Contest "Educazione Alimentare e Sport in Minecraft"
Contest scolastico nazionale rivolto alle scuole primarie e secondarie,
promosso da Coldiretti
Anno scolastico 2026 / 2027

REGOLAMENTO

ART. 1 | Premessa

1.1 Il presente Regolamento disciplina il Contest dal titolo **"Educazione Alimentare e Sport in Minecraft"** (di seguito, anche il "**Contest**") promosso da **Coldiretti** (di seguito, anche il "**Promotore**") insieme alla Fondazione Campagna Amica e alla Fondazione Aletheia e realizzato con il supporto operativo di **Maker Camp** (di seguito, anche il "**Partner tecnico**"), in presenza e in digitale sul sito web dedicato (di seguito, anche la "**Manifestazione**"), con l'obiettivo di diffondere tra gli studenti delle scuole italiane i valori della cibo dieta mediterranea, del cibo di qualità, della filiera agricola e di uno stile di vita attivo, attraverso l'uso di Minecraft Education, mediante l'assegnazione di un premio (di seguito, anche "**Premio/i**"), così come descritto all'art.5.

ART. 2 | Indizione del Contest e finalità

2.1 Il Contest nasce dalla volontà del Promotore di portare nelle scuole italiane i temi dell'educazione alimentare e del movimento, invitando le classi a immaginare e progettare, con il linguaggio creativo di Minecraft, un mondo virtuale che racconti i valori del mangiar sano, della qualità e sostenibilità della filiera agricola e di una vita attiva. Attraverso la creazione di scenari in Minecraft Education, gli studenti delle scuole italiane sono invitati a esplorare questi temi e a tradurli in progetti originali, sviluppando al contempo competenze digitali, creatività e capacità di lavoro in gruppo, mantenendo un dialogo costante con le discipline STEM.

Ogni classe partecipante sceglie uno dei tre ambiti tematici del Contest e costruisce il proprio elaborato. I tre ambiti sono volutamente ampi, per lasciare libertà creativa alle scuole:

- Salute e alimentazione consapevole – "mangiare bene": i principi della dieta mediterranea; cibi sani contro cibi ultra-formulati, imparare a scegliere e a leggere le etichetta; stagionalità e ciclo di vita del cibo;
- La filiera del cibo – "dalla terra alla tavola": agricoltura, biodiversità e benessere animale; filiera corta e cibi 100% made in Italy; sostenibilità e rispetto dell'ambiente;
- Sport e movimento – "vivere attivi": lo sport come abitudine quotidiana; la vita attiva contro la sedentarietà; cibo e movimento, due facce dello stesso benessere.

2.2 Le finalità del Contest sono quindi:

- promuovere l'educazione alimentare e i benefici alla salute che porta un cibo sano e di qualità, attraverso anche i principi Dieta Mediterranea;
- valorizzare la filiera agricola italiana, la stagionalità, la filiera corta e la sostenibilità ambientale;
- diffondere l'importanza del movimento e di uno stile di vita attivo tra i più giovani;
- stimolare creatività, competenze digitali e lavoro di squadra attraverso Minecraft Education;
- favorire l'inclusione e la partecipazione di tutti gli studenti, indipendentemente dal tipo di scuola e dalla provenienza;
- utilizzare il videogioco come strumento didattico per affrontare, in modo concreto e coinvolgente, i temi dell'alimentazione e dello sport. Portarli dal virtuale al reale facendogli toccare con mano i benefici di una sana alimentazione e di una corretta attività fisica

2.3 Il Premio sarà assegnato a insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione appositamente costituito dal Promotore e meglio descritto al successivo art. 4 (di seguito, il "**Comitato di Valutazione**").

2.4 Al fine di promuovere i risultati del Contest e di valorizzare le proposte progettuali ricevute, il Promotore potrà realizzare accordi di collaborazione con ulteriori Partner tecnici interessati al Contest (di seguito, anche i "**Partner**") che possano offrire servizi di supporto alle proposte progettuali ricevute.

