

REGOLAMENTO DODICESIMA EDIZIONE

A.S. 2020/21

ART.1 INFORMAZIONI GENERALI

Per l'anno scolastico 2020-2021 sono indette le OLIMPIADI DELLA CULTURA E DEL TALENTO – XII EDIZIONE (di seguito indicate come OCT12).

La DODICESIMA sarà un'EDIZIONE SPECIALE adattata al particolare momento storico che stiamo vivendo e alle restrizioni governative imposte per prevenire il contagio da Sars-Cov-2. Per questa ragione, l'Organizzazione si riserva la possibilità di apportare modifiche in corso d'opera al presente regolamento per fare fronte a eventuali future disposizioni del governo a riguardo.

Le prove delle OCT12 potrebbero svolgersi in tutto o in parte in forma digitale a distanza secondo le modalità esplicitate nel presente regolamento.

L'iscrizione al concorso è **totalmente gratuita** e aperta a tutti gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado italiane, italiane all'estero ed internazionali uniti in squadre formate da sei elementi tutti iscritti nel medesimo istituto.

Ogni istituto per partecipare dovrà iscrivere **minimo 2 squadre**. Gli istituti con più plessi in sedi diverse hanno la facoltà di scegliere se gareggiare separatamente iscrivendo quindi almeno 2 squadre a plesso con classifiche separate o effettuare un'iscrizione complessiva con un'unica classifica.

Non c'è alcun limite massimo al numero di squadre che ogni istituto può iscrivere.

Il sito internet ufficiale di riferimento è www.olimpiadidellacultura.it, ogni informazione ivi pubblicata ha valore di informazione e notifica ufficiale da parte dell'Organizzazione.

Nell'anno 2014 l'associazione Olimpiadi della Cultura e del Talento ha ricevuto, per l'organizzazione del concorso, la medaglia di riconoscimento dal Presidente emerito della Repubblica Giorgio Napolitano.

1.1 DATE

La scadenza per le iscrizioni è fissata al 28 febbraio 2021.

Al termine della fase di iscrizioni le squadre iscritte saranno divise in aree adottando criteri di contiguità territoriale.

Le OCT12 si articolano in Giochi di Galileo (art. 3), semifinali territoriali (art. 4) e finali internazionali (art. 5):

- **GIOCHI DI GALILEO:** le prove eliminatorie d'istituto "Giochi di Galileo", utili a selezionare le squadre semifinaliste, si svolgeranno in forma digitale il giorno 8 marzo 2021;
- **SEMIFINALI TERRITORIALI:** ogni squadra svolgerà le semifinali territoriali in forma digitale a distanza in un solo giorno compreso tra il 7 e il 14 aprile 2021. Il giorno di svolgimento sarà comunicato alle squadre al termine della fase di iscrizioni
- **FINALI INTERNAZIONALI:** le finali, la cerimonia inaugurale e la premiazione avranno luogo dal 13 al 16 maggio 2021 a Tolfa (RM). Qualora la situazione epidemiologica e le conseguenti restrizioni governative non lo permettano anche le finali internazionali si svolgeranno a distanza in forma digitale.

ART.2 ISCRIZIONI

L'iscrizione è totalmente gratuita e si effettua esclusivamente per via telematica tramite il sito ufficiale www.olimpiadidellacultura.it compilando in ogni sua parte il modulo di iscrizione. Le iscrizioni dovranno pervenire entro e non oltre il giorno 28 febbraio 2021. Si consiglia di non attendere gli ultimi giorni per l'iscrizione onde evitare di rimanere esclusi nel caso di problemi informatici del server ricevente; l'Organizzazione declina ogni responsabilità in merito.

All'atto dell'iscrizione ogni squadra dovrà comunicare all'Organizzazione i dati richiesti dei sei componenti della squadra individuando tra questi un capitano ed indicare un nome identificativo per la propria squadra, oltre che specificare i dati della scuola di appartenenza, i recapiti e il nome di un docente responsabile del progetto.

2.1 NOME DELLA SQUADRA

Il nome della squadra non dovrà essere volgare, offensivo, blasfemo o avere connotazione politica; in caso il Comitato Organizzativo ritenga che un nome possa essere lesivo della sensibilità di alcuno si riserva la facoltà di cambiarlo previa comunicazione alla squadra interessata.

2.2 PARTECIPANTI ED EVENTUALI SOSTITUZIONI

Ogni squadra dovrà essere composta da sei studenti tutti iscritti nel medesimo istituto ma anche appartenenti a classi differenti.

