

## REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI “Go, Check... Click!”

### **1. Concorso a premi e organizzatori**

La presente iniziativa, denominata “Go, Check... Click!” (di seguito “Concorso”), è un concorso a premi promosso da Fondazione Sistema Toscana con sede in Via Duca D’Aosta 9 - 50129 Firenze (FI), Codice Fiscale e Partita IVA 05468660484 (di seguito “FST”) nell’ambito dell’iniziativa “Internet Festival 2022” per la diffusione delle conoscenze in campo tecnologico e dell’information technology e con finalità di ricerca statistica, in collaborazione con le associazioni di categoria Confcommercio e Confesercenti di Pisa e con Edutainment Formula e Università di Genova - Dipartimento di Informatica, Bioingegneria, Robotica e Ingegneria dei Sistemi.

La partecipazione al Concorso è disciplinata esclusivamente dai seguenti termini e condizioni.

### **2. Partecipazione**

2.1 La partecipazione al concorso è gratuita, può partecipare qualsiasi persona, purché maggiorenne, residente o domiciliata in Italia. Sono esclusi dalla partecipazione i dipendenti di FST, i dipendenti dei soggetti promotori e società fornitrici dell’evento “Internet Festival” e relativi parenti entro il quarto grado.

2.2 “Go, Check... Click!” è organizzato nell’ambito dell’evento “Internet Festival”, di cui FST è organizzatore. L’area territoriale del concorso è limitata alla sede di svolgimento di “Internet Festival”, Comune di Pisa (PI) e ad un’unica sede situata a Navacchio, Comune di Cascina (PI).

2.3 Il periodo di validità del contest, cioè il periodo in cui sarà possibile partecipare all’iniziativa e accumulare punteggio valido ai fini della classifica, è venerdì 7 ottobre 2022 (dalle ore 11:00 alle ore 19:00, ora locale) e sabato 8 ottobre 2022 (dalle ore 11:00 alle ore 19:00, ora locale).

Le iscrizioni sono aperte dalle 12:00 di Mercoledì 28 settembre 2022 alle 12:00 di Sabato 8 ottobre 2022.

### **3. Meccanica e modalità di partecipazione al Concorso**

#### **3.1 Struttura Generale**

Go, Check... Click! è un Rogaining supportato da un sistema digitale, a partecipazione libera e gratuita.

I partecipanti, previa iscrizione, prenderanno parte alla competizione in squadre di 3 elementi. Non è possibile essere membro di più di una squadra.

Obiettivo del gioco è totalizzare il punteggio più alto in classifica durante la durata della sessione.

Lo svolgimento del gioco è supportato da una web app e supervisionato da Game Admin designati dall’organizzazione.

Il punteggio viene assegnato in base ai Checkpoint visitati a insindacabile giudizio dei Game Admin.

### 3.2 Iscrizione

Le iscrizioni sono aperte dalle 12:00 di Mercoledì 28 settembre 2022 alle 12:00 di Sabato 8 ottobre 2022.

Sarà possibile iscriversi online sul sito di Internet Festival ([www.internetfestival.it](http://www.internetfestival.it)) o presentandosi allo Starting Point a partire dalle 10:30 di Venerdì 7 ottobre 2022.

I partecipanti devono iscriversi già in squadre preformate di 3 elementi, con esplicita accettazione del corrente Regolamento e dell'Informativa Privacy, e indicando il ruolo di "Capitano" che sarà responsabile del ritiro del premio in caso di vincita.

Si specifica che per le iscrizioni a gioco in corso, il tempo complessivo valido ai fini della classifica rimane quello della sessione in corso (11:00 - 19:00) senza possibilità di recupero o qualsiasi riparametrazione del punteggio rispetto all'orario di iscrizione.

### 3.3 Starting Point e Checkpoint

La mappa di gioco è suddivisa in Checkpoint corrispondenti a luoghi di interesse storico, culturale o commerciale. A ciascun Checkpoint è assegnato un punteggio numerico ed una Scena.

I 14 Checkpoint corrispondenti alle sedi di Internet Festival saranno aperti per una finestra temporale ridotta rispetto all'intera durata della sessione di gioco.

Lo Starting Point è il luogo di partenza all'avvio di ogni sessione e la centrale operativa dei Game Admin.

I Checkpoint sono **130** così ripartiti:

- 1 con punteggio 200
- 1 con punteggio 150
- 5 con punteggio 50
- 13 con punteggio 30
- 33 con punteggio 20
- 77 con punteggio 10

Il punteggio massimo ottenibile dai Checkpoint è **2420 punti**.

### 3.4 Svolgimento

Nel periodo di validità precedentemente indicato saranno aperte due sessioni di gioco, indipendenti una dall'altra, della durata di **8 ore** ciascuna. Ogni squadra potrà partecipare a una sola sessione.

All'avvio della sessione le squadre si presentano allo Starting Point per il brief iniziale. Da quel momento possono accedere alla Mappa del gioco (tramite web app) dove sono riportati tutti i Checkpoint.