ART. 3 | Partecipazione al Contest e aggiudicazione

3.1 La partecipazione al Contest è gratuita ed è rivolta alle classi delle scuole primarie (limitatamente alle classi quarte e quinte) e secondarie di primo e secondo grado, degli istituti pubblici e paritari italiani (di seguito anche "**Partecipanti**"). Sono ammesse più classi partecipanti in rappresentanza della singola scuola; la domanda di iscrizione dovrà essere presentata da ciascuna classe partecipante. Le classi dovranno individuare un insegnante in rappresentanza di ciascuna classe partecipante.

3.2 I Partecipanti saranno invitati a realizzare progetti digitali (di seguito anche "**Elaborati/o**") in Minecraft "Education Edition" che sviluppino in modo originale uno dei tre ambiti tematici di cui all'art. 2.1. Gli Elaborati dovranno presentare narrazioni originali – basate su scenari reali o immaginari – che raccontino i valori di una sana e corretta alimentazione, della filiera agricola di qualità e di uno stile di vita attivo, mostrando come questi temi possano tradursi in scelte concrete e consapevoli.

3.3 Per partecipare al Contest i Partecipanti dovranno sottoporre la propria domanda di partecipazione, dal entro e non oltre il 20 novembre 2026 (ore 12.00) attraverso l'apposito modulo di registrazione disponibile nella pagina dedicata del sito del Contest [www.coldiretti.it/minecraft]. Dopo aver sottoposto la domanda di partecipazione i Partecipanti riceveranno – all'indirizzo e-mail comunicato all'atto dell'iscrizione – una e-mail nella quale saranno indicate le istruzioni per la presentazione degli Elaborati, il supporto e il software necessario per la partecipazione al Premio.

3.4 Gli Elaborati da restituire dovranno contenere il mondo Minecraft personalizzato e la relazione descrittiva. Eventualmente, potranno essere integrati da immagini e/o da video tratti dall'utilizzo del videogioco Minecraft e dalle ambientazioni e opere ivi realizzate. I formati ammessi per gli Elaborati saranno:

- Il mondo Minecraft di partenza opportunamente modificato in base alla propria narrazione (dimensione massima 100MB);
- Video ripresi dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite screen recording effettuati da tool esterni (dimensione massima del file: 500MB);
- Raccolte di immagini sotto forma di presentazioni o storyboard. Le immagini possono essere realizzate dall'interno dell'ambiente Minecraft tramite entità "fotocamera" oppure tramite screenshot effettuati da tool esterni (dimensione massima del file 100MB).

I Partecipanti dovranno allegare all'Elaborato la relazione che illustri e descriva il percorso seguito, il messaggio che s'intende trasmettere nonché ogni altro elemento che si ritenga necessario all'illustrazione e alla valorizzazione del lavoro svolto. A titolo di esempio potrà essere utilizzato, per la propria relazione, il modello reso disponibile al seguente link: https://www.makercamp.it/modello-mc

3.5 È ammessa la consegna di un singolo Elaborato per classe. Nel caso in cui una classe ne presentasse più di uno, sarà valutato esclusivamente quello inviato per ultimo in ordine di arrivo cronologico.

3.6 L'Organizzatore, attraverso il Partner tecnico dell'iniziativa, fornirà le licenze Minecraft alle classi che ne faranno esplicita richiesta in fase di iscrizione. Gli Istituti Scolastici già in possesso di proprie licenze Minecraft potranno utilizzarle per partecipare al Premio.

3.7 A partire dal 8 marzo 2027 l'Elaborato potrà essere caricato sull'apposita piattaforma internet il cui indirizzo sarà comunicato via e-mail a tutte le classi partecipanti in tempo utile. Tutti gli Elaborati, con le relative relazioni ed eventuali materiali aggiuntivi, dovranno essere consegnati, entro e non oltre il 26 marzo 2027 ("**data di consegna**"), tramite upload dei file sull'apposita piattaforma internet. Non saranno accettati Elaborati consegnati oltre il suindicato termine e con modalità di invio differenti.

