



Regolamento ufficiale

NON È NECESSARIO ALCUN ACQUISTO O PAGAMENTO DI ALCUN TIPO PER PARTECIPARE O VINCERE A QUESTO CONCORSO. SI DEVONO AVERE ALMENO 18 ANNI DI ETÀ (O LA MAGGIORE ETÀ NELLA PROPRIA GIURISDIZIONE). IL CONCORSO È APERTO AGLI STUDENTI ISCRITTI AD UN ISTITUTO ACCREDITATO DI ISTRUZIONE SUPERIORE, CON ESCLUSIONE DEGLI STUDENTI RESIDENTI IN BRASILE, IRLANDA DEL NORD, PROVINCIA DEL QUEBEC E NELLO STATO INDIANO DEL TAMIL NADU. NON È VALIDO NEI LUOGHI IN CUI È VIETATO.

La partecipazione al Concorso Adobe Design Achievement Awards ("Concorso" o "ADAA") costituisce un accordo completo e incondizionato del Concorrente e la sua accettazione del presente Regolamento ufficiale. Il concorso è sponsorizzato da Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California, USA, 95110 ("Sponsor").

Categorie

Sia le persone singole che i gruppi possono inserire fino a tre progetti unici in ciascuna delle seguenti quattordici categorie per tutta la durata del concorso.

Sezione Belle Arti

- Fotografia
- Grafica / Progettazione di stampe
- Illustrazione
- Animazione / Grafica in movimento
- Video editing / Post-produzione

Sezione Commerciale

- Fotografia
- Grafica / Progettazione di stampe / Illustrazione
- Animazione / Grafica in movimento
- Video Editing / Post-produzione
- Ideazione di packaging
- Progettazione Web / App / Giochi

Sezione di Sensibilizzazione Sociale

- Fotografia / Ideazione grafica / Progettazione di stampe / Illustrazione
- Animazione / Grafica in movimento / Video editing / Post-produzione
- Progettazione Web / App / Giochi

1. Tempistica

Il Concorso inizia il 6 marzo 2017 e termina il 12 giugno 2017. Tutte le iscrizioni devono pervenire ad Adobe entro e non oltre le 17.00 (orario del Pacifico) del 12 giugno 2017. Adobe si riserva il diritto di prorogare la scadenza del Concorso, senza darne avviso formale, fino a giorni sette di calendario o fino al 19 giugno 2017.

CIASCUN PARTECIPANTE È RESPONSABILE DELL'EFFETTUAZIONE DEGLI AGGIUSTAMENTI NECESSARI PER LA TEMPISTICA SOPRA SPECIFICATA, IN BASE ALLA PROPRIA POSIZIONE ED AL PROPRIO FUSO ORARIO. I sistemi informatici di Adobe sono i dispositivi di cronometraggio ufficiali per il Concorso.

2. Idoneità

Il Concorso è aperto alle persone che abbiano: 1) almeno 18 anni di età (o la maggiore età nella propria giurisdizione) e 2) studenti iscritti in un istituto accreditato di istruzione superiore all'atto dell'iscrizione.

Sono esclusi i soggetti residenti nei seguenti Paesi, Stati e Territori: Brasile, Irlanda del Nord, provincia del Quebec e lo Stato indiano del Tamil Nadu.

Per i progetti di gruppo, devono essere elencati nel modulo di iscrizione tutti coloro che hanno lavorato sul progetto e tutti devono soddisfare i requisiti di idoneità. Una di queste persone deve essere designata nel modulo di iscrizione come componente capo della squadra. I dipendenti, i collaboratori indipendenti, i funzionari ed i direttori dello Sponsor; le sussidiarie, le agenzie di pubblicità che si occupano della promozione e della realizzazione ed i consulenti legali; la giuria; i familiari diretti e le persone che vivono nella stessa casa di questi soggetti non sono idonei a partecipare al concorso. Soggetto a tutte le leggi e regolamenti federali, statali, provinciali, autonome e locali.

Ciascun partecipante può presentare n. 3 progetti per Categoria e, indipendentemente dal numero dei progetti inseriti, ogni partecipante è idoneo a vincere solo n. 1 premio del Concorso.

Ciascun progetto deve soddisfare i requisiti specificati di seguito nella Sezione 4. Tutti i progetti non conformi verranno squalificati. I moduli di iscrizione modificati, cancellati, strappati, incompleti o illeggibili non sono idonei e comporteranno la squalifica del progetto.

I progetti che contengono nudità o contenuti di natura pornografica, violenta, volgare o esplicitamente sessuale, ad esclusiva discrezione dello Sponsor, verranno squalificati.

Dopo l'esame per la verifica di conformità con i requisiti di ammissione, ciascun progetto sarà valutato da un gruppo indipendente di giudici selezionati dallo Sponsor. Le decisioni dei giudici sono definitive e vincolanti. I giudici si riservano il diritto di riclassificare i progetti da una categoria all'altra o di selezionare solo alcune parti del progetto per meriti.

3a. Sessioni giudicatrici

I progetti presentati tra il 6 marzo e il 2 maggio 2017, saranno giudicati nella Sessione I e verrà data comunicazione dei semifinalisti il 2 giugno. I progetti presentati tra il 3 maggio ed il 12 giugno 2017 saranno valutati nella Sessione II e verrà data comunicazione dei semifinalisti il 21 luglio 2017.

3b. Selezione dei finalisti e dei vincitori di categoria per sessione giudicatrice

Ad ogni Sessione giudicatrice, saranno selezionati dei semifinalisti ADAA che rimarranno idonei per tutta la durata del concorso. Tutti i progetti non selezionati dopo la chiusura di ogni sessione giudicatrice saranno contrassegnati come "giudicati". Tutti i progetti presentati al Concorso, a prescindere della sessione, saranno valutati secondo gli stessi criteri. Ci sono tre Sezioni tematiche che contengono un totale complessivo di quattordici Vincitori di Categoria.

