

# #TIFIAMOEUROPA

IL NOSTRO INNO ALLA GIOIA



## REGOLAMENTO VALIDO PER SOCIETÀ SPORTIVE, ORATORI, AZIENDE E ASSOCIAZIONI

### 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, la Federazione Italiana Giuoco Calcio ("FIGC") intende promuovere e diffondere tra i giovani i valori del rispetto, del tifo corretto e dell'inclusione attraverso il progetto #TIFIAMOEUROPA ("Progetto").

### 3. DESTINATARI

Il Progetto è rivolto alle scuole calcio affiliate alla FIGC, società sportive e associazioni aggregative di varia natura (es. associazioni culturali, club di tifosi, oratori, CRAL aziendali) con sede in tutto il territorio nazionale italiano.

### 4. COME ADERIRE

L'adesione al Progetto è possibile attraverso il portale web [www.tifiamoeuropa.eu](http://www.tifiamoeuropa.eu) ("Portale").

Ogni realtà potrà partecipare con uno o più squadre ("TEAM") identificando i referenti "**TEAM LEADER**", che ai fini della registrazione dovranno:

- inserire i dati richiesti nel form di iscrizione presente sul portale. Il sistema invierà successivamente una email al 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.

A seguito della registrazione, il TEAM Leader dovrà:

- **creare il TEAM**, identificando un nome;
- **invitare amici e parenti** ad unirsi al TEAM e a partecipare alle attività del Progetto. Il sistema invierà automaticamente una email 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, la creazione dei TEAM e il loro ampliamento sono possibili 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.

L'abbinamento sarà effettuato automaticamente dal sistema, che avrà tra i parametri di assegnazione anche la distanza dagli stadi dove si disputeranno le gare.

Gli abbinamenti avverranno entro il **entro il 30 aprile 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 30 aprile 2019 è uno dei parametri che contribuiranno a determinare le classifiche della competizione (vedi di seguito).

## 7. LA COMPETIZIONE

Ogni TEAM avrà la possibilità 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 (obbligatorio)

Il percorso di approfondimento relativo alle tematiche del Progetto sarà possibile attraverso il materiale didattico messo a disposizione sul portale [www.tifiamoeuropa.eu](http://www.tifiamoeuropa.eu).

In particolare, i TEAM potranno visionare le **schede di approfondimento**, 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 potranno realizzare uno o più **contributi creativi**, fino ad un massimo di 4, scegliendo tra le varie possibilità (vedi di seguito).

Su [www.tifiamoeuropa.eu](http://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 potrà condividere sui social network i contributi creativi realizzati. I membri del TEAM potranno condividere lo stesso con i propri profili sui social network, contribuendo a determinare le classifiche della competizione (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](http://www.tifiamoeuropa.eu).

I contributi creativi dovranno essere realizzati sulla piattaforma e condivisi sui social **entro il 15 Maggio 2019**.

## 8. LA PRESENZA DURANTE GLI EVENTI

Ad ogni TEAM è richiesto di presenziare con il maggior numero di componenti alle gare del Campionato Europeo UEFA Under-21.

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 della classifica 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 una classifica che terrà conto delle seguenti attività:

- **Presenza allo stadio:** sarà valorizzato il numero dei componenti del TEAM presenti allo stadio

durante le gare del Torneo. Ai fini della valorizzazione, è necessario che ogni TEAM partecipi 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](http://www.tifiamoeuropa.eu) dopo il 30 giugno 2019.

I 3 TEAM **migliori classificati** saranno premiati attraverso fornitura di materiale sportivo.

## 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](mailto: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;

- La Società Promotrice si riserva di
  - verificare ed annullare eventuali registrazioni irregolari, realizzate 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 regola.
- 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 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.