3.8 Il Partner tecnico della manifestazione fornirà un supporto ai Partecipanti attraverso: video tutorial a supporto delle classi dove verrà spiegato come installare il software Minecraft, come avviare il mondo di partenza e come inserire i personaggi non giocanti, etc.; un webinar per supportare le classi nell'avvio del proprio progetto che prevederà anche una sessione finale di domande e risposte. Il link del webinar verrà comunicato via e-mail ai soli Partecipanti. Per altre informazioni e chiarimenti, durante l'intero periodo di svolgimento del Contest, sarà possibile contattare l'help desk messo a disposizione dal partner tecnico (tramite e-mail supporto_coldiretti@makercamp.it, **dalle ore 14.00 alle ore 18.00 dal lunedì al venerdì**). Tutte le comunicazioni degli organizzatori avverranno via e-mail e tramite il canale WhatsApp dedicato al Contest a cui è possibile aggiungersi in autonomia dal seguente link: Canale WhatsApp

3.9 Successivamente alla data di consegna del Contest, il Partner tecnico effettuerà, per ciascuna macro-area territoriale di cui all'art. 5, una prima preselezione dei progetti finalisti da sottoporre al Comitato di Valutazione.

3.10 Il Comitato di Valutazione, dopo aver preso visione di ciascun progetto finalista, procederà alle operazioni di voto e, all'esito della votazione, decreterà i progetti vincitori di cui all'articolo 5. Ogni dettaglio sulle modalità della proclamazione dei vincitori, data e ora della stessa, (ivi inclusa la possibilità di realizzare eventi di premiazione dedicati in presenza fisica oppure on-line) sarà comunicato direttamente ai Partecipanti.

ART. 4 | Comitato di Valutazione, criteri di valutazione

4.1 Il Comitato di Valutazione sarà unico per tutte le macro-aree territoriali di cui all'art. 5 e sarà composto da un numero di almeno 3 membri individuati dal Promotore, di concerto con il Partner tecnico. Tra questi, verrà indicato colui che svolgerà le funzioni di Presidente. Il medesimo Comitato di Valutazione valuterà gli Elaborati finalisti di tutte le macro-aree.

4.2 Tra le giornate del 15 e il 22 aprile il Comitato di Valutazione si riunirà e decreterà il nome dei Partecipanti aggiudicatari del premio.

4.3 Il Comitato di Valutazione valuterà ogni Elaborato ed esprimerà il proprio insindacabile giudizio sulla base dei seguenti criteri (ciascuno valutabile con un punteggio da un minimo di 1 ad un massimo di 100):

- a. grado di originalità ed innovazione dell'Elaborato presentato;
- b. attinenza dell'Elaborato con le finalità e gli ambiti tematici del Contest;
- c. livello qualitativo complessivo dell'Elaborato presentato.

4.4 In caso di parità tra più proposte progettuali, prevarrà il voto del Presidente.

4.5 Non è previsto alcun compenso per i membri del Comitato di Valutazione, incluso il Presidente.

ART. 5 | Macro-aree territoriali, finali e Premio

5.1 Ai fini della selezione dei finalisti, delle finali e dell'assegnazione dei premi, il territorio nazionale è suddiviso in quattro macro-aree:

- NORD: Valle d'Aosta, Piemonte, Liguria, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna;

- CENTRO: Toscana, Umbria, Marche, Lazio;
- SUD: Abruzzo, Molise, Campania, Puglia, Basilicata, Calabria;
- ISOLE: Sicilia, Sardegna.

5.2 Ogni classe è assegnata alla macro-area corrispondente alla regione della propria scuola. La preselezione dei finalisti e l'assegnazione dei premi avvengono separatamente all'interno di ciascuna macro-area, per ciascun ordine e grado di scuola, fermo restando che la valutazione è affidata a un unico Comitato di Valutazione di cui all'art. 4.

5.3 Si terranno quattro finali pubbliche in presenza, una per ciascuna macro-area (Nord, Centro, Sud, Isole), ospitate in sedi facilmente raggiungibili all'interno del rispettivo territorio, indicativamente verso fine maggio 2027. Le sedi e le date delle finali saranno definite dal Promotore e comunicate ai Partecipanti.

5.4 Il Comitato di Valutazione selezionerà, **per ciascuna macro-area, nr. 3 (tre) classi vincitrici** per ciascun ordine e grado di istruzione (categorie), secondo la seguente tabella:

- **nr. 3 premi per la scuola primaria** (limitatamente alle quarte e quinte classi);
- **nr. 3 premi per la scuola secondaria di primo grado**;
- **nr. 3 premi per la scuola secondaria di secondo grado**.