Dopo l'iscrizione, ed entro il 31 marzo 2021, sarà consentito effettuare un numero illimitato di sostituzioni dei componenti della squadra. Le sostituzioni saranno definitive e i componenti sostituiti non potranno più rientrare a far parte della squadra. Non è possibile, per nessuna ragione, avvalersi della possibilità della sostituzione dopo il 31 marzo 2021. In caso di assenza per qualsiasi causa (anche malattia) di più membri della squadra per una o più prove la squadra potrà ugualmente partecipare in forma ridotta.

Nell'eventualità in cui un partecipante, durante lo svolgimento delle OCT12, si trovi nella condizione di non essere più iscritto presso l'istituto con il quale si è registrato al concorso, si lascia aperta la possibilità ai due istituti di accordarsi per far continuare a concorrere lo studente con la squadra originaria (l'Organizzazione non si fa carico della mediazione tra i due istituti.)

ART.3 “GIOCHI DI GALILEO”

I Giochi di Galileo sono una gara d'istituto utile a selezionare le squadre semifinaliste. Ogni istituto avrà diritto a qualificare nella semifinale (dettagliata nell'articolo 4) della propria macroarea di appartenenza la prima classificata dei Giochi di Galileo. Fa eccezione il caso delle scuole già iscritte all'11° edizione che invece avranno facoltà di portare due squadre in semifinale: una proveniente dai Giochi di Galileo dell'edizione in corso a cui aggiungere la prima classificata dei Giochi di Galileo dell'edizione precedente, purché questa sia costituita da membri ancora iscritti all'Istituto; in caso contrario si potrà scorrere la classifica o effettuare sostituzioni nell'organico della squadra. (come previsto dal comunicato “SF05_OCT11” e dal regolamento in corso).

3.1 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

I “Giochi di Galileo” si svolgeranno contemporaneamente per tutti gli istituti iscritti il giorno 8 marzo 2021 attraverso un form online fornito dall'Organizzazione del concorso.

Il giorno delle prove l'Organizzazione invierà una mail all'indirizzo del capitano della squadra e al docente referente (fornita al momento dell'iscrizione) con il link del quiz. Verrà comunicata la finestra temporale all'interno della quale sarà possibile accedere e svolgere la prova. Nel caso in cui ci fossero problemi tecnici o di connessione, sarà necessario contattare l'organizzazione che provvederà a spiegare le modalità attraverso le quali sarà possibile ultimare la prova.

La prova sarà di squadra: tutti i sei componenti (se possibile in presenza all'interno dell'istituto, se necessario collegati in videochiamata) svolgeranno insieme un unico test (fermo restando che l'Organizzazione non entra nel merito della eventuale decisione della squadra di far concorrere solo alcuni rappresentanti).

Il test consiste nel risolvere quiz di: cultura generale, attualità, logica, informatica, cultura musicale e cultura sportiva.

Ogni istituto qualificherà in semifinale solo 1 squadra, in caso di pari-merito si qualificherà la squadra che, nelle domande di difficoltà più elevata (indicate chiaramente nel form di svolgimento del quiz), avrà ottenuto un punteggio maggiore.

ART. 4 - SEMIFINALI DIGITALI A DISTANZA

Le squadre che avranno superato la fase eliminatoria si confronteranno nelle semifinali. Questa fase consisterà di 6 prove a risposta multipla da 15 quesiti; ogni prova verrà svolta da un diverso componente della squadra in maniera individuale.

Le 6 prove a risposta multipla verteranno sulle seguenti materie (l'elenco non è indicativo dell'ordine di svolgimento):

- Letteratura Italiana e Internazionale (prova in lingua inglese);
- Educazione Civica, Istituzioni e Attualità Italiana ed Internazionale;
- Storia dell'Arte;
- Scienze;
- Storia e Geografia mondiale;
- Prova musicale

Le semifinali si svolgeranno a distanza in videochiamata sulla piattaforma Google Meet.

Nei giorni antecedenti alla prova verrà inviato via mail il link alla videochiamata delle semifinali. Il giorno della prova gli studenti vi accederanno uno alla volta, in base al programma che verrà fornito. Le prove si svolgeranno una di seguito all'altra, intervallate da brevi pause. Nel caso in cui uno dei partecipanti non si presentasse all'inizio di una delle prove, l'Organizzazione si riserva la possibilità di svolgere la prova in assenza di quella squadra, considerando automaticamente tutte le risposte come errate.

Una volta entrato in chiamata il partecipante deve esibire un documento di identità con foto.

