



Informativa privacy

Versione del 1 ottobre 2026

Raccogliamo il minimo: il nome e l'avatar che scegli, la tua voce durante le partite, i pack che crei e, se accedi con Discord o Google, l'identificativo del tuo account. Niente pubblicità, niente profilazione, niente vendita di dati. Puoi scaricare o cancellare tutto da Impostazioni.

INDICE

1	Titolare del trattamento	1
2	Quali dati trattiamo e da dove vengono	2
3	Perché li trattiamo (finalità e basi giuridiche)	4
4	Devi darci questi dati?	5
5	Chi vede i tuoi dati	5
6	Trasferimenti fuori dall'Unione europea	6
7	Per quanto tempo	6
8	I tuoi diritti	7
9	Minori	8
10	Sicurezza, attività sospette e decisioni automatizzate	8
11	Modifiche a questa informativa	8

1 Titolare del trattamento

Il servizio **Dub With Your Friends** (di seguito «il sito» o «il servizio»), raggiungibile all'indirizzo <https://dubwfriends.com>, è gestito da Matteo Campo, Via Valle Ponzema 23/3, Campo Ligure, GE. In questi documenti «noi» indica il gestore e gli amministratori del sito che agiscono per suo conto.

Contatto unico per utenti e autorità (anche ai sensi degli artt. 11 e 12 del Regolamento UE 2022/2065, «DSA»): business.notmatte@gmail.com. Puoi scriverci in italiano o in inglese.

Ai sensi degli artt. 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679 («GDPR») ti spieghiamo quali dati trattiamo, da dove vengono, perché e con quali diritti. Non abbiamo nominato un responsabile della protezione dei dati (DPO), perché non è obbligatorio per un servizio di queste dimensioni: per qualsiasi richiesta scrivi a business.notmatte@gmail.com.

2 Quali dati trattiamo e da dove vengono

Se giochi come ospite: il nome e l'avatar che scegli e un identificativo casuale. Non creiamo un profilo nel database: viaggiano in un cookie firmato nel tuo browser e il server li tiene in memoria mentre sei in una stanza. Se giochi con qualcuno che ha un account, il tuo nome, il tuo avatar, le tue registrazioni e i tuoi voti restano nel replay di quella partita (vedi «La tua voce»).

Se accedi con Discord o Google: al momento dell'accesso il servizio che scegli ci comunica l'identificativo del tuo account presso di lui, il nome visualizzato (per Google il tuo nome e cognome, che vedete solo tu e gli amministratori) e l'indirizzo della foto profilo. Non riceviamo né la tua email né la tua password e non conserviamo i codici di accesso. Il nome di partenza del tuo profilo è quello che usi su Discord o il tuo nome su Google: è pubblico, e puoi cambiarlo quando vuoi. Conserviamo poi il nome e l'avatar che usi nel gioco, la data di iscrizione e dell'ultima visita, le statistiche di gioco, i badge, i pack che crei, i replay delle partite a cui partecipi, le notifiche, la lingua dell'interfaccia, lo storico di eventuali ban e la prova della tua accettazione dei Termini (versione, data e lingua).

Il profilo pubblico: per gli account mostriamo a tutti nome, avatar, badge, data di iscrizione, statistiche, pack pubblicati e obiettivi, con un'immagine di anteprima quando qualcuno ne condivide il link. Il profilo compare nella pagina Community, dove si può cercare per nome, e può essere indicizzato dai motori di ricerca.

Amici: se aggiungi amici conserviamo la lista delle amicizie e delle richieste, quando sono nate e quanti round avete giocato insieme (con i microfoni d'oro vinti). Chi ha un account può cercarti per nome e mandarti una richiesta, se non le hai disattivate. Mentre hai il gioco aperto i tuoi amici vedono se sei online, in una lobby o in partita e quando ti hanno visto l'ultima volta: puoi nascondere dalla pagina Amici. Inviti e party non vengono salvati: esistono solo nella memoria del server.