Ogni categoria avrà n. 1 Vincitore di Categoria e quattro Finalisti di Categoria, premiati indipendentemente dal fatto che i progetti siano stati presentati da parte di un individuo o un gruppo, a meno che i giudici non giustifichino che la qualità del progetto non meriti l'assegnazione di tutti i cinque premi.

I progetti, sia che siano stati presentati da un individuo che da un gruppo, devono essere giudicati insieme in ogni categoria tramite un sistema a punti, sulla base di: a) originalità (30%), b) efficacia nel soddisfare il proprio obiettivo comunicativo (40%) e c) competenze del concorrente (o dei concorrenti) nell'utilizzo dei prodotti Adobe, come specificato nei moduli di iscrizione (30%). La ripartizione dettagliata della valutazione per ogni categoria è specificata qui di seguito.

Categorie dei progetti

Gli individui ed i gruppi possono inserire fino a tre progetti unici in ciascuna delle seguenti categorie. Non sono consentiti progetti duplicati all'interno o tra le categorie. I giudici si riservano il diritto di rimuovere i progetti duplicati da tutte le categorie scelte.

Sezione Belle Arti

I progetti nella Sezione Belle Arti sono creati per l'espressione, l'estetica o fine a sé stesse.

Fotografia

- Per progetto appropriato si intende una singola immagine o una serie di massimo n. 10 immagini correlate. Le immagini devono essere genuinamente fotografiche e arricchite dalla lavorazione digitale o prevalentemente elaborate artisticamente (oltre il 50%) con strumenti Adobe.
- I progetti nella Sezione Belle Arti sono creati per l'espressione, l'estetica o fine a sé stesse.

Inviare il proprio progetto con le seguenti modalità:

- fino a n. 10 immagini in formato JPEG, PNG, GIF e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc..) per spiegare la finalità o il procedimento.

Criteri di valutazione

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Estetica (20%)
 - b. Espressione (20%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Progettazione grafica / Progettazione di stampa

- Per progetto appropriato si intende una singola immagine o una serie di massimo n. 10 immagini correlate. Le immagini devono essere genuinamente grafiche e create principalmente (per oltre il 50%) con strumenti Adobe.
- I progetti nella Sezione Belle Arti sono creati per l'espressione, per l'estetica o fine a sé stesse

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- fino a n. 10 immagini in formato JPEG, PNG, GIF e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità o il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Estetica (20%)
 - b. Espressione (20%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Illustrazione

- Per progetto appropriato si intende, a titolo esemplificativo e non esaustivo, illustrazioni astratte, illustrazioni editoriali che vengano utilizzate per trasmettere informazioni o chiarire concetti; illustrazioni narrative (tra cui una serie di massimo n. 10 illustrazioni per libri); i progetti devono essere realizzati prevalentemente (oltre il 50%) con strumenti Adobe.
- I progetti nella Sezione Belle Arti sono creati per l'espressione, per l'estetica o fine a sé stesse.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- fino a n. 10 immagini in formato JPEG, PNG, GIF e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità e il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Estetica (20%)
 - b. Espressione (20%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Video editing / Post-produzione

- Per progetto appropriato si intende: esempi di azione cinematografica o dal vivo che dimostrino la capacità di utilizzare gli strumenti di Adobe nel processo di video editing nella post-produzione. I progetti possono contenere qualsiasi combinazione di grafica generata al computer, effetti speciali o riproduzioni digitali di immagini. Saranno giudicati solo i primi cinque minuti del video. I progetti devono essere realizzati con l'impiego di strumenti Adobe per almeno il 50% del lavoro nel processo dell'editing di immagini, per modificare e/o accentuare gli effetti o mostrare altre competenze nella post-produzione.
- I progetti nella Sezione Belle Arti sono creati per l'espressione, per l'estetica o fine a sé stesse

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- il riferimento URL di un video su Behance, Vimeo o YouTube, con la password e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità o il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Estetica (20%)
 - b. Espressione (20%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Animazione / Grafica in movimento

- Per progetto appropriato si intende, a titolo esemplificativo e non esaustivo, animazioni narrative basate su personaggi o animazioni dinamiche con qualsiasi combinazione di grafica generata al computer, effetti visivi, animazioni di testo o riproduzioni digitali di immagini disegnate. Saranno giudicati solo i primi cinque minuti del video. I progetti devono essere realizzati con l'impiego di strumenti Adobe per almeno il 50% del lavoro nel processo di editing di immagini, per modificare e/o accentuare gli effetti o per mostrare altre competenze nella post-produzione.
- I progetti nella Sezione Belle Arti sono creati per l'espressione, per l'estetica o fine a sé stesse.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- il riferimento URL di un video su Behance, Vimeo o YouTube, con la password e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità e il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Estetica (20%)
 - b. Espressione (20%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Sezione Commerciale

I progetti nella sezione commerciale sono creati per un cliente (fittizio o reale), spesso, ma non necessariamente, per promuovere un prodotto, un servizio, una persona, un luogo o un evento.

Fotografia

- Per progetto appropriato si intende una singola immagine o una serie di un massimo di n. 10 immagini correlate. Le immagini devono essere genuinamente fotografiche e digitalmente migliorate o prevalentemente elaborate artisticamente (oltre il 50%) con strumenti Adobe.
- I progetti nella sezione commerciale sono creati per un cliente (fittizio o reale), spesso, ma non necessariamente, per promuovere un prodotto, un servizio, una persona, un luogo o un evento.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- fino a n. 10 immagini in formato JPEG, PNG, GIF e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc..) per spiegare la finalità e il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia promozionale (30%)
 - b. Praticità di applicazione (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Ideazione grafica / Progettazione di stampa / Illustrazione

