



## REGOLAMENTO DEL CONCORSO DI COSPLAY DI CYBERPUNK 2077

### Paragrafo 1

#### DISPOSIZIONI GENERALI

1. Questo documento (da qui in poi: "**Regolamento**") descrive i termini e le condizioni del concorso "Cyberpunk 2077 Cosplay Contest" (da qui in poi: "**Concorso**").
2. Nell'ambito del Concorso invitiamo te (da qui in poi: "**Partecipante**") a creare un costume per cosplay basato sui personaggi mostrati nel materiale ufficiale del videogioco Cyberpunk 2077 pubblicato dall'Organizzatore ("Costume") e a partecipare in Qualificazioni Online o Qualificazioni Offline. I premi verranno assegnati ai Costumi più fedeli, creativi, di migliore qualità e di miglior aspetto.
3. Il Concorso è aperto ai Partecipanti di tutto il mondo.
4. Il Concorso è organizzato da noi, la società CD PROJEKT S.A., con sede a Varsavia, Polonia, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Varsavia, registrata presso il Tribunale di Varsavia, 13° Dipartimento Commerciale per la Registrazione Polacca, con numero di registrazione KRS 0000006865, numero identificativo del contribuente NIP 7342867148, numero statistico REGON 492707333. Capitale azionario di PLN 96.120.000,00, versato integralmente (da qui in poi: "**noi**" o "**Organizzatore**").

### Paragrafo 2

#### CHI PUÒ PARTECIPARE?

1. Puoi partecipare al Concorso se hai almeno 18 anni di età al momento della partecipazione al Concorso e hai piena facoltà legale di gestire in maniera indipendente transazioni legali, compresi vincoli contrattuali, in accordo con le leggi in vigore nel tuo paese.
2. Non puoi partecipare al Concorso se sei un dipendente dell'Organizzatore o dei suoi affiliati, sussidiari, fornitori, agenti di vendita o agenti pubblicitari, oppure un parente stretto di tale dipendente.

### Paragrafo 3

#### QUANDO SI SVOLGE IL CONCORSO?

1. Il Concorso inizia il 26 giugno 2019 e termina con la Finalissima che si terrà nel primo trimestre del 2020 (la data esatta sarà annunciata separatamente dall'Organizzatore) ("**Periodo del Concorso**").
2. Le Qualificazioni iniziano il 26 giugno 2019. Le Qualificazioni Online terminano il 30 novembre 2019 alle ore 23:59 (fuso orario del Centro Europa), mentre le Qualificazioni Offline terminano con l'ultimo Evento di Qualificazione Offline.
3. Le Qualificazioni Offline si terranno nelle seguenti date e nei seguenti luoghi:
  - a. Gamescom, Colonia, Germania, 21-24 agosto 2019
  - b. PAX West, Seattle, Stati Uniti, dal 30 agosto al 2 settembre 2019
  - c. Tokyo Game Show, Tokyo, Giappone, 12-15 settembre 2019
  - d. Igromir, Mosca, Russia, 3-6 ottobre 2019
  - e. Paris Games Week, Parigi, Francia, dal 30 ottobre al 3 novembre 2019- Gli eventi sopra elencati sono classificati come "Eventi di Qualificazione Offline". Gli orari e i luoghi esatti dei singoli Eventi di Qualificazione Offline saranno comunicati al più tardi 1 settimana prima dell'evento.
4. Il Partecipante è tenuto a presentare il proprio Costume partecipando alle Qualificazioni Online o alle Qualificazioni Offline. I Costumi presentati al di fuori dalle Qualificazioni non saranno inclusi nel Concorso.
5. I vincitori delle Qualificazioni saranno invitati a partecipare alla Finalissima.
6. Le date, gli orari e i luoghi degli Eventi di Qualificazione Offline indicati in questo Regolamento potrebbero essere soggetti a variazioni a discrezione dell'Organizzatore. L'Organizzatore si riserva il diritto di annullare



qualsiasi Evento di Qualificazione Offline per motivi importanti, dei quali l'Organizzatore informerà i Partecipanti registrati a tale evento.