In aggiunta alle classi vincitrici la giuria potrà anche selezionare e premiare elaborati particolarmente meritevoli assegnando delle menzioni speciali. Entro il 23 aprile 2027 ai vincitori verrà comunicato, tramite e-mail, l'esito del Premio e le modalità con cui intervenire alla cerimonia di premiazione. Ai partecipanti al Premio risultati non vincitori verrà inviata un'opportuna comunicazione da parte degli organizzatori.

5.5 A ciascuna classe vincitrice sarà assegnato un riconosciuto un premio consistente nell'opportunità di vivere un'esperienza presso una realtà del territorio legata al mondo agricolo, come un'azienda agricola, una fattoria didattica o un mercato contadino della rete Coldiretti. L'esperienza rappresenterà un'occasione per celebrare il risultato raggiunto, valorizzare il lavoro svolto dagli studenti e conoscere da vicino le attività, le tradizioni e i valori del mondo agricolo.

Le modalità di svolgimento, il luogo e i dettagli dell'esperienza saranno definiti e comunicati successivamente dal Promotore.

Durante la premiazione saranno proiettati gli Elaborati dei partecipanti. All'insegnante della classe vincitrice, che prenderà parte alla premiazione, verrà inoltrata una liberatoria che dovrà essere restituita agli organizzatori, a pena di esclusione, con la quale ciascuno studente, insegnante e/o dirigente scolastico partecipante autorizza gli organizzatori e/o le società incaricate da questi ultimi, a: effettuare fotografie e riprese audio-video contenenti la propria immagine e la propria voce durante la manifestazione (congiuntamente, i "**Materiali**"); utilizzare i materiali, anche singolarmente, sia in Italia che all'estero, per scopi promo pubblicitari degli organizzatori e delle attività da questi svolte.

5.6 Il Promotore si riservano di assegnare ulteriori premi o menzioni speciali, qualora nel corso dello svolgimento di tutte le fasi del Contest vengano individuati partner che vogliano aderire all'iniziativa.

5.7 Il Promotore si riservano il diritto di non assegnare i Premi nel caso in cui le Candidature pervenute non siano, ad insindacabile giudizio del Comitato di Valutazione, all'altezza degli obiettivi e delle finalità del Contest. Inoltre, l'assegnazione del Premio e la sua erogazione sono subordinati alla positiva produzione da parte della scuola, di cui è parte la classe vincitrice, dei dati identificativi nei tempi indicati dal Promotore.

5.8 I conferimenti dei premi agli autori delle opere prescelte hanno valore di mero riconoscimento del merito personale.

ART. 6 | Proprietà intellettuale

6.1 I Promotori riconoscono e garantiscono che le conoscenze e il know-how per l'ideazione e progettazione dei lavori sono di esclusiva proprietà degli ideatori degli elaborati, i quali restano titolari dei diritti d'autore. I Partecipanti, infatti, sono e rimarranno titolari di ogni diritto di proprietà intellettuale, di proprietà e/o di immagine sulle proprie opere.

6.2 In particolare, con la partecipazione al Contest, ciascun Partecipante dichiara espressamente:

- il proprio Elaborato è originale e non viola in alcun modo, né in tutto né in parte, i diritti di proprietà, intellettuale o industriale, di terzi, manlevando sin d'ora i Promotori da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da qualsivoglia terzo al riguardo;
- il proprio Elaborato non viola altri diritti di terzi, inclusi, tra l'altro, i brevetti, i segreti industriali, diritti provenienti da contratti e licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela;
- l'Elaborato non contiene immagini, opere, materiali e/o elementi di qualsiasi genere di titolarità di soggetti terzi e che niente di quanto in esso contenuto ha carattere osceno, violento, diffamatorio, blasfemo, o idoneo a turbare i minori o viola i diritti, patrimoniali o personali, di terzi ovvero disposizioni di legge;
- di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti ritratti nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- di aver acquisito ampio consenso da parte dei soggetti che hanno prestato la propria voce nell'Elaborato al fine di realizzare e pubblicare/diffondere quest'ultimo;
- di aver ottenuto da parte dei genitori degli studenti minorenni tutte le autorizzazioni necessarie per la partecipazione al Premio;
- l'utilizzo e la diffusione, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi modo, dell'Elaborato non violano diritti di terzi.

