

# REGOLAMENTO INIZIATIVA “CIBOLANDO - i mestieri del mangiar bene”

L'iniziativa è attiva dal 15 ottobre 2012 al 16 giugno 2013 ed è disciplinata dal presente regolamento.

## FINALITÀ DELL'INIZIATIVA E MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Al fine di promuovere un progetto di stimolo professionale ed educazione alimentare per i ragazzi delle scuole secondarie di primo grado che stimoli la conoscenza, sotto svariati aspetti, delle professioni del food e dell'importanza della corretta alimentazione, la Fondazione Italiana Accenture, con sede in Milano, via Maurizio Quadrio, 17, bandisce l'iniziativa **CIBOLANDO – i mestieri del mangiar bene**.

**Il progetto è rivolto ai RAGAZZI e alle CLASSI delle SCUOLE ITALIANE SECONDARIE DI PRIMO GRADO i quali possono partecipare rispettivamente sia in forma individuale all'AVVENTURA DI CIBOLANDO, sia in forma collettiva, aderendo al CONCORSO di Cibolando, sotto il coordinamento e il controllo di uno dei loro insegnanti.**

**Cibolando** è una piattaforma interattiva di e-learning che attraverso racconti, giochi con interazione creativa e inventiva:

- favorisce l'avvicinamento e la conoscenza, da parte dei ragazzi, delle professioni tradizionali e innovative nell'ambito del settore nutrizionale, agroalimentare e del turismo gastronomico.
- promuove l'importanza di una corretta nutrizione con il particolare intento di prevenire patologie legate ai disturbi alimentari

**È possibile partecipare a Cibolando attraverso DUE MODALITÀ diverse e parallele:**

- **AVVENTURA CIBOLANDO:** è il percorso singolo ed autonomo seguito dal ragazzo che decide di registrarsi a Cibolando e partecipare alle attività proposte per concorrere alla vincita dei premi finali (i dettagli sono descritti all'art. 1).
- **CONCORSO CIBOLANDO:** si tratta di un'attività per le classi che, attraverso il coordinamento di un insegnante di riferimento, possono concorrere alla vincita dei premi finali destinati alle classi mediante la produzione di un video (i dettagli sono descritti all'art. 2).

**Il ragazzo che partecipa singolarmente all'Avventura Cibolando può contemporaneamente partecipare al Concorso per le classi e viceversa.**

Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento, le decisioni spettano autonomamente all'Ente promotore (Fondazione Italiana Accenture), fermo restando la tutela dei diritti già acquisiti dai partecipanti. L'adesione all'Avventura Cibolando implica l'accettazione completa ed incondizionata del presente regolamento.

**L'ISCRIZIONE E LA PARTECIPAZIONE ALL'INIZIATIVA CIBOLANDO SONO GRATUITE.**

Segue la regolamentazione specifica delle due modalità di percorso.

## PER I RAGAZZI E I GENITORI

### Art. 1 - REGOLAMENTO PER LA PARTECIPAZIONE DEI SINGOLI RAGAZZI "ALL'AVVENTURA CIBOLANDO"

#### 1.1 Obiettivi generali

Il percorso dell'**AVVENTURA CIBOLANDO** valorizza l'autonomia, proponendo un approccio individuale di lettura e gioco.

L'obiettivo è formare ragazzi consapevoli su:

- **le carriere professionali legate al mondo dell'alimentazione, in tutte le sue sfaccettature, sia tradizionali che innovative**
- **le regole della buona e sana alimentazione**
- **le eccellenze italiane e le peculiarità regionali in ambito di produzioni enogastronomiche**

#### 1.2 Iscrizione all'Avventura Cibolando

Il ragazzo/a che vuole partecipare all'**Avventura Cibolando** dovrà innanzitutto iscriversi come Utente al Sito Cibolando ([www.cibolando.it](http://www.cibolando.it), di seguito anche "il Sito") in conformità alle Condizioni d'uso (Note Legali) presenti sul Sito.

La registrazione al Sito permetterà al ragazzo/a di definire le proprie chiavi di autenticazione (nickname e password) che gli permetteranno di effettuare l'accesso alla propria area riservata per leggere e giocare.

