

MOTLEY

CONDIZIONI GENERALI E TERMINI DI UTILIZZO

VERS. 3.2 DEL 14/07/2022

Gli Utenti che effettuano il download dell'applicazione e completano il Form di registrazione per poter utilizzare i servizi offerti da Motley dichiarano di conoscere ed accettare integralmente, senza riserva alcuna, i presenti termini e condizioni generali di utilizzo.

1. INFORMAZIONI GENERALI.

Motley è una piattaforma mediante la quale gli Utenti possono contattare i gestori delle strutture sportive (siano essi proprietari o conduttori delle stesse) nonché contattare gli altri Utenti al fine di organizzare, partecipare e/o promuovere incontri, manifestazioni, eventi e/o incontri sportivi (calcio, basket, padel, ping pong ed ogni altra attività sportiva e/o motoria e/o fisica lecita o, comunque, non espressamente vietata dalla legge) a carattere principalmente amatoriale, fornendo agli Utenti i contatti e le informazioni utili a tali scopi.

L'applicazione prevede altresì sistemi di elaborazione statistica delle partite, degli eventi e delle prestazioni degli Utenti giocatori.

Motley è presente e scaricabile dagli utenti sia dall'Apple Store sia dal Google Play Store.

2. DEFINIZIONI.

Al fine dei presenti termini e condizioni di utilizzo si intende per:

- a. **Titolare del servizio:** la persona fisica o giuridica, proprietaria ovvero licenziataria anche nelle forme dell'usufrutto del codice sorgente dell'app, che raccoglie i dati personali degli utenti e che è responsabile dei servizi forniti attraverso l'app.
- b. **Servizio:** l'insieme delle funzioni permesse dall'app e delle azioni effettuabili attraverso l'app, fra cui ricerca e/o prenotazione delle strutture di cui proprietari/gestori propongono, attraverso la collegata app Motley Manager, la prenotazione e l'uso delle stesse, come descritto da questi Termini ed all'interno dell'app stessa, nonché statistiche dei giocatori, reputazione e reportistiche di valutazione dei giocatori, chat di promozione dell'evento sportivo, raccolta ed utilizzo dei coins;
- c. **Termini e Condizioni (o Termini):** le presenti condizioni generali di servizio, che costituiscono un accordo legalmente vincolante fra l'Utente ed il Titolare dell'applicazione e dei servizi in essa e con essa erogati;

- d. **Utente:** la persona fisica e/o giuridica che, dopo aver scaricato l'applicazione, completa il processo di registrazione ed utilizza l'applicazione ed i servizi offerti con ed attraverso l'applicazione;
- e. **Account (Profilo):** insieme di dati (informazioni personali quali nome, cognome, data di nascita, cellulare ed attività effettuata nell'app quali eventi promossi o partecipati, gestori contattati, gruppi privati) associati alle proprie credenziali personali di accesso; tali dati nel loro complesso sono consultabili e/o modificabili in una sezione dedicata dell'app;
- f. **Giocatore:** l'Utente che si iscrive e/o partecipa fisicamente ad una partita e/o manifestazione e/o un evento promosso e/o comunque organizzato dagli utenti dell'app;
- g. **Organizzatore (Creatore del Match):** l'Utente che organizza e/o gestisce e/o promuove una partita e/o manifestazione e/o un evento organizzato ai sensi dei presenti Termini e condizioni di utilizzo, attraverso il servizio dell'app e, dunque, prenotando e/o utilizzando le strutture proposte dai gestori attraverso Motley;
- h. **Gestore delle strutture:** la persona fisica e/o giuridica e/o l'ente non riconosciuto che, avendone la proprietà o, comunque, i diritti di uso e/o il possesso delle strutture, attraverso la collegata app Motley Manager propone agli utenti dell'app Motley la prenotazione e/o l'uso e/o il noleggio delle strutture sportive al fine di organizzare incontri, manifestazioni e/o comunque eventi amatoriali e/o tendenzialmente dilettantistici;
- i. **Amici:** gli Utenti che hanno accettato la richiesta di amicizia inviata dagli altri Utenti e che, attraverso tale preventivo consenso, possono così visualizzare i dati di contatto con l'Utente amico (in particolare il nr. di telefono) e con cui è possibile creare partite/eventi privati cui possono partecipare per l'appunto solo gli amici accettati)
- j. **Lista Amici:** elenco degli Utenti Amici;
- k. **Trova Amici da Contatti:** funzionalità dell'app mediante la quale l'Utente ricerca altri Utenti che iscritti all'app fra i contatti recensiti nello smartphone dell'Utente stesso, al fine di inviare eventuali richieste di Amicizia all'interno dell'app;
- l. **Richiesta di Amicizia:** funzionalità dell'app mediante la quale l'Utente chiede all'Utente destinatario della richiesta di essere inserito nella propria lista di Amici e che consente di avviare chat e di seguire gli eventi creati dall'Utente-Amico;
- m. **Interessi:** tipologia di disciplina sportiva per il quale l'Utente manifesta interesse a partecipare;
- n. **Ruoli:** elenco delle preferenze del ruolo come giocatore che l'Utente vuole assumere all'interno delle squadre durante gli eventi organizzati, preferenze espresse dall'Utente nell'apposita sezione dell'app;