La tua voce: durante una partita le battute che registri vengono inviate al server e fatte ascoltare agli altri giocatori della stanza (e, se l'host ha attivato la modalità pubblico, agli spettatori con il codice). Se al round partecipa almeno un giocatore con account, la partita viene salvata come replay insieme alle registrazioni usate, comprese quelle degli ospiti e resta disponibile fino a 7 giorni (fino a 30 se un giocatore salva il replay nel profilo o ne condivide il link), poi viene cancellata; altrimenti le registrazioni vengono cancellate a fine round. Non ricaviamo dalla voce impronte vocali o altri dati biometrici e non la usiamo per addestrare sistemi di intelligenza artificiale.

I pack che crei: il video, le immagini e i testi che carichi, l'esito della revisione e la tua dichiarazione di averne i diritti, con la data. Quando un pack viene approvato i nostri server separano la voce dalla musica di ogni scena. L'analisi automatica delle scene che puoi usare nel Pack Creator funziona invece solo nel tuo browser: l'audio non viene inviato né a noi né ad altri.

Dati tecnici e di sicurezza: il tuo indirizzo IP viene usato al momento, in memoria, per limitare gli abusi (per esempio troppe richieste o troppe stanze dalla stessa rete); alla prima visita il paese che Cloudflare ne ricava serve solo a scegliere la lingua e non viene conservato. Per chi ha un account conserviamo un'impronta cifrata (hash con chiave segreta) delle ultime reti e degli ultimi browser usati, insieme a un identificativo casuale del browser salvato in un cookie: servono solo a far rispettare i ban. Dalle impronte non si può risalire all'indirizzo originale

senza la chiave, ma restano dati personali. I controlli anti-bot di Cloudflare esaminano segnali tecnici del tuo browser (vedi «Chi vede i tuoi dati»).

Segnalazioni: se ci segnali un contenuto trattiamo quello che scrivi e, se li indichi, il tuo nome e la tua email, per gestire la segnalazione e comunicarti l'esito.

«**Come ci hai conosciuto?**»: quando crei un account ti chiediamo, una sola volta e in modo facoltativo, dove hai sentito parlare del gioco (amici, Google, TikTok, Instagram... o con parole tue). La risposta resta sul tuo account e noi ne guardiamo solo i totali, per capire dove far conoscere il gioco. Puoi saltare la domanda, e cambiare o togliere la risposta quando vuoi da Impostazioni → Account.

Registro delle attività e statistiche: per gestire il servizio e tenerlo sicuro, per 90 giorni teniamo un registro di cosa succede sul sito, visibile solo agli amministratori: iscrizioni e accessi (con quale servizio), stanze aperte e chiuse, round giocati (con i nomi dei giocatori che hanno un account; gli ospiti sono solo contati), pack inviati in revisione o pubblicati, segnalazioni ricevute. Teniamo anche statistiche giornaliere che non nominano nessuno, come quante persone erano online, quante stanze e quanti round. Mentre hai il sito aperto la pagina avvisa il server una volta al minuto che sei ancora lì: il server conta chi è online (con account, ospite o in visita) solo nella sua memoria e conserva soltanto i totali, non chi sei. Con gli stessi totali contiamo anche, una volta al giorno per persona, il tipo di dispositivo, il browser e il sistema (dal tuo browser), la sua lingua, il paese della rete da cui ti colleghi (se il sito passa da Cloudflare, che lo indica) e quali parti del sito apri e per quanti minuti: nessuno di questi dati viene salvato insieme a te o al tuo account. Se arrivi da un link di una nostra campagna (con «utm_source» o «ref» nell'indirizzo) contiamo la visita sotto il nome della campagna, senza cookie e senza conservare il tuo indirizzo IP.