Se il partecipante svolge la prova a distanza all'interno del proprio istituto deve trovarsi in un'aula accompagnato solo dal professore incaricato della sua sorveglianza. Durante la prova il docente non potrà in alcun modo comunicare con l'alunno. Il banco sul quale svolge la prova dovrà essere posizionato davanti alla porta dell'aula, in modo tale che dalla webcam possa vedersi alle spalle del partecipante. Nel caso si trovasse in un luogo differente dall'istituto scolastico, lo studente dovrà essere in una stanza da solo. E' assolutamente vietato indossare auricolari durante la prova.

Ogni domanda sarà proiettata a schermo insieme alle possibili risposte. I partecipanti dovranno rispondere, nel tempo assegnato per ogni domanda, utilizzando i cartellini colorati forniti dall'Organizzazione i quali dovranno essere stampati in precedenza. Nel caso non si disponesse di una stampa a colori è necessario che i cartellini vengano colorati a mano del colore corrispondente.

Nel caso una squadra arrivasse alla prova senza disporre dei cartellini colorati sarà esclusa. Una volta proiettata la domanda e individuata la possibile risposta il partecipante dovrà esibire il cartellino scelto mostrando alla telecamera il retro con il logo delle OCT entro lo scadere del tempo. Una volta concluso il tempo a disposizione sarà vietato cambiare cartellino e verrà richiesto ai partecipanti di girare il cartellino per permettere la corretta trascrizione.

Ad ogni risposta esatta verranno attribuiti 10 punti mentre ne verranno decurtati 5 per ogni risposta errata e verranno assegnati 0 punti alle domande senza risposta (dove non sarà mostrato il cartellino dal partecipante). Se il cartellino non verrà mostrato nel tempo utile a rispondere, il punteggio verrà assegnato uguale a 0. La risposta corretta a ciascuna domanda non verrà fornita immediatamente ma pubblicata sul sito del concorso a fine giornata in un file contenente le soluzioni di tutte le prove. Durante la prova di Scienze, il partecipante avrà facoltà di tenere un foglio e una penna nel caso dovesse svolgere dei calcoli.

Nel caso di parità di punteggio totale nelle semifinali, si qualificherà la squadra che avrà totalizzato il punteggio maggiore in una singola prova. Nel caso di parità di questo punteggio, sarà preso in considerazione il secondo punteggio più alto e così via.

Non sarà possibile utilizzare dispositivi elettronici (calcolatrice compresa) e/o manuali o altro materiale informativo. In caso di sospetta violazione di uno dei comportamenti sopra citati, l'Organizzazione si riserva la possibilità di diffidare e/o escludere il partecipante (o in casi di eccezionale gravità l'intera squadra) dalla prova (o dal concorso), considerando automaticamente tutte le risposte come errate.

Le squadre che, nonostante la possibilità di sostituire senza penalizzazione, parteciperanno alle semifinali con 5 elementi avranno la possibilità di far svolgere ad 1 componente 2 prove ma questo comporterà una penalizzazione di 10 punti alla squadra. Le squadre che parteciperanno con 4 elementi avranno la possibilità di far svolgere a 2 componenti 2 prove ma questo comporterà una penalizzazione di 20 punti alla squadra. Non è consentita la partecipazione alle semifinali con meno di 4 elementi.

ART. 5 - FINALI INTERNAZIONALI

Le finali internazionali si svolgeranno dal 13 al 16 maggio 2021 a Tolfa (RM).

Qualora le disposizioni nazionali e/o locali in materia di contenimento della diffusione del Sars-Cov-2 non permetteranno lo svolgimento in presenza le finali si svolgeranno a distanza secondo le modalità esplicitate negli articoli seguenti.

Entro il mese di aprile 2021 il Comitato Organizzativo, sentite le autorità nazionali e locali, comunicherà ufficialmente la modalità di svolgimento (in presenza o a distanza) delle finali internazionali.

Parteciperanno alle Finali Internazionali le 39 squadre che avranno superato le semifinali.

Potrebbero aggiungersi alle finaliste eventuali squadre selezionate da altre Nazioni che decideranno di far competere le proprie scuole alle Olimpiadi della Cultura e del Talento.

5.1 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO IN PRESENZA

Le finali consistono in 5 prove: colloquio orale "Parlateci di..." (5.1a), "Staffetta della Cultura" (5.1b), CortOlimpiadi (5.1c), "Prova Talento" (5.1d), "Prova fotografica" (5.1e), "battle miglior talento" (art. 6)

5.2 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO A DISTANZA

Le finali consistono in 5 prove: colloquio orale "Parlateci di..." (5.2a), "King Of The Quiz" (5.2b), CortOlimpiadi (5.2c), "Prova Talento" (5.2d) "Prova fotografica" (5.2e), "battle miglior talento" (art. 6bis)

5.1a - COLLOQUIO ORALE "PARLATECI DI..." IN PRESENZA

La prova consisterà nell'argomentare liberamente per circa 7 minuti un'immagine sorteggiata dalla squadra stessa. Al termine della trattazione in italiano la commissione porrà delle domande in lingua inglese.