- o. **Chat**: conversazione fra Utenti avente carattere privato in quanto non visibile agli altri Utenti dell'app;
- p. **Gruppo**: funzionalità dell'app mediante la quale il Creatore del Gruppo seleziona ed invita gli Utenti a diventarne membri ed attraverso il quale il Creatore può promuovere attività ed eventi sportivi; il Gruppo deve necessariamente essere munito di un nome, della città di riferimento, di un'immagine di riferimento ed è caratterizzato dalla scelta delle attività sportive praticate e/o promosse attraverso quel Gruppo;
- q. **Creatore del Gruppo**: Utente che crea il Gruppo, seleziona i Membri del Gruppo che sono invitati a parteciparvi e che è responsabile dell'attività, del contenuto e di tutto quanto avviene all'interno del Gruppo stesso, con potere di aggiungere/rimuovere Utenti partecipanti ed altresì con potere di eliminare eventuali messaggi/contenuti inappropriati, ad insindacabile giudizio del Creatore stesso;
- r. **Membri del Gruppo**: Utenti che partecipano ad un Gruppo;
- s. **Chat del Gruppo**: conversazione fra gli Utenti Membri di quel determinato Gruppo e visibile solo ai medesimi Membri di quel determinato Gruppo;
- t. **Combriccola**: funzionalità dell'app attraverso la quale il Creatore del Gruppo può creare ulteriori conversazioni fra i Membri del Gruppo, diversa dalla chat generale del Gruppo, al fine di meglio gestire il singolo evento ovvero la singola pratica sportiva promossa e/o praticata da quel determinato Gruppo;
- u. **Affidabilità**: il sistema di valutazione, alimentato esclusivamente mediante le valutazioni e le recensioni liberamente rese dagli Utenti che informano gli altri Utenti del servizio in merito alla affidabilità di Giocatori ed Organizzatori, in relazione alla prenotazione ed all'effettivo successivo uso e/o disponibilità delle strutture, nonché in merito all'effettiva o meno partecipazione degli Utenti alle manifestazioni cui hanno aderito; il range di valutazione prevede un punteggio iniziale pari a dieci punti che cresce di un punto in caso di effettivo svolgimento ed uso della struttura prenotata; decresce di sei punti in base alla effettiva partecipazione degli utenti agli eventi organizzati; il punteggio aumenta altresì di un punto per ogni recensione positiva (effettiva partecipazione) e cala di sei punti in caso di mancata presenza non giustificata all'evento;
- v. **Reclamo**: la contestazione inviata dall'Utente al proprietario dell'applicazione ai contatti indicati, avente ad oggetto l'infondatezza del punteggio negativo di affidabilità rilasciato dagli altri Utenti; il Titolare del Servizio si riserva la facoltà, insindacabile, di revocare e/o annullare il feedback negativo, ove ritenuto infondato e/o immeritato;
- w. **Punteggio**: media statistico-matematica della valutazione del Giocatore ottenuta nello svolgimento delle partite e delle manifestazioni sportive organizzate attraverso l'app; i voti vengono attribuiti dagli altri giocatori partecipanti;

- x. **Top giocatori**: classifica dei Giocatori con il miglior rendimento ottenuto dopo la partecipazione agli eventi, secondo il voto attribuito dagli altri giocatori alla fine del match;
- y. **Media Voti Carriera (Player Rating)**: il grado di esperienza sportiva attribuito al singolo Giocatore secondo calcoli statistici effettuati dall'applicazione in base ai risultati sportivi delle partite cui partecipano i singoli Giocatori;
- z. **N° partite**: numero di manifestazioni cui il Giocatore ha effettivamente partecipato;
- aa. **Match pubblico**: partita, evento e/o manifestazione sportiva promossa dagli utenti liberamente visibile da tutti gli utenti registrati, anche senza il contatto di amicizia;
- bb. **Match privato**: partita, evento e/o manifestazione sportiva promossa dagli utenti Organizzatori visibile solo agli utenti Amici selezionati dall'Organizzatore;
- cc. **Crea Match**: funzionalità dell'app mediante la quale l'Utente può promuovere un evento sportivo assumendo dunque la qualifica di Organizzatore di tale evento;
- dd. **Annunci**: messaggi pubblicati dagli Utenti nell'apposita sezione dell'app, una bacheca virtuale nella quale gli Utenti pubblicano messaggi di ricerca di giocatori che partecipino agli eventi ovvero messaggi degli utenti-giocatori che ricercano eventi cui partecipare;
- ee. **Seguace - Follower**: Utente che attraverso la funzione dell'app cliccando sul cuore nella descrizione della struttura sportiva, ne diventa un seguace, ovvero un Utente che ha manifestato interesse per quella determinata struttura e quindi inizia a ricevere notifiche tramite l'app in merito a novità ed iniziative della stessa;
- ff. **Segui (Like)**: funzione dell'app mediante la quale, attraverso il clic sul cuore, l'Utente diventa Seguace (Follower) di quella struttura;
- gg. **Match Pubblici**: sezione dell'app in cui gli utenti-organizzatori pubblicano l'evento, la manifestazione sportiva dagli stessi promossa, cui gli utenti-giocatori possono aderire e, quindi, partecipare;
- hh. **Coin**: credito elettronico che non ha alcun valore economico-monetario, che non può essere venduto né convertito in moneta corrente, acquisito secondo le modalità e per le finalità indicate nell'apposito Regolamento, consultabile qui. Attraverso l'accumulo di coins, l'Utente dell'app può accedere a particolari offerte/servizi quali:
- servizi della piattaforma a prezzi scontati;
 - sconti e/o agevolazioni sulle tariffe delle strutture prenotate attraverso l'app;
 - premi e/o gadgets di modica entità, che Motley si riserva di attivare, comunicare e/o modificare a proprio insindacabile descrizione, nella sezione Marketplace.
- ii. **Marketplace**: sezione dell'applicazione in cui vengono pubblicati soglie e relativi premi per l'accumulo di coins;

