

CONDIZIONI DELLA PROMOZIONE «ANNIVERSARIO PUNTO»

1. Oggetto della Promozione

La presente promozione (d'ora in avanti, la «**Promozione**») è stata organizzata da VUELING AIRLINES, S.A. (d'ora in avanti, «**Vueling**» o la «**Compagnia**») e consiste di tre modalità di giochi via Internet (i «**Giochi**») mediante i quali i membri del Programma Punto di Vueling partecipanti potranno vincere diversi premi (d'ora in avanti, i «**Premi**»).

2. Prodotto in promozione

Attraverso la Promozione, si intende promuovere i servizi prestati da Vueling e favorire la fidelizzazione dei clienti della Compagnia attraverso il programma Punto.

3. Periodo di Promozione

La durata della Promozione è di una settimana, da lunedì 19 novembre a 23 novembre, entrambi compresi (il «**Periodo di Promozione**»).

4. Spiegazione della Promozione e delle modalità per vincere i premi

4.1. Principio della Promozione

La Promozione consiste nel mettere a disposizione dei partecipanti, attraverso Internet, un sito promozionale preparato esclusivamente per Vueling in occasione della Promozione (il «**Sito Promozionale**»), nel quale i partecipanti potranno giocare attraverso tre diverse modalità di gioco descritte nel seguente paragrafo 4.2. Attraverso le partite giocate, i partecipanti potranno accumulare punti. A seconda del punteggio accumulato (i) in ogni gioco e/o (ii) ogni giorno e/o (iii) durante il Periodo della Promozione, i partecipanti potranno vincere i Premi definiti nel paragrafo 5.

4.2. Funzionamento dei Giochi

4.2.1. Elementi comuni a tutti i giochi

L'accesso al Sito Promozionale, integrato nel server di un'impresa specializzata in giochi promozionali, sarà effettuato dalla pagina web del Programma Punto di Vueling.

Tutti i giochi sono basati sull'accumulazione di punti.

È possibile aumentare il punteggio conseguendo gli obiettivi rappresentati da quattro «colori Vueling», il cui valore è il seguente:

1. Grigio: 1 unità.

2. Verde: 2 unità.
3. Rosso: 3 unità.
4. Giallo: 4 unità.

Inoltre, ogni modalità di gioco comprende un fattore di moltiplicazione e un bonus, per aumentare il punteggio in funzione dell'abilità del giocatore.

Il tempo massimo di una partita è di 90 secondi.

4.2.2. Gioco 1: Riunisci i punti e vola

Elementi visibili sullo schermo:

- (i) **Punto Vueling**: Il cursore del mouse dell'utente viene visualizzato come un «Punto Vueling», mediante il quale il giocatore può raccogliere i punti. Quando si raccoglie un punto, la nuvola diventa momentaneamente dello stesso colore del punto raccolto, per indicare che il giocatore è riuscito ad accumulare il punteggio corrispondente.
- (ii) **Punti**: Cadono dalla parte superiore dello schermo. Sono di quattro colori (grigio, verde, rosso e giallo) ed ogni colore ha il valore indicato in precedenza nel punto 4.2.1.
- (iii) **Segnapunti**: Viene visualizzato in basso a destra sullo schermo e indica il punteggio accumulato nella partita.
- (iv) **Punti bianchi**: I punti bianchi vengono visualizzati sulla sinistra dello schermo e indicano il fattore di moltiplicazione applicabile per accumulare punti. Tale fattore moltiplica il valore dei punti raccolti con la Nuvola, alla prima (x1), seconda (x2), terza (x3), quarta (x4) o quinta (x5) volta di seguito che si raccoglie un punto dello stesso colore. Alla sesta volta, viene applicato un bonus che moltiplica per due il punteggio totale indicato dal segnapunti.

Istruzioni del gioco:

Per ottenere il massimo punteggio, il giocatore deve raccogliere sei punti di seguito dello stesso colore, senza toccare i punti di colore diverso. Infatti, oltre al valore del colore stesso (vedi punto 4.2.1), il gioco prevede un fattore di moltiplicazione del suddetto valore, che aumenta raccogliendo punti di uno stesso colore fino a un massimo di sei volte.

Il fattore di moltiplicazione viene dettagliato nella seguente tabella:

Punti di uno stesso colore raccolti senza toccare altri colori	Fattore di moltiplicazione	Punteggio accumulato			
		Grigio	Verde	Rosso	Giallo
Primo punto	1	1	2	3	4
Secondo punto	2	2	4	6	8
Terzo punto	3	3	6	9	12
Quarto punto	4	4	8	12	16
Quinto punto	5	5	10	15	20
Sesto punto	Punteggio totale indicato dal segnapunti per 2 (Bonus)				

Dopo aver raggiunto questo massimo, il giocatore può iniziare un'altra sequenza con un altro colore, secondo le stesse regole: senza toccare altri colori e raccogliendo un massimo di sei punti di seguito dello stesso colore senza toccarne altri.