- Per progetto appropriato si intende una singola immagine o fino a n. 10 immagini correlate. Le immagini devono essere genuinamente grafiche o illustrative e realizzate prevalentemente (oltre il 50%) con strumenti Adobe.
- I progetti nella sezione Commerciale sono creati per un cliente (fittizio o reale), spesso, ma non necessariamente, per promuovere un prodotto, un servizio, una persona, un luogo o un evento.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- fino a n. 10 immagini in formato JPEG, PNG, GIF e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità o il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia promozionale (30%)
 - b. Praticità di applicazione (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Video editing / Post-produzione

- Progetti appropriati sono: esempi di azione cinematografica o dal vivo che dimostrino la capacità di utilizzare gli strumenti di Adobe nel processo di video editing post-produzione. I progetti possono contenere qualsiasi combinazione di grafica generata al computer, effetti speciali o riproduzioni digitali di immagini. Saranno giudicati solo i primi cinque minuti del video. I progetti devono essere realizzati con l'impiego di strumenti Adobe per almeno il 50% del lavoro nel processo di editing di immagini, per modificare e/o accentuare gli effetti o per mostrare altre competenze nella post-produzione.
- I progetti nella sezione Commerciale sono creati per un cliente (fittizio o reale), spesso, ma non necessariamente, per promuovere un prodotto, un servizio, una persona, un luogo o un evento.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- Il riferimento URL di un video su Behance, Vimeo o YouTube, con la password e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare il suo scopo o processo.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia promozionale (30%)
 - b. Praticità di applicazione (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Animazione/ Grafica in movimento

- Per progetto appropriato si intende, a titolo esemplificativo e non esaustivo, animazioni narrative basate sui personaggi o animazioni dinamiche con qualsiasi combinazione di grafica generata al computer, effetti visivi, animazioni di testo o riproduzioni digitali di immagini disegnate. Saranno giudicati solo i primi cinque minuti del video. I progetti devono essere realizzati con l'impiego di strumenti Adobe per almeno il 50% del lavoro nel processo di editing di immagini, per modificare e/o accentuare gli effetti o per mostrare altre competenze nella animazione.
- I progetti nella sezione Commerciale sono creati per un cliente (fittizio o reale), spesso, ma non necessariamente, per promuovere un prodotto, un servizio, una persona, un luogo o un evento.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- il riferimento URL di un video su Behance, Vimeo o YouTube, con la password e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità o il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia promozionale (30%)
 - b. Praticità di applicazione (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Ideazione packaging

Per progetto appropriato si intende, a titolo esemplificativo e non esaustivo:

- Abbigliamento ed accessori
- Disegni su tessuto
- Esempi o immagini di prodotti 3D e loro confezione
- L'ideazione di packaging comprende una raffigurazione piatta per scatole di prodotti, etichette, buste o merchandising su scaffali
- I progetti devono essere stati realizzati prevalentemente (oltre il 50%) con strumenti Adobe.
- I progetti nella sezione Commerciale sono creati per un cliente (fittizio o reale), spesso, ma non necessariamente, per promuovere un prodotto, un servizio, una persona, un luogo o un evento:

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- fino a n. 10 immagini in formato JPEG, PNG, GIF e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità o il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia promozionale (30%)
 - b. Praticità di applicazione (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Progettazione web / App / Giochi

I progetti appropriati consistono in progetti destinati ad essere visualizzati attraverso un browser su un computer o un tablet. Essi possono contenere, a titolo esemplificativo e non esaustivo, una delle seguenti possibilità:

- Sistemi di indicazioni stradali
- Siti internet
- Progetti di interfacce utenti
- Progetti di eLearning

Il progetto potrebbe anche contenere l'interazione e l'intenzione di informare l'utente, come la pratica di progettazione, chioschi, mostre o la grafica ambientale. Anche se i progetti devono essere in gran parte digitali, sono idonee anche le installazioni fisiche con una importante componente digitale.

Per progetto appropriato si intende anche giochi digitali, esperienze interattive in tempo reale, consolle per videogiochi, giochi per computer elettronici o giochi per dispositivi mobili (incluse le app di telefonia basate sui giochi), intesi per il gioco individuale o di squadra. Sono accettabili i giochi HTML5 forniti nel browser; sono accettabili anche i giochi gestiti da Adobe Flash Player o Adobe AIR, ma non sono obbligatori. Sono accettabili i giochi e le esperienze interattive che utilizzano piattaforme di terzi, se le attività, animazioni ed i mondi creativi sono stati costruiti attraverso la tecnologia Adobe.

Non è necessaria una applicazione finale funzionante del gioco per presentare il progetto.

I progetti riguardanti i giochi saranno giudicati in base alla qualità della progettazione del gioco e dell'idea. I progetti dovrebbero dimostrare efficacemente l'idea di gioco tramite un video dimostrativo o attraverso l'uso di immagini fisse.

Il design del sito internet, dell'app o del gioco deve essere stato creato principalmente (per oltre il 50%) con strumenti Adobe.

I progetti nella sezione Commerciale sono creati per un cliente (fittizio o reale), spesso, ma non necessariamente, per promuovere un prodotto, un servizio, una persona, un luogo o un evento.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- il riferimento URL di un video su Behance, Vimeo o YouTube, con la password e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità e il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Qualità dell'esperienza utente (30%)
 - b. Praticità di applicazione (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Sezione di Sensibilizzazione Sociale

I progetti contengono creazioni destinate a sensibilizzare l'opinione pubblica o hanno lo scopo principale di fornire innovazioni nei temi di grande impatto sociale. Il progetto può essere presentato con qualsiasi mezzo, compresi quelli tradizionali, con video, animazioni o media interattivi. La presentazione del progetto deve dimostrare, in modo efficace, un valore estetico o un'interfaccia stimolante, di forte impatto e altamente creativa, indipendentemente dal mezzo. I progetti saranno valutati in base alla loro capacità di rendere efficacemente consapevole lo spettatore in merito a una causa o problema specifico, che ha bisogno di attenzione al mondo d'oggi. La progettazione deve dar prova del suo potenziale nel risolvere un problema sociale, che aspiri chiaramente a trovare una soluzione alle sue esigenze non soddisfatte. I progetti devono essere realizzati prevalentemente (oltre il 50%) con strumenti Adobe.