La prova verrà valutata da una Commissione che assegnerà individualmente un punteggio da 0 a 10 per ognuno dei seguenti ambiti di valutazione:

- individuazione del messaggio + multidisciplinarietà;
- correttezza lessicale;
- capacità espositiva e di argomentazione;
- conoscenza, trattazione dell'argomento;

per un punteggio massimo totalizzabile di 40 punti (10pt x 4ambiti).

Alla squadra verrà attribuito un punteggio pari alla media del totale assegnato da ogni commissario. I commissari di lingua inglese avranno la possibilità di attribuire un ulteriore punteggio bonus fino a 3 punti.

5.2a - COLLOQUIO ORALE "PARLATECI DI..." A DISTANZA

La prova consisterà nell'argomentare liberamente per circa 7 minuti un'immagine sorteggiata dalla squadra stessa. Al termine della trattazione in italiano la commissione porrà delle domande in lingua inglese.

La prova verrà valutata da una Commissione di docenti che assegneranno individualmente un punteggio da 0 a 10 per ognuno dei seguenti ambiti di valutazione:

- individuazione del messaggio + multidisciplinarietà
- correttezza lessicale
- capacità espositiva e di argomentazione
- conoscenza, trattazione dell'argomento

per un punteggio massimo totalizzabile di 40 punti (10pt x 4 ambiti).

La squadra coinvolta e la Commissione esaminatrice saranno collegati attraverso la piattaforma Google Meet, attraverso cui verrà anche proiettata l'immagine.

Alla squadra verrà attribuito un punteggio pari alla media del totale assegnato da ogni commissario. I commissari di lingua inglese avranno la possibilità di attribuire un ulteriore punteggio bonus fino a 3 punti.

5.1b - STAFFETTA DELLA CULTURA - IN PRESENZA

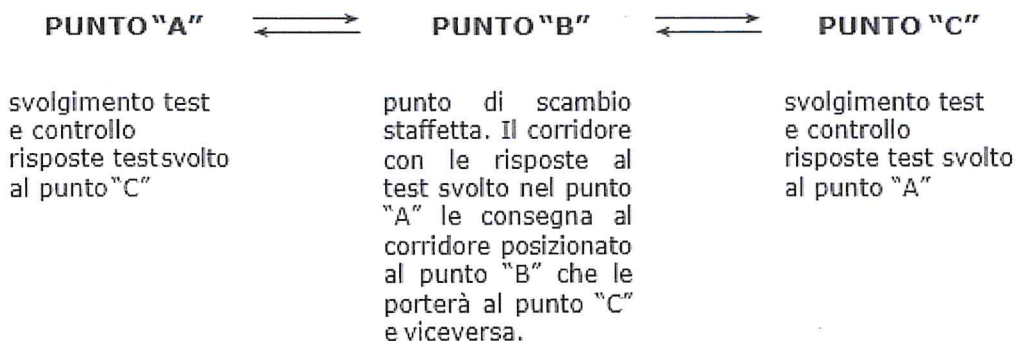
Questa sarà una prova di velocità ad eliminazione diretta su un percorso di circa 100 mt. La prova si articolerà in batterie, semifinali e finali.

Ad ogni fase sarà somministrato un numero variabile di test ai quali la squadra dovrà rispondere correttamente per completare il percorso. Vince la squadra che avrà completato il percorso nel minor tempo (avendo risposto correttamente a tutti i test).

Esempio: nelle batterie saranno somministrati 2 test, la squadra dovrà rispondere al primo nel punto di partenza "A" per poi portare le risposte al punto "C", previo scambio di staffetta al punto "B". Nel punto "C" verranno controllate le risposte e potranno verificarsi due ipotesi:

IPOTESI 1 RISPOSTE TUTTE CORRETTE: in questo caso verrà somministrato alla squadra il secondo test le cui risposte dovranno essere riportate al punto "A" previo scambio staffetta al punto "B" e qualora anche le risposte al secondo quesito siano corrette la batteria sarà conclusa.