- jj. Prodotti richiesti:** elenco dei prodotti-premi richiesto attraverso l'accumulo di coins. In questa sezione è possibile consultare il riepilogo dei prodotti-premi richiesti, l'evasione e la spedizione dello stesso.
- kk. Cronologia:** sezione dell'app in cui visualizzare lo storico delle prenotazioni effettuate attraverso il Servizio offerto dall'app;
- ll. Notifiche:** sezione dell'applicazione in cui si possono visualizzare le richieste di amicizia ricevute e quelle accettate, nonché promemoria inviati dall'app in merito agli eventi organizzati ed alle prenotazioni richieste e/o confermate e/o rifiutate;
- mm. Assistenza:** sezione dell'applicazione nella quale vengono forniti i contatti (tel. e/o email) di contatto dell'amministratore dell'app per ogni reclamo e/o segnalazione relativa all'utilizzo del servizio e/o alla caratteristiche dell'app.

3. COPYRIGHT. PROPRIETÀ DEI DIRITTI E DELL'APP MOTLEY E DEI RELATIVI SERVIZI. LICENZA.

L'applicazione, i diritti d'autore nonché i diritti allo sfruttamento della stessa ed i servizi erogati e/o connessi, nonché tutti i marchi, figurativi e/o nominativi, e tutti gli altri segni, nomi commerciali, marchi di servizio, marchi denominativi, denominazioni commerciali, illustrazioni, immagini, loghi ed annessi che appaiono nell'applicazione *Motley* sono e rimangono di proprietà esclusiva del Titolare e/o dei suoi licenziatari e sono protetti dalle leggi vigenti in materia di diritto d'autore, sia italiane che di natura comunitaria ed internazionale. Il proprietario del codice sorgente dell'applicazione, dei marchi e dei servizi suddetti è la società INSTAL SRL (con sede legale in 24060 Rogno (BG) alla via Montegrappa 22/O, C. F. 04260050168), che ha concesso il diritto d'uso, di sviluppo e di sfruttamento economico e commerciale dell'app creata alla società MOTLEY SRL in persona del legale rappresentante amministratore *pro tempore* sig. Lumina Michael, con sede legale in 24060 Rogno (BG) alla via Nazionale 100, C. F. 04503050165, Tel. 3408794874, email moderntimeplay@gmail.com, p.e.c. motley.srl@pec.it.

***Motley* concede all'utente una licenza limitata, revocabile, non esclusiva, non conferibile in sub-licenza né trasferibile per l'utilizzo dei nostri Servizi e in conformità con i presenti Termini di utilizzo:** la presente licenza ha il solo scopo di permettere l'utilizzo dei nostri Servizi nelle modalità consentite dai presenti Termini.

4. CONTENUTI FORNITI DALL'UTENTE. DIRITTI SUI CONTENUTI FORNITI DAGLI UTENTI.

Gli Utenti che scaricano ed utilizzano l'applicazione *Motley* sono direttamente ed esclusivamente responsabili per i contenuti, le informazioni ed i dati personali propri e di terzi che condividono

volontariamente con l'applicazione *Motley*, mediante il loro caricamento, l'inserimento, la modifica e/o con qualsiasi altra modalità e/o tipologia di operazione e/o di trattamento dei dati. Gli Utenti sollevano il Titolare dell'applicazione e dei servizi erogati da ogni responsabilità, anche implicitamente e/o indirettamente derivata e/o *derivanda* dalla diffusione illecita di dati e/o contenuti, di proprietà degli Utenti ovvero di terzi, attraverso l'utilizzo di *Motley* per scopi, finalità e/o modalità contrarie alla legge.

Il Titolare non svolge alcun tipo di mediazione e/o moderazione dei contenuti pubblicati dall'Utente o da terzi, ma si impegna ad intervenire nel caso di segnalazioni e/o richieste in tal senso formulate dagli Utenti, ovvero nell'eventualità di ordini impartiti dall'Autorità Giudiziaria e/o dalla Forza Pubblica in relazione a contenuti ritenuti offensivi e/o illeciti e/o vietati.

Con l'invio, il caricamento, la pubblicazione, la diffusione e/o la visualizzazione di contenuti e/o dati su e/o mediante *Motley*, l'Utente concede al Titolare una licenza senza limiti territoriali, non esclusiva, gratuita e con diritto di sublicenza, per utilizzo, copia, riproduzione, elaborazione, adattamento, modifica, pubblicazione, trasmissione, visualizzazione e distribuzione di tali contenuti con qualsiasi supporto o metodo di distribuzione attualmente disponibile o sviluppato in seguito, consentendo a titolo esemplificativo e non tassativo di trasmettere ai gestori delle strutture i propri dati comuni (nome, cognome, username, informazioni di contatto quali nr. cell., email etc.) al fine di consentire ai gestori di valutare, accettare e dare efficacemente corso alla proposta di prenotazione, uso e/o noleggio della struttura sportiva formulata attraverso *Motley* dagli utenti Organizzatori e, di conseguenza, di consentire l'uso dei dati attraverso l'app collegata "*Motley Manager*" mediante la quale i gestori delle strutture caricano e gestiscono le proposte di prenotazione delle strutture.

