

#TIFIAMOEUROPA

IL NOSTRO INNO ALLA GIOIA



REGOLAMENTO VALIDO PER EMILIA ROMAGNA E FRIULI VENEZIA GIULIA

1. ENTE ORGANIZZATORE

FIGC - Federazione Italiana Giuoco Calcio - Settore Giovanile e Scolastico

Sede: Via Po, 36 - 00198 Roma

2. PROGETTO #TIFIAMOEUROPA

In occasione del Campionato Europeo UEFA Under-21 di calcio, la cui fase finale si svolgerà dal 16 al 30 giugno 2019 in 5 città italiane (Bologna, Cesena, Reggio Emilia, Trieste e Udine) e a San Marino, il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR) e la Federazione Italiana Giuoco Calcio ("FIGC") rinnovano la loro collaborazione ed unione di intenti, attraverso il progetto #TIFIAMOEUROPA ("Progetto"), filo conduttore nel corso dell'anno scolastico 2018/2019 del progetto quadro MIUR-FIGC "Valori in Rete". Tale iniziativa ha l'obiettivo di promuovere e diffondere tra gli studenti i valori del rispetto, del tifo corretto e dell'inclusione.

3. DESTINATARI

Il Progetto è rivolto alle scuole primarie, secondarie di 1° grado e secondarie di 2° grado dell'intero territorio nazionale, con un focus specifico per le scuole di Emilia Romagna e Friuli Venezia Giulia.

4. COME ADERIRE

L'adesione al Progetto viene effettuata attraverso il portale web www.tifiamoeuropa.eu, ("Portale") accessibile anche da www.valorinrete.it.

Ogni scuola (plesso scolastico) potrà partecipare con una o più squadre ("TEAM") identificando gli insegnanti referenti ("**TEAM LEADER**"), che ai fini della registrazione dovranno:

- inserire i dati richiesti nel form di iscrizione presente sul portale. Il sistema invierà successivamente un'email ai TEAM Leader contenente la USER ID e la PASSWORD attraverso cui potrà accedere alla propria pagina my#tifiamoeuropa e gestire la partecipazione del proprio TEAM;
- caricare la lista massiva di tutti gli studenti della scuola (plesso scolastico), una sola volta per ogni scuola (plesso scolastico).

A seguito della registrazione, il TEAM Leader dovrà:

- **creare il TEAM**, caricando la lista degli studenti che partecipano alle attività del Progetto. Per ognuno di essi dovranno essere indicati nome, cognome e data di nascita;
- **ampliare il gruppo scuola**, invitando genitori degli studenti, parenti e amici ad unirsi al proprio TEAM e a partecipare alle attività del Progetto. Il sistema invierà automaticamente una e-mail di invito alle persone individuate che, una volta registrate, saranno riconosciute dal sistema e

inserite automaticamente nel TEAM che la ha invitate.

Le persone invitate dovranno avere compiuto 18 anni.

L'adesione al Progetto e la creazione dei TEAM è possibile sino al **31 gennaio 2019**.

L'ampliamento del TEAM è possibile sino al **30 aprile 2019**.

5. IL GEMELLAGGIO

Ogni TEAM registrato verrà **abbinato ad una delle 11 nazioni partecipanti** al Torneo, a cui sarà gemellato durante il Progetto.

A seguito dell'abbinamento, che verrà effettuato automaticamente dal sistema e che avrà tra i parametri di assegnazione anche la distanza dagli stadi dove si disputeranno le gare, ogni scuola (plesso scolastico) riceverà un **kit di partecipazione**, contenente materiali relativi al Progetto (es. bandiera della nazione gemellata, bandiera italiana ed europea, attrezzature sportive e/o didattiche, buoni acquisto).

Gli abbinamenti avverranno entro il **31 gennaio 2019**.

6. LA TEAM COVER

Ogni TEAM dovrà realizzare una **TEAM COVER**, un'immagine creata attraverso le funzionalità della Piattaforma che identifica l'abbinamento tra il TEAM e la nazione gemellata, attraverso il richiamo ai colori della bandiera.