IPOTESI 2 RISPOSTE PARZIALMENTE O TOTALMENTE ERRATE: in questo caso la squadra, al punto "C", dovrà rispondere nuovamente al primo test e riportare le risposte al punto "A" previo scambio staffetta al punto "B". Nel caso in cui le risposte siano corrette alla squadra verrà somministrato il secondo test le cui risposte dovranno essere riportate al punto "C" previo scambio staffetta al punto "B" e qualora le risposte al secondo quesito siano corrette la batteria sarà conclusa, diversamente la squadra dovrà rispondere nuovamente alle domande e ripartire.



Le squadre finaliste saranno divise in batterie (sorteggiate la sera prima della prova) le prime 3 squadre classificate di ogni batteria accederanno alla semifinale e conquisteranno rispettivamente 3 punti la prima classificata, 2 punti la seconda e 1 punto la terza. Le squadre che avranno superato le batterie saranno divise in semifinali e le squadre vincitrici di ogni semifinale conquisteranno ulteriori 2 punti e

conquisteranno l'accesso alla finale che assegnerà 10 punti alla prima classificata, 5 punti alla seconda e 2 punti alla terza.

5.2b - KING OF THE QUIZ - A DISTANZA

“King of the Quiz” è la nuova prova che terminerà la finale a distanza della dodicesima edizione delle Olimpiadi della Cultura e del Talento. In ogni incontro le due squadre coinvolte si affronteranno testa a testa in un gioco a quiz in videochiamata dove tutti i membri delle due compagini dovranno rispondere ad una domanda per un totale di 12 quesiti per sfida. Si tratta di un torneo basato su due fasi: una a gironi ed una ad eliminazione diretta. Le squadre verranno inizialmente suddivise in gironi basandosi sul posizionamento nella semifinale della propria macroregione di appartenenza. Le vincitrici dei gironi e le migliori seconde accederanno agli ottavi di finale del torneo. Una volta sorteggiato il tabellone della fase ad eliminazione diretta si proseguirà fino a decretare la squadra vincitrice del torneo. I punti in classifica generale verranno assegnati in base alla fase del torneo in cui la squadra viene eliminata:

- Vincitrice: 15
- Finale: 10
- Semifinale: 8
- Quarti di Finale: 6
- Ottavi di finale: 4
- Seconda nel girone (ma non qualificata alla fase ad eliminazione diretta): 2

In ogni sfida tutti i componenti della squadra dovranno prendere parte e rispondere ad una domanda. In caso di assenza di un componente della squadra, il capitano sarà incaricato di rispondere a due domande.

I quiz utilizzati sono a risposta multipla; modalità di svolgimento più specifiche verranno ulteriormente approfondite in un successivo comunicato. La sfida è strutturata sul modello dei calci di rigore; prima della sfida il capitano dovrà comunicare l'ordine con il quale i “rigoristi” si succederanno nel rispondere alle domande. Se lo studente è in grado di rispondere alla domanda in maniera corretta sono attribuiti alla squadra 2 punti. Qualora si sbagliasse la domanda, il rigorista avversario corrispondente ha la possibilità di rispondere alla domanda selezionando una tra le tre rimanenti risposte. Nel caso la risposta fosse corretta, alla sua squadra viene attribuito 1 punto. In caso sbagliasse si passa alla domanda successiva.

Ogni rigorista può scegliere l'ambito della domanda alla quale risponderà tra le seguenti 12 opzioni:

- Geografia
- Storia
- Letteratura Italiana
- Scienze e Matematica
- Arte
- Sport
- Cinema
- Serie TV
- Musica
- Attualità
- Animazione
- Sorpresa

Le caratteristiche della categoria “Sorpresa” verranno comunicate all'inizio delle finali e quindi su di essa i partecipanti non hanno la possibilità di prepararsi anticipatamente.

Una volta che una categoria è stata selezionata da un rigorista non può essere scelta per il resto della disputa da nessuna delle due squadre (è consigliabile tenere conto di questo aspetto nella scelta dell'ordine dei rigoristi). Nella fase a gironi verrà prestabilito quale squadra risponderà per prima ad una domanda in base ad un sistema di scontri “in casa ed in trasferta” (la squadra che giocherà “in casa” risponderà per prima), mentre nella fase ad eliminazione diretta a rispondere alla prima domanda sarà la compagine che in rapporto al numero di sfide affrontate ha accumulato più punti. Gli altri criteri che verranno presi in considerazione in caso di parità sono in ordine: rapporto tra punti concessi e partite giocate, sorteggio.