#### Paragrafo 4

##### COME AVVIENE LA PARTECIPAZIONE?

1. Per partecipare, crea un Costume basato sui personaggi mostrati nel materiale ufficiale del videogioco Cyberpunk 2077 pubblicato dall'Organizzatore e iscriviti con tale Costume come indicato in questo Regolamento. I Costumi basati su altri personaggi non saranno accettati.
2. Tutti i Partecipanti dovranno iscriversi dal sito [cyberpunk.net/cosplay-contest](https://cyberpunk.net/cosplay-contest). Ogni Partecipante può presentare il proprio Costume (i) una volta per le Qualificazioni Online e (ii) una volta per ogni Evento di Qualificazione Offline.
3. Quando ti iscrivi, dovrai decidere se intendi partecipare al Concorso:
  - a. presentando il tuo Costume online ("Qualificazioni Online"), che dovrà includere:
    - i. 3 foto non modificate di te che indossi il Costume;
    - ii. 3 foto modificate di te che indossi il Costume (diverse dalle foto indicate al paragrafo 4.3 (a)(i) sopra);
    - iii. un breve video di te che ti muovi con il Costume addosso (fino a un massimo di 60 secondi).
  - b. registrandoti agli eventi indicati al paragrafo 3.3, in cui sarà presentato il Costume ("Qualificazioni Offline").
- Le Qualificazioni Online e le Qualificazioni Offline sono classificate entrambe come "Qualificazioni".
4. Potrai presentare un Costume soltanto una volta per le Qualificazioni Online e una volta per ogni Evento di Qualificazione Offline, a meno che tu non abbia già ottenuto un posto alla Finalissima, nel qual caso non potrai partecipare ad altre Qualificazioni.
5. Tutte le foto inviate per le Qualificazioni Online devono essere in formato digitale bidimensionale .png, .jpg o .jpeg (dimensione massima: 5 MB). I video presentati per le Qualificazioni Online devono essere caricati su YouTube e condivisi tramite link.
6. Qualunque presentazione dei materiali effettuata in modo diverso da quello specificato da questo Regolamento non sarà accettata.
7. L'Organizzatore si riserva il diritto di rifiutare il materiale inviato dal Partecipante nel caso in cui violi le leggi vigenti, i diritti di terze parti e il Regolamento, o in cui il Costume venga ritenuto di stampo razzista, xenofobo, sessista, diffamatorio o altrimenti offensivo o illegale.

#### Paragrafo 5

##### COME VENGONO DETERMINATI I VINCITORI?

1. I vincitori delle Qualificazioni Online, delle Qualificazioni Offline e della Finalissima saranno selezionati da un Comitato del Concorso composto da dipendenti dell'Organizzatore.
2. Il Comitato del Concorso sceglierà i vincitori in base a fedeltà, creatività, qualità e aspetto del Costume. Le decisioni del Comitato del Concorso sono definitive.
3. I cinque (5) vincitori delle Qualificazioni Online e i cinque (5) vincitori delle Qualificazioni Offline si qualificheranno per la Finalissima.
4. Il Comitato del Concorso sceglierà:
  - a. cinque (5) Partecipanti vincitori delle Qualificazioni Offline (uno per ogni Evento di Qualificazione Offline), i quali si qualificheranno per la Finalissima;
  - b. cinque (5) Partecipanti vincitori delle Qualificazioni Online, i quali si qualificheranno per la Finalissima;
  - c. tre (3) Partecipanti vincitori della Finalissima, ai quali sarà conferito, in base al risultato, il primo, secondo e terzo premio.
5. L'Organizzatore si riserva il diritto di assegnare eventuali premi speciali a propria discrezione.
6. Se l'Organizzatore dovesse annullare un Evento di Qualificazione Offline, potrà, a propria discrezione,



invitare a partecipare alla Finalissima un ulteriore Partecipante delle Qualificazioni Online o delle Qualificazioni Offline.

