

# CONCORSO A PREMI “#convienesaperlo (anche a scuola) 2025-2026”

REGOLAMENTO ART. 11 D.P.R. 26 OTTOBRE 2001, 430 CONCORSO A PREMI

## CHI PROMUOVE IL CONCORSO

---

**Pomilio Blumm S.r.l.** Lungomare Papa Giovanni XXIII, 22 - 65126 Pescara - P.IVA 01304780685 (di seguito indicata anche come il “Promotore” o “Società Promotrice”).

## CHI PUO' PARTECIPARE

---

L’iniziativa è rivolta scuole secondarie di I e II grado pubbliche o equiparate del territorio italiano e della Repubblica di San Marino. Il concorso si rivolge ai giovani ed è articolato in di 2 categorie concorsuali:

- studenti delle scuole secondarie di I grado
- studenti delle scuole secondarie di II grado

L’iscrizione avviene esclusivamente per gruppi classe, sotto la guida di docenti referenti e con il consenso dei Dirigenti scolastici.

## COMUNICAZIONI DEL CONCORSO

---

La comunicazione e la pubblicità saranno effettuate online sul sito [convienesaperlo.it](http://convienesaperlo.it), sul sito [agcm.it](http://agcm.it) e sul sito [educazionedigitale.it](http://educazionedigitale.it) (di seguito “il Sito”). Potranno essere previste eventuali ulteriori forme di comunicazione, comunque conformi al presente Regolamento.

Il Regolamento sarà a disposizione dei docenti e dei dirigenti scolastici sui Siti summenzionati.

## OGGETTO DEL CONCORSO

---

Il concorso a premi denominato “#convienesaperlo (anche a scuola) 2025-2026” (di seguito il “Concorso”) ha l’obiettivo di informare e sensibilizzare i giovani consumatori sui loro diritti, sugli strumenti da utilizzare per farli valere, sulle strutture da contattare per avere supporto nella risoluzione di pratiche commerciali scorrette e sul ruolo di AGCM, attraverso un percorso didattico coinvolgente e competitivo. L’iniziativa intende promuovere una cultura corretta dei diritti dei consumatori, lo sviluppo del pensiero critico e la consapevolezza dei giovani quali futuri cittadini e consumatori.

## MODALITÀ DI ADESIONE

---

L’adesione delle scuole è possibile dal **15 settembre al 19 dicembre 2025**, attraverso la piattaforma dedicata (accessibile tramite [EducazioneDigitale.it](http://EducazioneDigitale.it)).

Per iscrivere la classe, il docente deve:

- Compilare online il modulo di adesione nell’area riservata;
- Confermare la disponibilità del Dirigente scolastico tramite autodichiarazione;

- Scaricare il modello di autorizzazione disponibile nell'area riservata;
- Raccogliere e conservare le autorizzazioni dei genitori o di chi esercita la responsabilità genitoriale (in formato cartaceo o digitale);
- Accettare integralmente il presente Regolamento.

Si precisa inoltre che la documentazione pervenuta sarà verificata da parte della Società Promotrice, anche per il tramite di società terze dalla stessa incaricate.

**La verifica avverrà entro 7 giorni lavorativi.**

La valutazione potrà portare all'approvazione o alla non approvazione della registrazione qualora questa non possedesse i requisiti richiesti o la documentazione fornita non fosse valida.

## **STRUTTURA DEL CONCORSO**

---

Il concorso si articola in più fasi:

### **1. FORMAZIONE DIDATTICA**

I docenti iscritti troveranno e potranno scaricare, nell'area dedicata al concorso sulla piattaforma [educazionedigitale.it](http://educazionedigitale.it), i moduli formativi e materiali didattici per preparare le classi e saranno invitati a partecipare ad un webinar on line, volto ad illustrare il materiale didattico e il concorso, che si terrà nel mese di ottobre (la data verrà comunicata sul sito di [agcm.it](http://agcm.it), sul sito [convienesaperlo.it](http://convienesaperlo.it), sul sito [educazionedigitale.it](http://educazionedigitale.it) e con comunicazione diretta via mail ai docenti che avranno già iscritto le proprie classi al concorso).

