

# **Regolamento Progetto con Gara di Abilità "Comix Games"**

## **Torneo a squadre per classi**

### **PROMOTORE**

Franco Cosimo Panini Editore (di seguito per brevità anche "Comix").  
In collaborazione con Repubblica Scuola e Salone Internazionale del Libro Torino.

### **TIPOLOGIA**

Ai sensi del D.P.R. n. 430 del 26.10.2001, art. 6, la presente selezione costituisce una gara di abilità e non è soggetta ad autorizzazione ministeriale.

### **DENOMINAZIONE**

"Comix Games".

### **TERRITORIO**

Territorio nazionale.

### **DURATA**

Il concorso si svolgerà con il seguente calendario:

30/09/2013 – 20/11/2013 Prima fase: Selezione Istituti

3/2/2014 – 31/3/2014. Seconda fase: Lezione e gara di abilità per la selezione della classe vincitrice.

12/05/2014 – Finali Comix Games al Salone Internazionale del Libro di Torino.

### **DESTINATARI**

Scuole secondarie di primo grado e secondo grado del territorio nazionale, iscritte al Progetto Repubblica@Scuola ([www.scuola.repubblica.it](http://www.scuola.repubblica.it))

### **SCOPO DEL CONCORSO**

La promozione nelle scuole della scrittura ludica e creativa.

### **MECCANICA**

#### **Fase 1: Selezione degli istituti partecipanti sul sito Repubblica Scuola**

La selezione per la partecipazione al progetto Comix Games è aperta alle scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio nazionale e si rivolge a tutte le classi dei suddetti istituti, iscritte al progetto Repubblica@Scuola, che decidano di aderire al progetto COMIX GAMES, mediante login, con le proprie user id e password, nell'apposito link dedicato al Progetto COMIX GAMES all'interno del sito [www.scuola.repubblica.it](http://www.scuola.repubblica.it).

Le classi, ciascuna in rappresentanza del proprio istituto, sono chiamate a cimentarsi nella creazione di contenuti letterari in una gara di abilità.

I 6 istituti (3 per la sezione scuole secondarie di primo grado, 3 per la sezione scuole secondarie di secondo grado) – una per ciascun grado per il Nord (Valle d'Aosta [Piemonte](#),

[Lombardia](#), [Trentino-Alto Adige](#), [Veneto](#), Friuli, [Venezia Giulia](#), [Liguria](#), Emilia, Romagna), per il Centro ([Toscana](#), Sardegna [Umbria](#), [Marche](#), [Lazio](#), [Abruzzo](#)) e per il Sud ([Molise](#), [Campania](#), [Puglia](#), [Calabria](#), [Sicilia](#)) – autori degli elaborati più meritevoli, e in possesso dei prerequisiti necessari (come di seguito specificato), parteciperanno al progetto denominato COMIX GAMES. In questa fase il progetto COMIX GAMES, a cui parteciperanno tutte le classi dei suddetti Istituti (fino a un massimo di 8 per istituto), prevede una lezione di ludolinguistica e una gara di abilità, che si svolgeranno entrambe nella stessa giornata all'interno degli istituti stessi, al termine della quale verrà decretata la classe vincitrice per ciascuno istituto, che avrà accesso alla finale dei COMIX GAMES. La finale, riservata dunque unicamente alla classe vincitrice di ciascun istituto per un totale di 6 classi (3 per le scuole secondarie di primo grado e 3 per le scuole secondarie di secondo grado), si svolgerà a Torino in occasione del XXVII Salone Internazionale del Libro, lunedì 12 maggio 2014, e consisterà in una gara di abilità.

Alla selezione possono partecipare tutte le Scuole secondarie di primo e secondo grado presenti sul territorio nazionale purché in possesso dei seguenti requisiti:

- Iscrizione al Progetto Repubblica@Scuola.
- Presenza e partecipazione di almeno 3 classi all'interno dell'Istituto.
- Disponibilità a ospitare, tra lunedì 3 febbraio e lunedì 31 marzo 2014, all'interno dell'istituto, una lezione di ludolinguistica (descritta nel Documento allegato) durante la quale avverrà una competizione fra le classi dell'Istituto stesso aperta a un minimo di 3 e un massimo di 8 classi per Istituto.
- Disponibilità da parte della classe che risulterà vincitrice della suddetta competizione a essere presente a Torino in occasione della gara finale che si svolgerà al XXVII Salone Internazionale del Libro di Torino, lunedì 12 maggio 2014.