ART. 7 | Varie

7.1 Il presente Regolamento è predisposto in lingua italiana. In caso di predisposizione anche in lingua inglese, in caso di discrepanza tra le due versioni prevarrà quella italiana.

7.2 Il Contest in oggetto non è soggetto alla disciplina del DPR 430/2001 relativo alla disciplina per i concorsi e le operazioni a premi ai sensi di quanto disposto dall'art. 6 dello stesso.

7.3 Non ricorrono i presupposti giuridici per applicare la normativa di un'asta ad evidenza pubblica. Tutto ciò che concerne l'organizzazione della Manifestazione, la selezione dei Partecipanti, l'attribuzione dei premi e, in generale, l'andamento del Contest, è da intendersi quale informazione riservata di esclusiva titolarità del Promotore e dei Partner tecnici. Pertanto, non saranno fornite, né potranno essere divulgate senza previa autorizzazione del Promotore, ulteriori informazioni oltre a quelle pubblicizzate durante la Manifestazione, né è consentita l'esibizione di atti che restano ad ogni effetto interni (dunque, a mero titolo esemplificativo, i membri del Comitato e/o il Promotore non sarà tenuto a comunicare ad alcuno i punteggi ottenuti dai Partecipanti in sede di votazione, né il posizionamento in classifica dei Partecipanti non vincitori).

7.4 Il Promotore si riserva il diritto di cancellare, modificare o sospendere, in tutto o in parte ed in qualsiasi momento, il Contest, così come ogni suo contenuto. In caso di cancellazione del Contest per qualsiasi motivo, il Promotore ne darà tempestiva comunicazione tramite il sito dedicato del Contest. Ogni Partecipante rinuncia sin da ora a far valere qualsiasi diritto al risarcimento dei danni – compresi costi vivi sopportati per l'attività svolta nella predisposizione della Proposta Progettuale ed eventuali spese di viaggio ed alloggio etc. – connessi con la cancellazione del Contest, a prescindere dalle cause o dai motivi che l'avranno determinata.

7.5 Il Promotore e il Partner tecnico non potranno in nessun caso essere ritenuti responsabili da parte dei Partecipanti della mancata ricezione e presa visione, da parte di questi ultimi, delle comunicazioni inviate, in qualsiasi modalità le stesse siano inviate (e-mail, canale WhatsApp, etc.), a prescindere dalle cause o dai motivi determinanti.

7.6 Il Promotori riservano il diritto, a propria esclusiva ed insindacabile discrezione, di escludere dal Contest qualsiasi Partecipante che: agisca in violazione del presente Regolamento; si comporti in modo inappropriato e/o contrario all'interesse di un sereno e corretto svolgimento del Contest.

7.7 Ciascun Partecipante manleverà e terrà indenne i Promotori da qualsiasi danno, pregiudizio, perdita, costo, spesa (anche legale), sanzione nel quale lo stesso dovesse incorrere per effetto della partecipazione stessa.

7.8 Resta inteso che il Partecipante, partecipando al Contest, accetta integralmente il contenuto del presente Regolamento.

7.9 Con l'invio degli elaborati, nei termini e nei modi di cui al presente regolamento, i Partecipanti: concedono a ciascun Organizzatore, in perpetuo, il diritto di utilizzare (anche economicamente), anche in contemporanea, gli elaborati, sia in Italia che all'estero (di seguito anche "Diritto"). Il diritto comprende tra l'altro, anche la facoltà di: riprodurre e/o trasferire su altri formati gli elaborati e/o effettuarne la duplicazione in copie, in tutto o in parte, in qualunque modo e/o forma, con qualsiasi procedimento di riproduzione; elaborare o editare, in tutto o in parte, gli elaborati con ogni mezzo e su qualsiasi supporto; comunicare, trasmettere e/o diffondere al pubblico, in tutto o in parte, gli elaborati con qualsiasi mezzo, ivi comprese le piattaforme digitali e i social network. Accettano che la cessione del Diritto è a titolo gratuito e dichiarano di non avere a pretendere alcun compenso dagli organizzatori e/o da terzi a fronte della cessione del Diritto e prendono atto e accettano che l'effettivo sfruttamento e l'utilizzazione degli elaborati da parte degli organizzatori potrà avvenire anche singolarmente e/o attraverso terzi.