Fotografia / Ideazione grafica / Progettazione di stampa / Illustrazione

- Per progetto appropriato si intende una singola immagine o una serie fino a n. 10 immagini correlate. Le immagini devono essere genuinamente fotografiche, grafiche o illustrative e realizzate prevalentemente (oltre il 50%) con strumenti Adobe.
- I progetti nella sezione di Sensibilizzazione Sociale sono creati per indurre un cambiamento nei confronti di una causa sociale o ambientale.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- fino a n. 10 immagini in formato JPEG, PNG, GIF e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità o procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia persuasiva (30%)
 - b. Comprensione della causa sociale (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Video editing / Post-produzione / Animazione / Grafica in movimento

- I progetti appropriati consistono in video con qualsiasi combinazione di azione dal vivo, grafica generata al computer, effetti visivi, animazioni di testo o riproduzioni digitali di immagini disegnate. Saranno giudicati solo i primi cinque minuti del video. I progetti devono essere realizzati con l'impegno di strumenti Adobe per almeno il 50% del lavoro nel processo di editing di immagini, per modificare e/o accentuare gli effetti o per mostrare altre competenze nella post-produzione o nell'animazione.
- I progetti nella Sezione di Sensibilizzazione Sociale sono creati per indurre un cambiamento nei confronti di una causa sociale o ambientale.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- il riferimento URL di un video su Behance, Vimeo o YouTube, con la password e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità o il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia persuasiva (30%)
 - b. Comprensione della causa sociale (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

Progettazione web / App / Giochi

I progetti appropriati consistono in progetti destinati ad essere visualizzati attraverso un browser su un computer o un tablet. Essi possono contenere, a titolo esemplificativo e non esaustivo, una delle seguenti possibilità:

- Sistemi di indicazioni stradali
- Siti internet
- Progetti di interfacce utenti
- Progetti di eLearning

Il progetto potrebbe anche contenere l'interazione e l'intenzione di informare l'utente, come esperienza di progettazione, chioschi, mostre o la progettazione grafica ambientale. Anche se i progetti devono essere in gran parte digitali, sono idonee anche le installazioni fisiche con un'importante componente digitale.

I progetti appropriati comprendono anche giochi digitali, esperienze interattive in tempo reale, console per videogiochi, giochi per computer elettronici, giochi per dispositivi mobili (incluse le app di telefonia basate sui giochi), intesi per il gioco individuale o di squadra. Sono accettabili i giochi HTML5 forniti

nel browser; sono accettabili anche i giochi gestiti da Adobe Flash Player o Adobe AIR, ma non sono obbligatori. Sono accettabili i giochi e le esperienze interattive che utilizzano piattaforme di terzi, se le attività, animazioni ed i mondi creativi sono stati costruiti attraverso la tecnologia Adobe.

Non è necessaria un'applicazione finale funzionante del gioco per presentare il progetto.

I progetti nella sezione di Sensibilizzazione Sociale sono creati per indurre un cambiamento nei confronti di una causa sociale o ambientale.

Inserire il progetto con le seguenti modalità:

- il riferimento URL di un video su Behance, Vimeo o YouTube, con la password e tutti i materiali opzionali (PDF, YouTube, Vimeo, ecc.) per spiegare la finalità e il procedimento.

Criteri di valutazione:

- a) Originalità (30%)
- b) Efficacia nel soddisfare l'obiettivo comunicativo
 - a. Efficacia persuasiva (30%)
 - b. Comprensione della causa sociale (10%)
- c) Abilità nell'utilizzo dei prodotti Adobe (30%)

3c. Selezione dei semifinalisti

In ogni sessione di valutazione, saranno selezionati i semifinalisti tra tutti i Paesi idonei ed essi rimarranno idonei per tutta la durata del concorso. Tutti i progetti che non sono stati selezionati dopo la chiusura di ogni sessione giudicatrice ADAA saranno contrassegnati come "giudicati". Tutti i progetti presentati al Concorso, indipendentemente dalla sessione o dalla regione, saranno valutati secondo i medesimi criteri.

4. Come partecipare

I moduli di partecipazione sono disponibili esclusivamente nel sito internet di partecipazione al Concorso, su: <http://www.adobeawards.com>. Compilare il modulo di partecipazione nella sua interezza.

Ciascun progetto deve comprendere quanto segue:

- il modulo completo di domanda di partecipazione disponibile on-line, contenente una dichiarazione dell'artista o una dichiarazione, in non più di 100 parole, dell'obiettivo comunicativo del progetto, una breve spiegazione di come è stato prodotto (sempre in non più di 100 parole) ed il numero di iscrizione affiliato assegnato dal sito internet del Concorso;