**I ragazzi potranno iscriversi e iniziare a giocare a partire dal 15/10/2012.**

#### 1.3 Modalità di partecipazione

Per partecipare all'Avventura di Cibolando ciascun Utente di Cibolando, deve eseguire due attività:

- a) **LEGGERE I RACCONTI E RISPONDERE AL CIBO-QUIZ** di comprensione proposto alla fine di ogni racconto
- b) **GIOCARE AI GIOCHI INTERATTIVI** (denominati Cibo-Sfide)

Le **Tappe** con i racconti e tutti i relativi materiali sono in tutto **20**:

- **per gli utenti pubblici**, le Tappe sono pubblicate settimanalmente
- **per gli utenti registrati**, ogni volta che si completa il Cibo-Quiz di una Tappa il sistema rende disponibile la Tappa successiva, in ordine progressivo.

Al termine di ogni racconto verrà proposto un **CIBO-QUIZ**, composto da domande a scelta multipla. Per favorire l'apprendimento, le risposte date dal ragazzo saranno verificate dal sistema e salvate. Il sistema comunicherà al ragazzo a quante domande ha risposto correttamente e i Punti Cibolando così guadagnati. Il punteggio verrà automaticamente salvato e, sommato, andrà ad accrescere il monte Punti Cibolando dell'utente registrato.

Le **CIBO-SFIDE**, ovvero i giochi interattivi, sono in tutto 6 e sono **tutte contemporaneamente attive e pubbliche**, fin dal 15 ottobre 2012.

**Si può iniziare a giocare a tutte le Cibo-Sfide anche se non si è iscritti**, fornendo un nickname ed entrando in classifica come utente temporaneo (si vedano le condizioni all'art. 1.6 "La classifica nazionale dei giocatori" del presente Regolamento).

I Punti Cibolando che il giocatore totalizza in ogni giocata vengono automaticamente salvati dal sistema nella sezione dedicata del My Secret Profile che riporta un prospetto di tutte le Cibo-Sfide e la situazione del ragazzo.

Ogni volta che il ragazzo, giocando, realizza un nuovo record in una delle Cibo-Sfide, il nuovo punteggio si sovrascrive al precedente in automatico (se ottiene un punteggio inferiore rispetto al suo precedente record, non succede nulla).

Una Cibo-Sfida si considera "superata" quando il giocatore guadagna almeno 4.500 Punti Cibolando.

Il massimo dei punti che si possono ottenere in una Cibo-Sfida è 5.000.

## 1.4 Tappe dell'Avventura Cibolando

L'avatar sarà la rappresentazione di sé come **SUPER CIBORG**, ovvero un ragazzo in gamba, pieno di energie e voglia di mettersi in gioco, capace di valorizzare le proprie attitudini e preparato sui segreti per una vita sana. Il Super Ciborg conosce il territorio in cui vive e le sue primizie ed è pronto ad attivarsi per promuoverle.

All'interno del percorso per arrivare ad essere Super Ciborg, ogni partecipante passerà attraverso vari **stati** che rappresentano la progressione nella consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità:

1. **NEW ENTRY**
2. **BEGINNER**
3. **MISSION-MATE**
4. **PROFESSIONAL**
5. **SUPER CIBORG**

La sequenza degli Stati è uguale per tutti, così come il valore, espresso in Punti Cibolando, dei vari stati.

Per avanzare nella scala degli stati, il ragazzo dovrà guadagnare i **PUNTI CIBOLANDO** (d'ora in poi "PC").  
Le attività che danno PC sono:

- Cibo-Quiz: circa 800 PC da ogni Cibo-Quiz
- Download dei PDF: 50 PC ciascuno  
(solo il primo download del specifico PDF farà guadagnare PC, ma il PDF sarà sempre a disposizione per essere scaricato all'interno della relativa Tappa)
- Cibo-Sfide: max 5.000 PC da ogni Cibo-Sfida
- Funzionalità "Segnala Cibolando a un tuo amico": 10 PC per ogni segnalazione

Il ragazzo potrà visualizzare in ogni momento la propria situazione nel personale My Secret Profile, contenuto nella sua area riservata (come descritto al successivo art. 1.5 "Area riservata").