Gli Istituti partecipanti alla selezione per l'adesione al progetto COMIX GAMES sono chiamati a misurarsi sulla disciplina linguistica chiamata **acrostico**, ovvero un componimento in cui le lettere iniziali formano una frase di senso compiuto. Per partecipare alla selezione le classi devono produrre l'acrostico del titolo di un libro fra quelli proposti nell'allegato (E' richiesto l'acrostico unicamente del titolo del libro e non dell'autore riportato per completezza di informazione)

Ciascuno Istituto deve produrre almeno 5 elaborati.

Gli elaborati devono essere pubblicati nel sito [scuola.repubblica.it](http://scuola.repubblica.it) nella sezione apposita relativa al progetto COMIX GAMES denominata "Comix Games 2014 Classi" da lunedì 30 settembre a lunedì 20 novembre 2013, entro e non oltre le ore 24.

Franco Cosimo Panini Editore si impegna a utilizzare i dati dei selezionati solamente per l'invio della comunicazione di avvenuta selezione senza mai farne altro utilizzo oltre a quelli specificatamente previsti da questo regolamento.

Entro lunedì 13 gennaio 2014, tra tutti gli elaborati pervenuti in tempo utile, un'apposita giuria nominata da Comix sceglierà, a suo insindacabile giudizio, i 6 Istituti scolastici (3 per le scuole secondarie di primo grado e 3 per le scuole secondarie di secondo grado) - due per il Nord, due per il Centro e due per il Sud (ved. Art. 1) - più meritevoli, tenendo conto della qualità dei contributi pervenuti da parte delle classi appartenenti ai suddetti istituti.

## **Fase 2: Progetto COMIX GAMES nelle scuole con gara di abilità**

I 6 istituti scolastici selezionati, secondo le modalità sopraindicate, parteciperanno alla seconda fase del progetto COMIX GAMES con le modalità di seguito illustrate.

Nelle 6 Scuole selezionate, tra lunedì 3 febbraio 2014 e lunedì 31 marzo 2014, con date da concordarsi con le scuole, Andrea Delmonte, direttore editoriale di Comix terrà una lezione di ludolinguistica a tutte le classi (fino a un massimo di 8 classi) facenti parte dell'Istituto selezionato.

Al termine della lezione, tenuta dal dott. Andrea Delmonte, si svolgerà la gara di abilità volta a selezionare la classe vincitrice che avrà accesso alla finale. Gli studenti saranno invitati a redigere dei componimenti sui temi affrontati. A prove concluse, Comix decreterà a suo insindacabile giudizio la classe vincitrice che rappresenterà la scuola, all'interno della propria sezione (scuole secondarie di primo grado o scuole secondarie di secondo grado) alla finale dei COMIX GAMES in programma lunedì 12 maggio 2014 al XXVII Salone Internazionale del Libro di Torino. Verrà contemporaneamente stilata, a insindacabile giudizio di Comix, una classifica delle classi, valida in caso di rinuncia della classe vincitrice.

### **Fase 3: Finali COMIX GAMES al Salone del Libro di Torino**

La finale, riservata dunque unicamente alla classe vincitrice di ciascun istituto per un totale di 6 classi (3 per le scuole secondarie di primo grado e 3 per le scuole secondarie di secondo grado), si svolgerà a Torino in occasione del XXVII Salone Internazionale del Libro, lunedì 12 maggio 2014, e consisterà in una gara di abilità.

Pertanto esclusivamente le 6 classi vincitrici parteciperanno alla gara di abilità conclusiva dei COMIX GAMES che avrà luogo al Salone Internazionale del Libro di Torino, lunedì 12 maggio 2014. Le classi, con modalità di cui saranno preventivamente informate, si sfideranno in composizioni letterarie sui temi trattati nelle lezioni di Andrea Delmonte. Temi sui quali, durante l'anno potranno esercitarsi nella sezione apposita dedicata al progetto COMIX GAMES all'interno del sito di Repubblica Scuola.

Una giuria nominata dai soggetti promotori, a proprio insindacabile parere, valuterà i componimenti e decreterà la classe vincitrice dei COMIX GAMES.

### **PREMI**

Le sei classi vincitrici (o le classi che le sostituiranno in caso di rinuncia), una per ciascuno istituto, riceveranno un contributo in denaro per la trasferta a Torino in occasione della finale (l'organizzazione del viaggio è da ritenersi a cura delle singole scuole). Il montepremi di 8.000,00 (ottomila/00) euro messo a disposizione da Franco Cosimo Panini Editore – tenendo conto della collocazione geografica degli Istituti – sarà così ripartito:

da Euro 1500,00 (millecinquecento/00) a Euro 2.400, (duemilaquattrocento/00) a ciascuna scuola del Sud;

Da Euro 800,00 (ottocento/00) a Euro 1.300, (milletrecento/00) a ciascuna scuola del Centro;

Da Euro 250,00 (duecentocinquanta/00) a Euro 600,00 (seicento/00) a ciascuna scuola del Nord.