5. CONTENUTI FORNITI DA TERZI.

Gli Utenti possono utilizzare servizi o contenuti inclusi, pubblicati e/o diffusi in e/o mediante l'applicazione *Motley* e/o i servizi erogati attraverso la stessa applicazione che siano forniti da soggetti terzi, ma devono preliminarmente aver consultato, letto, compreso ed accettato i termini e le condizioni delle suddette terze parti. In nessun caso il Titolare potrà essere chiamato a rispondere e/o in qualunque modo potrà essere considerato responsabile in relazione al corretto funzionamento e/o alla disponibilità e/o alla effettiva erogazione di servizi e/o proposte forniti e/o formulati da terze parti.

6. REGISTRAZIONE: REQUISITI MINIMI PER LA REGISTRAZIONE E PER IL SUCCESSIVO UTILIZZO DELL'APP.

Per poter utilizzare l'applicazione e/o i servizi erogati mediante la stessa, gli Utenti devono necessariamente completare il processo di registrazione, fornendo in maniera veritiera e completa, tutti i dati richiesti inserendoli nei relativi campi proposti dall'applicazione, ovvero:

- nome e cognome o ragione o denominazione sociale;
- nr. telefono cellulare;
- Indirizzo email;
- sesso (Maschio, Femmina o non definito);
- comune di residenza ovvero di domicilio oppure di stazione temporanea oppure di interesse della singola manifestazione;
- *password* scelta;
- una propria immagine ovvero un'immagine che l'Utente vuole associare al proprio *account*;
- consenso o meno alla geolocalizzazione, *una tantum* o costantemente rilasciato; ove l'Utente conferisca il consenso - sia esso *una tantum* o permanente - la geolocalizzazione non viene registrata né altrimenti tracciata né conservata: l'*app* mantiene invero la città digitata manualmente in sede di registrazione dall'Utente;
- consenso o meno all'accesso dell'*app* ai dati salvati sulla rubrica telefonica dello *smartphone* dell'Utente.

L'Utente inoltre, per poter accedere e fruire dei servizi dell'*app*., deve accettare integralmente e necessariamente la correlata *privacy policy*, oltre alle presenti condizioni generali e termini di servizio. L'Utente sarà tenuto a custodire con cura e con riservatezza le proprie personali credenziali di accesso all'applicazione ed ai relativi servizi erogati mediante *Motley*.

Gli Utenti, nel corso della registrazione, dichiarano di essere maggiorenni secondo la legislazione loro applicabile ed è vietato l'utilizzo dell'applicazione ai soggetti minorenni.

7. RAPPORTO TRA UTENTI E GESTORI DELLE STRUTTURE.

***Motley* non effettua attività di intermediazione né di agenzia né tipologie affini nemmeno analogicamente sussumibili e/o riconducibili, né interviene nel rapporto fra Utenti, Giocatori, Organizzatori e/o gestori delle strutture né nei rapporti fra gli Utenti: detti rapporti sorgono dunque per effetto e per opera esclusivamente di Utenti e/o gestori delle strutture.** La proposta di prenotazione della struttura formulata dall'Utente e la successiva accettazione da parte del Gestore della Struttura comporta l'insorgere di rapporti obbligatori i cui effetti di riverberano esclusivamente fra l'Utente proponente ed il Gestore della struttura accettante, senza alcun effetto nemmeno implicito e/o indiretto sull'*app*, sul suo proprietario e/o licenziatario e/o eventuale manutentore. Qualsivoglia controversia e/o

rimostranza e/o rivendicazione e/o pretesa che dovesse sorgere in relazione e/o con riferimento a tali rapporti (*i.e.* reale disponibilità delle strutture sportive, qualità e stato delle stesse, costi e pagamenti, mancata partecipazione degli altri Utenti aderenti all'evento, etc.) riguarda esclusivamente Utenti e/o gestori delle strutture: il Titolare del servizio nonché il proprietario del codice sorgente di *Motley* non potranno dunque, in alcun modo, essere coinvolti e/o citati e/o ritenuti responsabili, nemmeno indirettamente, per qualsivoglia eventuale controversia in merito, nemmeno per eventuali infortuni (morte compresa) che dovessero avvenire attraverso e/o durante l'utilizzo delle strutture.

8. CONDIZIONI DI UTILIZZO DEL SERVIZIO. INTERRUZIONI E MODIFICHE AL SERVIZIO.

Il Servizio è fornito gratuitamente dal Titolare, senza costi e/o commissioni ad alcun titolo ed è altresì fornito senza garanzia alcuna né espressa né implicita per la sua accuratezza, disponibilità e/o funzionamento e/o efficacia.

Attraverso l'applicazione potranno eventualmente essere veicolati messaggi pubblicitari e/o di natura commerciale.

Il Titolare si riserva, senza alcun obbligo di giustificazione e/o preavviso, il diritto di aggiungere, rimuovere funzionalità o caratteristiche ovvero sospendere o interrompere del tutto la fornitura del Servizio, sia in via temporanea che definitiva. In caso di interruzione definitiva, il Titolare agirà come possibile per permettere agli Utenti di prelevare le proprie informazioni ospitate presso il Titolare e provvederà alla conservazione ed alla eliminazione dei dati nei modi e nei tempi di legge.

I prezzi per la fruizione delle strutture, inseriti direttamente dai gestori delle strutture attraverso *Motley Manager* sono puramente indicativi ed ogni contrattazione e/o conclusione degli accordi relativi avviene al di fuori di *Motley*; attraverso l'applicazione **non** vengono trasferite somme di denaro e/o altre utilità e l'Utente, accettando le presenti condizioni di utilizzo, espressamente manleva il Titolare del Servizio nonché il proprietario del codice sorgente dell'app anche per qualsivoglia aspetto connesso e/o collegato agli accordi intercorsi e/o *intercorrendi* con il gestore, per cui né il Titolare del Servizio né proprietario del codice sorgente dell'app non sono né possono in alcun modo essere considerati parti in causa.