## 1.5 Area riservata

L'area riservata del ragazzo partecipante all'Avventura Cibolando è denominata **MY SECRET PROFILE**: essa è accessibile tramite autenticazione con nickname e password personali dell'Utente.

Nel My Secret Profile, il ragazzo può visualizzare:

- i Punti Cibolando guadagnati
- il proprio Stato
- le attività svolte
- l'immagine del proprio avatar e del proprio Super Ciborg
- i premi digitali ottenuti grazie ai passaggi di Stato e alle Cibo-Sfide (premi disponibili in download)

## 1.6 La classifica nazionale dei giocatori

La classifica nazionale di tutti gli Utenti registrati a Cibolando che, giocando e svolgendo le varie attività, guadagneranno i Punti Cibolando sarà resa pubblica: per tutelare la privacy dei giocatori minorenni, saranno resi noti solo i loro nickname e i rispettivi Punti Cibolando guadagnati: ogni ragazzo saprà così a che punto della classifica si trova senza però poter essere individuato dagli altri utenti, a meno che non conoscano personalmente il suo nickname.

In classifica, è previsto che possano entrare anche degli **utenti temporanei**: accanto al loro nickname e ai PC guadagnati ci sarà l'indicazione "temporaneo".

Si tratta di utenti che hanno fatto la pre-registrazione (inserendo solo un nickname): questa operazione farà scattare in automatico una sessione **temporanea della durata di 30 minuti** in cui il ragazzo potrà giocare a piacere a tutte Cibo-Sfide e guadagnare dei PC.

Una finestrella, sempre visibile, avviserà il ragazzo di quanti minuti ha ancora a disposizione per giocare.

**Il ragazzo potrà ottenere altri minuti nella sessione temporanea aprendo nuove pagine di gioco.**

**L'utente temporaneo sarà avvisato che, allo scadere della sessione temporanea, i suoi dati verranno cancellati e perderà i punti guadagnati giocando.**

Se l'utente temporaneo vuole salvare i PC ottenuti dovrà effettuare la registrazione definitiva: il sistema guiderà il ragazzo direttamente nella pagina di iscrizione.

Una volta completata la procedura di iscrizione (con la convalida del genitore/tutore), il ragazzo risulterà regolarmente iscritto e i punti/premi digitali guadagnati saranno salvati nel My Secret Profile.

## 1.7 Le premiazioni dell'Avventura Cibolando

La prima volta che il ragazzo gioca ad una delle Cibo-Sfide come utente autenticato, il sistema gli assegnerà in automatico un **premio digitale** (es: uno sfondo per il desktop del computer, una suoneria per il cellulare, ecc.). I premi digitali sono salvati e sempre disponibili in download nella sezione dedicata del My Secret Profile personale del ragazzo.

Ci saranno **2 premiazioni intermedie** (con mini premi tecnologici messi a disposizione dagli sponsor) per i **primi 3 ragazzi** che si trovano temporaneamente più in alto nella classifica punti. La selezione dei vincitori avverrà **lunedì 17 dicembre** e **lunedì 18 marzo** alle **ore 10.00**. Le premiazioni verranno comunicate nell'arco della settimana che segue il giorno in cui saranno individuati i vincitori.

I **vincitori dei premi finali dell'Avventura Cibolando** saranno i ragazzi che in data **20 maggio 2013** alle **ore 10.00** avranno più PC nella classifica nazionale.

In caso di pari merito, la Giuria premierà i giocatori secondo i seguenti parametri di valutazione (in ordine di priorità):

- chi avrà all'attivo più Tappe superate
- chi avrà concluso per primo il percorso dell'Avventura Cibolando
- chi partecipa al Concorso con la sua classe

L'elenco dei premi finali è esplicitato al capitolo 5.1 "Premi finali per l'Avventura Cibolando" del presente Regolamento.

In caso di problemi nella registrazione o per informazioni sull'iscrizione, il ragazzo potrà scrivere a [info@cibolando.it](mailto:info@cibolando.it).