ART. 8 | Requisiti tecnici

8.1 I requisiti tecnici minimi necessari all'installazione del software di Minecraft sono i seguenti:

<table>
<tr><th>Sistema operativo</th><th>Requisiti software</th><th>Requisiti hardware</th></tr>
<tr><td>Windows</td><td>Windows 10
Windows 8
Windows 7</td><td rowspan="3">- CPU: Intel Core i3-3210 3.2 GHz / AMD A8-7600 APU 3.1 GHz o equivalente
- RAM: 2GB
- GPU (Integrated) Intel HD Graphics 4000 (Ivy Bridge) o AMD Radeon R5 series (Kaveri line) con OpenGL 4.4</td></tr>
<tr><td>Mac</td><td>macOS High Sierra 10.13 e superiori</td></tr>
<tr><td>Chromebook</td><td>Chrome OS 83 e superiori</td></tr>
</table>

		- GPU (Discrete): Nvidia GeForce 400 Series o AMD Radeon HD 7000 series con OpenGL 4.4 - HDD: Almeno 1GB per il gioco, le mappe e altri file
iPhone / iPad	iOS 11 / iPadOS 11	- 1GB di memoria (raccomandato)
Android Phone / Tablet	Android 8.0	

Ulteriore guida sui requisiti tecnici è disponibile alle pagine:

- https://educommunity.minecraft.net/hc/en-us/articles/360047556591-Supported-platforms-for-Minecraft-Education-Edition;
- https://youtu.be/EIXkHI4OnIY?t=125
- https://youtu.be/3Pf6bhQ7uZQ?t=97

Un qualunque mondo Minecraft generato casualmente oppure piatto può essere usato come mondo di partenza.

ART. 9 | Trattamento dei dati personali

9.1 Titolare del trattamento

I dati personali dei docenti referenti che partecipano al Contest saranno trattati nel rispetto del Regolamento (UE) 2016/679 (di seguito "GDPR") e della normativa nazionale vigente in materia di protezione dei dati personali.

Il Titolare del trattamento è Confederazione Nazionale Coldiretti, con sede legale in Roma, alla via XXIV Maggio, 43, 00187 Roma, C.F. 80051710582, contattabile all'indirizzo [rpd@coldiretti.it].

L'eventuale Responsabile della protezione dei dati (DPO), ove designato, è contattabile all'indirizzo [rpd@coldiretti.it].

9.2 Dati raccolti, finalità e base giuridica del trattamento

Il Titolare tratterà esclusivamente i dati personali forniti dai docenti referenti in fase di iscrizione al Contest e nelle successive attività connesse alla partecipazione.

I dati raccolti comprendono nome, cognome, indirizzo email, recapito telefonico, istituto scolastico di appartenenza e ulteriori informazioni eventualmente richieste nel modulo di iscrizione.

Il trattamento è finalizzato a:

a) gestire le iscrizioni e verificare i requisiti di partecipazione al Contest;

b) organizzare e coordinare le attività previste dal Contest;

c) inviare comunicazioni relative allo svolgimento delle attività, alle scadenze e agli adempimenti necessari;

d) gestire la ricezione e la valutazione degli elaborati presentati;

e) comunicare i risultati e organizzare le attività di premiazione, comprese le eventuali esperienze presso le aziende agricole coinvolte nell'iniziativa;

f) adempiere agli obblighi amministrativi e normativi applicabili.

Il trattamento dei dati necessari alla partecipazione al Contest si basa sull'esecuzione del rapporto derivante dall'adesione al relativo Regolamento, ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 1, lettera b), del GDPR, nei limiti in cui tale presupposto risulti applicabile.

Gli eventuali trattamenti necessari all'adempimento di obblighi di legge si basano sull'articolo 6, paragrafo 1, lettera c), del GDPR.