Nella prima fase verranno realizzati dei gironi all'italiana da 3 squadre. Per ogni incontro in vengono assegnati 3 punti alla squadra vincitrice, 0 punti alla squadra sconfitta e in caso di pareggio 1 punto ad entrambe le squadre. Passeranno al turno successivo tutte le vincitrici dei gironi e le migliori seconde. In caso di parità di punteggio, la posizione in classifica verrà decisa seguendo in ordine i seguenti criteri: scontri diretti, punti accumulati in rapporto al numero di sfide, punti concessi in rapporto al numero di sfide, sorteggio.

Nella scelta delle migliori seconde verranno utilizzati in ordine i seguenti criteri: punteggio nella classifica del proprio girone, punti accumulati in rapporto al numero di sfide, punti concessi in rapporto al numero di sfide, sorteggio. In totale alla fase finale dovranno accedere 16 squadre.

La fase finale invece avrà la struttura di un classico torneo ad eliminazione diretta. In caso uno scontro si concluda con il risultato di parità al capitano della squadra che ha risposto per prima verrà posta la domanda jolly: una domanda di cultura generale che determinerà il vincitore dello scontro. Nel caso il capitano della prima squadra non dovesse rispondere correttamente si passerà al capitano della squadra avversaria; qualora anche il secondo capitano non riuscisse ad indovinare la risposta, il capitano della prima squadra avrà un'ultima opportunità; nel caso dovesse di nuovo commettere un errore, la seconda squadra verrà dichiarata vincitrice della disputa e passerà al turno successivo.

Ogni violazione del presente Regolamento potrà essere punita dall'Organizzazione sia durante sia dopo il termine di ogni scontro tramite diffida verbale, attribuzione della sconfitta a tavolino o esclusione dal torneo o dalla finale delle Olimpiadi della Cultura e del Talento. In caso di forfait o provvedimento disciplinare nei confronti della squadra avversaria, verrà assegnata la vittoria, mentre l'incontro non sarà conteggiato per il calcolo dei seguenti parametri: punti accumulati in rapporto al numero di sfide, punti concessi in rapporto al numero di sfide.

5.1c - CORTOLIMPIADI - IN PRESENZA

La prova consiste nella realizzazione di un cortometraggio della durata massima di 3 minuti e 30 secondi, gli elaborati che superino di oltre 5 secondi la durata massima subiranno una penalizzazione di 1 punto per ogni secondo di sfioramento.

I dettagli per l'elaborazione del cortometraggio verranno comunicati ai finalisti subito dopo lo svolgimento delle semifinali.

Nel filmato dovranno obbligatoriamente apparire come protagonisti tutti i 6 componenti della squadra. Gli elaborati dovranno essere inediti. Non dovranno apparire loghi inseriti a scopi pubblicitari.

I filmati andranno caricati su una delle piattaforme YouTube, Dailymotion, Vimeo o Google Drive in forma "non in elenco" entro e non oltre il giorno 1 maggio 2021. Fino allo svolgimento delle finali i CortOlimpiadi saranno visionati esclusivamente dall'Organizzazione e dalla Commissione e saranno resi pubblici durante le finali quando verranno proiettati al Teatro/Cinema Claudio del Comune di Tolfa (RM).

I corti verranno valutati soggettivamente, ogni commissario tecnico attribuirà un punteggio da 0 a 15. Alla squadra sarà attribuito un punteggio pari alla media delle valutazioni espresse dai commissari.

I cortometraggi verranno divisi in 3 gruppi: il primo verrà proiettato nel corso della serata del giovedì, il secondo del venerdì e il terzo del sabato. La divisione sarà casuale. Ogni sera una giuria popolare eleggerà un cortometraggio migliore. I tre CortOlimpiadi giudicati migliori dalla giuria popolare verranno visti una seconda volta e la medesima giuria attribuirà i seguenti punteggi bonus:

- Per il cortometraggio migliore: 3 punti
- Per il secondo cortometraggio migliore: 2 punti
- Per il terzo cortometraggio migliore: 1 punto

Questi punteggi bonus si sommeranno ai punteggi attribuiti dalla giuria tecnica. Con l'invio del CortOlimpiadi, automaticamente, si concede all'Organizzazione l'autorizzazione ad utilizzare, copiare, eseguire ed esporre in pubblico, riformattare, tradurre, estrarre (integralmente o parzialmente) tali elaborati per qualsiasi scopo eccetto il lucro.

5.2c - CORTOLIMPIADI - A DISTANZA

In base alle regolamentazioni relative all'emergenza Covid-19, l'Organizzazione si riserva la possibilità di annullare questa prova.