Gli studenti seguiranno in classe l'attività didattica svolta dagli insegnanti aderenti al concorso. I docenti potranno effettuare la formazione sui moduli didattici dal momento dell'iscrizione delle classi al concorso, possibile dal **15 settembre 2025** fino al **16 gennaio 2026**. Gli studenti avranno la possibilità di svolgere esercitazioni autonome su una piattaforma interattiva di Edugame inserendo la loro mail di classroom e un codice che verrà rilasciato al momento dell'iscrizione alla piattaforma dal **15 ottobre 2025** al **16 marzo 2026**.

### **2. QUIZ DAY**

Nella settimana dal **26 al 30 gennaio 2026** sarà indetto il Quiz Day, una prova a quiz on line che coinvolgerà tutti gli studenti delle classi partecipanti iscritte dagli insegnanti. La data verrà comunicata sul sito di [agcm.it](http://agcm.it), sul sito [convienesaperlo.it](http://convienesaperlo.it), sul sito [educazionedigitale.it](http://educazionedigitale.it) e con comunicazione diretta via mail ai docenti che avranno iscritto le proprie classi al concorso.

Le domande saranno tutte della tipologia a "risposta multipla" di cui 1 corretta e 3 sbagliate. Per ciascun livello l'utente accumula punti fino ad un massimo di 40, automaticamente calcolati dalla piattaforma on line, come di seguito descritto.

L'utente avrà sempre 60 secondi di tempo per rispondere a ciascuna domanda:

- se risponderà correttamente entro il tempo a disposizione acquisirà un punteggio, differente in base al livello di difficoltà della domanda, e dei punti bonus in base al tempo impiegato per rispondere secondo la logica del "dito più veloce" come di seguito esplicitato;
- in caso di risposta errata o in caso di mancata risposta entro il tempo a disposizione perderà un certo quantitativo di punti, differente in base al livello di difficoltà della domanda come di seguito esplicitato.

Sarà possibile rispondere a ciascuna domanda una sola volta.

Attribuzione dei punti in caso di risposta corretta:

Se la risposta corretta è relativa ad una domanda del 1° livello → + 2 punti

Se la risposta corretta è relativa ad una domanda del 2° livello → + 3 punti

Se la risposta corretta è relativa ad una domanda del 3° livello → + 5 punti

Se la risposta corretta è relativa ad una domanda del 4° livello → + 10 punti

Decurtamento dei punti in caso di risposta sbagliata o non risposta entro i 60 secondi:

Se la risposta sbagliata è relativa ad una domanda del 1° livello → - meno 5 punti

Se la risposta sbagliata è relativa ad una domanda del 2° livello → - meno 3 punti

Se la risposta sbagliata è relativa ad una domanda del 3° livello → - meno 2 punti

Se la risposta sbagliata è relativa ad una domanda del 4° livello → - meno 1 punto

Attribuzione dei punti secondo la logica del “dito più veloce”:

Se il click della risposta corretta avviene tra:

1-20 secondi → l'utente ottiene 5 punti bonus

21-30 secondi → l'utente ottiene 3 punti bonus

31-40 secondi → l'utente ottiene 2 punti bonus

**Verrà stilata una graduatoria generale sia per le scuole secondarie di I grado, sia per le scuole secondarie di II grado; i 5 studenti con il miglior punteggio di ciascuna categoria consentiranno alla propria classe di partecipare all'evento finale a Roma. Nel caso in cui tra i primi 5 fossero presenti due o più studenti della stessa classe, ai fini della partecipazione delle classi all'evento finale, si procederà con lo scorrimento della graduatoria.**

Entro il giorno successivo al Quiz Day sarà data comunicazione via mail alle classi vincitrici (all'indirizzo comunicato dal docente al momento dell'iscrizione) e telefonicamente (al recapito fornito dal docente al momento dell'iscrizione). I docenti dovranno confermare entro 7 giorni la loro disponibilità a partecipare alla seconda fase del concorso -che si terrà a Roma, in presenza, l'ultima settimana di marzo, con la classe vincitrice- raccogliendo le adesioni dei genitori e del dirigente scolastico. In caso di mancata conferma della partecipazione andrà a decadere la posizione in classifica e si scorrerà con la graduatoria alla classe successiva.