- un'opera originale, creata non prima del 1° maggio 2016, all'interno di una delle quattordici categorie definite al punto 3. L'opera deve essere creata principalmente (50% o più) con gli strumenti Adobe indicati per ogni categoria, così come definito nella sezione 3 ed essere accompagnata dai file digitali originali del software Adobe, se richiesto;
- la maggior parte dei progetti semifinalisti saranno giudicati in formato digitale e non richiedono il trasporto fisico presso la sede del Concorso. Tuttavia, se ad un partecipante viene richiesto di spedire il proprio progetto in forma fisica per la semifinale, il pacchetto deve essere contrassegnato con il numero di iscrizione assegnato dal sito internet del Concorso ed inviato per posta o corriere (come Fedex, DHL o UPS), in un imballaggio protetto, all'indirizzo indicato nella documentazione per il semifinalista. I progetti semifinalisti richiesti in forma fisica devono pervenire entro il 4 agosto 2017 o saranno squalificati. Qualsiasi progetto che non soddisfi i requisiti sopra descritti sarà squalificato;
- i concorrenti possono presentare un massimo di tre progetti, per diversa categoria, per un totale massimo di n. 42 possibili progetti unici per concorrente, per tutta la durata del periodo di inserimento ADAA, indipendentemente dalla fase di valutazione. Ogni progetto deve essere presentato separatamente;
- in tutti i casi, i progetti presentati fisicamente diventano di proprietà esclusiva di Adobe e non verranno restituiti. I progetti sono considerati donazioni al programma con lo scopo di aumentare la visibilità nella community. Lo Sponsor declina ogni responsabilità per i progetti che vadano persi o danneggiati durante il trasporto. Lo Sponsor prende ogni misura ragionevole per evitare qualsiasi perdita o danno ai progetti ricevuti; tuttavia, lo Sponsor non è responsabile per i danni diretti, indiretti o conseguenti che derivino dalla perdita o dal danneggiamento di un progetto. A meno che non sia vietato dalla legge e non applicabile ai concorrenti residenti in India, la responsabilità dello Sponsor sarà limitata al minore tra: a) il valore del supporto su cui era contenuto il progetto o b) 50 (cinquanta) dollari statunitensi. Ai semifinalisti verrà comunicato l'indirizzo al momento della notifica della qualifica di semifinalista.

5. Proprietà del copyright

Inserendo un progetto in una categoria e dichiarandosi l'unico autore, il Concorrente garantisce di essere l'unico progettista, autore e proprietario dell'opera, ivi comprese tutte le componenti visive e audio o di avere il permesso di utilizzare i componenti protetti da copyright; garantisce, inoltre, che l'opera non contiene informazioni provenienti dal posto di lavoro del Concorrente o da qualsiasi altra fonte riservata terza. Inviando un progetto come gruppo di autori, i Concorrenti garantiscono di averlo progettato e creato congiuntamente e di avere la proprietà visiva e audio dell'opera o di avere il permesso di utilizzare i componenti protetti da copyright; garantiscono, inoltre, che l'opera non contiene informazioni provenienti dal posto di lavoro dei Concorrenti o da qualsiasi altra fonte riservata terza.

6. Selezione dei vincitori e dei premi

I primi cinque finalisti in ciascuna categoria di progettazione (collettivamente, i "Finalisti") saranno resi noti nel mese di agosto 2017. Un Finalista può essere un progetto di un singolo soggetto o di un gruppo. Tra i primi cinque finalisti, ogni categoria avrà un vincitore (collettivamente, i "Vincitori di Categoria"). I restanti quattro finalisti della categoria o regionali rimarranno come Finalisti.

Vincitori di Categoria

Quattordici Vincitori di Categoria verranno selezionati tra i Finalisti in ciascuna categoria. Verrà selezionato solo un Vincitore di Categoria per ciascuna categoria e i Vincitori di Categoria potrebbero essere soggetti singoli oppure gruppi.

I Vincitori di Categoria che sono partecipanti individuali riceveranno un attestato di vincita e l'iscrizione per dodici mesi a Adobe Creative Cloud All Apps. I Vincitori di Categoria individuali riceveranno un invito a partecipare alla Conferenza Adobe MAX che si terrà a Las Vegas, Nevada, dal 16 al 20 ottobre 2017; il costo di registrazione generale per studente, del valore di [299 dollari USA]; la tariffa aerea di seconda classe andata e ritorno fino a 1200 dollari USA; tre notti di sistemazione in albergo in camera condivisa. Il valore del costo di registrazione studente gratuita per MAX [299 dollari USA], la tariffa aerea e l'hotel non sono trasferibili e non possono essere convertiti in denaro o in prodotti. Ciascun Vincitore di Categoria individuale riceverà, inoltre, un anno di tutoraggio* con un esperto del settore.

In base alla disponibilità, i Vincitori di Categoria potrebbero, inoltre, ricevere degli inviti ad eventi, seminari e bootcamp della community ADAA.

Tutti coloro che scelgono di viaggiare per partecipare ad Adobe MAX 2017 saranno personalmente responsabili per i documenti, i visti e i passaporti, nonché tutto ciò che è necessario per il proprio viaggio; l'acquisizione e l'aggiornamento di tali documenti, dovrà avvenire a proprie spese. Nel caso in cui i piani di viaggio di ogni singolo soggetto siano resi impossibili dall'incapacità a richiedere, ricevere o aggiornare tali documenti, verrà dichiarata la rinuncia del soggetto ad ogni e qualsivoglia opportunità di ricevere un tesserino di ammissione gratuito per una sede, evento o convenzione alternativa. In tali circostanze, lo Sponsor non sarà responsabile del viaggio o dell'alloggio per la partecipazione alla conferenza Adobe MAX 2017, nè dovrà altrimenti compensare tale soggetto con modalità alternative.

Per i Vincitori di Categoria che sono partecipanti in gruppo, ciascun membro della squadra riceverà un'iscrizione di dodici mesi a Creative Cloud ed un attestato di vincita. Il capo designato del gruppo riceverà anche un invito a partecipare alla Conferenza Adobe MAX che si terrà a Las Vegas, Nevada, dal 16 al 20 ottobre 2017; il costo di registrazione generale per studenti del valore di [299 dollari USA]; tariffa aerea di seconda classe andata e ritorno fino a 1200 dollari USA; tre notti di sistemazione in albergo in camera condivisa. Il valore del costo di registrazione studente gratuita per MAX [299 dollari USA], la tariffa aerea e l'hotel non sono trasferibili e non possono essere aggiunti al valore in contanti del premio o convertiti in denaro o in un prodotto. Il capo del gruppo riceverà inoltre un anno di tutoraggio* con un esperto del settore.



In base alla disponibilità, tutti i membri della squadra vincente potrebbero, inoltre, ricevere inviti ad eventi, seminari e bootcamp della comunità ADAA.