Gli Utenti, utilizzando *Motley*, si impegnano espressamente a:

- a. **non** effettuare *reverse engineering*, decompilare, disassemblare, modificare o creare lavori derivati basati su *Motley* o su qualunque porzione di essa;
- b. **non** aggirare i sistemi informatici usati da *Motley* o dai suoi licenziatari per proteggere il contenuto accessibile tramite di essa;
- c. **non** copiare, conservare, modificare, cambiare, preparare lavori derivati o alterare in qualunque modo qualunque dei contenuti forniti da *Motley*;

- d. **non** utilizzare qualunque *robot*, *spider*, applicazione di ricerca/reperimento di siti, o qualunque altro dispositivo, processo o mezzo automatico analogo e/o assimilabile per accedere, recuperare, effettuare *scraping* o indicizzare qualunque porzione di *Motley* o dei suoi contenuti;
- e. **non** affittare, licenziare o sublicenziare *Motley*;
- f. **non** diffamare, offendere, molestare, mettere in atto pratiche minatorie, minacciare o in altro modo violare i diritti (quali il diritto alla *privacy* e alla pubblicità) di altri;
- g. **non** diffondere o pubblicare contenuti illegali, osceni, illegittimi, diffamatori o inappropriati;
- h. **non** utilizzare nominativi degli Utenti o degli eventi sportivi pubblici/privati che siano volgari, contrari al decoro e/o al buon costume;
- i. **non** pubblicare né pubblicizzare la stessa partita su altre piattaforme;
- j. **non** promuovere (ad esempio tramite messaggi privati o sulle bacheche delle partite) ogni altra piattaforma, torneo o servizio commerciale senza esplicito consenso del Titolare;
- k. **non** organizzare una partita in un campo diverso da quello indicato in fase di creazione della partita stessa;
- l. **non** creare più di un *account* personale;
- m. **non** fornire informazioni personali false su *Motley* o creare un *account* per conto di un'altra persona senza autorizzazione;
- n. **non** organizzare partite, eventi e/o manifestazioni falsi e/o non verificabili;
- o. **non** utilizzare i canali di *Motley* (ad esempio tramite messaggi privati o sulle bacheche delle partite) per promuovere prodotti, attività o iniziativa non strettamente attinenti alle partite di *Motley* senza esplicito consenso del Titolare;
- p. **non** rilasciare *feedback* fasulli o, comunque, denigratori in quanto difformi dal reale andamento degli eventi rispetto all'affidabilità di Giocatori ed Organizzatori attraverso il sistema *Affidabilità Giocatore*;
- q. **non** utilizzare *Motley* in qualunque altra modalità impropria tale da violare le presenti condizioni e termini di utilizzo.

Ogni condotta che violi le suddette condizioni e, comunque, in ogni ulteriore caso in cui le azioni dell'utente non rispettino nella forma e/o nella sostanza i presenti termini e condizioni di utilizzo, ovvero nell'ipotesi in cui vi siano anche indiretti e/o impliciti pur se remoti rischi economici e/o legali per il titolare del Servizio, il Titolare del Servizio si riserva la facoltà unilaterale di cancellare l'*account* dell'utente responsabile ovvero si riserva la facoltà ed il potere di interrompere e/o terminare definitivamente, in entrambi casi senza preavviso né obbligo di motivazione e con esplicita esclusione di qualsivoglia danno e/o pretesa risarcitoria per effetto di tale accadimento, la fornitura parziale e/o completa di tutti i servizi di *Motley* nei confronti

dell'utente stesso. In tal caso verrà inviata all'utente un'*email* di notifica oppure un avviso esplicito attraverso l'app al successivo tentativo di accesso all'*account*.

Anche ai fini di tutela dei dati personali, nel caso in cui l'*account* dell'Utente resti inattivo per 24 mesi consecutivi, decorso tale periodo viene automaticamente eliminato e, così pure i dati personali ivi contenuti.

9. UTILIZZO CONFORME ALLA LEGGE E MANLEVA.

L'Utente, scaricando l'applicazione, accetta integralmente i presenti termini e condizioni di utilizzo e, per l'effetto, si impegna a mantenere indenne il Titolare del Servizio (nonché le eventuali società dallo stesso controllate o affiliate, eventuali rappresentanti, amministratori, agenti, licenziatari, *partner* e/o dipendenti) e il proprietario del codice sorgente dell'app da qualsiasi obbligo e/o responsabilità, incluse le eventuali controversie - e le correlate spese legali sostenute per difendersi in giudizio - per danni e/o pretese e/o condotte provocati e/o posti in essere ad altri Utenti, gestori delle strutture o a terzi, che dovessero eventualmente sorgere nell'ambito e/o per effetto dell'utilizzo dell'applicazione e dei servizi, con e/o nei confronti di Utenti, gestori delle strutture e/o terzi, in relazione ai contenuti caricati *online*, alla violazione dei termini di legge e/o dei termini delle presenti condizioni di servizio.

Il Titolare del Servizio, secondo le previsioni e nei limiti della normativa italiana e comunitaria vigente, risponde per i danni di natura contrattuale ed *extracontrattuale* cagionati agli Utenti, ai gestori delle strutture e/o a terzi solo ed esclusivamente nell'ipotesi in cui i suddetti danni costituiscano conseguenza immediata e diretta dell'attività e del servizio offerto da *Motley* e solo nell'ipotesi che ciò sia dovuto a dolo e/o colpa grave del titolare del servizio e/o di incaricati e/o collaboratori dello stesso.