## Paragrafo 6

### IN COSA CONSISTONO I PREMI?

1. Il vincitore di ogni Evento di Qualificazione Offline riceverà un premio consistente in:
  - a. il diritto di partecipare alla Finalissima (tutti i costi di trasporto e alloggio saranno coperti dall'Organizzatore in un accordo separato tra i vincitori e l'Organizzatore);
  - b. 2.000 \$;
  - c. una borsa di gadget a tema "Cyberpunk 2077", per un valore approssimativo di 94 \$.
2. I cinque (5) vincitori delle Qualificazioni Online riceveranno in premio il diritto di partecipare alla Finalissima (tutti i costi di trasporto e alloggio saranno coperti dall'Organizzatore in un accordo separato tra i vincitori e l'Organizzatore).
3. I vincitori della Finalissima riceveranno i seguenti premi:
  - a. **Primo premio** - un pacchetto contenente:
    - 15.000 \$;
    - un servizio fotografico professionale e sponsorizzato in una rivista di videogiochi, per un valore approssimativo di 12.700 \$;
    - una copia di Cyberpunk 2077 Collector's Edition, per un valore approssimativo di 250 \$;
    - un trofeo, per un valore approssimativo di 2.000 \$;
    - una borsa di gadget a tema "Cyberpunk 2077", per un valore approssimativo di 300 \$.
  - b. **Secondo premio** - un pacchetto contenente:
    - 10.000 \$;
    - una copia di Cyberpunk 2077 Collector's Edition, per un valore approssimativo di 250 \$;
    - un trofeo, per un valore approssimativo di 2.000 \$;
    - una borsa di gadget a tema "Cyberpunk 2077", per un valore approssimativo di 300 \$.
  - c. **Terzo premio** - un pacchetto contenente:
    - 5.000 \$;
    - una copia di Cyberpunk 2077 Collector's Edition, per un valore approssimativo di 250 \$;
    - un trofeo, per un valore approssimativo di 2.000 \$;
    - una borsa di gadget a tema "Cyberpunk 2077", per un valore approssimativo di 300 \$.
4. Inoltre, i vincitori della Finalissima potrebbero essere contattati dall'Organizzatore circa possibili collaborazioni di relazioni pubbliche e marketing.
5. I premi in denaro potrebbero essere soggetti a tassazione applicabile che, se richiesto dalle leggi, sarà detratta dal pagamento dell'Organizzatore. A parte ciò, i Partecipanti saranno gli unici responsabili dell'eventuale pagamento di tasse nazionali, federali, statali, locali o di qualsiasi altra tassa riguardanti i premi in denaro.
6. Il pagamento dei premi in denaro applicabili avverrà entro sessanta (60) giorni dalla conclusione del Concorso. I premi in denaro verranno pagati comprensivi di eventuali oneri, imposte e tasse (inclusi, a titolo meramente esemplificativo, IVA, imposta sulle vendite, tassa sul reddito e qualsiasi ritenuta alla fonte applicabile e richiesta sul pagamento dell'Organizzatore), e secondo le leggi e i regolamenti vigenti.
7. I Partecipanti sono tenuti a fornire all'Organizzatore la documentazione e le informazioni richieste per i pagamenti in denaro, che potrebbero includere (a titolo meramente esemplificativo) qualsiasi documentazione richiesta dai governi o dalle autorità e/o informazioni sul Partecipante relative all'antiriciclaggio e/o all'antifrode, secondo le leggi e i regolamenti vigenti a cui è soggetto il Partecipante.
8. Non saranno permesse sostituzioni o scambi di premi in denaro, e i premi non saranno assegnabili, cedibili o



altrimenti trasferibili a terzi.