Tutti coloro che scelgono di viaggiare per partecipare ad Adobe MAX 2017 saranno personalmente responsabili per i documenti, i visti e i passaporti, nonché tutto ciò che è necessario per il proprio viaggio; l'acquisizione e l'aggiornamento di tali documenti, dovrà avvenire a proprie spese. Nel caso in cui i piani di viaggio di ogni singolo soggetto siano resi impossibili dall'incapacità a richiedere, ricevere o aggiornare tali documenti, verrà dichiarata la rinuncia del soggetto ad ogni e qualsivoglia opportunità di ricevere un pass gratuito per una sede, evento o convenzione alternative. In tali circostanze, lo Sponsor non sarà responsabile del viaggio o dell'alloggio per la partecipazione alla conferenza Adobe MAX 2017, nè dovrà altrimenti compensare tale soggetto con modalità alternative.

*** Premio tutoraggio**

I Vincitori di Categoria individuali riceveranno un tutoraggio 5-5-5 offerto a distanza, a mezzo telefono, e-mail o piattaforma di comunicazione on-line. Il Vincitore di Categoria individuale potrà usufruire di tutor del settore che si specializza in una disciplina creativa simile o correlata. Il tutor del settore guiderà il Vincitore di Categoria in una serie di obiettivi di sviluppo, volti a migliorare la capacità dello studente nei processi creativi, nella finalizzazione dei progetti e nel proprio portfolio. I tutoraggi non sono destinati a diventare degli stage o a offrire sbocchi occupazionali. Adobe non è responsabile del fatto che i vincitori del concorso siano impossibilitati a partecipare alle riunioni o a raggiungere i propri obiettivi di sviluppo e tutoraggio. Ogni vincitore di concorso, che non dia inizio alla propria opportunità di tutoraggio entro il 4 dicembre 2017, perderà la possibilità del proprio premio di tutoraggio.

I Vincitori di Categoria di gruppo riceveranno un tutoraggio 5-5-5 offerto solo al capo designato del gruppo. Il tutoraggio è offerto a distanza, a mezzo telefono, e-mail, o piattaforma di comunicazione on-line. Il capo designato potrà usufruire di tutor del settore che si specializzano in una disciplina creativa simile o correlata. Il tutor del settore guiderà il Vincitore di Categoria in una serie di obiettivi di sviluppo volti a migliorare la capacità dello studente nei processi creativi, nella finalizzazione dei progetti e nel proprio portfolio. I tutoraggi non sono destinati a diventare degli stage o a offrire sbocchi occupazionali. Adobe non è responsabile del fatto che i vincitori del concorso siano impossibilitati a partecipare alle riunioni o a raggiungere i propri obiettivi di sviluppo e tutoraggio. Ogni vincitore di concorso, che non dia inizio alla propria opportunità di tutoraggio entro il 4 dicembre 2017, perderà la possibilità del proprio premio di tutoraggio.

Finalisti di Categoria e Regionali

I Finalisti di Categoria e Regionali come partecipanti individuali riceveranno un attestato di Finalista e l'iscrizione per dodici mesi a Adobe Creative Cloud.

In base alla disponibilità, i Finalisti potranno, inoltre, ricevere degli inviti ad eventi, seminari e bootcamp della comunità ADAA.



I Finalisti di Categoria e Regionali come partecipanti di gruppo riceveranno un attestato di Finalista e l'iscrizione per dodici mesi a Creative Cloud per ciascun membro della squadra.

In base alla disponibilità, tutti i membri della squadra finalista potranno, inoltre, ricevere degli inviti ad eventi, seminari e bootcamp della comunità ADAA.

Designazioni speciali

Designazioni speciali possono essere assegnate ai partecipanti che dimostrino una notevole conoscenza o inventiva in una delle categorie del concorso. I giudici possono decidere di individuare un progetto per un traguardo nel design in qualsiasi designazione che ritengano appropriata. Potranno essere assegnate un massimo di quindici designazioni.

- Se la designazione viene assegnata ad un concorrente individuale, il premio consisterà in dodici mesi di iscrizione ad Adobe Creative Cloud ed un attestato digitale in PDF per la designazione speciale.
- Se la designazione viene assegnata a un gruppo, il premio consisterà in dodici mesi di iscrizione ad Adobe Creative Cloud per ciascun membro del gruppo e un attestato di designazione speciale in PDF per ciascun membro del gruppo.

Designati a Menzione d'Onore

Le persone prescelte per una Menzione d'Onore individuale e di gruppo riceveranno un'iscrizione ad Adobe Creative Cloud per dodici mesi e un attestato digitale di Menzione d'Onore in PDF.

Dato che si tratta di una gara di abilità, la vittoria dipende dalla qualità dei progetti ricevuti. Tutti i premi saranno assegnati, a meno che non ci sia un numero inferiore di iscrizioni valide per una Categoria rispetto ai premi per quella Categoria o a meno che i giudici non decidano che la qualità dei progetti non meriti un premio. Non è consentito alcun premio alternativo, in denaro o altro in sostituzione, eccetto quanto stabilito dallo Sponsor in caso di indisponibilità del premio. I premi sono non incassabili successivamente e non trasferibili. Tutte le tasse statali, provinciali, autonome e locali sono di esclusiva responsabilità dei vincitori. I prezzi indicati sono solo i valori medi di vendita al dettaglio. Il vincitore di un premio non ha diritto alla differenza fra il prezzo indicato per ciascuno dei rispettivi premi e il prezzo che lo stesso vincitore avrebbe altrimenti dovuto pagare per il rispettivo prodotto (o per i rispettivi prodotti) nella sua giurisdizione o in qualsiasi altra giurisdizione.

