

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

### **Torneo a squadre**

#### **PROMOTORE**

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

**Prima fase:** Selezione Istituti dal 6/10/2016 al 24/01/2017

**Seconda fase:** Lezione e gara di abilità per la selezione della classe vincitrice dal 6/2/2017 al 31/3/2017.

**Terza Fase:** Finale dei Comix Games al Salone Internazionale del Libro di Torino il 22/05/2017

#### **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 lettura e della scrittura ludica e creativa.

#### **MECCANICA DEL GIOCO**

#### **I FASE**

**Selezione delle 6 scuole che ospiteranno i Comix Games**

#### **Per chi?**

Per tutte le scuole secondarie di primo e secondo grado del territorio nazionale che aderiscano con un minimo di 3 classi e siano iscritte a Repubblica@Scuola

### **Dove?**

Online sul sito Repubblica@Scuola (<http://scuola.repubblica.it/>)

### **Quando?**

Da giovedì 6 ottobre 2016 a martedì 24 gennaio 2017, entro e non oltre le ore 24

### **Come?**

Iscrivendosi al sito Repubblica@Scuola, entrando nell'area dedicata ai Comix Games producendo un minimo di 5 lipogrammi di altrettante trame dei libri indicati

I libri scelti dalla giuria sono i seguenti: ENEIDE, Publio Virgilio Marone - L'ORLANDO FURIOSO, Ludovico Ariosto -DON CHISCIOTTE, Miguel De Cervantes, AMLETO , William Shakespeare -IL NOME DELLA ROSA, Umberto Eco - IL GIOVANE HOLDEN , J. D. Salinger, MARCOVALDO , Italo Calvino - LA FATTORIA DEGLI ANIMALI, George Orwell -ORGOGLIO E PREGIUDIZIO, Jane Austen - FEBBRE A 90, Nick Hornby - LA SOLITUDINE DEI NUMERI PRIMI, Paolo Giordano – NOVECENTO, Alessandro Baricco - L'ULTIMO ELFO, Silvana De Mari - OLIVER TWIST, Charles Dickens -IL DIARIO DI ANNA FRANK, Anna Frank - CENT'ANNI DI SOLITUDINE , Gabriel Garcia Marquez - L'AMICA GENIALE, Elena Ferrante - UNO SPLENDIDO DISASTRO , Jamie McGuire-HARRY POTTER, J. K. Rowling -IO PRIMA DI TE, Jojo Moyes - MIO FRATELLO RINCORRE I DINOSAURI , Giacomo Mazzariol – IL GIARDINO SEGRETO , Frances Hodgson Burnett - LO HOBBIT , J. R. R. Tolkien – SHADOWHUNTERS, Cassandra Clare -STORIA DI UNA LADRA DI LIBRI, Markus Zusak.

Per le scuole medie Si tratta di parafrasare la trama dei libri prescelti, senza mai utilizzare parole che contengano la lettera E o la lettera A, mentre le scuole superiori oltre alla lettera E o A, dovranno eliminare una scelta delle seguenti consonanti: L,N,R,S.

### **Approfondisci**

Alla selezione (I FASE) possono quindi 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 minimo di 3 massimo 8 classi all'interno dell'Istituto.
- Disponibilità ad ospitare, tra lunedì 6 febbraio e venerdì 31 marzo 2017, all'interno dell'istituto una lezione di ludolinguistica (II FASE) 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 XXX Salone Internazionale del Libro di Torino, il giorno XY, per rappresentare in finale il suo istituto.

Entro mercoledì 1° febbraio, valutando tutti gli elaborati pervenuti in tempo utile, un'apposita giuria nominata da Comix sceglierà, a suo insindacabile giudizio, i 6 Istituti scolastici sedi delle semifinali dei Comix Games: 3 istituti per la sezione scuole secondarie di primo grado, e 3 per la sezione scuole secondarie di secondo grado.

I 6 istituti scolastici selezionati, secondo le modalità sopraindicate, parteciperanno alla **II**

**FASE** del progetto Comix Games con le modalità di seguito illustrate.

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.

## **II FASE**

### **Selezione della classe che rappresenterà l'istituto alla finalissima dei Comix games**

#### **Dove?**

Presso le 6 scuole selezionate nel corso della I FASE

#### **Per chi?**

Per le classi della scuola selezionata (un minimo di 3 un massimo di 8 classi)

#### **Quando?**

Fra lunedì 6 febbraio 2017 e venerdì 31 marzo 2017, con date da concordarsi con le scuole

#### **Come?**

Dopo una lezione di ludolinguistica le classi si sfideranno in una serie di gare di abilità coordinate da Andrea Delmonte e dalla redazione di Comix

### **Approfondisci**

Nelle 6 Scuole selezionate, tra lunedì 6 febbraio 2016 e venerdì 31 marzo 2017, con date da concordarsi con le scuole, Andrea Delmonte, coordinatore 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, 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 al XXX 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.

## **III FASE**

### **Finali Comix Games al Salone Internazionale del Libro di Torino**

#### **Dove?**

Al Salone Internazionale del Libro di Torino

#### **Per chi?**

Per le sei classi vincitrici della gara interna agli istituti, sedi dei Comix Games

### **Quando?**

Lunedì 22 maggio 2017

### **Come?**

Con gare di abilità linguistica coordinate da Andrea Delmonte e dalla redazione di Comix

### **Approfondisci**

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 XXX Salone Internazionale del Libro, il giorno 22 maggio 2017, e consisterà in una gara di abilità. Le classi finaliste dovranno essere composte da un minimo di 18 alunni e un massimo di 28 e potranno accogliere, se fosse necessario per raggiungere il numero minimo di partecipanti, alunni di altre classi che hanno partecipato al progetto e facenti parti delle classi risultanti perdenti durante la semifinale. 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 giudizio, valuterà i componimenti e decreterà la classe vincitrice dei Comix Games.

### **PREMI**

Le sei classi vincitrici della FASE II (o le classi che le sostituiranno in caso di rinuncia), una per ciascuno istituto, che parteciperanno alla finale, 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 ripartito in base alla distanza km dalla città di Torino.

Studenti e insegnanti delle classi vincitrici riceveranno inoltre i biglietti omaggio di ingresso alla XXX 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 II Fase), avranno diritto ai biglietti di ingresso omaggio per il XXX Salone Internazionale del Libro di Torino per assistere alla finale.

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.

### **Approfondisci**

La specifica determinazione dell'ammontare del premio è calcolato sulla base della distanza della scuola (in linea d'aria con Google Maps). 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.

#### **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., Comix e il Salone Internazionale del Libro di Torino 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 e Salone Internazionale del Libro di Torino 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 e sui suoi social.

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.