9. I premi in denaro verranno versati direttamente sul conto bancario dei Partecipanti interessati.
10. Il pagamento dei premi in denaro sarà soggetto alle leggi e ai regolamenti vigenti. I vincitori saranno informati dei risultati del Concorso direttamente all'Evento di Qualificazione Offline, alla Finalissima o, in caso di Qualificazioni Online, tramite comunicazione pubblica sul sito ufficiale del Concorso e su altri canali social media dell'Organizzatore. L'Organizzatore contatterà i vincitori delle Qualificazioni Online tramite gli indirizzi email usati dai Partecipanti per presentare i Costumi.
11. I Partecipanti riconoscono che per partecipare agli Eventi di Qualificazione Offline o alla Finalissima potrebbe essere necessario accettare ulteriori accordi richiesti da eventuali leggi e regolamenti per fornire premi in denaro, servizi di trasporto o alloggio per la partecipazione alla Finalissima o altrimenti necessari per partecipare agli eventi dal vivo.
12. Se un Partecipante dovesse rifiutarsi di accettare gli eventuali accordi aggiuntivi specificati al paragrafo 6.12 o dovesse rifiutarsi di accettare un premio, l'Organizzatore si riserva il diritto di assegnare il premio a un altro Partecipante o di annullare il premio in questione.

### Paragrafo 7

#### OBBLIGHI DEL PARTECIPANTE

1. Presentando la propria partecipazione, secondo quanto stabilito al paragrafo 4, il Partecipante conferma di soddisfare i requisiti elencati nel Regolamento.
2. Presentando la tua partecipazione, accetti che l'Organizzatore possa usare il tuo nome utente, nome e immagine pubblica forniti con l'iscrizione per annunciare i risultati del Concorso o per altri materiali promozionali collegati al Concorso, in particolare nel sito e nei canali social media dell'Organizzatore. In particolare, riconosci e accetti che l'Organizzatore potrebbe usare e diffondere la tua immagine fisica per scopi promozionali e di marketing online, nel territorio della Polonia e nel resto del mondo, e in reti informatiche, incluso Internet. Inoltre, accetti che, in caso di partecipazione agli Eventi di Qualificazione Offline e alla Finalissima, l'Organizzatore potrebbe usare la tua immagine pubblica per live in diretta streaming o materiale collegato al sito o ai canali social media dell'Organizzatore, o su Internet.

### Paragrafo 8

#### DIRITTI DI PROPRIETÀ INTELLETTUALE

1. Il Partecipante concede all'Organizzatore e ai suoi affiliati il diritto a utilizzare e diffondere (la "Licenza") nome, tag, soprannome, iniziali, immagine, foto, video, animazioni, autografo/firma personale, voce, statistiche, informazioni biografiche e/o altri indici personali, caratteristiche identificative o informazioni incluse nell'iscrizione o catturate durante l'Evento di Qualificazione Offline e/o la Finalissima, comprese di tutti i Diritti di Proprietà Intellettuale (definita di seguito) delle stesse ("Materiali sul Partecipante").
2. La Licenza concessa dal Partecipante è non esclusiva, globale, trasferibile, cedibile, permanente, irrevocabile ed esente da diritti d'autore, e include il diritto a copiare, modificare, promuovere, pubblicizzare, utilizzare sul mercato, mostrare, sponsorizzare, ospitare, conservare, trasmettere o altrimenti utilizzare i Materiali sul Partecipante collegati al Concorso e alla sua promozione, che potrebbero includere (a titolo meramente esemplificativo) il diritto da parte dell'Organizzatore e dei suoi affiliati di mostrare i Materiali sul Partecipante: (a) su siti Internet, social media (ad esempio: Facebook, Twitter e YouTube) e contenuti editoriali collegati al Concorso; (b) in relazione a webcast, streaming, trasmissioni radiotelevisive e altre distribuzioni del Concorso o di altri eventi dal vivo; e (c) altrimenti collegati a marketing, pubblicità, sponsorizzazione, promozione e altri sfruttamenti da parte del Concorso e dell'Organizzatore ("Attività Promozionali"). L'Organizzatore e i suoi affiliati potrebbero utilizzare i Materiali sul Partecipante nelle Attività Promozionali a propria discrezione, senza richiedere l'approvazione del Partecipante e senza alcuna forma di pagamento o remunerazione al Partecipante. Il Partecipante rinuncia a ogni disputa contro l'Organizzatore e i suoi affiliati riguardo a diritti morali, personali e pubblicitari (inclusi, per quanto possibile, qualsiasi diritto equivalente o simile in ogni territorio mondiale) per le Attività Promozionali e per qualsiasi altro utilizzo dei Materiali sul Partecipante da parte dell'Organizzatore e/o dei suoi affiliati.