Per aumentare la difficoltà del gioco, quando si raccolgono i punti il volume della nostra nuvola aumenta, per cui risulta più difficile muoversi senza toccare altri colori.

Ulteriori istruzioni con esempio:

Il giocatore desidera iniziare con il colore rosso. Quando raccoglie il primo punto di questo colore, un Punto Bianco indica che il fattore di moltiplicazione è 1 (prima volta che prende un punto rosso). Il punteggio è 3, come indicato nel Segnapunti. Se raccoglie un secondo punto rosso senza toccare un altro colore, il fattore di moltiplicazione è 2. In tal modo, ottiene 6 unità nel punteggio del segnapunti, che indicherà un totale di 9 unità. Se il giocatore tocca un altro colore senza volerlo, ad esempio il giallo, non perde il punteggio accumulato, ma il fattore di moltiplicazione torna a 1 con il colore giallo. Se il giocatore continua a raccogliere punti gialli, ottiene successivamente 4, 8, 12, 16 e 20 unità nel Segnapunti. Se tocca il sesto punto giallo, il punteggio accumulato ($9 + 4 + 8 + 12 + 16 + 20 = 69$) viene moltiplicato per 2 ($69 \times 2 = 138$). Dopo aver ottenuto il Bonus, il fattore di moltiplicazione torna a 1 per un nuovo colore e si continua così fino allo scadere dei 90 secondi della partita di «Riunisci i punti e vola».

4.2.3. Gioco 2: Ottieni punti e vola

Elementi visibili sullo schermo:

- (i) **Punti associati a note musicali**: escono dalla sinistra dello schermo. Sono di quattro colori (grigio, verde, rosso e giallo) e ciascun colore ha il valore indicato in precedenza nel punto 4.2.1.
- (ii) **Punti Vueling-clienti**: nella parte inferiore dello schermo vengono visualizzati quattro punti di colore giallo, rosso, verde e grigio, rispettivamente. Il giocatore deve pulsare su questi punti con il cursore per riprodurre note musicali.
- (iii) *Istruzioni del gioco:*

Il gioco è basato sull'idea del gioco «Memory/Simon».

Nella parte inferiore dello schermo vengono visualizzati quattro «Punti Vueling-clienti». All'inizio del gioco, sulla parte destra dello schermo, compaiono dei punti associati a note musicali che attraversano lo schermo e scompaiono a sinistra. Il giocatore deve cercare di ricordare la sequenza (del colore e del suono) di questi punti e, una volta scomparsi, deve riprodurre la sequenza utilizzando i «Punti Vueling-clienti», associati anche loro a note musicali. Se il giocatore la riproduce correttamente, avrà completato una sequenza e sulla parte destra dello schermo apparirà un'altra sequenza di colori associati a note musicali. Il giocatore dovrà cercare di fare lo stesso con le sequenze seguenti, per completarne il massimo numero possibile durante il tempo disponibile per la partita. A mano a mano, le sequenze diventano più lunghe, passano più rapidamente e ad ogni sequenza aumenta la difficoltà del gioco. Per ogni sequenza corretta, il giocatore ottiene un punteggio corrispondente alla somma dei rispettivi valori dei punti associati a note musicali che formano la sequenza. Il valore di ogni punto è quello specificato nel punto 4.2.1. Se il giocatore sbaglia l'ordine dei colori, si ripete di nuovo la stessa sequenza. Il punteggio ottenuto per ogni sequenza aumenta in rapporto alla lunghezza della sequenza di punti associati a note musicali.

4.2.4. Gioco 3: Lancia punti e vola

Elementi visibili sullo schermo:

- (i) **Punti:** Sono di quattro colori (grigio, verde, rosso e giallo) e ogni colore ha il valore indicato in precedenza nel punto 4.2.1.
- (ii) **Elenco delle destinazioni Vueling:** appare sulla sinistra dello schermo.
- (iii) **Cannone:** appare sulla sinistra e si muove automaticamente, per cui il giocatore controlla solo il momento in cui spara e la potenza del tiro.
- (iv) **Punto-destinazione:** è ubicato in modo aleatorio su una delle destinazioni Vueling della cartina e indica la città in gioco. Trascorso un certo tempo, scompare per apparire di nuovo su un'altra destinazione.
- (v) **Indicatore di potenza:** La potenza può essere controllata premendo più o meno a lungo il pulsante del mouse. La direzione è determinata dal momento in cui si solleva il dito dal pulsante del mouse.