L'Utente deve accedere ai nostri Servizi e utilizzarli esclusivamente per scopi conformi alla legge, autorizzati e accettabili. L'Utente si impegna a non utilizzare (o assistere terzi nell'utilizzare) i nostri Servizi in modi che: (a) violino, si appropriino in modo indebito o non rispettino i diritti di *Motley*, dei nostri utenti o di terzi, ivi compresi la *privacy*, la "*publicity*" (diritti della personalità), la proprietà intellettuale o altri diritti correlati; (b) risultino illegali, osceni, diffamatori, minacciosi, intimidatori, fastidiosi, minatori, offensivi nei confronti di una razza o di un'etnia oppure promuovano o incoraggino comportamenti illegali o altrimenti inappropriati, come la promozione di crimini violenti, il mettere in pericolo o sfruttare minori o altri o la coordinazione di atti lesivi; (c) implicino la pubblicazione di contenuti falsi o ingannevoli o di affermazioni fuorvianti; (d) sfruttino l'identità di un'altra persona; (e) implicino l'invio di comunicazioni illegali o non consentite come messaggi in massa, messaggi automatici, chiamate da sistemi automatici o simili; (f) implicino l'utilizzo non personale dei nostri Servizi, fatto salvo quanto espressamente previsto da noi.

L'Utente esonera e manleva espressamente il Titolare del Servizio, gli eventuali suoi incaricati e/o collaboratori nonché gli eventuali aventi causa da ogni responsabilità, nei limiti consentiti dalla legislazione italiana applicabile, in relazione ad ipotetici ed eventuali danni e/o pretese di qualunque genere, proprie e/o di terzi inclusi i danni diretti e/o indiretti, derivati e/o *derivandi* anche implicitamente, punitivi, incidentali, speciali, danno emergente e/o lucro cessante, perdita anche parziale di dati e/o costi di sostituzione derivanti dal o comunque connessi con le odierne condizioni e termini di utilizzo.

Il Titolare del Servizio si riserva espressamente la facoltà di segnalare all'Autorità di Pubblica Sicurezza ogni e qualunque uso improprio e/o illegittimo dei servizi offerti dall'applicazione.

10. MODALITÀ DI UTILIZZO DELLA PIATTAFORMA MOTLEY: ORGANIZZAZIONE, SVOLGIMENTO ED ADESIONE AGLI EVENTI ORGANIZZATI MEDIANTE L'APP.

Gli Utenti in possesso dei requisiti indicati nei presenti termini e condizioni di utilizzo (maggiore età ovvero, se minorenni, accompagnati da genitore o tutore) fruiscono dell'applicazione e dei servizi ivi erogati dopo aver completato il processo di registrazione con la creazione del proprio *account* personale.

Con *Motley* gli Utenti registrati possono prenotare l'utilizzo di una struttura sportiva proposta mediante l'applicazione dai gestori delle strutture.

a. Registrazione al servizio e creazione dell'account. Accesso tramite Facebook.

Prima di tutto, l'Utente per poter accedere al Servizio deve completare la fase di registrazione, fornendo i seguenti dati personali: nome, cognome, *email*, cellulare, paese/città di residenza, sesso (uomo/donna), *password* di accesso scelta dall'utente stesso, immagine, interessi secondo la definizione fornita sopra.

Il sistema di registrazione è a due fattori: dopo aver inserito i dati necessari, il sistema invierà un codice sul cellulare comunicato al servizio, al fine di confermare l'utenza.

In alternativa alla registrazione manuale, l'Utente può accedere attraverso il servizio fornito dal terzo *Facebook Inc.* (alla cui *privacy policy* interamente si rimanda) da cui l'*app* reperisce i dati già ivi caricati, una volta fornito il consenso.

b. Ricerca e prenotazione di una struttura sportiva attraverso la sezione "Centri Sportivi ed attività consigliate".

Ciascun Utente, cliccando su tale funzione, può consultare le strutture sportive della zona geografica in cui l'Utente si trova (fisicamente, se ha espresso il consenso alla geolocalizzazione, ovvero virtualmente con indicazione manuale, se la geolocalizzazione è negata e quindi l'*app* utilizza la città digitata dall'Utente); cliccando su una delle strutture è possibile conoscere descrizione e funzionalità delle strutture, nonché procedere alla prenotazione della struttura se il gestore è iscritto nell'*app* collegata *Motley Manager*, oppure ricavare i riferimenti utili per

contattare direttamente la struttura. Dopo che l'Utente-Organizzatore ha effettuato la richiesta di prenotazione, la struttura per quella tal data e per quell'orario risulterà evidenziata in giallo con modalità *pending*, in attesa che il Gestore accetti la proposta di prenotazione e confermi. **È espressamente riservata ai gestori la facoltà di non accettare la proposta di prenotazione della struttura, senza obbligo di motivazione**, anche alla luce dello *status* di affidabilità degli Utenti.

Il Gestore, se ritiene di accettare la proposta di prenotazione, conferma la prenotazione e l'*app* fornirà una notifica in tal senso all'Utente-organizzatore, con apposita modifica dello *status* della richiesta in colore verde - confermata.

c. Ricerca di “Utenti nelle vicinanze con i tuoi stessi interessi”.

Sezione dell'*app* in cui è possibile individuare Utenti collocati geograficamente vicini - secondo la città indicata manualmente dagli Utenti stessi ovvero secondo la geolocalizzazione se autorizzata - che abbiano espresso analoghi interessi sportivi nel proprio account.

d. Organizzazione di un Evento privato attraverso la funzione “Crea Match”.