3. L'Organizzatore sarà l'unico ed esclusivo proprietario di: (a) Cyberpunk 2077; (b) il Concorso; (c) qualsiasi materiale prodotto in relazione alle Attività Promozionali e al Concorso; (d) qualsiasi idea, proposta, miglioramento, modifica o feedback di qualsiasi tipo forniti dai Partecipanti in relazione alle Attività Promozionali e al Concorso; (e) tutti i materiali dell'Organizzatore che accompagnano il Concorso; in tutti i casi elencati, con i rispettivi Diritti di Proprietà Intellettuale.
4. Nel Regolamento: "Diritti di proprietà intellettuale" è l'espressione che definisce tutti i contenuti coperti da copyright, i marchi commerciali, i marchi di servizio, l'aspetto, le denominazioni commerciali, i loghi, le attività, i domini, i nomi commerciali, i progetti, i diritti delle banche dati, i brevetti, i diritti sulle invenzioni, il know-how, i segreti commerciali, le informazioni confidenziali, i diritti sul software, i diritti morali, i diritti d'immagine, i diritti di esecuzione, i diritti di sincronizzazione, i diritti meccanici, i diritti di pubblicazione, i diritti di prestito e noleggio, i diritti di trasmissione e ogni altro diritto di sfruttamento di proprietà intellettuali o di personaggi già esistenti o di prossima introduzione, che siano registrati o meno, registrabili o meno, e in qualsiasi fase della richiesta di registrazione, estensione, divisione, continuazione, rinnovo, ripristino e reversibilità dei diritti stessi.

### Paragrafo 9

#### DATI PERSONALI

1. Il gestore dei tuoi dati personali è CD PROJEKT S.A. con sede a Varsavia, Polonia, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Varsavia.
2. I tuoi dati personali saranno trattati allo scopo di organizzare il concorso di CD PROJEKT a cui intendi partecipare. L'elaborazione dei tuoi dati personali serve a contattare i Partecipanti, valutare il materiale inviato, conferire i premi e comunicare l'esito del concorso.
3. Rispettiamo i tuoi diritti in termini di privacy, ossia il diritto di accedere, correggere ed eliminare i tuoi dati, limitarne l'utilizzo e trasferirli, il diritto di non essere soggetto a un sistema di decisioni automatizzato, inclusa la profilazione, e di opporsi al trattamento dei tuoi dati personali (trovi ulteriori dettagli sul trattamento dei tuoi dati personali nell'[Informativa sulla Privacy dell'Organizzatore](#)).

### Paragrafo 10

#### RISARCIMENTO

Salvo i casi esplicitamente menzionati al paragrafo 6, l'Organizzatore non copre alcuna eventuale spesa sostenuta dal Partecipante nell'ambito del Concorso, incluse quelle relative alla partecipazione al Concorso, all'elaborazione e alla presentazione del Costume e alla ricezione del premio.

### Paragrafo 11

#### DISPOSIZIONI FINALI

1. Il Regolamento è determinato e stabilito in accordo con le leggi polacche.
2. Il Regolamento entra in vigore a partire dal giorno 26 giugno 2019.