

Concorso Regionale PRIZE 2

"Vincere con la creatività e non con l'azzardo!"



In collaborazione con Conkarma A.P.S., Progetto "Gioco Scaccia Gioco 2 – Allenare la mente per sconfiggere il Gioco d’Azzardo"



Art. 1 Finalità

Il concorso regionale del Progetto *PRIZE 2 "Vincere con la creatività e non con l'azzardo!"*, in collaborazione con il Progetto *"Gioco Scaccia Gioco 2 – Allenare la mente per sconfiggere il Gioco d’Azzardo"*, intende sensibilizzare la comunità scolastica della regione Toscana sul tema del gioco d’azzardo. A tale scopo, il concorso promuove la realizzazione, da parte degli studenti e delle studentesse frequentanti la scuola secondaria di secondo grado della regione, di opere d’arte aventi come tema il gioco d’azzardo.

Art. 2 Destinatari

Il concorso è aperto a tutti gli studenti e le studentesse frequentanti la scuola secondaria di secondo grado – inclusi i centri di formazione professionale – della regione Toscana.

Le modalità di partecipazione sono le seguenti:

- **Opera individuale:** l’opera è realizzata individualmente da un singolo studente/una singola studentessa;
- **Opera di gruppo:** l’opera è realizzata da due o più studenti/studentesse dello stesso istituto scolastico o da una classe.



Art. 3 Categorie di opere in concorso

- **Testo Narrativo/Poesia/Canzone**

Per il *testo narrativo* sono compresi: racconto, fiaba, dialogo o altra forma di narrazione. Il testo dovrà essere prodotto sia in formato editabile Word/ODT che in formato PDF. Il file dovrà avere una lunghezza minima di 2 e massima di 7 pagine. Il font richiesto è Times New Roman, corpo 12, interlinea 1,5. Viene lasciata libertà di stile e di tecnica espressiva.

Per la *poesia* il testo non dovrà superare 35 versi, con libertà di stile e metrica, senza ulteriori limiti di formato. Il testo dovrà essere prodotto in formato editabile Word/ODT e in un file PDF.

Le *canzoni* potranno essere redatte in lingua italiana, inglese o in dialetto. Per quelle redatte in dialetto, sarà necessario anche inviare la corrispondente versione del testo in lingua italiana. È richiesto di inviare sia il file della canzone, in formato .mp3, che il file contenente il testo letterario della stessa, secondo le norme previste per la tipologia *poesia*.

- **Manifesto/Fotografia**

Rientrano nella tipologia *manifesto* opere realizzate in piena libertà stilistica e tecnica (olio, tempera, acrilico, inchiostro, vinile, acquerello, grafite, matita, collage, etc.) e su qualsiasi supporto (tela, carta, legno, plastica, ferro, etc.). Sarà necessario fotografare l'opera finale (in formato .JPG) ed elaborare una descrizione (su file .PDF) del significato espressivo dell'opera e delle tecniche e dei materiali utilizzati.

In alternativa potranno essere presentate da un minimo di 1 ad un massimo di 10 *fotografie*, in formato digitale; ciascuna fotografia dovrà essere prodotta singolarmente, in formato .JPG. L'eventuale presentazione di una serie di più fotografie dovrà essere anche assemblata, eventualmente secondo una specifica sequenza logico-narrativa, in un unico file .PDF.

- **Social reels/videoclip**

Sono previsti sia *video brevi* (di una durata max di 90 secondi) che *video lunghi* (di una durata compresa tra 90 secondi e 15 minuti). Entro la categoria dei video brevi rientrano gli spot, mentre entro quella dei video lunghi sono compresi spettacoli teatrali, balli, documentari, inchieste e cortometraggi. I video dovranno essere realizzati in formato .MP4 o .AVI.

- **Fumetto/Animazione**

Per *fumetti* si intendono brevi racconti, di massimo tre pagine o vignette singole. Anche in questo caso sarà necessario fotografare poi l'opera finale (in formato .JPG) ed elaborare una descrizione (su file .PDF) delle tecniche/materiali utilizzati.

Le *animazioni* dovranno essere presentate secondo le norme previste per formato Videoclip, oppure in formato .GIF.



Art. 4 Giuria

La giuria sarà composta da rappresentanti degli Enti promotori del Progetto PRIZE 2 (ovvero Regione Toscana, ANCI, CEART, Università di Firenze, Aziende Sanitarie Locali), da personalità tecniche esperte in materia delle categorie in gara, e da rappresentanti del Comitato tecnico-scientifico di "PRIZE" 2 e del Progetto "Gioco Scaccia Gioco 2 - Allenare la mente per sconfiggere il Gioco d'Azzardo".

Art. 5 Premi

I premi previsti saranno erogati sotto forma di "buoni" per l'acquisto di giochi d'autore, libri e materiali didattici oppure biglietti per eventi culturali o ricreativi, a scelta del vincitore.

Per ogni categoria in concorso sono previsti sei premi, di cui tre premi individuali e tre premi di gruppo, specificati di seguito:

• PREMI INDIVIDUALI:

- **1° Premio, per un valore di Euro 200;**
- **2° Premio, per un valore di Euro 100;**
- **3° Premio, per un valore di Euro 50.**

• PREMI DI GRUPPO:

- **1° Premio, per un valore di Euro 400;**
- **2° Premio, per un valore di Euro 200;**
- **3° Premio, per un valore di Euro 100.**

Si prevede anche un **premio per la Migliore Opera presentata tra tutte le categorie** e consistente in un **computer Macbook Air (Apple)**. Nel caso in cui l'opera sia presentata da un gruppo, verrà erogato un buono d'acquisto della cifra equivalente. Il/i vincitore/i del premio per la Migliore Opera non avrà/avranno diritto al premio previsto per la propria categoria.