Ciascun Utente può promuovere l'organizzazione di un evento e/o manifestazione e/o partita limitatamente ai propri utenti amici: in tal caso l'evento non sarà visibile agli utenti che non rientrano nella lista amici dell'utente-organizzatore. Attraverso la funzione *Crea Match*, l'Utente inserisce tipologia di evento sportivo, data, ora e durata dell'evento, nonché l'indirizzo presso cui si svolge l'evento. Gli utenti-amici potranno così aderire all'evento, manifestando la propria disponibilità a prendervi parte.

e. Organizzazione di un Evento pubblico.

Ciascun Utente può altresì promuovere l'organizzazione di un evento e/o manifestazione e/o partita a carattere pubblico, ovvero aperto a tutti gli utenti dell'*app* senza alcuna limitazione: in tal caso, l'evento sarà visibile anche agli utenti che non rientrano nella lista amici dell'utente-organizzatore nell'apposita sezione “Eventi”.

Gli Utenti, anche non rientranti nella lista degli Amici, potranno così aderire all'evento, manifestando la propria disponibilità a prendervi parte.

f. Sezione “Home”.

Nella pagina iniziale che mostra l'*app* dopo ogni accesso, l'Utente può:

- accedere al proprio account e modificare i dati;
- accedere alla funzione “Utenti nelle vicinanze con i tuoi stessi interessi”;
- accedere alla funzione “Crea Match”;
- accedere alla sezione “Centri sportivi ed attività consigliate”;
- accedere alla sezione “I miei match” nella quale consultare gli eventi sportivi creati o a cui ha aderito;

- accedere alla sezione “Top giocatori” nella quale consultare la classifica del rendimento delle prestazioni degli Utenti - giocatori nelle varie discipline sportive;
- accedere alla sezione “Centri Più Seguiti”, ovvero l’elenco delle strutture sportive censite nell’app in ordine in base al maggiore numero di Utenti seguaci (followers);
- accedere alla sezione “Annunci”.

g. Sezione “Prenotazioni e Match”.

In questa sezione l’Utente può consultare gli eventi cui ha aderito, quelli che ha creato e quelli terminati, ovvero quelli già avvenuti e conclusi.

h. Sezione “Chat”.

In questa sezione l’Utente può consultare tutte le conversazioni aperte con gli Utenti dell’app e può eventualmente eliminarle utilizzando la specifica opzione.

i. Sezione “Giocatori”.

In questa sezione l’Utente può consultare tutti gli Utenti iscritti all’app, mostrati in ordine di prossimità geografica (non dipendente dalla geolocalizzazione ma dalla città inserita dall’utente nel proprio profilo).

j. Sezione “Amici”.

Sezione dell’app nella quale l’Utente può consultare la lista degli Utenti Amici, delle richieste di amicizia ricevute ed eventualmente accettarle; inoltre, in questa sezione è presente la funzione “Trova amici dai contatti” mediante la quale l’app consulta i contatti presenti nello *smartphone* dell’Utente, dopo esplicita autorizzazione in tal senso da parte dell’Utente, e li raffronta con gli Utenti iscritti, proponendo poi all’Utente l’elenco dei contatti dell’Utente che sono anche iscritti all’app Motley.

k. Sezione “Match pubblici”.

Sezione dell’app nella quale l’Utente può consultare l’elenco dei match pubblici organizzati in zona.

l. Sezione “Annunci”.

Sezione dell’app che funge da bacheca, nella quale gli Utenti pubblicano annunci, ovvero messaggi pubblici finalizzati alla ricerca di giocatori che partecipino agli eventi ovvero annunci degli utenti-giocatori che ricercano eventi cui partecipare.

m. Sezione “Marketplace”.

In tale sezione dell’app, il Titolare del Servizio pubblica soglie e relativi premi richiedibili dopo l’accumulo di coins e nella quale l’Utente può richiedere i *gadgets*.

n. Sezione “Prodotti richiesti”.

In tale sezione dell’app, l’Utente può consultare l’elenco dei *gadgets* richiesti grazie all’accumulo dei *coins* e lo stato della spedizione degli stessi.

o. Sezione “Ottieni coins”.

In tale sezione dell'app, l'Utente può consultare le modalità per accumulare i coins ed accedere alle funzioni di Condivisione su Facebook dell'app e di condivisione dell'app verso amici dell'Utente, ancora non registrati, in cambio di accumulo di *coins*, ovvero dei crediti elettronici senza valore monetario che possono essere raccolti secondo le modalità indicate nell'apposito regolamento pubblicato.

p. Chat.

Ciascun Utente può conversare e dialogare con gli altri Utenti creando una conversazione telematica (*chat*), il cui contenuto è conservato sui server del Titolare del Servizio ai sensi e nei limiti di legge, secondo tempi e modalità precisati nell'informativa sulla Privacy Policy aziendale.

q. Sezione "Gruppi".

All'interno di tale sezione l'Utente può consultare tutti i Gruppi creati sull'app ed effettuare la richiesta di ammissione, vagliata insindacabilmente dal Creatore del Gruppo. Al contempo, nella scheda "I miei Gruppi" della sezione, ciascun Utente può consultare tutti i Gruppi che lo stesso Utente ha creato: infatti, ogni Utente può assumere la qualifica di Creatore del Gruppo di cui alla definizione al precedente art. 2), creando un Gruppo che viene associato all'*account* dell'Utente Creatore e, in ogni momento, può ricorrere alle opzioni di modificare il gruppo mutandone nome, descrizione, immagine di riferimento ed attività sportive praticate dal Gruppo, ovvero può optare per l'eliminazione dello stesso.