### **3. EVENTO CONCLUSIVO (IN PRESENZA)**

Durante l'ultima settimana di marzo 2026 le 5 classi selezionate di ciascuna categoria (scuole secondarie di I grado e scuole secondarie di II grado) parteciperanno all'evento conclusivo #convienesaperlo (anche a scuola) 2025-2026 a Roma, dove si terranno le fasi conclusive del concorso e la premiazione dei vincitori.

L'evento conclusivo è concepito come un'esperienza educativa assimilabile ad un viaggio di istruzione e ha come obiettivo quello di approfondire ulteriormente i contenuti del concorso coinvolgendo i partecipanti in un game show interattivo sul modello dell'edutainment.

L'organizzazione si farà carico delle spese di viaggio per i partecipanti (dal luogo di origine fino a Roma e ritorno presso le città di provenienza nonché dall'hotel al luogo di svolgimento dell'evento finale) e alloggio con trattamento di mezza pensione presso strutture alberghiere per una notte.

La responsabilità degli studenti durante tutto il soggiorno sarà a carico dei docenti accompagnatori.

Durante l'evento si svolgeranno le seguenti prove:

- **Quiz a risposta rapida** sui diritti dei consumatori per individuare i primi 3 studenti classificati di ciascuna categoria concorsuale, assegnare i premi individuali e selezionare le classi finaliste. L'obiettivo è di testare ulteriormente la preparazione dei partecipanti sui diritti dei consumatori con domande dirette e a tempo. Sul maxischermo saranno proiettate una serie di domande a risposta multipla; ogni studente in platea potrà rispondere direttamente dal proprio smartphone, tramite la web app sulla landing page scaricata tramite QR Code. Le risposte saranno elaborate in tempo reale, così da evidenziare sul maxischermo la classifica di ciascuna categoria. I partecipanti potranno ottenere in questa prova un massimo di 60 punti. Il punteggio ottenuto dai singoli studenti in questa fase si sommerà a quello da loro ottenuto nel Quiz Day sostenuto a gennaio e consentirà di decretare i 3 vincitori dei premi individuali (I, II e III posto) di ciascuna categoria. Inoltre, le classi di ogni categoria che, tramite la somma delle risposte fornite dai propri studenti, avranno totalizzato i migliori 3 punteggi, avanzeranno alla fase successiva, di seguito descritta ("Quiz su caso concreto"). Per evitare effetti distorsivi dovuti alla diversa numerosità delle classi, ai fini della classifica verrà considerata la media aritmetica dei punteggi di ciascuna classe. Gli studenti accederanno con la loro mail di *classroom* e dovranno inserire anche la classe e l'istituto corrispondente; questo consentirà di accorpate i risultati ottenuti dai componenti della stessa classe e calcolare la media.
- **Quiz su caso concreto:** A questa fase parteciperanno i rappresentanti delle classi che si saranno classificate al primo, al secondo e al terzo posto nella fase precedente. I team di rappresentanza delle squadre classificate (scelti dall'insegnante e dal gruppo classe) saliranno sul palco e riceveranno un caso pratico da esaminare; (es. pubblicità ingannevole, diritto di recesso etc.) e avranno poi 10 minuti di tempo per rispondere alle domande che saranno poste dai presentatori. L'obiettivo di questa fase è applicare ai casi concreti i concetti appresi e selezionare le 2 classi finaliste di ciascuna categoria. Le due classi che forniranno il maggior numero di risposte corrette accederanno al duello finale.
- **Duello finale:** sfida diretta tra le 2 classi finaliste → per decretare il vincitore assoluto di ciascuna categoria concorsuale, mediante un ultimo scontro ad alta tensione tra le squadre che si saranno classificate al primo e al secondo posto nella fase precedente. Come in un quiz game televisivo, i due team sfidanti avranno pochi secondi per rispondere ad ogni domanda che apparirà sullo schermo: un totale di 11 domande progressivamente più difficili. Vincerà il game show la squadra che avrà risposto a più domande correttamente.