7. Notifica ai finalisti

I progetti saranno giudicati a partire dall'11-12 agosto 2017. I Finalisti di Categoria saranno avvisati per e-mail o telefono e avranno dieci giorni di tempo dal ricevimento della comunicazione per riconoscere

lo stato di Finalista e confermare la propria idoneità a ricevere un premio in software. I Vincitori di Categoria e Regionali saranno avvisati tramite e-mail o telefono e avranno dieci giorni di tempo dal ricevimento della comunicazione per riconoscere lo stato di Vincitore. Lo Sponsor non è né sarà responsabile per ogni tentativo di notifica ai Vincitori non riuscito, pervenuto in ritardo, andato perso o con indirizzo errato. Se un Finalista o un Vincitore selezionato non può essere contattato, non possiede i requisiti, non riconosce il proprio stato o è impossibilitato a rispettare un qualsiasi termine o condizione del presente Regolamento Ufficiale, il relativo premio potrà essere annullato e potrà essere selezionato un Finalista o Vincitore alternativo. I Finalisti e i Vincitori dovranno, quale condizione per ricevere un premio, firmare e restituire una liberatoria dalle responsabilità, una dichiarazione di idoneità, un contratto di licenza e, laddove consentito dalla legge, un accordo di consenso alla pubblicità, il tutto entro il termine di dieci giorni dalla data di ricevimento da parte del Vincitore.

8. Temi e condizioni generali

Lo Sponsor non è responsabile e non sarà responsabile di: I) progetti persi, in ritardo, ritardati, danneggiati, incompleti, illeggibili, incomprensibili, o con indirizzo errato; II) malfunzionamenti, guasti o difficoltà di qualsiasi genere nelle linee telefoniche, nell'elettronica, nell'hardware o software, nella rete, in Internet o nei computer; III) trasmissioni informatiche non riuscite, incomplete, parziali, incomprensibili o ritardate; IV) qualsiasi condizione causata da eventi al di fuori del controllo dello Sponsor che possano causare problemi o danni al Concorso; V) eventuali lesioni, perdite o danni di qualsiasi tipo che si verifichino in connessione con o come risultato di un premio o dell'accettazione, del possesso o dell'uso di un premio o dalla partecipazione al Concorso; VI) eventuali errori di stampa o tipografici nei materiali relativi al Concorso (non applicabile in Spagna); VII) o qualsiasi legge o normativa regionale, statale, autonoma o locale violata dal Concorrente (o dai Concorrenti) durante la creazione dei progetti. Qualora episodi di frode o guasti tecnici corrompano l'amministrazione, la sicurezza, o il corretto svolgimento del Concorso, come determinato dallo Sponsor a propria esclusiva discrezione, lo Sponsor si riserva il diritto di sospendere, annullare o modificare il Concorso. Ogni Concorrente accetta di liberare e ritenere lo Sponsor indenne da ogni e qualsivoglia perdita, danno, diritto, reclamo e azione di qualsiasi tipo, in relazione al Concorso o derivanti dall'accettazione, possesso o utilizzo di qualsiasi premio, inclusi, senza limitazione, lesioni personali, morte, danni alla proprietà e richieste basate su violazione della proprietà intellettuale, diritti pubblicitari, diffamazione o violazione della privacy. Fermo restando quanto sopra, la precedente liberatoria dalle responsabilità non si applica con riguardo alle lesioni personali, morte o danni alle proprietà causate dalla negligenza dello Sponsor nei confronti dei Concorrenti residenti in India e non si applica per quanto concerne le lesioni personali o la morte causata da negligenza dello Sponsor nei confronti dei Concorrenti residenti in Portogallo. La precedente liberatoria dalle responsabilità dello Sponsor si applica solo per negligenza ordinaria o lieve causata dallo Sponsor nei riguardi dei Concorrenti residenti in Spagna. Ogni Concorrente accetta che l'unico obbligo dello Sponsor è quello di inviare i progetti dei Concorrenti ammissibili ai giudici, secondo le modalità ed i criteri di cui al presente Regolamento Ufficiale e di assegnare i premi previsti nel presente documento ai vincitori, come da termini e condizioni. Il Concorrente riconosce che l'obbligo dello Sponsor è un esame equo e adeguato per ogni progetto presentato e che il Concorrente non ha diritto a, e non deve chiedere, alcun ulteriore compenso.

La partecipazione al Concorso o la ricezione di un premio costituisce una piena e incondizionata accettazione del Partecipante e del vincitore del presente Regolamento Ufficiale, dei Termini di Utilizzo on-line di Adobe, dell'Informativa sulla Privacy (disponibile per regione e incorporata nel

presente Regolamento Ufficiale con questo riferimento) e delle decisioni di Adobe e dei Giudici, che sono definitive e vincolanti in tutte le problematiche connesse alla Promozione. La vincita di un premio è subordinata al soddisfacimento da parte del Partecipante di tutti i requisiti previsti da questo Regolamento Ufficiale.

Il Viaggio include la tariffa aerea andata e ritorno in classe economy/seconda classe (o altro modo di viaggiare a seconda della vicinanza del vincitore al luogo della destinazione del Viaggio) per il vincitore dall'aeroporto più vicino alla residenza del vincitore fino alla destinazione del Viaggio; il trasferimento da e per l'aeroporto in bus o taxi; sistemazioni in un hotel a scelta dello Sponsor (una stanza doppia condivisa). Il Vincitore (e ogni ospite del Viaggio) è l'unico responsabile di eventuali costi connessi al viaggio o di spese eccedenti il costo al dettaglio del Viaggio, come definito nella Sezione 6, ivi compresa ogni eventuale notte extra di pernottamento ed eventuali costi aggiuntivi connessi con un soggiorno prolungato, nonché qualsiasi costo connesso al Viaggio per spese accessorie, costi di hotel o costi di servizio o commissioni di gestione della compagnia aerea, pasti, mance, telefonate, spese fax, spese di Internet, acquisti in negozi di regali, souvenir, centri benessere, saloni di bellezza, spese di lavanderia o per altri servizi per gli ospiti, costi o spese relative ad attività non selezionate dallo Sponsor, viaggi o altre attività di trasferimento, visite guidate ed escursioni, qualsivoglia altro costo o spesa non offerta dallo Sponsor come parte del premio. I viaggi e gli alloggi devono essere prenotati tramite agenti a scelta dello Sponsor e fornitori di servizi designati dello Sponsor. Il vincitore (ed eventuali ospiti di viaggio) è responsabile del rispetto dei requisiti dell'hotel, incluso e non limitatamente a questo solo elemento, esibire carta di credito di importante circuito al momento del check-in. Soggetto a tutti i termini, le condizioni e le restrizioni delle compagnie aeree e dei fornitori di alloggi.

