

REGOLAMENTO DEL CONCORSO A PREMI **“Go, Check... Click!” 2026**

1. Concorso a premi e organizzatori

La presente iniziativa, denominata “Go, Check... Click!” ed. 2026 (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 2026” per la diffusione delle conoscenze in campo tecnologico e dell’information technology e con finalità di ricerca statistica, in collaborazione con l’associazione di categoria Confcommercio 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 e aperta a qualsiasi persona, purché maggiorenne, residente o domiciliata in Italia. Sono esclusi dalla partecipazione i dipendenti di FST, i dipendenti dei soggetti promotori e delle società fornitrici dell’evento “Internet Festival” e relativi parenti entro il quarto grado.

2.2 “Go, Check... Click!” è realizzato 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 sabato 10 ottobre 2026 dalle ore 10:00 alle ore 13:00 e dalle 15.30 alle 18.30 (ora locale).

Le iscrizioni sono aperte online dalle 10:00 di lunedì 14 settembre 2026 alle 10:00 di sabato 10 ottobre 2026.

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 2 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 online sul sito di Internet Festival (www.internetfestival.it) dalle 10:00 di lunedì 14 settembre 2026 alle 10:00 di sabato 10 ottobre 2026.

Sarà inoltre possibile iscriversi presentandosi all'Info Point di Internet Festival, a Logge dei Banchi, nelle giornate di giovedì 8 e venerdì 9 ottobre 2026, o allo Starting Point, al Centro Congressi Le Benedettine, fino alle 15:30 di sabato 10 ottobre 2026.

I partecipanti devono iscriversi già in squadre preformate di 2 elementi, con esplicita accettazione del corrente Regolamento e dell'Informativa Privacy, e indicando il ruolo di "Capitano" che verrà contattato in caso di vincita per accettazione e modalità di ritiro del premio.

Si specifica che per eventuali iscrizioni a gioco in corso, il tempo complessivo valido ai fini della classifica rimane quello delle due sessioni in corso (10:00-13:00 e 15:30-18:30) 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 oltre alle sedi di Internet Festival. A ciascun Checkpoint è assegnato un punteggio numerico ed una Scena.

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

I Checkpoint sono **150** così ripartiti:

- 1 con punteggio 200
- 3 con punteggio 150
- 5 con punteggio 50
- 13 con punteggio 30
- 47 con punteggio 20
- 81 con punteggio 10

Il punteggio massimo ottenibile dai Checkpoint è **3040 punti**.

Alcuni checkpoint sono raggruppati in **Sentieri**.

I **Sentieri** sono 6, presentano un numero variabile di checkpoint, e ogni **Sentiero** si considera completato quando tutti i suoi checkpoint sono conquistati.

Per ogni **Sentiero** completato vengono attribuiti **60 punti**.

Il punteggio totale ottenibile dai **Sentieri** è di **360 punti**.

3.4 Svolgimento

Nel periodo di validità precedentemente indicato saranno aperte due sessioni di gioco, indipendenti una dall'altra, della durata di **3 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 30 quiz a risposta multipla da risolvere entro 5 minuti. Rispondere correttamente attribuisce alla squadra un bonus di 15 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.

In corrispondenza di quiz specifici associati ai checkpoint, si potrà rispondere solamente dopo aver conquistato il checkpoint.

Il punteggio massimo ottenibile rispondendo ai quiz è di **450 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, suddivise in primo, secondo e terzo posto
2. Scena più "saggia", per la squadra che abbia saputo interpretare le scene dei Checkpoint IF nella chiave del tema di Internet Festival 2026
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 risposto al maggior numero di quiz. In caso di ulteriore ex aequo faranno fede data e orario di iscrizione, premiando la squadra iscritta per prima.

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 faranno fede data e orario di iscrizione, premiando la squadra iscritta per prima.

4. Descrizione premio in palio

La graduatoria finale assegnerà un premio di vincita a cinque classificati.

Il premio assegnato alla squadra prima classificata della categoria 1 sarà un pacchetto di due buoni (da qui in seguito intesi come premi per ogni singolo membro di team vincitore) del valore complessivo di **1.200€**.

Il premio assegnato alla squadra seconda classificata della categoria 1 sarà un pacchetto di due buoni del valore complessivo di **1.000€**.

Il premio assegnato alla squadra terza classificata della categoria 1 sarà un pacchetto di due buoni del valore complessivo di **800€**.

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 due buoni del valore complessivo di **800€**.

Il premio assegnato alla squadra prima classificata della categoria 3 sarà un pacchetto di due buoni del valore complessivo di **600€**.

I premi saranno assegnati ad ogni Team vincitore, il Capitano sarà responsabile per le comunicazioni di vincita e per accettazione e suddivisione del premio per conto dell'intera squadra.

I buoni saranno utilizzabili, fino ad esaurimento, negli esercizi commerciali aderenti al Concorso entro il 18 dicembre 2026.

I buoni non daranno diritto a resto in denaro o possibilità di residuo né sono convertibili in altri buoni di diversa natura.

Per ogni singolo vincitore non sarà possibile utilizzare buoni per un valore complessivo superiore a 250€ in un singolo esercizio commerciale aderente all'iniziativa.

Gli acquisti sono individuali e non è prevista la possibilità di acquisti di gruppo, ogni singolo acquisto dovrà pertanto essere pagato con lo stesso buono, non cumulabile con buoni di membri dello stesso Team o di Team diversi.

Gli esercizi commerciali aderenti rilasceranno ai/alle vincitori/trici regolare scontrino a riprova dell'avvenuta vendita e provvederanno a scalare il valore del buono del corrispettivo importo d'acquisto.

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.**

In nessun caso i buoni non saranno rimborsabili, né potranno essere convertiti 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 11 ottobre 2026 alle 17:30 presso il Centro Congressi le Benedettine, sede di Internet Festival. 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

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

- pagina Facebook [@internetfestival](https://www.facebook.com/internetfestival)
- 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

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