

ORGANIZZATO DA

COMIX

la Repubblica@SCUOLA
IL GIORNALE CON GLI STUDENTI



CON IL CONTRIBUTO DI



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 e con la sponsorizzazione di Mondadori e Museo Egizio a Torino.

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 fasi e si svolgerà con il seguente calendario:

PRIMA FASE: Selezione degli Istituti che accedono alle semifinali. Dal 23/09/2019 al 13/01/2020.

SECONDA FASE: Semifinali. Lezione e gara di abilità negli istituti semifinalisti per la selezione della classe vincitrice di ciascun istituto e delle 6 classi che accedono alla finale. Dal 27/1/2020 al 31/3/2020.

TERZA FASE: Finale dei Comix Games al Salone Internazionale del Libro di Torino il 18/5/2020

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.

MECCANICA DEL GIOCO

I FASE: LE SELEZIONI- Invio degli elaborati e selezione delle scuole che accedono alle semifinali

Chi può partecipare

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 e quando si gioca

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

Da lunedì 23 settembre 2019 a lunedì 13 gennaio 2020, entro e non oltre le ore 24.

Come si gioca

Iscrivendosi al sito Repubblica@Scuola, entrando nell'area dedicata ai Comix Games e producendo un minimo di 5 componimenti poetici che sintetizzino le trame di altrettanti libri fra quelli indicati a seguire.

Il componimento dovrà comporsi da un minimo di 4 a un massimo di 8 versi, la lunghezza del verso e il tipo di rima è libera.

I libri fra cui scegliere sono i seguenti:

Jay Asher *Tredici*, Enrico Brizzi *Jack Frusciante è uscito dal gruppo*, Charlotte Brontë *Jane Eyre*, Italo Calvino *Il barone rampante*, Agatha Christie *Dieci piccoli indiani*, Alessandro D'Avenia *Ciò che inferno non è*, Loretta Grace *Skin*, Anna Frank *Diario*, Rachael Lippincott *A un metro da te*, Gabriel García Márquez *L'amore ai tempi del colera*, Michela Murgia *Morgana*, Ferenc Molnár *I ragazzi della via Pál*, Nadia Murad *L'ultima ragazza*, Omero *Odissea*, George Orwell *La fattoria degli animali*, Luigi Pirandello *Il Fu Mattia Pascal*, William Shakespeare *Amleto*, Marzia Sicignano, *Aria*, Greta Thunberg *La nostra casa è in fiamme*, Carlos Ruiz Zafón *L'ombra del vento*.

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 di minimo 3 massimo 6 classi all'interno dell'Istituto.
- Disponibilità ad ospitare, tra lunedì 27 gennaio e martedì 31 marzo 2020, 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 6 classi per Istituto.
- Disponibilità da parte della classe che risulterà vincitrice della suddetta competizione a essere presente al Salone Internazionale del Libro di Torino in occasione della gara finale che si svolgerà lunedì 18 maggio 2020.

Entro lunedì 27 gennaio 2020, valutando tutti gli elaborati pervenuti in tempo utile, un'apposita giuria nominata da Comix sceglierà, a suo insindacabile giudizio, gli Istituti scolastici, minimo 6 massimo 12, sedi delle semifinali dei Comix Games suddivisi equamente fra scuole secondarie di primo grado e scuole secondarie di secondo grado.

Gli 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: LE SEMIFINALI - Selezione della classe vincitrice per ciascun istituto e delle 6 classi che accedono alla finalissima dei Comix Games

Nelle scuole selezionate, minimo 6 massimo 12, tra lunedì 27 gennaio e martedì 31 marzo 2020, 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 6 classi) facenti parte dell'Istituto selezionato. Al termine della lezione, si svolgerà la gara di abilità volta a selezionare la classe vincitrice dell'istituto. Al termine delle semifinali sarà stilata una classifica fra tutte le classi vincitrici all'interno degli istituti: le 6 classi con il punteggio più alto (3 per le scuole secondarie di primo grado e 3 per le scuole secondarie di secondo grado) avranno accesso alla finale dei Comix Games in programma al Salone Internazionale del Libro di Torino lunedì 18 maggio. In caso di rinuncia delle classe vincitrici avranno accesso alla Finali le altre classi in classifica, in base all'ordine del posizionamento.

III FASE: LA FINALE - Finale dei Comix Games al Salone Internazionale del Libro di Torino

La finale, riservata dunque unicamente alle classi vincitrici 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 al Salone Internazionale del Libro di Torino lunedì 18 maggio, e consisterà in una gara di ludolinguistica. Le classi finaliste dovranno essere composte da un minimo di 18 alunni a 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 interna all'Istituto. Le classi si sfideranno in giochi di ludolinguistici introdotti da Andrea Delmonte, giochi 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.