La specifica determinazione dell'ammontare del premio è calcolato sulla base di 2 fattori: 1) distanza della scuola (in linea d'aria con Google Maps) e, 2) numero degli allievi della classe partecipanti alla finale.

Poiché la cifra complessiva dei premi calcolati, per via delle molte variabili, non sarebbe mai uguale 8.000,00 (ottomila/00) viene effettuata un'operazione di assestamento. Pertanto, il disavanzo (positivo o negativo) viene distribuito proporzionalmente alle classi in base alla proporzione km propri / km complessivi.

Studenti e insegnanti delle classi vincitrici riceveranno inoltre i biglietti omaggio di ingresso al XXVII Salone Internazionale del Libro di Torino messi a disposizione dal Salone stesso. Le classi posizionate al 2° posto nella gara di abilità che si svolgerà all'interno dell'Istituto (vedi Fase 2), avranno diritto ai biglietti di ingresso omaggio per il XXVII Salone Internazionale del Libro di Torino.

A tutti i partecipanti alla gara finale verrà rilasciato un diploma di merito che attesterà la partecipazione ai COMIX GAMES, tutti gli studenti della classe vincitrice assoluta dei COMIX GAMES riceveranno anche un premio a marchio Comix.

#### **DICHIARAZIONI**

Con l'adesione al progetto COMIX GAMES, gli studenti (e nel caso dello studente minorenni dei suoi genitori/legali rappresentanti) e gli Istituti scolastici aderenti allo stesso dichiarano:

- a) di essere responsabili del contenuto dei propri elaborati, manlevando e mantenendo indenne Gruppo Editoriale L'Espresso S.p.A. e Comix da qualsiasi pretesa e/o azione di terzi e che saranno tenuti a risarcire Gruppo Editoriale L'Espresso S.p.A. e Comix da qualsiasi conseguenza pregiudizievole, ivi incluse eventuali spese legali, anche di carattere stragiudiziale, che Gruppo Editoriale L'Espresso S.p.A. e Comix dovessero subire in conseguenza della violazione di quanto sopra indicato;
- b) di concedere, a titolo gratuito, a Gruppo Editoriale L'Espresso S.p.A. e Comix il diritto di pubblicare gli elaborati realizzati nell'ambito del progetto COMIX GAMES all'interno dei propri siti [repubblica@scuola.it](mailto:repubblica@scuola.it) e <http://www.comix.it>;
- c) di concedere, a titolo gratuito, a Comix il diritto di ripubblicare gli elaborati e di promuovere il progetto sul sito <http://www.comix.it> di sua proprietà e nella fanpage ufficiale di Comix su Facebook.

La partecipazione al progetto COMIX GAMES implica per gli studenti e gli Istituti scolastici aderenti al medesimo l'accettazione incondizionata ed integrale del presente regolamento.

#### **TRATTAMENTO DATI**

Ai sensi del d.lgs 196/2003 i dati personali raccolti in occasione della presente iniziativa verranno trattati con modalità manuali ed elettroniche, ai fini della partecipazione al presente concorso a premi ed in particolare ai fini di:

- inviare la comunicazione di vincita

Inoltre, solo se espressamente acconsentito in fase di registrazione al sito, i dati dei partecipanti verranno trattati ai fini indicati nell'apposita informativa.

I vincitori e i partecipanti potranno in ogni momento richiedere la rettifica o la cancellazione dei propri dati, ovvero presentare opposizione al trattamento rivolgendosi al promotore del concorso sopra indicato.

#### **NOTE FINALI**

I partecipanti accettano in modo insindacabile e inappellabile tutte le decisioni prese dalle giurie incaricate della valutazione degli elaborati.

La partecipazione al progetto denominato COMIX GAMES è gratuita, così come è gratuita la partecipazione alle selezioni.

I promotori si riservano di modificare in qualunque momento il presente regolamento dandone pubblicità ai partecipanti con le medesime modalità di pubblicità del presente regolamento.

Ai sensi del D.P.R. n. 430 del 26.10.2001, art. 6, la presente selezione costituisce una gara di abilità e non è soggetta ad autorizzazione ministeriale.