## PREMI SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

### PREMI COLLETTIVI PER GLI ISTITUTI SCOLASTICI VINCITORI

- 1° classificato: Voucher del valore di 10.000,00 euro spendibile in dotazioni e attrezzatura scolastica e un buono di 50 euro per ciascuno studente della classe, per l'acquisto di libri.
- 2° classificato: Voucher del valore di 6.000,00 euro spendibile in dotazioni e attrezzatura scolastica
- 3° classificato: Voucher del valore di 3.000,00 euro spendibile in dotazioni e attrezzatura scolastica

Ciascuna scuola vincitrice potrà, nell'ambito del proprio fabbisogno, indicare i beni o servizi da acquistare entro il limite del budget economico vinto, presentando un preventivo. Le forniture saranno acquistate da **Pomilio Blumm S.r.l.**

### **PREMI INDIVIDUALI PER GLI STUDENTI VINCITORI**

- 1° classificato: Voucher del valore di 1.500,00 euro spendibile in dotazioni o attrezzatura tecnologica o beni e servizi in ambito culturale, didattico e sportivo.
- 2° classificato: Voucher del valore di 1.000,00 euro spendibile in dotazioni o attrezzatura tecnologica o beni e servizi in ambito culturale, didattico e sportivo.
- 3° classificato: Voucher del valore di 500,00 euro spendibile in dotazioni o attrezzatura tecnologica o beni e servizi in ambito culturale, didattico e sportivo.

Ciascun vincitore potrà indicare i beni o servizi da acquistare nei limiti del budget economico vinto. Le forniture saranno acquistate da **Pomilio Blumm S.r.l.** Per i vincitori minorenni l'indicazione alla società dei beni o servizi da acquistare dovrà essere fornita da chi esercita la responsabilità genitoriale. A quest'ultimo la società invierà i beni e servizi acquistati per conto dei vincitori minorenni.

### **PREMI SCUOLA SECONDARIA II GRADO**

---

#### **PREMI COLLETTIVI PER GLI ISTITUTI SCOLASTICI VINCITORI – SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO**

- 1° classificato: Voucher del valore di 10.000,00 euro spendibile in dotazioni e attrezzatura scolastica e un buono 50 euro per ciascuno studente della classe, per l'acquisto di libri
- 2° classificato: Voucher del valore di 6.000,00 euro spendibile in dotazioni e attrezzatura scolastica
- 3° classificato: Voucher del valore di 3.000,00 euro spendibile in dotazioni e attrezzatura scolastica

Ciascuna scuola vincitrice potrà, nell'ambito del proprio fabbisogno, indicare i beni o servizi da acquistare entro il limite del budget economico vinto, presentando un preventivo. Le forniture saranno acquistate da **Pomilio Blumm S.r.l.**

#### **PREMI INDIVIDUALI PER GLI STUDENTI VINCITORI**

- 1° classificato: Voucher del valore di 1.500,00 euro spendibile in attrezzatura tecnologica o beni e servizi in ambito culturale, didattico e sportivo.
- 2° classificato: Voucher del valore di 1.000,00 euro spendibile in attrezzatura tecnologica o beni e servizi in ambito culturale, didattico e sportivo.
- 3° classificato: Voucher del valore di 500,00 euro spendibile in attrezzatura tecnologica o beni e servizi in ambito culturale, didattico e sportivo.

Ciascun vincitore potrà indicare i beni o servizi da acquistare nei limiti del budget economico vinto. Le forniture saranno acquistate da **Pomilio Blumm S.r.l.** Per i vincitori minorenni l'indicazione alla società dei beni o servizi da acquistare dovrà essere fornita da chi esercita la responsabilità genitoriale. A quest'ultimo la società invierà i beni e servizi acquistati per conto dei vincitori minorenni.