Inoltre, Conkarma A.P.S assegnerà delle **menzioni speciali** alle opere che affronteranno la tematica dei Gioco, come contrapposizione fra giochi veloci e casuali (*ad esempio*, il Gioco d'azzardo) e i giochi riflessivi e di abilità (*ad esempio*, gli scacchi). I premi previsti saranno:

- **4 Premi "Scacco Matto al Gioco d'azzardo" (uno per ogni categoria in concorso) consistenti in "buoni"**



per l'acquisto di giochi d'autore, libri e materiali didattici oppure biglietti per eventi culturali o ricreativi, a scelta del vincitore del valore di Euro 200.

I premi relativi alle menzioni speciali sono cumulabili con gli altri premi previsti da Concorso.

Art. 6 Prodotti finali

Si prevede di garantire un'ampia diffusione e visibilità a tutte le opere in concorso, sia attraverso i mass media, sia grazie alla realizzazione di una mostra che sarà presentata all'interno dell'evento regionale conclusivo previsto dal progetto PRIZE, che si svolgerà in autunno del 2023.

La pubblicazione delle opere avverrà nelle due seguenti modalità:

- **Monografia**

Verrà realizzata una monografia contenente il materiale prodotto dall'intero Progetto PRIZE 2, all'interno della quale sarà prevista una sezione dedicata al materiale raccolto nel Concorso. La monografia sarà diffusa attraverso i canali di comunicazione degli Enti promotori di PRIZE 2 (ad esempio, siti web, Blog, Media, canali social) delle realtà regionali che aderiscono all'iniziativa e tramite supporti informatici (CD, Penetta USB)

- **Toolkit**

Verrà realizzato un toolkit contenente il materiale prodotto dall'intero Progetto Gioco Scaccia Gioco 2, all'interno del quale sarà prevista una sezione dedicata al materiale raccolto nel Concorso. Il toolkit sarà diffuso attraverso i canali di comunicazione degli Enti promotori di Gioco Scaccia Gioco 2 (ad esempio, siti web, Blog, Media, canali social) delle realtà regionali che aderiscono all'iniziativa e tramite supporti informatici (CD, Penetta USB)

- **Social Media e Siti Web**

Le singole opere verranno anche pubblicate e sponsorizzate tramite i canali di comunicazione del Progetto "PRIZE 2" e del "Progetto Gioco Scaccia Gioco 2 – Allenare la mente per sconfiggere il Gioco d'Azzardo".

Art. 7 Norme e termini per partecipare al concorso

La partecipazione al concorso è gratuita e non è prevista alcuna quota di iscrizione. Tutte le opere a concorso dovranno pervenire al CEART in formato digitale in una delle due seguenti modalità:



Regione Toscana

Iniziativa realizzata nell'ambito del piano di contrasto al gioco d'azzardo

Centro regionale di ascolto per il gioco d'azzardo



- per email all'indirizzo progettoprize@gmail.com;
- tramite uploading su un servizio di storage online (WeTransfer, Google Drive, Dropbox), comunicando successivamente all'indirizzo progettoprize@gmail.com il link per scaricare il file.

Possono partecipare al concorso anche prodotti già realizzati purché non abbiano già vinto altri concorsi.

In ognuna delle forme di invio dell'opera, è necessario specificare nome e cognome dell'autore/degli autori e con quale delle due modalità di partecipazione si concorre (opera individuale o di gruppo).

Per partecipare, ciascun candidato/a dovrà compilare la scheda d'iscrizione contenente anche il modulo del consenso informato (in caso di minori firmato da entrambi i genitori) scaricabile sul sito www.progettoprize.it o da richiedere tramite mail all'indirizzo progettoprize@gmail.com. Una volta compilata, **la scheda dovrà essere inviata contestualmente all'opera** al fine di poter prendere parte al concorso. I prodotti dovranno pervenire entro e non oltre il **30/09/2023**.

Tutte le opere presentate al concorso diventeranno di proprietà del CEART (Coordinamento Enti Accreditati Regione Toscana), capofila del progetto, e potranno essere utilizzate dal CEART e da Conkarma A.P.S. nelle proprie attività di prevenzione sui rischi del gioco d'azzardo, senza bisogno di permessi degli autori dei prodotti.

Art. 8 TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI

Ciascun/a candidato/a autorizza espressamente il CEART a trattare i dati personali trasmessi ai sensi della vigente normativa in materia di tutela della Privacy. Autorizza, inoltre, ConKarma A.P.S. al trattamento dei dati personali relativi alle opere di propria competenza.

L'adesione e la partecipazione al concorso implica l'accettazione incondizionata di tutti gli articoli del presente regolamento.



PER INFORMAZIONI:

CEART – Coordinamento Enti Accreditati Regione Toscana
Via Laudesi 8,10,12 - 51100 Pistoia
Tel. 0573 763478

Orario di segreteria: dal lunedì al venerdì dalle ore 9.00 alle ore 13.00

Tel. e fax 011/9207688 www.progettoprize.it
progettoprize@gmail.com



Regione Toscana

Iniziativa realizzata nell'ambito del
piano di contrasto al gioco d'azzardo

Centro regionale di ascolto per il
gioco d'azzardo