La prova consiste nella realizzazione di un cortometraggio della durata massima di 3 minuti e 30 secondi, gli elaborati che non rispetteranno questa indicazione per oltre 5 secondi la durata massima subiranno una penalizzazione di 1 punto per ogni secondo aggiuntivo. I dettagli per l'elaborazione del cortometraggio verranno comunicati ai finalisti subito dopo lo svolgimento delle semifinali.

Nel filmato dovranno obbligatoriamente apparire come protagonisti tutti i 6 componenti della squadra. Gli elaborati dovranno essere inediti. Non dovranno apparire loghi inseriti a scopi pubblicitari.

I filmati andranno caricati su una delle piattaforme YouTube, Dailymotion, Vimeo o Google Drive in forma "non in elenco" entro e non oltre il giorno 1 maggio 2021. Fino allo svolgimento delle finali i CortOlimpiadi saranno visionati esclusivamente dall'Organizzazione e dalla Commissione e saranno resi pubblici durante le finali quando verranno proiettati attraverso un evento di condivisione in streaming.

Ogni commissario tecnico attribuirà un punteggio da 0 a 15. Alla squadra sarà attribuito un punteggio pari alla media delle valutazioni espresse dai commissari.

I cortometraggi verranno resi pubblici e divisi in 3 gruppi: per ciascun gruppo una giuria popolare eleggerà il cortometraggio migliore.

I tre CortOlimpiadi giudicati migliori dalla giuria popolare verranno visti una seconda volta e la medesima giuria attribuirà i seguenti punteggi bonus:

- Per il cortometraggio migliore: 3 punti
- Per il secondo cortometraggio migliore: 2 punti

- Per il terzo cortometraggio migliore: 1 punto

Questi punteggi bonus si sommeranno ai punteggi attribuiti dalla giuria tecnica. Con l'invio del CortOlimpiadi, automaticamente, si concede all'Organizzazione l'autorizzazione ad utilizzare, copiare, eseguire ed esporre in pubblico, riformattare, tradurre, estrarre (integralmente o parzialmente) tali elaborati per qualsiasi scopo eccetto il lucro.

5.1d - PROVA TALENTO - IN PRESENZA

La prova consiste nell'esprimere alla Commissione, in 5 minuti, una particolare dote acquisita anche in ambito extra-scolastico (a puro titolo di esempio: danza, canto, recitazione, ginnastica, attività circensi, esibizione con uno strumento musicale, disegno).

Non si pongono limitazioni nella scelta del soggetto e delle modalità di svolgimento della prova, se non quelle dovute alla sicurezza dei presenti, ivi compreso chi effettua la prova, e al mantenimento del buono stato di conservazione del luogo.

Le squadre dovranno provvedere autonomamente ad eventuali accessori necessari allo svolgimento della prova; dopo le semifinali il Comitato Organizzativo renderà nota la eventuale disponibilità di materiale di scena e le informazioni tecniche relative al palco.

La prova verrà valutata da una Commissione che assegnerà individualmente un punteggio da 0 a 10 per ognuno dei seguenti ambiti di valutazione:

- originalità e creatività;
- multidisciplinarietà;
- tecnica e precisione;
- gioco di squadra;
- forma e cura dei dettagli.

per un punteggio massimo totalizzabile di 50 punti (10pt x 5ambiti).

Alla squadra verrà attribuito un punteggio pari alla media dei punteggi totali assegnati da ogni commissario. Alle squadre che durante l'esibizione sforassero il tempo a disposizione, verrà interrotta l'esibizione.

5.2d - PROVA TALENTO - A DISTANZA

La prova consiste nell'esprimere alla Commissione, in 5 minuti, una particolare dote acquisita anche in ambito extra-scolastico (a puro titolo di esempio: danza, canto, recitazione, ginnastica, attività circensi, esibizione con uno strumento musicale, disegno).

Non si pongono limitazioni nella scelta del soggetto e delle modalità di svolgimento della prova, se non quelle dovute alla sicurezza dei presenti, ivi compreso chi effettua la prova.

Le squadre dovranno provvedere autonomamente ad eventuali accessori necessari allo svolgimento della prova.

Vista l'impossibilità di svolgere le Finali in presenza, la prova dovrà essere registrata e i filmati andranno caricati su una delle piattaforme YouTube, Dailymotion, Vimeo o Google Drive in forma "non in elenco" entro o non oltre il giorno 1 maggio 2021. Fino allo svolgimento delle finali le Prove Talento saranno visionate esclusivamente dall'Organizzazione e dalla Commissione e saranno rese pubbliche durante le finali quando verranno proiettati attraverso un evento di condivisione in streaming.