### **MONTEPREMI**

---

Il valore del montepremi è di € 6.000,00.

I premi collettivi non costituiscono parte del montepremi in quanto destinati ad istituzioni scolastiche e non a singoli studenti.

## COMUNICAZIONE E CONVALIDA DELLE VINCITE

---

I vincitori riceveranno un messaggio di posta elettronica, all'indirizzo mail fornito al momento dell'iscrizione, che li informerà in merito alla vincita.

I vincitori del premio individuale previsto per la prima posizione in classifica riceveranno un modulo per l'accettazione formale del premio che dovranno sottoscrivere, firmare e restituire, unitamente alla copia di un documento di identità, **entro 5 giorni** dalla ricezione della comunicazione di vincita all'indirizzo mail indicato.

Ai vincitori minorenni verrà richiesta la sottoscrizione del modulo da parte di entrambi i genitori o di chi ne esercita la responsabilità genitoriale che acconsenta per suo conto alla consegna del premio.

In mancanza di tale riscontro, il premio individuale verrà riassegnato allo studente successivamente classificato, in base alla graduatoria verbalizzata.

Qualora il Promotore rilevasse che un utente non abbia rispettato le norme di partecipazione riportate nel presente Regolamento, l'eventuale vincita verrà annullata. In questo caso, si procederà ad assegnare il premio alla prima riserva che risulterà nella posizione immediatamente successiva.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità nel caso in cui si verifichi una delle seguenti condizioni:

- la mailbox del destinatario (studente/scuola) risulti piena e pertanto il messaggio di assegnazione del premio non recapitabile;
- la mail indicata in fase di registrazione risulti inesistente, errata o incompleta;
- non vi sia risposta dall'host computer dopo l'invio della mail di notifica della vincita;
- la mailbox del destinatario (studente/scuola) risulti disabilitata;
- la mail indicata in fase di registrazione sia inserita in una black-list che non consenta di ricevere la mail inviata dal Promotore.

## CONSEGNA DEI PREMI

---

I premi collettivi e individuali saranno consegnati simbolicamente in occasione dell'evento finale previsto nel mese di marzo 2026, a Roma.

La consegna effettiva dei premi avverrà entro 6 mesi dal termine della manifestazione e senza alcun onere a carico dei vincitori, così come stabilito dal D.P.R. 430 del 26/10/2001.

Gli studenti vincitori/istituti scolastici, all'atto di accettazione del premio, si impegnano inoltre a manlevare e tenere indenne il Promotore nella persona dei suoi dipendenti, funzionari e direttori, da ogni e qualsiasi responsabilità, per perdita, danni, lesioni, costi o spese di qualsiasi natura che possono verificarsi in relazione alla partecipazione all'evento di premiazione.

I premi non sono cedibili.

I premi non possono essere contestati, né sarà possibile richiedere il valore corrispondente in denaro.

## DEVOLUZIONE DEI PREMI NON ASSEGNATI

---

Eventuali premi non richiesti o non assegnati, diversi da quelli rifiutati, verranno devoluti in beneficenza alla Onlus:

Telefono Azzurro - Sede di Torino Corso Rosselli, 128/A  
10141 Torino – C.F.: 92012690373.

## **COSTI DI PARTECIPAZIONE**

---

La partecipazione al Concorso è gratuita, salvo il normale costo della connessione ad Internet che resta a carico dei partecipanti.

Il soggetto Promotore non si assume alcuna responsabilità per qualsiasi problema di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici, il computer, la linea telefonica, la trasmissione e la connessione, il collegamento Internet che possa impedire ad un concorrente di partecipare al Concorso.

## **MOTIVI DI ESCLUSIONE E CONTROLLI**

---

La partecipazione al concorso comporta l'implicita accettazione da parte dell'utente registrato del presente Regolamento in ogni sua parte e senza alcuna riserva.