Statistiche delle visite (nostre, senza cookie): per capire quali canali portano persone che poi giocano (un post su Discord, una discussione su Reddit, l'invito di un amico...), ogni pagina che apri manda al nostro server una breve nota: l'indirizzo della pagina (senza parametri, con i codici delle stanze e dei link di condivisione nascosti) e la sua lingua; all'arrivo anche la campagna del link che hai seguito (le etichette «utm_...», che poi spariscono dalla barra degli indirizzi) e il dominio del sito da cui arrivi, mai il suo indirizzo completo. Una nota parte anche quando fai qualcosa nel gioco: crei una stanza o ci entri, la apri a tutti, aspetti da solo che arrivi qualcuno, inizi, finisci o lasci un round, registri, voti, condividi, esporti una clip, crei un pack, o il browser rifiuta il microfono; quando ti iscrivi o colleghi un altro servizio la nota la scrive il nostro server (solo con quale servizio). Queste note non contengono mai il tuo nome, il tuo account o un identificativo. Per distinguere le pagine di un visitatore da quelle di un altro nello stesso giorno, il server calcola un codice dal tuo indirizzo IP e dall'identificazione del browser insieme a una chiave casuale che cambia ogni giorno e viene cancellata alla fine della giornata: IP e identificazione del browser servono solo a questo e non vengono salvati. Del browser teniamo solo se è un telefono, un tablet o un computer e, quando il link non dice da dove arrivi, se la pagina si è aperta dentro un'app (TikTok, Instagram...); il paese solo se ce lo indica già il fornitore che ospita il sito. Per non contare le anteprime dei link e i programmi automatici, la pagina ci dice anche, una volta, che l'hai davvero usata (è rimasta in vista qualche secondo, oppure l'hai toccata, scorsa o ci hai scritto), mai cosa hai fatto. I codici di giorni diversi non si possono collegare tra loro e, cancellata la chiave del giorno, nessuno (nemmeno noi) può risalire a chi apparteneva un codice. Per queste statistiche non usiamo cookie né la memoria

del browser, né «impronte» del dispositivo; se il tuo browser invia Do Not Track o Global Privacy Control non contiamo nulla. Se ospiti una stanza con il pubblico e ne copi il link per gli spettatori, il link porta il tuo nome in gioco come nome della campagna, per contare chi arriva dalla tua diretta. Le visite e le note restano 13 mesi, poi ne restano solo totali giornalieri che non nominano nessuno.

Il blog: letture e reazioni: quando leggi un post, la pagina dice al nostro server che l'hai aperto, fin dove sei arrivato (un quarto, metà, tre quarti, la fine), per quanto è rimasta in vista, da dove sei arrivato (un'altra pagina del sito, oppure il canale della visita, come sopra) e se l'hai condiviso. Con le stesse regole delle statistiche delle visite (il codice del giorno, mai salvato; niente se il browser invia Do Not Track o Global Privacy Control; le letture del team non contano) ne restano solo numeri giornalieri per post che non nominano nessuno. Se lasci una reazione a un post (cuore, fuoco, risata, applauso, wow) teniamo quali reazioni hai lasciato su quale post, legate al tuo account o alla tua carta ospite oppure, se non hai ancora né l'uno né l'altra, a un codice ricavato dal cookie del dispositivo (mai il cookie stesso): così ogni reazione conta una volta e puoi toglierla. Gli altri vedono solo quante reazioni ha un post, mai chi le ha lasciate.