Il Comitato Organizzativo suggerisce di utilizzare come palcoscenico una struttura che rappresenti un luogo culturale per l'area territoriale di appartenenza e che abbia subito chiusure nel corso del periodo di restrizioni nazionali.

Per quanto riguarda l'illuminazione, è consentito esclusivamente l'utilizzo di luce bianca o naturale; in caso di altri accorgimenti, verranno attribuite penalità all'elaborato in esame. Non sono consentiti effetti speciali.

La prova verrà valutata da una Commissione che assegnerà individualmente un punteggio da 0 a 10 per ognuno dei seguenti ambiti di valutazione:

- originalità e creatività;
- multidisciplinarietà;
- tecnica e precisione;
- gioco di squadra (tenendo conto dei possibili limiti imposti dalle restrizioni governative)
- forma e cura dei dettagli.

per un punteggio massimo totalizzabile di 50 punti (10pt x 5 ambiti).

Alla squadra verrà attribuito un punteggio pari alla media dei punteggi totali assegnati da ogni commissario. Alle squadre che durante l'esibizione supereranno il tempo a disposizione, verrà attribuito 1 punto di malus per ogni secondo oltre il tetto massimo dei 5 minuti e 30 secondi.

5.1e - Prova Fotografica - IN PRESENZA

La prova consiste nella realizzazione di una fotografia che risponda alla consegna stabilita dal Comitato Organizzativo e comunicata ai partecipanti il primo giorno di Finali.

Ogni foto sarà valutata da 0 a 5 punti.

5.2e - Prova Fotografica - A DISTANZA

La prova consiste nella realizzazione di una fotografia che risponda alla consegna stabilita dal Comitato Organizzativo e comunicata ai partecipanti nei giorni antecedenti alle Finali. Ogni foto sarà valutata da 0 a 5 punti

ART.6 BATTLE "MIGLIOR TALENTO IN ..." - IN PRESENZA

Si tratta di un concorso ad iscrizione facoltativa, fuori dalla classifica a squadre, volto a premiare i migliori talenti artistici individuali o di coppia.

Il concorso si articola in 2 fasi: audizioni e battle che si svolgeranno entrambe durante i giorni delle finali di Tolfa.

I candidati potranno iscriversi individualmente o in coppia ad una o più delle seguenti categorie per il quale saranno individuati altrettanti vincitori:

- Danza
- Canto
- Recitazione
- Musicisti

Durante le audizioni il Comitato Organizzativo selezionerà, per ogni categoria, i candidati che accederanno alle battle per decretare i vincitori finali.

A differenza delle audizioni le battle saranno valutate da una commissione tecnica artistica e da una commissione popolare e il vincitore di ogni battle sarà decretato dalla media ponderata dei punteggi ottenuti dalla commissione artistica per un valore del 60% del punteggio finale e dalla giuria popolare per un valore del 40%.

ART.6bis BATTLE "MIGLIOR TALENTO IN ..." - A DISTANZA

Si tratta di un concorso ad iscrizione facoltativa, fuori dalla classifica a squadre, volto a premiare i migliori talenti artistici individuali o di coppia.

Il concorso si articola in 2 fasi: audizioni e battle che si svolgeranno entrambe durante i giorni delle finali.

I candidati potranno iscriversi individualmente o in coppia (qualora le restrizioni governative lo permettano) ad una o più delle seguenti categorie per il quale saranno individuati altrettanti vincitori:

- Danza
- Canto
- Recitazione
- Musicisti

Durante le audizioni il Comitato Organizzativo selezionerà, per ogni categoria, i candidati che accederanno alle battle per decretare i vincitori finali.

A differenza delle audizioni le battle saranno valutate da una commissione tecnico-artistica e da una commissione popolare e il vincitore di ogni battle sarà decretato dalla media ponderata dei punteggi ottenuti dalla commissione artistica per un valore del 60% del punteggio finale e dalla giuria popolare per un valore del 40%.

Data l'impossibilità di svolgere le Finali in presenza, i candidati dovranno caricare il video scelto per partecipare alle audizioni su una delle piattaforme YouTube, Dailymotion, Vimeo o Google Drive in forma "non in elenco" entro e non oltre il giorno 1 maggio 2021. Fino allo svolgimento delle finali gli elaborati saranno visionati esclusivamente dall'Organizzazione e dalla Commissione e saranno resi pubblici durante le finali quando verranno proiettati attraverso un evento di condivisione in streaming.

Il Comitato Organizzativo consiglia agli interessati di preparare fin da subito due video, uno da utilizzare per le audizioni e l'altro, eventualmente, da inviare in un secondo momento nel caso in cui si superasse la prima fase.