Istruzioni del gioco:

All'inizio del gioco compare un Punto-destinazione Vueling che il giocatore deve cercare di colpire con il punto colorato che può sparare con il cannone. Per farlo, ha a disposizione un breve spazio di tempo, dopo il quale il Punto-destinazione cambia posizione e inizia di nuovo il gioco. Il giocatore ha la possibilità di controllare solo il momento e la potenza del tiro, e quindi deve farlo nel momento giusto per colpire il Punto-destinazione, considerando che il cannone si muove automaticamente e calcolando la potenza adeguata del tiro, dato che se è eccessiva il punto esce dallo schermo ed entra di nuovo

dal lato sinistro. In questo caso bisogna cercare di colpire di nuovo il Punto-destinazione.

4.2.5. Conseguimento dei premi in funzione del punteggio

Ci sono due tipi di premi in questa Promozione:

(i) Premi per ogni Gioco (i «**Premi per ogni Gioco**»):

Viene consegnato un Premio al giorno per ogni Gioco, ovvero tre premi al giorno, con le seguenti condizioni:

- (a) Ogni giorno verranno determinati tre vincitori per ogni gioco (dalle 00:00 alle 24:00 di ogni giorno secondo l'orario GMT+1:00). I vincitori saranno i giocatori che hanno ottenuto il miglior punteggio in uno stesso gioco durante la giornata.
- (b) Il giocatore con il punteggio più alto vincerà un premio di 5.000 punti nel Programma Punto di Vueling, il secondo 2.000 punti e il terzo 1.000 punti. In caso di parità di punteggio tra giocatori che occupano la prima, la seconda o la terza posizione, il Premio verrà assegnato al giocatore che ha ottenuto per primo il rispettivo punteggio durante la giornata.
- (c) I partecipanti non potranno vincere più di un premio per gioco durante il Periodo della Promozione, per cui se un partecipante ha già vinto in un gioco verrà scartato nei giorni seguenti a favore di altri giocatori, anche se potrà continuare a giocare allo stesso gioco al fine di accumulare punti per il Premio Finale e/o vincere in un altro gioco.

(ii) Un premio finale unico (il «**Premio Finale**»).

Il premio finale verrà assegnato al partecipante che ha ottenuto il maggior punteggio accumulato in tutti i Giochi e durante l'intero Periodo di Promozione, a prescindere dal fatto che abbia vinto o meno un Premio in qualche gioco.

5. Valore e natura dei premi offerti

5.1. **Premi giornalieri per ogni Gioco**

I Premi giornalieri per ogni Gioco consistono nel conseguimento di punti del programma Punto di Vueling. La natura e le condizioni di utilizzo di questi Premi giornalieri per ogni Gioco sono le stesse che vengono contemplate nelle condizioni del Programma Punto di Vueling, di cui i partecipanti, essendo registrati nel suddetto programma, sono a conoscenza. Le condizioni del Programma Punto sono accluse come **Allegato** alle presenti Basi. Tali condizioni sono inoltre disponibili al seguente indirizzo: http://www.vueling.com/punto/user_compact_login.php?inc=cond&language=ES.

5.2. Premio Finale

Il Premio Finale consiste nella possibilità di accompagnare un team di Vueling specialmente designato per ritirare un nuovo aereo della Compagnia presso gli stabilimenti della società Airbus, S.A.S. di Tolosa (Francia).

Il Premio Finale comprende:

- (i) L'eventuale viaggio di andata e ritorno dall'aeroporto più vicino al domicilio del vincitore, in cui opera Vueling, fino all'aeroporto di Barcellona.
- (ii) Il trasporto in autobus speciale assieme al team di Vueling da Barcellona a Tolosa (Francia).
- (iii) Una notte in hotel con colazione.
- (iv) L'assicurazione necessaria per il viaggio in autobus e il viaggio di ritorno sul nuovo aereo Airbus A320.

6. Condizioni e modalità di partecipazione alla Promozione

Per partecipare alla Promozione, bisogna essere registrati al Programma Punto di Vueling, al quale è possibile iscriversi attraverso la pagina web della Compagnia, www.vueling.com. È possibile registrarsi anche una volta iniziato il Periodo di Promozione, ma si deve fare necessariamente prima di partecipare alla Promozione.