Il TEAM Leader dovrà condividere sui social network la propria TEAM COVER, accompagnata dagli hashtag **#tifiamoeuropa** e **#weareyourope**. Tutti i partecipanti del TEAM con un'età non inferiore a 14 anni potranno condividere la TEAM COVER attraverso i propri profili sui social network, contribuendo così ad aumentare il numero di condivisioni.

Il numero di condivisioni delle TEAM COVER conteggiato dal sistema al 31 gennaio 2019 è uno dei parametri che contribuiranno a determinare le classifiche della competizione (vedi di seguito).

7. LA COMPETIZIONE

Ad ogni TEAM è richiesto di effettuare un percorso di **approfondimento** relativo alle tematiche del Progetto e, successivamente, di partecipare ad una competizione realizzando uno o più contributi creativi relativi alla nazione gemellata.

Nello specifico, la competizione sarà articolata nelle seguenti fasi:

FASE 1: PERCORSO DI APPROFONDIMENTO

Il percorso di approfondimento relativo alle tematiche del Progetto sarà possibile attraverso il materiale didattico messo a disposizione sul portale www.tifiamoeuropa.eu.

In particolare, i TEAM dovranno visionare le **schede didattiche**, che svilupperanno contenuti riguardanti alcuni aspetti della cultura della nazione gemellata (lingua, storia, geografia, arte e immagine, musica, sport ed educazione civica).

Per poter avanzare nel percorso e accedere alla realizzazione dei contributi creativi, i TEAM dovranno rispondere correttamente ad un **test di comprensione a risposta multipla**, con domande relative all'Italia e alla nazione gemellata.

FASE 2: CONTRIBUTI CREATIVI

I TEAM dovranno realizzare almeno un **contributo creativo**, fino ad un massimo di 4, scegliendo tra le varie possibilità (vedi di seguito).

Su www.tifiamoeuropa.eu tutti i TEAM avranno a disposizione un **kit di strumenti e librerie di immagini ed effetti**, con cui potranno realizzare i propri contributi creativi per ognuna delle 4 modalità espressive consentite:

- **Storie:** i TEAM dovranno **raccontare una storia** legata alla nazione gemellata. Prendendo spunto dagli approfondimenti realizzati in classe, i TEAM potranno dare sfogo alla propria creatività letteraria, scegliendo il genere letterario che ritengono più adeguato (es. poesia, graphic novel, fumetto, articolo giornalistico, creazione di un giornale, racconto);
- **Inni da stadio:** i TEAM dovranno **ideare ed interpretare un inno da stadio** (es. Geysersound) attraverso cui sostenere e incoraggiare la squadra della nazione gemellata;
- **Coreografie:** i TEAM dovranno **disegnare una coreografia**, immaginando di sostenere la squadra nazionale gemellata attraverso la personalizzazione delle tribune dello stadio dove si disputeranno le gare;
- **Video:** i TEAM dovranno **creare un mini-spot** (durata massima: 1 minuto) per incoraggiare e supportare la nazionale gemellata.

Il sistema sarà dotato di una chat interna, attraverso cui il TEAM Leader e i componenti del TEAM potranno condividere idee per la creazione dei contributi creativi.

Il TEAM Leader dovrà condividere sui social network almeno un contributo creativo. I membri del TEAM potranno condividere lo stesso con i propri profili sui social network, contribuendo a determinare le classifiche della competizione per le scuole (vedi di seguito).

Ogni contributo realizzato sarà moderato dall'organizzazione prima della pubblicazione sui social network.

Saranno accettati soltanto i contributi creativi realizzati attraverso la piattaforma www.tifiamoeuropa.eu.

I contributi creativi dovranno essere realizzati sulla piattaforma e condivisi sui social network **entro il 30 aprile 2019**.

8. LA PRESENZA DURANTE GLI EVENTI

Ad ogni TEAM è richiesto di presenziare con il maggior numero di componenti alle gare disputate nel proprio stadio di riferimento.