Le squadre che dovessero iscriversi a sessione iniziata riceveranno istruzioni digitali equivalenti a quelle del brief.

Scopo del gioco è totalizzare più punti delle altre squadre pianificando percorsi ottimali per visitare più Checkpoint nel tempo dato.

Ogni volta che una squadra raggiunge un Checkpoint, valida la sua tappa scattando una foto e caricandola sulla web app.

Per ottenere il punteggio del Checkpoint, la foto deve rispettare i seguenti criteri:

1. avere come sfondo il luogo a cui è assegnato il Checkpoint
2. comprendere tutti i membri della squadra
3. essere caricata nel luogo a cui è assegnato il Checkpoint
4. rispettare i criteri indicati nella Scena

In riferimento al punto 1. sono ammissibili anche foto all'interno del luogo a cui è assegnato il Checkpoint.

Una volta caricata, la foto è **valutata dai Game Admin** e potrà ottenere:

- punteggio completo, se tutti i requisiti sono soddisfatti
- nessun punteggio, se almeno uno dei requisiti non è soddisfatto

In caso di valutazione negativa, il team può ritentare con l'invio di una nuova foto.

Non sono ammissibili foto dai contenuti discriminatori, violenti, sessisti o osceni.

Il giudizio dei Game Admin è insindacabile.

Ad intervalli di tempo regolari, distribuiti per l'intera durata della sessione, ad ogni squadra vengono proposti un massimo di 48 quiz a risposta multipla da risolvere entro 5 minuti. Rispondere correttamente attribuisce alla squadra un bonus di 10 punti. Gli stessi quiz vengono proposti a tutte le squadre con le stesse tempistiche e modalità. Ogni quiz viene proposto al team una sola volta, indipendentemente dall'invio o meno di una risposta.

Nello spirito collaborativo della competizione, la piattaforma di gioco prevede la richiesta di aiuto ad un'altra squadra per la risoluzione dei quiz.

Il punteggio massimo ottenibile rispondendo ai quiz è di **480 punti**.

Per ogni squadra, il ruolo di Capitano ha compiti diversi dagli altri giocatori: non può caricare foto tramite la piattaforma ma può controllare in tempo reale i punteggi delle altre squadre in gioco per impostare e/o modificare in corso la strategia di gioco.

### 3.5 Classifica e vincitori

Al termine di ogni sessione di gioco, il punteggio totale (Checkpoint + Quiz) di ogni squadra viene inserito in una Graduatoria comune.

I vincitori della competizione sono suddivisi nelle seguenti categorie:

1. Leaderboard, per le tre squadre con il punteggio più alto
2. Scena più “imperfetta”, per la squadra che abbia saputo interpretare le scene dei Checkpoint IF nella chiave del tema di Internet Festival 2022
3. Quizmaster, per la squadra che ha risposto correttamente al maggior numero di quiz

Per la categoria 1, in caso di ex aequo verrà premiata la squadra che ha ottenuto maggiore punteggio dai checkpoint temporizzati. In caso di ulteriore ex aequo verrà premiata la squadra che ha risposto al maggior numero di quiz.

Per la categoria 2, è istituita una Commissione formata da rappresentanti dei soggetti organizzatori e promotori dell’iniziativa (Internet Festival, Edutainment Formula) e rappresentanti degli esercizi commerciali aderenti (in forma consociata o tramite le associazioni di categoria). La graduatoria sarà stilata ad insindacabile giudizio della giuria.

Per la categoria 3, in caso di ex aequo verrà premiata la squadra con il punteggio più alto in Graduatoria. In caso di ulteriore ex aequo verrà premiata la squadra che ha ottenuto maggior punteggio dai checkpoint temporizzati.

#### **4. Descrizione premio in palio**

La graduatoria finale assegnerà un premio di vincita ai primi cinque classificati.

Il premio assegnato alla squadra prima classificata della categoria 1 sarà un pacchetto di buoni del valore complessivo di 1.500 €, così composto:

- 20 buoni dal valore di € 10,
- 14 buoni dal valore di € 50,
- 6 buoni dal valore di € 100.

Il premio assegnato alla squadra seconda classificata della categoria 1 sarà un pacchetto di buoni del valore complessivo di 1.200 €, così composto:

- 10 buoni dal valore di € 10,
- 10 buoni dal valore di € 50,
- 6 buoni dal valore di € 100.

Il premio assegnato alla squadra terza classificata della categoria 1 sarà un pacchetto di buoni del valore complessivo di 900 €, così composto:

- 10 buoni dal valore di € 10,
- 8 buoni dal valore di € 50,
- 4 buoni dal valore di € 100.

I vincitori dei premi della categoria 1 non saranno compatibili con i premi delle categorie 2 e 3, con scorrimento delle classifiche nel caso in cui una squadra vincitrice dei premi della categoria 1 risulti prima classificata anche nelle graduatorie delle categorie 2 e 3.

Il premio assegnato alla squadra prima classificata della categoria 2 sarà un pacchetto di buoni del valore complessivo di 900 €, così composto:

- 10 buoni dal valore di € 10,
- 8 buoni dal valore di € 50,
- 4 buoni dal valore di € 100.