# PER GLI INSEGNANTI E LE CLASSI

## Art. 2 - REGOLAMENTO PARTECIPAZIONE PER LE CLASSI AL CONCORSO CIBOLANDO “CIAK SUI CIBO-MESTIERI”

### 2.1 Obiettivi generali

Per l'anno scolastico 2012-2013, la Fondazione Italiana Accenture promuove il Concorso scolastico nazionale rivolto agli studenti delle scuole secondarie di primo grado (statali e non statali) dal titolo “CIAK SUI CIBO-MESTIERI”.

L'obiettivo è formare ragazzi consapevoli su:

- le carriere professionali legate al mondo dell'alimentazione, in tutte le sue sfaccettature
- le regole della buona e sana alimentazione
- le eccellenze italiane e le peculiarità regionali in ambito di produzioni gastronomiche

Il Concorso intende favorire percorsi (strutturati in rapporto alle finalità educative scolastiche e secondo la specificità del grado di scuola), che valorizzino lo spirito di ricerca e la creatività espressi in opere letterarie, multimediali ed artistiche.

### 2.2 Partecipanti

Possono partecipare gli studenti delle scuole italiane secondarie di primo grado (statali e non statali), nella forma di gruppo classe, con la supervisione e l'ausilio di un insegnante.

La singola classe potrà concorrere solo previa iscrizione di un docente che farà da coordinatore di riferimento. L'insegnante deve iscrivere le classi nella sezione denominata “Gestione Squadre” della propria Area Riservata.

Non c'è limite al numero di iscrizioni inviate da ogni singola scuola; ciascun insegnante potrà essere rappresentante di più classi.

Qualora un insegnante dovesse partecipare con più classi al Concorso, dovrà presentare Elaborati Finali differenti, specifici di ogni classe.

### 2.3 Iscrizione al Concorso Cibolando

L'insegnante che coordina e rappresenta una classe per il Concorso, deve essere iscritto al sito Cibolando come Utente Insegnante: questo gli permette di definire i personali username (il proprio indirizzo e-mail) e la password per accedere all'Area Riservata.

Per registrarsi, l'insegnante deve seguire il format d'iscrizione presente al link <http://www.cibolando.it/per-gli-insegnanti/iscrizione/>

Nella propria Area Riservata, dal 15 ottobre 2012 l'insegnante potrà:

- iscrivere la/le classe/i a Cibolando
- scaricare tutti i materiali scientifici/didattici di Cibolando\*, compresi quelli creati per gli insegnanti
- iscrivere la/le classe/i al Concorso

\* La registrazione di una classe è condizione necessaria per avere a disposizione l'intero archivio dei materiali didattici di Cibolando (20 Tappe). Se l'insegnante è registrato, ma non ha iscritto alcuna classe, potrà scaricare solo un'anteprima dei materiali didattici (che corrisponde alla Tappa 1).

A partire dall'8 aprile e fino al 19 maggio 2013, ciascun insegnante potrà accedere nella propria Area Riservata e:

- caricare i materiali prodotti dalla classe per il Concorso

I ragazzi della classe aderente al Concorso potranno anche essere registrati anche come Utenti singoli (si intende l'iscrizione all'Avventura Cibolando, descritta all'art. 1 che precede).

L'insegnante potrà invitarli a far parte della squadra attraverso la funzione "**Aggiungi un nuovo membro alla squadra**", presente nella sottosezione specifica della squadra in "Gestione Squadre" dell'Area Riservata.

L'accettazione da parte dell'utente singolo dell'invito dell'insegnante a far parte della squadra sarà giudicata come **bonus valutativo** dalla giuria che valuta gli elaborati per il Concorso. Questo perché il ragazzo che partecipa a Cibolando, anche singolarmente, avrà maggiori possibilità di conoscere la materia e di conseguenza di aderire con più strumenti alle attività di classe.

I bonus assegnati alla squadra saranno tanti quante le risposte positive all'invito dell'insegnante da parte dei singoli utenti iscritti a Cibolando.