I TEAM potranno assistervi a condizioni agevolate, che saranno descritte in una specifica comunicazione che verrà inviata nel mese di febbraio 2019.

A partire dal mese di marzo 2019 i TEAM Leader saranno contattati dalla società titolare dell'attività di biglietteria per verificare l'interesse del TEAM ad assistere alle gare del Torneo e il numero di presenze effettive, sulla base del quale sarà possibile attivare una prelazione per l'emissione dei biglietti d'ingresso.

Il numero effettivo di coloro che presenzieranno agli eventi contribuirà alla determinazione delle classifiche della competizione (vedi di seguito).

I TEAM saranno inoltre invitati a presenziare agli eventi realizzati in avvicinamento e collateralmente al Campionato Europeo UEFA Under-21 quali, a titolo esemplificativo, la mostra itinerante del Museo del Calcio e il Trophy Tour.

9. CLASSIFICHE E PREMI

Ogni TEAM partecipante al Progetto verrà inserito in due classifiche differenti.

Classifica regionale

La classifica, differente per ogni ordine e grado scolastico, terrà conto delle seguenti attività:

- **Presenza allo stadio:** sarà valorizzato il rapporto percentuale tra
 - il numero totale dei componenti dei TEAM appartenenti alla stessa scuola (plesso scolastico) presenti allo stadio durante le gare del Torneo
 - la popolazione totale della scuola (plesso scolastico)Ai fini della valorizzazione, è necessario che i TEAM appartenenti alla stessa scuola (plesso scolastico) siano presenti ad almeno 3 gare del Campionato Europeo UEFA Under-21 con un **minimo di 100 persone per ciascuna gara;**
- **Numero di condivisioni social:** sarà valorizzato il numero delle condivisioni sui principali social network della TEAM COVER e dei contributi creativi;
- **Contributi creativi:** saranno valorizzati il numero e la coerenza agli obiettivi del progetto dei contributi creativi realizzati dal TEAM.

La presenza allo stadio contribuirà per il 50% alla determinazione della classifica, il numero di condivisioni social e i contributi creativi contribuiranno per il 25% ciascuno.

La classifica sarà pubblicata sulla piattaforma www.tifiamoeuropa.eu dopo il 30 giugno 2019.

Ogni scuola (plesso scolastico) che avrà partecipato ad almeno 3 gare del Campionato Europeo UEFA Under-21 con un minimo di 100 persone per ciascuna gara (anche appartenenti a diversi TEAM) riceverà un **contributo di 1.000 €** indipendentemente dalla collocazione dei suoi TEAM nelle classifiche della competizione. Tale contributo verrà erogato a consuntivo a fronte della presentazione dei giustificativi di spesa relativi a servizi e materiali attinenti al Progetto (trasporti per assistere alle gare del Torneo, corsi di formazione, acquisto di materiale sportivo, acquisto di materiale didattico e informatico).

Le scuole a cui fanno riferimento i TEAM **primi classificati**, a livello regionale e per ogni ordine e grado, riceveranno un **ulteriore contributo economico di 1.000 €** che verrà erogato a fronte della presentazione dei giustificativi di spesa relativi a servizi e materiali attinenti al Progetto (trasporti per assistere alle gare del Torneo, corsi di formazione, acquisto di materiale sportivo, acquisto di materiale didattico e informatico).

Classifica nazionale

La classifica, in cui convoglieranno i TEAM primi classificati di ogni regione, sarà differente per ogni ordine e grado scolastico e terrà conto delle seguenti attività:

- **Numero di condivisioni social:** sarà valorizzato il numero delle condivisioni sui principali social network della TEAM COVER e dei contributi creativi;
- **Contributi creativi:** saranno valorizzati il numero e la coerenza agli obiettivi del progetto dei contributi creativi realizzati dal TEAM.

Il numero di condivisioni social e i contributi creativi contribuiranno per il 50% ciascuno alla determinazione della classifica.

La classifica sarà pubblicata sulla piattaforma www.tifiamoeuropa.eu dopo il 31 maggio 2019.