Lo Sponsor si occuperà di comunicare al vincitore l'itinerario e la data proposta (o le date proposte) per il Viaggio entro e non oltre due settimane prima della data prevista di partenza e il vincitore deve essere disponibile per il viaggio nelle date specificate dallo Sponsor. Tutte le prenotazioni, viaggi e alloggi sono soggetti a disponibilità, restrizioni e date di non operatività della compagnia aerea, quindi lo Sponsor non può garantire che il Viaggio o il relativo trasporto sia disponibile nelle date esatte specificate nel presente Regolamento Ufficiale. Lo Sponsor si riserva il diritto di modificare le date di viaggio e l'itinerario, se necessario, a causa di circostanze impreviste. Se alla data iniziale prevista per la partenza, il vincitore si trovasse nel luogo della destinazione finale del Viaggio o se qualsiasi attività relativa alla componente del Viaggio fosse annullata o posticipata per qualsiasi motivo, a causa di circostanze al di fuori del controllo dello Sponsor, il saldo dei componenti che formano il Premio verrà distribuito al vincitore a piena e completa soddisfazione dell'assegnazione del Premio.

Il vincitore (ed eventuali ospiti del viaggio) è responsabile del rispetto di tutte le procedure e restrizioni di viaggio nazionali e internazionali del caso e dell'acquisizione di tutti i documenti di viaggio necessari (carta d'identità con foto, passaporto, visti, vaccinazioni, ecc. validi) e di eventuali assicurazioni, obbligatorie o facoltative, prima di mettersi in viaggio. La porzione di viaggio del pacchetto viaggio del premio può essere annullata se: a) i documenti necessari per parte o per tutto il viaggio non sono acquisibili per qualsiasi motivo, entro il tempo richiesto dallo Sponsor o b) si verificano eventuali complicazioni correlate al diritto del vincitore di entrare o rientrare nella giurisdizione di destinazione o negli Stati Uniti o nel suo Paese di origine (nel qual caso il vincitore o il suo genitore o tutore legale se il vincitore fosse un minore, sarà l'unico responsabile per l'organizzazione del viaggio di ritorno nella sua giurisdizione di residenza, incluso ogni costo relativo).



Ciascun Concorrente accetta che, se il suo progetto venisse selezionato come progetto Finalista, quale condizione per ricevere un premio, il Concorrente dovrà firmare un accordo di licenza che concede allo Sponsor una licenza non esclusiva, perpetua, mondiale, esente da royalty per utilizzare, riprodurre, distribuire, rappresentare in pubblico, visualizzare pubblicamente, modificare per rappresentare e visualizzare pubblicamente, creare progetti derivati basati sul progetto del vincitore, allo scopo di fare pubblicità e promuovere i prodotti Adobe, nonché inserirlo e distribuirlo con i prodotti Adobe. Nella misura in cui una tale licenza perpetua fosse inefficace o inapplicabile, il Concorrente è tenuto a firmare un accordo di licenza che garantisca allo Sponsor una licenza mondiale esente da royalty, non esclusiva, di anni due, per utilizzare, riprodurre, distribuire, rappresentare e visualizzare pubblicamente, modificare per rappresentare e visualizzare pubblicamente, nonché creare progetti derivati basati sul progetto del vincitore, allo scopo di fare pubblicità e promuovere i prodotti Adobe, inserirlo e distribuirlo con i prodotti Adobe.

Ogni Concorrente accetta, inoltre, di dare esecuzione a ogni qualsivoglia documento necessario per rendere effettiva tale licenza. Ogni Concorrente, presentando un contributo, acconsente all'uso dei propri dati personali, nome, immagine, e/o voce in contenuti pubblicitari o pubblicità relativa al concorso senza alcun compenso. Fatta eccezione per le questioni che interessano i concorrenti residenti in Portogallo e in Spagna, tutti i problemi e le domande relative alla costruzione, la validità, l'interpretazione e l'applicabilità del presente Regolamento Ufficiale, i diritti e gli obblighi del Concorrente e dello Sponsor in relazione al Concorso, sono disciplinati da e interpretati in conformità con le leggi dello Stato della California, senza dar luogo ad alcuna scelta del diritto o conflitto con le norme di legge o disposizioni (dello Stato della California o di qualsiasi altra giurisdizione) che causerebbe l'applicazione delle leggi di una qualsiasi giurisdizione diversa da quella dello Stato della California. Laddove consentito dalla legge, il Concorrente accetta che tutte le controversie, reclami e cause derivanti da o connesse con questo Concorso o qualsiasi premio assegnato, ad eccezione della gestione del Concorso e della selezione dei vincitori, saranno risolti singolarmente, senza ricorso ad alcuna forma di azione collettiva (class action) ed esclusivamente dal Tribunale distrettuale degli Stati Uniti per il Distretto settentrionale della California (San Jose Division) o il responsabile Tribunale dello Stato della California situato nella contea di Santa Clara, California.

9. Elenco dei vincitori

Un elenco dei vincitori sarà pubblicato sul sito internet del programma ADAA, www.adobeawards.com, entro il mese di settembre 2017.

10. Contatti

Per ogni commento, suggerimento, lamentela che possa derivare da questi Termini e Condizioni della Gara, si invita a chiamare il numero **888-962-7483** per parlare con il servizio clienti, disponibile dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 17.00 PST.