Per partecipare alla Promozione ed eventualmente vincere i rispettivi Premi, è necessario:

- (i) Essere maggiorenne.
- (ii) Avere a disposizione i documenti legali necessari per viaggiare dalla località in cui si trova il partecipante fino a Barcellona e a Tolosa (Francia).
- (iii) Avere la possibilità di raggiungere con i propri mezzi: o l'aeroporto più vicino in cui Vueling opera un volo con arrivo a Barcellona, o l'aeroporto di Barcellona, dove avrà inizio il viaggio per Tolosa e dove si tornerà da Tolosa.
- (iv) Avere a disposizione l'indirizzo di posta elettronica utilizzato per identificarsi nel Programma Punto e la corrispondente password per accedervi.
- (v) Determinare un nome utente per essere identificato nella pubblicazione dei risultati (il vero nome del giocatore e il suo indirizzo di posta elettronica non verranno pubblicati).

Oltre a quanto stabilito in precedenza, chi desidera partecipare deve avere un computer con requisiti minimi di: processore a 1,2 GHz, 512 Mb di RAM, Internet Explorer 5.5 o versione successiva o Mozilla 1.5 o versione successiva e Adobe Flash Player 7 o versione successiva. Sarà necessario

inoltre che il sistema di sicurezza del computer e del collegamento a Internet consenta l'utilizzo dei Giochi.

La partecipazione alla Promozione comporta la piena accettazione delle presenti basi, delle condizioni del Programma Punto di Vueling accluse alle presenti Basi come **Allegato**, e il rispetto degli obblighi fiscali derivati dalla vincita di uno o più Premi. Il partecipante dovrà confermare l'accettazione di queste condizioni al momento di entrare nel Sito Promozionale.

I dipendenti di Vueling e della società che fornisce i giochi non potranno partecipare alla Promozione.

7. Comunicazione della vincita di premi e consegna dei Premi

I risultati di ogni gioco saranno pubblicati nel Sito Promozionale con il nome utente e il punteggio del vincitore, e saranno comunicati all'indirizzo di posta elettronica che i partecipanti utilizzano per identificarsi nel Programma Punto di Vueling. Per questo motivo è necessario che i partecipanti controllino la propria casella di posta con sufficiente frequenza fino alla data di comunicazione del vincitore del Premio Finale.

I punti ottenuti grazie alla vincita di un Premio saranno inseriti nel saldo del Programma Punto del vincitore entro un termine di 72 ore.

Allo stesso modo, la vincita del Premio Finale sarà comunicata al vincitore allo stesso indirizzo di posta elettronica che utilizza per identificarsi nel Programma Punto di Vueling. Il nome utente del vincitore sarà pubblicato nel Sito Promozionale.

8. Dati personali

Nel rispetto delle normative vigenti in materia di protezione dei dati personali, i partecipanti hanno diritto ad accedere a tali informazioni, a modificarle nel caso in cui i dati siano erranei e a richiedere l'eliminazione dalla base di dati rivolgendosi per iscritto a: Departamento Jurídico de Vueling, Parque de Negocios Mas Blau II, Plaça del Pla de l'Estany, 5, El Prat de Llobregat (Barcelona), indicando nome, cognome e numero del documento d'identità, oltre alla motivazione esatta della sua richiesta.

I partecipanti accettano che l'indirizzo di posta elettronica utilizzato per identificarsi nel Programma Punto sia comunicato alla società King of Mambo (KoM) esclusivamente agli effetti di poter essere identificati nel Sito Promozionale.

9. Nome e immagine in operazioni di pubblicità e comunicazione

I vincitori dei Premi, accettando i Premi, accettano e autorizzano attraverso la loro partecipazione alla Promozione l'utilizzo del proprio nome e l'uso gratuito della propria immagine nella pagina web della Compagnia o su qualsiasi altro supporto commerciale, pubblicitario o mezzo di comunicazione utilizzato dalla Compagnia o da qualsiasi altro ente autorizzato dalla Compagnia, al fine di informare e rendere pubblici i risultati della Promozione e per i fini pubblicitari del suddetto ente e della Compagnia in generale.

Allo stesso modo il vincitore, accettando quanto detto in precedenza, si impegna, nel caso in cui gli fosse richiesto dalla Compagnia, a fornire gratuitamente un'immagine personale e/o a farsi scattare una o più fotografie con l'unico fine di pubblicizzare la Promozione e/o i prodotti offerti dalla Compagnia.

10. Deposito delle basi

Le presenti basi saranno depositate presso il notaio Román Torres López del Collegio Notarile di Barcellona e pubblicate nel sito www.vueling.com.