Le scuole (plessi scolastici) a cui fanno riferimento i TEAM primi classificati riceveranno:

- Primaria e secondaria di primo grado: un **contributo economico di € 1.000**. Tale contributo verrà erogato a consuntivo a fronte della presentazione dei giustificativi di spesa relativi a servizi e materiali attinenti al Progetto (trasporti per assistere alle gare del Torneo, corsi di formazione, acquisto di materiale sportivo, acquisto di materiale didattico e informatico);
- Secondaria di secondo grado: un **contributo economico di € 3.000** per l'organizzazione, a cura della scuola e di concerto con la Federazione Italiana Giuoco Calcio, di un **viaggio di istruzione nel paese a cui è stata abbinata**. Tale contributo verrà erogato a consuntivo a fronte della presentazione dei relativi giustificativi di spesa.

10. CONTATTI

È istituita una segreteria organizzativa alla quale sarà possibile rivolgersi per avere tutte le informazioni utili alla partecipazione al Progetto.

La segreteria è attiva dal lunedì al venerdì dalle ore 8.30 alle ore 17 e il sabato dalle 8.30 alle 13.

- Telefono: 0521/1815773
- E-mail: segreteria@tifiamoeuropa.eu

11. VARIE

- All'atto dell'iscrizione, il TEAM Leader dovrà preventivamente:
 - prendere visione dell'informativa sul trattamento dei dati personali e manifestare il consenso al trattamento dei dati da parte di tutti i componenti del TEAM;
 - manifestare il proprio consenso alla trasmissione dei dati dei componenti del TEAM alla società che si occuperà dell'attività di biglietteria per il Torneo e ad ogni ulteriore soggetto coinvolto nel Progetto;
- La partecipazione al Progetto implica l'accettazione delle norme del presente Regolamento, nonché delle eventuali successive modifiche comunicate sul Portale.
In particolare, accettando il Regolamento, ogni TEAM Leader, per conto di ciascun componente del TEAM, che dovrà sottoscrivere idonea documentazione sottoposta dal TEAM Leader:
 - autorizza la pubblicazione delle TEAM COVER, dei contributi creativi e di tutti i materiali realizzati ai fini della partecipazione al Progetto ("Materiali") negli spazi e nei modi che la FIGC riterrà opportuni, senza che nulla sia perciò dovuto ad alcun titolo;
 - dichiara di essere titolare e/o autore dei Materiali e/o di aver ottenuto le necessarie liberatorie dagli aventi diritto, nonché le autorizzazioni da eventuali soggetti terzi, inclusi i genitori/tutori dei minori eventualmente ripresi nelle fotografie, nei video e nelle immagini;
 - concede alla FIGC un diritto non esclusivo e senza limiti temporali o territoriali di fare uso dei Materiali per qualsiasi finalità connessa al Progetto e/o alle attività istituzionali della FIGC;
 - accetta il giudizio insindacabile della Commissione che valuterà i Materiali;
- È ammessa un'unica registrazione per ogni Scuola. La partecipazione è associata ad una combinazione unica di Codice Meccanografico, Nome, Cognome ed E-mail del TEAM Leader. La FIGC si riserva di
 - verificare ed annullare eventuali registrazioni aggiuntive. Non è ammessa alcuna partecipazione sotto falso nome o falsa identità o identità fittizia;
 - verificare l'identità dei partecipanti al Progetto e di intraprendere ogni opportuna azione

nel caso di violazione di tale disposizione;

- La FIGC si riserva la facoltà di adottare le forme di pubblicità ritenute più opportune (web, social, ecc) coerentemente con lo scopo ed il regolamento del presente Progetto;
- Sono esclusi dalla partecipazione al Progetto e non potranno pertanto godere dell'eventuale premio i TEAM che, secondo il giudizio insindacabile della FIGC, risultino vincitori con mezzi e strumenti giudicati sospetti, fraudolenti, o violativi del normale svolgimento dell'iniziativa;
- La FIGC si riserva il diritto di escludere un TEAM qualora siano stati messi in atto comportamenti tali da eludere il presente regolamento.