3 Perché li trattiamo (finalità e basi giuridiche)

FINALITÀ	BASE GIURIDICA (ART. 6 GDPR)
Far funzionare il gioco e il tuo account: stanze, registrazioni, voti, replay, profilo, pack (compresa la separazione di voce e musica), notifiche, amici, party e inviti	Esecuzione del contratto (Termini di servizio) – lett. b
Mostrare il profilo pubblico nella Community e nelle anteprime dei link, e lasciarlo indicizzare dai motori di ricerca	Esecuzione del contratto – lett. b; per l'indicizzazione, legittimo interesse a far conoscere la community – lett. f (puoi opposti)
Revisione dei pack, gestione delle segnalazioni, motivazione delle decisioni di moderazione	Obbligo di legge (DSA, artt. 16 e 17) – lett. c, e legittimo interesse – lett. f
Sicurezza, limiti anti-abuso e controlli anti-bot; individuare attività sospette e sospendere, bannare o cancellare gli account responsabili, anche bloccandone rete e browser	Legittimo interesse a proteggere il servizio e gli altri giocatori – lett. f
Conservare la prova dell'accettazione dei Termini	Legittimo interesse a dimostrare il rapporto – lett. f
Rendere ascoltabile un replay a chi ha il link (su richiesta di un partecipante)	Esecuzione del contratto per chi condivide; legittimo interesse per le voci degli altri partecipanti, che possono opporsi
Difendere i nostri diritti in caso di contestazioni e rispondere alle richieste delle autorità	Legittimo interesse – lett. f, e obbligo di legge – lett. c
Registro delle attività e statistiche d'uso (persone online, stanze, round), per gestire, migliorare e proteggere il servizio	Legittimo interesse – lett. f (le statistiche giornaliere non nominano nessuno; puoi opposti scrivendoci)

FINALITÀ	BASE GIURIDICA (ART. 6 GDPR)
Reazioni ai post del blog e numeri di lettura dei post (letture, fin dove, condivisioni), per sapere cosa interessa alla community	Legittimo interesse – lett. f (le reazioni le lasci tu e puoi toglierle; i numeri di lettura non nominano nessuno e non contano nulla con Do Not Track o Global Privacy Control)
Statistiche delle visite: quali canali e campagne portano persone che giocano, senza cookie né identificativi	Legittimo interesse a capire come far conoscere il servizio – lett. f (puoi opposti attivando Do Not Track o Global Privacy Control nel browser: allora non contiamo nulla)
Capire come le persone conoscono il gioco (la domanda facoltativa «Come ci hai conosciuto?») e quali campagne funzionano, solo in totali	Legittimo interesse a far conoscere il servizio – lett. f; rispondere è facoltativo e puoi togliere la risposta quando vuoi

4 Devi darci questi dati?

Nessuna legge ti obbliga a darci questi dati, ma alcuni servono a usare il servizio: senza un nome e un avatar non puoi entrare in una stanza, senza registrare la voce non puoi doppiare, e senza accedere con Discord o Google non puoi creare pack, avere un profilo o aggiungere amici. Il microfono viene usato solo quando registri, e puoi sempre giocare come ospite, senza account. I dati tecnici e di sicurezza sono necessari perché il sito funzioni in modo sicuro.

5 Chi vede i tuoi dati

Gli altri giocatori della stanza (e gli spettatori, se l'host ha attivato la modalità pubblico) vedono nome e avatar e ascoltano le tue registrazioni. **Tutti** possono vedere i pack pubblicati, il profilo pubblico degli account, nome e avatar di chi è seduto in una stanza pubblica, e i replay che un partecipante ha deciso di condividere con un link (con le voci e i nomi dei giocatori, anche nell'anteprima del link); i profili possono comparire nei risultati dei motori di ricerca.

Gli amministratori del sito accedono ai dati quando serve a gestire il servizio: revisione dei pack, segnalazioni, moderazione, sicurezza e richieste di assistenza. Le loro azioni sono registrate.

I fornitori tecnici che ospitano il sito, il database e i file trattano i dati per nostro conto come responsabili del trattamento (art. 28 GDPR): Hetzner Online GmbH (database/backups in Germany), OVH Groupe SA (servers in Germany), Cloudflare Inc (worldwide CDN).

Cloudflare (Cloudflare, Inc.) protegge il sito dai bot con Turnstile e, se il sito passa dalla sua rete, ne filtra il traffico: tratta per nostro conto l'indirizzo IP e segnali tecnici del browser, senza usarli per profilarti.

Discord e Google gestiscono l'accesso come titolari autonomi, secondo le proprie informative. Quando il sito mostra la tua foto profilo di Discord o Google, il tuo browser la scarica dai loro server.