I dati non saranno utilizzati per finalità promozionali o commerciali estranee al Contest senza un autonomo e idoneo presupposto giuridico.

9.3 Modalità del trattamento e soggetti destinatari

Il trattamento dei dati avverrà mediante strumenti informatici e telematici, nel rispetto dei principi di liceità, correttezza, trasparenza, minimizzazione e sicurezza previsti dal GDPR.

I dati potranno essere trattati dal personale autorizzato dal Titolare e comunicati ai soggetti coinvolti nell'organizzazione e nella gestione del Contest, tra cui i partner dell'iniziativa, i fornitori dei servizi tecnologici e i soggetti incaricati delle attività di premiazione, esclusivamente nei limiti necessari allo svolgimento delle rispettive attività.

I soggetti che trattano dati personali per conto del Titolare saranno nominati Responsabili del trattamento ai sensi dell'articolo 28 del GDPR, ove ne ricorrano i presupposti.

9.4 Conservazione dei dati

I dati personali saranno conservati per il periodo necessario alla gestione del Contest, alla conclusione delle attività previste e all'adempimento degli eventuali obblighi amministrativi e di legge.

I dati saranno cancellati entro cinque anni dalla conclusione del Contest, salvo che un periodo di conservazione ulteriore sia richiesto da specifici obblighi normativi o risulti necessario per l'accertamento, l'esercizio o la difesa di un diritto.

9.5 Comunicazione dei risultati e diffusione delle informazioni

Nell'ambito delle attività di comunicazione del Contest, il Promotore potrà pubblicare sui propri siti web, sui canali istituzionali e attraverso comunicazioni alla stampa informazioni relative agli istituti scolastici partecipanti, alle classi vincitrici e agli elaborati presentati.

L'eventuale diffusione di dati personali dei docenti referenti, quali nome e cognome, avverrà esclusivamente in presenza di un idoneo presupposto giuridico e nel rispetto dei principi di necessità e proporzionalità.

La partecipazione al Contest non comporta automaticamente l'autorizzazione alla diffusione di ulteriori dati personali, fotografie o riprese audiovisive.

9.6 Diritti degli interessati

I docenti referenti, in qualità di interessati, potranno esercitare, nei casi previsti dalla normativa, i diritti riconosciuti dagli articoli 15 e seguenti del GDPR, tra cui il diritto di accesso, rettifica, cancellazione, limitazione del trattamento, opposizione e portabilità dei dati personali.

Le richieste potranno essere inoltrate al Titolare del trattamento all'indirizzo [email privacy].

Gli interessati hanno inoltre il diritto di proporre reclamo al Garante per la protezione dei dati personali, secondo le modalità previste dalla normativa vigente.

Non sono previsti processi decisionali automatizzati, compresa la profilazione, che producano effetti giuridici o incidano in modo analogo significativamente sugli interessati.

9.7 Conferimento dei dati e trasferimenti

Il conferimento dei dati personali richiesti in fase di iscrizione è facoltativo, ma necessario per consentire la partecipazione al Contest. Il mancato conferimento dei dati richiesti impedirà di completare l'iscrizione o di prendere parte alle attività previste.

I dati potranno essere trattati mediante servizi informatici e piattaforme cloud, nel rispetto delle misure di sicurezza previste dalla normativa.

Qualora il trattamento comporti trasferimenti di dati personali verso Paesi esterni allo Spazio Economico Europeo, tali trasferimenti avverranno esclusivamente nel rispetto delle condizioni e delle garanzie previste dagli articoli 44 e seguenti del GDPR.

Le informazioni relative agli eventuali trasferimenti e alle garanzie applicate saranno rese disponibili agli interessati.

La presente informativa sarà resa accessibile ai docenti referenti prima del completamento dell'iscrizione al Contest.

ART. 10 | Legge applicabile e foro competente

10.1 Il presente Regolamento è soggetto alla legge italiana.

10.2 Per ogni e qualsiasi controversia concernente l'interpretazione o validità o esecuzione del medesimo sarà competente in via esclusiva il Foro di Roma.

Roma, 20 Ottobre 2026