**L'iscrizione dei membri della squadra non è obbligatoria ai fini del Concorso Cibolando.**

## 2.4 Descrizione del Concorso

### “CIAK SUI CIBO-MESTIERI”

Ogni classe dovrà produrre **uno a scelta** tra le 3 tipologie di **VIDEO**:

1. **Inchiesta giornalistica**: la classe deve intervistare un professionista che si occupa di uno dei mestieri presentati in Cibolando (in stile video-intervista Cibolando).
2. **Cortometraggio**: dopo aver approfondito (attraverso una testimonianza o una ricerca) uno dei Cibo-Mestieri presentati, la classe realizza un filmato in cui mette in scena la giornata tipo di quel Cibo-Mestieri.
3. **Film creativo**: dopo aver approfondito (attraverso una testimonianza o una ricerca) uno dei Cibo-Mestieri presentati, la classe mette in scena come immagina che potrà essere quel cibo-mestiere nel futuro (es. "Essere uno chef nel 3025).

**Il video dovrà essere accompagnato da un PDF** (massimo 5 cartelle) in cui la classe racconta come e perché è nata l'idea del loro video e in cui illustra le fasi di lavorazione (si veda paragrafo dedicato al PDF della sezione 2.6 "Formato dei materiali da realizzare per i Concorsi").

#### **Date di iscrizione, presentazione e scadenza del concorso**

- **Registrazione dell'insegnante: dal 15/10/2012 al 19/05/2013**
- **Iscrizione della/e classe/i: dal 15/10/2012 al 19/05/2013**
- **Apertura concorso: 15/10/2012**
- **Invio materiali: dal 08/04/2013 al 19/05/2013**
- **Scadenza concorso: 19/05/2013**

#### **Materiali da produrre**

La descrizione dettagliata dei materiali che la classe dovrà produrre e delle guide di supporto sono contenute nell'Area Riservata dell'insegnante che iscrive la propria classe.

## 2.5 Adesione al bando

L'insegnante che rappresenta e coordina una classe dovrà inviare il materiale richiesto dal Concorso a partire **dal 8 aprile 2013** ed **entro e non oltre il 19 maggio 2013**, seguendo la **procedura guidata di upload** che il sistema mette a disposizione di ogni insegnante nella propria Area Riservata, nella sezione "**CARICAMENTO MATERIALI**" che sarà attiva dall'**8 aprile 2013**.

Al termine di tale procedura, all'insegnante sarà inviata una mail di conferma della ricezione del materiale.

In caso di problemi di caricamento contattateci scrivendo al seguente indirizzo mail [concorsi@cibolando.it](mailto:concorsi@cibolando.it).

## 2.6 Formato dei materiali da realizzare per i Concorsi

I file da inviare per il Concorso sono:

- a) un **VIDEO** che contiene quanto richiesto all'art. 2.4, a seconda della tipologia scelta
- b) un **PDF** che contiene tutto ciò che può descrivere l'attività svolta
- c) un PDF con la **liberatoria** per la pubblicazione e la diffusione dei materiali foto e video prodotti dalle classi

I PDF ed i VIDEO dovranno essere inediti e contenere testi, immagini, musiche originali o rispettanti i diritti d'autore.

### a) **VIDEO**

Le caratteristiche tecniche del file VIDEO\* richiesto devono essere:

- Durata: al massimo 5 minuti
- Tipi di file accettati: .MOV, .MP4, .MPEG, .FLV
- Tipi di file consigliato: .FLV
- Codifica video: H264
- Codifica Audio: AAC
- Bit Rate consigliato 1500 Kbps
- Risoluzione consigliata: 640 x 480 pixel (4:3)
- Dimensione massima del file: 15 Mb

\* È richiesta una risoluzione che renda il file sufficientemente leggero per essere inviato via internet senza problemi. In un secondo momento, per valorizzare a pieno il lavoro dei ragazzi, l'Ente promotore si riserva di contattare le classi partecipanti per richiedere l'invio di eventuali video/immagini anche ad alta risoluzione.

I progetti video devono essere "renderizzati", ovvero a fine lavorazione convertiti in un singolo file video. Non saranno accettate cartelle di progetto relative ai video non renderizzati.