Il premio assegnato alla squadra prima classificata della categoria 3 sarà un pacchetto di buoni del valore complessivo di 600 €, così composto:

- 10 buoni dal valore di € 10,
- 6 buoni dal valore di € 50,
- 2 buoni dal valore di € 100.

I buoni non saranno suddivisi tra i membri ma saranno ritirati dal Capitano per conto dell'intera squadra.

I buoni saranno utilizzabili, fino ad esaurimento, negli esercizi commerciali aderenti al Concorso entro il 20 dicembre 2022.

I buoni sono cumulabili ma senza possibilità di frazionamento: i buoni non daranno pertanto diritto a resto in denaro o possibilità di residuo né sono convertibili in altri buoni di diversa natura.

Per ogni tipologia di premio non sarà possibile utilizzare buoni per un valore complessivo superiore a 300 € in un singolo esercizio commerciale aderente all'iniziativa.

I buoni non sono cumulabili tra premi diversi (i buoni del primo premio non possono essere spesi sommandosi a quelli del secondo premio, ad esempio).

Gli esercizi commerciali aderenti rilasceranno ai/alle vincitori/trici regolare scontrino a riprova dell'avvenuta vendita, provvederanno al ritiro dei buoni corrispondenti all'acquisto effettivo e al contrassegno con timbro, data e orario del consumo.

In linea con le finalità sociali di Internet Festival, nonché in ottemperanza alle normative nazionali vigenti, si precisa che il premio non potrà essere utilizzato per l'acquisto di prodotti quali tabacco, giochi a premio/scommesse, armi.

I buoni non saranno rimborsabili in caso di furto, sottrazione, smarrimento o rinuncia ed il valore contenuto non può essere convertito in denaro.

### **5. Godimento del premio e devoluzione in caso di mancato assegnamento**

La comunicazione di vincita avverrà per telefono e/o per mail, con premiazione prevista per Domenica 9 ottobre alle 16:30. La squadra vincitrice dovrà in ogni caso convalidare la vincita entro 15 giorni dalla data di comunicazione della vincita tramite i canali ivi indicati. In caso di irreperibilità del vincitore o mancata risposta il premio verrà considerato non richiesto e verrà assegnato alla riserva successiva (con scorrimento della classifica).

La vincita sarà confermata dopo l'effettiva convalida e la verifica del rispetto di tutte le norme di partecipazione e condizioni indicate nel presente regolamento che non potranno essere modificate durante l'intero periodo di svolgimento del concorso. FST si riserva di verificare la veridicità di quanto dichiarato e

riportato nel form di iscrizione ai fini della convalida della vincita. La mancata presentazione di un documento di identificazione valido è causa per la revoca del provvedimento di assegnazione del premio.

Qualsiasi richiesta di un premio alternativo e/o dell'equivalente in denaro non potrà essere esaudita.

In caso il premio non venga richiesto o non possa essere assegnato entro il termine ultimo di consegna sarà devoluto a **Associazione Amici Della Fondazione Stella Maris ONLUS**, con sede in Viale del Tirreno, 331/b – 56128 – Calambrone (Pisa), nata nel 1993 con lo scopo di affiancare l'attività della Fondazione Stella Maris per promuovere e sostenere iniziative in favore della cura, riabilitazione, assistenza e inserimento sociale dei giovani affetti da disabilità psichica.

## **6. Comunicazione al pubblico**

Il regolamento completo sarà messo a disposizione dei partecipanti su [www.internetfestival.it](http://www.internetfestival.it)

Il Concorso sarà altresì promosso attraverso i canali di Internet Festival:

- pagina Facebook [@internetfestival](https://www.facebook.com/internetfestival)
- account Twitter [@Internetfest](https://twitter.com/Internetfest)
- profilo Instagram [@internetfest](https://www.instagram.com/internetfest)
- newsletter

## **7. Esclusione dalla partecipazione**

In caso di violazione di questi termini e condizioni, FST si riserva il diritto di escludere i partecipanti dal Concorso.

## **8. Trattamento dei dati durante il Concorso**

I dettagli sui dati trattati nell'ambito del Concorso e sui diritti che spettano al partecipante possono essere consultati nell'apposita Informativa della Privacy, consultabile sul sito <https://www.internetfestival.it/> nelle pagine dedicate all'iniziativa.

## **9. Disposizioni finali**

FST si riserva il diritto di modificare, anche parzialmente ed in qualunque momento, le modalità di partecipazione al presente concorso a premio, dandone adeguata comunicazione, non introducendo modifiche peggiorative e salvaguardando i diritti già acquisiti dai partecipanti.

Per qualsiasi informazione sul presente concorso a premi e per il regolamento il Destinatario potrà collegarsi al sito [www.internetfestival.it](http://www.internetfestival.it)

Il presente regolamento nella versione ufficiale è conservato presso FST, Via Duca D'Aosta 9 - 50129 Firenze (FI).