

Regolamento Progetto con Gara di Abilità “Comix Games” Contest Individuale

PROMOTORE

Franco Cosimo Panini Editore (di seguito per brevità anche “Comix”).
In collaborazione con Repubblica@Scuola e Salone Internazionale del Libro di Torino e con la partecipazione di Mondadori, Museo Egizio a Torino e BPER Banca.

TIPOLOGIA

Ai sensi del D.P.R. n. 430 del 26.10.2001, art. 6, comma 1 lettera a) e comma e), la presente gara di abilità non deve considerarsi concorso a premio disciplinata dal succitato D.P.R.

DENOMINAZIONE

“Comix Games”

TERRITORIO

Territorio nazionale.

DURATA

Il progetto prevede tre prove individuali che si svolgeranno da metà ottobre a fine marzo, la partecipazione a una qualsiasi delle tre prove, non comporta l’obbligo di partecipazione alle restanti.

DESTINATARI

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

SCOPO DEL PROGETTO

La promozione nelle scuole della lettura e della scrittura ludica e creativa.

IL PRIMO GIOCO

La gara è aperta a studenti delle scuole medie e superiori residenti in Italia e iscritti al progetto Repubblica@Scuola che vogliono cimentarsi nella creazione di contenuti letterari. I partecipanti alla gara di abilità sono chiamati a misurarsi nella prova linguistica denominata “TITOLIAMO” e dovranno comporre una frase di senso compiuto che preferibilmente abbia come tema la scuola e la particolare situazione che stiamo vivendo, usando i titoli di almeno 3 libri, film o canzoni, uniti fra di loro, come nell’esempio proposto e spiegato nel video pubblicato su www.scuola.repubblica.it.

Gli elaborati dovranno essere pubblicati sul sito Repubblica@Scuola nella sezione “Comix Games” entro e non oltre le ore 24 di domenica del 20 dicembre 2020.

Maggiori dettagli sono disponibili in formato video e testo su www.scuola.repubblica.it.

Una giuria di esperti selezionerà, a suo insindacabile giudizio, i 6 autori degli elaborati più meritevoli, 3 iscritti alle scuole medie (I, II e III posto) e 3 iscritti alle scuole superiori (I, II e III posto) e ne darà comunicazione entro 15 giorni dal termine della gara.

OMAGGI E PREMI

I 6 vincitori del contest avranno accesso alla finalissima dei Comix Games che si terrà lunedì 17 maggio al Salone Internazionale del Libro di Torino.

I vincitori parteciperanno alla finale assieme a un massimo di 4 compagni di scuola/classe scelti con la propria insegnante/tutor fra tutti quelli che hanno inviato i propri contributi alla gara di abilità in oggetto. L’organizzazione della trasferta a Torino e la partecipazione alla finale potrà essere gestita dalla scuola o autonomamente dai partecipanti.

Tutti i partecipanti alla finale di Torino avranno diritto a un premio in denaro. Il montepremi complessivo di **4000,00** (quattromila/00) euro messo a disposizione da BPER Banca sarà ripartito proporzionalmente in base alla distanza chilometrica della scuola di appartenenza dalla città di Torino. I partecipanti riceveranno pertanto un premio in denaro per l’intero gruppo (composto da un minimo di 3 e un massimo di 5 persone) il cui valore sarà stabilito non appena si conosceranno le città di appartenenza di tutti i gruppi, a parziale copertura delle spese di viaggio per la trasferta a Torino. Riceveranno inoltre i biglietti omaggio per l’ingresso al Salone del Libro di Torino il giorno della finale e i biglietti omaggio per l’ingresso al Museo Egizio sempre a Torino.

I 6 vincitori del contest riceveranno anche un premio Comix (zaino, astuccio e quaderno) e una selezione di 5 libri Mondadori. Una copia degli stessi libri sarà data in premio anche alla classe dei vincitori. I libri che i vincitori e la classe riceveranno sono i seguenti:

SCUOLE MEDIE:

Collins Suzanne	HUNGER GAMES - BALLATA DELL'USIGNOLO E DEL SERPENTE
Calvino Italo	IL SENTIERO DEI NIDI DI RAGNO
Sorelle Brontë	I CAPOLAVORI DELLE IMPAREGGIABILI PENNE SORORALI
Verne Jules	GLI STRANI VIAGGI DI GIULIO VERNE
Asimov Isaac	IO, ROBOT

SCUOLE SUPERIORI

D'Avenia Alessandro	L'APPELLO
Bardugo Leigh	GRISHAVERSE - TENEBRE E OSSA
Cazzullo Aldo	A RIVEDER LE STELLE
Christie Agatha	POIROT. TUTTI I RACCONTI
Styron William	LA SCELTA DI SOPHIE N.E.

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 GEDI Digital Srl e Comix da qualsiasi pretesa e/o azione di terzi e che saranno tenuti a risarcire GEDI Digital Srl e Comix da qualsiasi conseguenza pregiudizievole, ivi incluse eventuali spese legali, anche di carattere stragiudiziale, che GEDI Digital Srl e Comix dovessero subire in conseguenza della violazione di quanto sopra indicato;
- b) di concedere, a titolo gratuito, a GEDI Digital Srl e Comix il diritto di pubblicare gli elaborati realizzati nell'ambito del progetto Comix Games all'interno dei propri siti www.repubblica@scuola.it e 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, nella fanpage ufficiale di Comix e sui suoi social. Analogamente con l'obiettivo di promuovere il progetto, gli stessi elaborati potranno essere pubblicati sui siti e sui social dei partner e degli sponsor (Salone Internazionale del Libro di Torino, BPER Banca, Museo Egizio, Mondadori).

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

Franco Cosimo Panini Editore, in qualità di titolare del trattamento, tratterà i dati personali dei vincitori al solo fine di informarli della vincita. Gli interessati potranno esercitare i diritti di cui agli artt. 15 e ss. del Regolamento (UE) 2016/679 scrivendo a silvia.stagi@fcp.it per chiedere, tra l'altro, la modifica o cancellazione dei dati.

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.

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, comma 1 lettera a) e comma e) la presente selezione non deve considerarsi concorso a premio disciplinata dal succitato D.P.R. .