Gli strumenti di analisi del Pack Creator: se usi l'analisi automatica delle scene, il tuo browser scarica la libreria da jsDelivr (cdn.jsdelivr.net) e i modelli da Hugging Face (huggingface.co), che come per ogni download vedono il tuo indirizzo IP. L'audio resta sul tuo dispositivo.

Le autorità pubbliche e giudiziarie, solo quando la legge ce lo impone (per esempio per i reati gravi, art. 18 DSA) o per difendere un nostro diritto.

Non vendiamo dati, non facciamo pubblicità e non usiamo strumenti di analisi o profilazione di terze parti.

6 Trasferimenti fuori dall'Unione europea

Discord, Google, Cloudflare e i servizi da cui il browser scarica gli strumenti di analisi hanno sede negli Stati Uniti o vi possono trasferire dati. I trasferimenti avvengono sulla base della decisione di adeguatezza della Commissione europea per le società che aderiscono all'EU-U.S. Data Privacy Framework (art. 45 GDPR) o delle clausole contrattuali standard approvate dalla Commissione (art. 46 GDPR). Per sapere quali garanzie si applicano, scrivi a business.notmatte@gmail.com.

7 Per quanto tempo

DATI	CONSERVAZIONE
Profilo ospite	Solo nel tuo browser, finché tieni il cookie di sessione (al massimo 180 giorni dall'ultimo aggiornamento)
Account, statistiche, pack, prova di accettazione dei Termini	Finché non cancelli l'account o lo cancella un amministratore
Registrazioni di round senza giocatori con account	Cancellate a fine round
Replay (con le registrazioni usate)	Fino a 7 giorni dalla partita; fino a 30 se salvati nel profilo o condivisi con un link; se l'account viene cancellato le sue registrazioni vengono tolte anche dai replay degli altri partecipanti
Caricamenti non usati da nessun pack	24 ore
Video dei pack rifiutati	Cancellati al momento del rifiuto
Impronte di rete e browser (account)	Cancellate dopo 90 giorni senza visite; quelle bloccate da un ban restano finché il ban è attivo, anche se l'account viene cancellato
Notifiche	180 giorni
Amicizie e round giocati insieme	Finché uno dei due non rimuove l'amicizia o cancella l'account
Richieste di amicizia senza risposta	30 giorni
Storico dei ban sull'account (motivo, durata, chi l'ha deciso)	Finché l'account esiste
Segnalazioni	Finché non vengono chiuse, poi 24 mesi
Registro della moderazione	24 mesi, anche dopo la cancellazione dell'account

DATI	CONSERVAZIONE
Stanze chiuse	3 giorni
Registro delle attività (iscrizioni, accessi, stanze, round, pack, segnalazioni)	90 giorni; se l'account viene cancellato le sue voci vengono tolte (nei round giocati con altri resta «ex giocatore»)
Risposta a «Come ci hai conosciuto?»	Finché l'account esiste, o finché non la togli dalle Impostazioni
Chi ha il sito aperto in questo momento	Solo nella memoria del server, per pochi minuti: restano soltanto i totali
Statistiche giornaliere che non nominano nessuno (anche le visite dai link di campagna)	Fino a 2 anni
Numeri di lettura dei post del blog (giornalieri, non nominano nessuno)	Fino a 2 anni, o finché il post esiste
Reazioni ai post del blog	Finché non le togli, non viene eliminato il post o non cancelli l'account
Statistiche delle visite (pagine, azioni nel gioco, canale e campagna; codici giornalieri dei visitatori)	13 mesi, poi solo totali giornalieri che non nominano nessuno
La chiave del giorno per i codici dei visitatori	Cancellata alla fine della giornata (UTC)
Pack pubblicati di un account cancellato da un amministratore	Se rispettano le regole possono restare pubblicati; li rimuoviamo se l'autore ce lo chiede

8 I tuoi diritti

Hai diritto di accedere ai tuoi dati e riceverne una copia, correggerli, cancellarli, limitarne il trattamento, riceverli in un formato leggibile e trasmetterli ad altri (portabilità) e, se hai dato un consenso, revocarlo in qualsiasi momento senza effetti sui trattamenti già fatti (artt. 7 e 15-20 GDPR).