OMAGGI E PREMI

Omaggi - Tutte le scuole che parteciperanno al progetto, caricando almeno 5 elaborati a tema entro i termini previsti, riceveranno in omaggio almeno una copia dei libri messi a disposizione da Mondadori e indicati nella sezione "Meccanica del Gioco".

In particolare:

Le prime 25 scuole medie e le prime 25 scuole superiori che caricheranno su Repubblica@scuola entro il 20/12/2019 i 5 componimenti poetici necessari alla partecipazione riceveranno gratuitamente, entro il 15 febbraio 2020, una copia dei seguenti dieci titoli:

Scuole Superiori:

Enrico Brizzi *Jack Frusciante è uscito dal gruppo*, Charlotte Brontë *Jane Eyre*, Alessandro D'Avenia *Ciò che inferno non è*, Gabriel García Márquez *L'amore ai tempi del colera*, Michela Murgia

Morgana, Luigi Pirandello *Il Fu Mattia Pascal*, William Shakespeare *Amleto*, Marzia Sicignano *Aria*, Greta Thunberg *La nostra casa è in fiamme*, Carlos Ruiz Zafón *L'ombra del vento*

Scuole Medie:

Jay Asher *Tredici*, Italo Calvino *Il barone rampante*, Agatha Christie *Dieci piccoli indiani*, Anna Frank *Diario*, Rachael Lippincott *A un metro da te*, Loretta Grace *Skin*, Ferenc Molnár *I ragazzi della via Pál*, Nadia Murad *L'ultima ragazza*, George Orwell *La fattoria degli animali*, Greta Thunberg *La nostra casa è in fiamme*.

Le successive 50 (25 scuole medie + 25 scuole superiori) che caricheranno i contributi entro il 13 gennaio riceveranno, entro il 15 febbraio 2020, una copia dei seguenti 4 titoli:

Scuole Superiori:

Luigi Pirandello *Il Fu Mattia Pascal*, Michela Murgia *Morgana*, Greta Thunberg *La nostra casa è in fiamme* Carlos Ruiz Zafón *L'ombra del vento*.

Scuole Medie:

Agatha Christie *Dieci piccoli indiani*, Nadia Murad *L'ultima ragazza*, George Orwell *La fattoria degli animali*, Greta Thunberg *La nostra casa è in fiamme*.

Tutte le altre scuole, medie e superiori, che aderiranno al progetto, entro il 31 gennaio 2020, riceveranno in omaggio il seguente titolo: Greta Thunberg *La nostra casa è in fiamme*.

Premi - Le sei classi vincitrici della FASE II (o le classi che le sostituiranno in caso di rinuncia) 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 sarà ripartito proporzionalmente in base alla distanza chilometrica dalla città di Torino. Studenti e insegnanti delle classi vincitrici riceveranno inoltre i biglietti omaggio di ingresso al Salone Internazionale del Libro di Torino per lunedì 18 maggio e quelli per il Museo Egizio a Torino nella giornata dell'evento o in quella precedente o immediatamente successiva alla finale (le date possibili saranno concordate e ufficializzate in fase di organizzazione della finale)

A tutti i partecipanti alla gara finale verrà rilasciato un diploma di partecipazione ai Comix Games. I componenti delle classi vincitrici della finalissima, una delle medie e una delle superiori, riceveranno un kit scuola (agenda, astuccio e zaino) a marchio COMIX.

Inoltre, le classi partecipanti alle semifinali, che risulteranno vincitrici della gara interna all'istituto, posizionate nella classifica generale dal VII al XII posto, riceveranno i biglietti per l'ingresso al Salone Internazionale del Libro di Torino per assistere alla finalina e per il Museo Egizio a Torino sempre nelle giornate precedenti o successive alla finale (le date possibili saranno comunicate non appena sarà ufficializzata quella della finale)

DICHIARAZIONI

Con l'adesione al progetto Comix Games, gli studenti (e nel caso dello studente minorenne 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 Gruppo Editoriale S.p.A. e Comix da qualsiasi pretesa e/o azione di terzi e

che saranno tenuti a risarcire GEDI Gruppo Editoriale S.p.A. e Comix da qualsiasi conseguenza pregiudizievole, ivi incluse eventuali spese legali, anche di carattere stragiudiziale, che GEDI Gruppo Editoriale S.p.A. e Comix dovessero subire in conseguenza della violazione di quanto sopra indicato;

- b) di concedere, a titolo gratuito, a GEDI Gruppo Editoriale 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 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, 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

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 all'articolo 7 del Codice privacy 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, 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, comma 1 lettera a) e comma e) la presente selezione non deve considerarsi concorso a premio disciplinata dal succitato D.P.R. .