Il Creatore del Gruppo è individuato come Responsabile della conversazione privata, essendo riservato al Creatore del Gruppo il potere di aggiungere e/o rimuovere gli Utenti partecipanti, nonché di rimuovere eventuali messaggi e/o contenuti inappropriati e/o vietati: il Titolare del Servizio declina ogni e qualunque responsabilità per usi e/o contenuti inappropriati e per l'attività svolta attraverso le conversazioni all'interno dei gruppi.

Il contenuto della conversazione viene salvato sui *server* dell'app ed ivi conservato sino all'esistenza del Gruppo: nel momento in cui il Creatore del Gruppo usufruisce della facoltà di eliminazione del Gruppo, estinguendo definitivamente la conversazione correlata, i dati verranno immediatamente ed automaticamente cancellati in modo permanente.

11. PRIVACY POLICY.

Per informazioni in merito alle operazioni di trattamento (raccolta, utilizzo, comunicazione, conservazione, etc.) dei dati personali, gli Utenti devono fare riferimento alla *Privacy policy* di *Motley* ed alle informazioni comunicate attraverso la relativa informativa. In ogni caso:

- ✓ i dati sono trattati nel rispetto della normativa europea ed italiana sulla Privacy, con l'adozione di misure tecniche ed organizzative idonee a prevenire accessi indebiti e trattamenti illeciti;
- ✓ la connessione fra Utenti e server dell'*app* è cifrata utilizzando TLS 1.3 su protocollo HTTPS;

- ✓ i dati sono trattati e conservati all'interno del territorio dell'Unione Europea e non vi sono trasferimenti transfrontalieri *extra* Unione Europea dei dati;
- ✓ l'*app* non utilizza alcun servizio di tracciamento e/o profilazione dell'utilizzazione del servizio (*i.e.* *Google Analytics* e/o *Google ADWords*);
- ✓ qualora l'Utente esprima esplicitamente il proprio consenso alla geolocalizzazione, questa non viene né tracciata né conservata;
- ✓ i dati sono conservati mediante il servizio *clouding* fornito da *Amazon Web Service*, nel territorio della Repubblica Federale Tedesca, con idonee misure di protezione e prevenzione adottate dal terzo Responsabile esterno del Trattamento in conformità a quanto previsto dal Regolamento EU 2016/679 "G.D.P.R." e s.m.i.;
- ✓ la durata della conservazione dei dati dell'Utente è strettamente correlata all'esistenza dell'*account* (profilo) di registrazione. Nel caso in cui l'Utente richieda la cancellazione del proprio *account*, l'*account* viene immediatamente eliminato e così vengono cancellati i dati correlati in maniera permanente, ad eccezione delle prenotazioni effettuate dall'Utente attraverso l'*app*, in quanto permangono nei profili degli Utenti-Gestori, ma in maniera anonima (la prenotazione è infatti associata ad un generico "Utente Eliminato"); analogamente, le *chat* dell'Utente permangono all'interno delle conversazioni con gli altri Utenti interlocutori ancora attivi, ma questi visualizzano pedissequa dicitura "Utente Eliminato".

12. MODIFICHE AI PRESENTI TERMINI.

Il Titolare si riserva la facoltà, esercitabile unilateralmente e senza alcun obbligo di motivazione e/o giustificazione, di apportare unilateralmente modifiche e/o integrazioni ai presenti Termini e condizioni in qualunque momento, senza necessità di minimo preavviso per l'entrata in vigore delle modifiche; in tal caso, verrà fornita debita comunicazione all'Utente mediante la pubblicazione all'interno di *Motley*.

L'Utente che, successivamente alla pubblicazione dell'avviso di modifiche e/o integrazioni ai presenti termini e condizioni, continui ad utilizzare *Motley*, accetta integralmente e senza riserva alcuna i nuovi Termini e condizioni di utilizzo.

13. CESSIONE DEL CONTRATTO. CLAUSOLA DI SALVAGUARDIA.

Il Titolare del Servizio si riserva il diritto di alienare, cedere, trasferire, licenziare, locare o sublocare, appaltare o subappaltare o disporre per novazione integralmente o anche solo parzialmente o alcuni dei diritti o obblighi derivanti dai presenti Termini, purché i diritti dell'Utente qui previsti non siano pregiudicati.

L'Utente non potrà cedere o trasferire in alcun modo diritti ed obbligazioni derivanti anche implicitamente dai presenti termini e condizioni generali di utilizzo senza l'esplicita autorizzazione scritta in tal senso del Titolare.

Qualora per qualsivoglia ragione anche solo una clausola dei presenti Termini e condizioni generali di utilizzo dovesse risultare nulla, invalida e/o anche solo parzialmente inefficace, la suddetta clausola sarà eliminata senza intaccare e/o condizionare minimamente la validità e la piena efficacia di tutte le altre clausole qui descritte.

14. LEGGE APPLICABILE E FORO COMPETENTE.

I presenti Termini e tutte le controversie in merito all'esecuzione, interpretazione e validità del presente contratto sono soggette esclusivamente alla legge italiana.

Le parti si impegnano a devolvere qualsiasi controversia, nei limiti della legislazione applicabile, alla giurisdizione dei tribunali italiani, con foro esclusivo individuato nel foro di Brescia, ovvero nel foro di residenza o domicilio del consumatore nell'ipotesi in cui sussista tale qualifica ai sensi di legge.