Diritto di opposizione (art. 21 GDPR): puoi opposti in qualsiasi momento, per motivi legati alla tua situazione particolare, ai trattamenti basati sul nostro legittimo interesse, per esempio all'indicizzazione del tuo profilo o all'uso della tua voce nei replay condivisi da altri. Smettiamo, a meno che non ci siano motivi legittimi prevalenti o la necessità di difendere un diritto.

Molto lo puoi fare da solo in [Impostazioni](#) → [Privacy e dati](#): [Scarica i miei dati](#) produce un file JSON con i dati del tuo account e della tua attività nel gioco; [Elimina il mio account](#) cancella profilo, pack, caricamenti, registrazioni, voti, amicizie e notifiche. Nome e avatar li cambi quando vuoi. Per il resto — per esempio una copia delle segnalazioni che hai inviato, o se hai giocato come ospite e vuoi far togliere la tua voce da un replay — scrivi a business.notmatte@gmail.com: rispondiamo entro un mese, e potremmo chiederti di confermare dal sito che l'account è tuo.

Se ritieni che il trattamento violi il GDPR puoi proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali, Piazza Venezia 11, 00187 Roma, email protocollo@gpdp.it, PEC

protocollo@pec.gdpd.it, tel. +39 06 696771, www.garanteprivacy.it, o all'autorità del paese in cui vivi.

9 Minori

Il servizio è riservato a chi ha almeno 14 anni. Non chiediamo documenti, ma se scopriamo che un account appartiene a una persona più giovane lo chiudiamo e cancelliamo i dati. Un genitore o tutore può chiederci in qualsiasi momento di cancellare i dati di un minore scrivendo a business.notmatte@gmail.com.

10 Sicurezza, attività sospette e decisioni automatizzate

Le sessioni sono firmate con chiavi segrete, le impronte di sicurezza sono cifrate con una chiave separata, le azioni degli amministratori sono registrate e le connessioni al sito sono cifrate (HTTPS).

Per proteggere il servizio individuiamo le attività sospette (per esempio un uso automatizzato, più account per aggirare un ban, abusi della pubblicità o tentativi di forzare il sito) combinando limiti automatici, controlli anti-bot e le verifiche degli amministratori, come descritto nel [Regolamento dei contenuti](#).

Non prendiamo decisioni basate unicamente su trattamenti automatizzati che producano effetti giuridici o effetti analoghi significativi su di te (art. 22 GDPR). I limiti anti-abuso automatici bloccano solo temporaneamente (da pochi minuti a un giorno); badge e obiettivi sono assegnati in automatico in base alle statistiche di gioco. Sospensioni, ban, cancellazioni di account e rifiuti di pack sono decisi da una persona. L'unico effetto automatico riguarda un ban già deciso: se un account bannato insieme alla sua rete si ricollega da una rete o da un browser nuovi, il blocco si estende anche a questi.

11 Modifiche a questa informativa

Gli amministratori del sito possono aggiornare questa informativa in qualsiasi momento, per esempio quando cambiano le funzioni del sito, i fornitori che usiamo o la legge. La versione in vigore è sempre quella pubblicata su questo sito, con la data indicata in cima alla pagina: ti chiediamo di ricontrollarla periodicamente. Se cambiamo in modo importante come trattiamo i tuoi dati — per esempio nuove finalità, nuovi tipi di dati o nuovi destinatari — te lo diciamo sul sito prima di applicare la modifica, e se serve il tuo consenso te lo chiediamo di nuovo. L'elenco delle versioni è nella pagina [Documenti legali](#).

FINE DEL DOCUMENTO

Versione del 1 ottobre 2026 · Versione online: <https://dubwfriends.com/legal/privacy>