Il Promotore si riserva il diritto di richiedere ai vincitori la fotocopia del codice fiscale e/o di un documento di identità in corso di validità al fine di verificare la veridicità dei dati di registrazione; la mancata o incompleta trasmissione dei suddetti documenti entro 3 giorni dall'invio della richiesta comporta l'automatica esclusione del diritto al premio.

La partecipazione al Concorso è subordinata al rispetto delle regole contenute nel presente Regolamento; saranno pertanto esclusi gli utenti che, con manovre fraudolente o non consentite, tentino di alterare/eludere il corretto funzionamento del meccanismo premiante. Saranno inoltre esclusi gli utenti che non forniscano, conformemente a quanto stabilito nel presente Regolamento, i consensi al trattamento dei dati personali (ove necessari) e le liberatorie previste.

Partecipazioni e/o vincite realizzate mediante l'utilizzo di software o di indirizzi mail temporanei o inesistenti o giudicati comunque sospetti, fraudolenti, che non garantiscono l'univocità del partecipante o in violazione alle regole del concorso, se identificati o ritenuti tali con i mezzi e le conoscenze a disposizione del Promotore, verranno annullati.

Tutte le comunicazioni relative alla partecipazione al Concorso saranno inviate all'indirizzo mail utilizzato durante la partecipazione.

La Società Promotrice non si assume alcuna responsabilità in relazione al Partecipante per il quale:

- la mailbox risulti piena o disabilitata temporaneamente o definitivamente;
- la mail indicata sia errata o incompleta o inserita in una black-list;
- non vi sia risposta dall'host destinatario dopo l'invio della mail;
- il numero di telefono indicato sia errato o non più attivo.

Il Promotore non si assume alcuna responsabilità per le iscrizioni e/o messaggi persi o ricevuti danneggiati nell'ambito della trasmissione on line, pervenuti oltre il tempo stabilito o con dati non corretti.

La Società Promotrice non si assume responsabilità per qualsiasi problema di accesso, impedimento, disfunzione o difficoltà riguardante gli strumenti tecnici utilizzati dall'utente per partecipare al Concorso. A titolo esemplificativo: computer, cellulare, smartphone, tablet, hardware e cavi in generale, software, linea telefonica per la connettività Internet.

La partecipazione al presente concorso è completamente gratuita.

## **SERVER E DATABASE PARTECIPANTI**

---

La società che ha sviluppato il database del Concorso produrrà adeguata documentazione tecnica che garantisca:

- le specifiche del programma di registrazione nel database degli aventi diritto a partecipare all'assegnazione dei premi;
- l'ubicazione in Europa del server che gestisce il concorso;
- l'adozione di idonee e preventive misure di sicurezza per la protezione dei dati e di opportune procedure per impedire interventi esterni con riferimento all'esigenza di tutela della fede pubblica.

## **GARANZIE E ADEMPIMENTI DEL PROMOTORE**

---

Il presente Concorso a premi si svolge nel rispetto del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430 e secondo le istruzioni indicate nella Circolare 28 marzo n. 1/AMTC del Ministero delle Attività Produttive. Per quanto non indicato nel Regolamento, il Promotore si rimette pertanto a quanto previsto dal D.P.R. 430/01.

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

La Società Promotrice rinuncia a rivalersi sui vincitori per l'imposta sul reddito 25% - Art. 30 D.P.R. 600 del 29/09/73. Ai sensi dell'art. 19 della Legge 449 del 27/12/1997 si applicherà l'indetraibilità dell'IVA sull'acquisto dei premi costituiti da beni imponibili ai fini dell'imposta.

## **DATI PERSONALI**

---

I dati personali dei Concorrenti e di eventuali ulteriori interessati coinvolti saranno trattati nel rispetto del Regolamento europeo n. 679/2016 e del D.lgs. 196/2003. Il Promotore del Concorso, titolare del trattamento, metterà a disposizione di tutti gli interessati coinvolti la specifica informativa sul trattamento dei dati personali predisposta sulla base delle indicazioni di AGCM e richiederà, ove necessario, gli specifici consensi al trattamento.