### b) **PDF**

Il file PDF contiene tutto ciò che può descrivere l'attività svolta per portare a termine il video del Concorso: come la classe ha scelto la tipologia di video da realizzare, il percorso di preparazione (acquisizione di informazioni e materiali) e di realizzazione del video e il resoconto sull'esperienza vissuta in classe (impressioni degli studenti e degli insegnanti).

Le caratteristiche tecniche del file PDF richiesto devono essere:

- da 1 a 5 pagine A4 contenenti testo e immagini (testo di carattere non più piccolo di Arial 10 punti)
- peso del file non superiore a 4 MB
- formato PDF standard

### c) **Liberatoria**

La liberatoria di Cibolando per la pubblicazione e la diffusione dei materiali foto e video prodotti dalle classi sarà disponibile in download in calce alla presente pagina del Regolamento oppure dalla sezione "Concorso" dell'Area Riservata Insegnanti.

Si intende che ogni genitore/tutore firmi tale liberatoria e l'insegnante si incarichi di raccoglierle.

Ciascun Insegnante potrà caricare le liberatoria, archiviate in un unico file compresso insieme ai materiali per la partecipazione al Concorso, nell'apposita sezione, denominata "Caricamento Materiali", dell'Area Riservata. La funzione di "Caricamento Materiali" sarà attiva dal 08/04/2013.

## 2.7 Scadenza invio elaborati

L'invio degli elaborati delle classi (video + PDF + liberatoria) dovrà avvenire entro e non oltre il **19 maggio 2013**, tramite la form di upload presente nell'Area Riservata di ogni singolo insegnante, come indicato nel dettaglio all'art. 2.5, "Adesione al bando", del presente Regolamento.

# GIURIA, PREMI E CONDIZIONI GENERALI

## Art 3 - GIURIA

La commissione di giuria che decreterà i vincitori dell'Avventura Cibolando (percorso singolo) e valuterà gli elaborati delle classi per il Concorso sarà composta da:

1. un Membro della Fondazione Italiana Accenture
2. un Membro di Junior Achievement
3. un rappresentante degli Sponsor
4. un Regista
5. un Creativo

La commissione si riunirà nella settimana dal 20/05/2013 al 26/05/2013.

Entro il **02/06/2012** valuterà i percorsi singoli dei ragazzi, selezionerà gli elaborati delle classi e **decreterà tutti i vincitori**.

Successivamente, Fondazione Italiana Accenture pubblicherà sul sito [www.cibolando.it](http://www.cibolando.it) l'elenco dei ragazzi e delle classi vincitrici, previa comunicazione rispettivamente ai genitori e ai docenti referenti.

**Il giudizio della giuria è insindacabile.**

## Art. 4 - CRITERI DI VALUTAZIONE

### 4.1 Criteri di valutazione per l'Avventura Cibolando

Ci saranno **2 premiazioni intermedie** (con mini premi tecnologici messi a disposizione dagli sponsor) per i **primi 3 ragazzi** che si trovano temporaneamente più un alto nella classifica punti. La selezione dei vincitori avverrà lunedì 17 dicembre e lunedì 18 marzo alle ore 10.00. Le premiazioni verranno comunicate nell'arco della settimana che segue il giorno in cui saranno individuati i vincitori.

I **vincitori dei premi finali dell'Avventura Cibolando** saranno i ragazzi che in data **20 maggio 2013** alle **ore 10.00** avranno più PC nella classifica nazionale.

In caso di pari merito, la Giuria premierà i giocatori secondo i seguenti parametri di valutazione (in ordine di priorità):

- chi avrà all'attivo più Tappe superate
- chi avrà concluso per primo il percorso dell'Avventura Cibolando
- chi partecipa al Concorso con la sua classe

Non è prevista alcuna Prova Finale con elaborati da inviare o altre forme di candidatura per l'assegnazione dei premi finali se non le modalità di classifica illustrate qui sopra.

### 4.2 Criteri di valutazione per il Concorso Cibolando

Gli elaborati verranno presentati alla Giuria in forma anonima.

Le opere saranno valutate con un punteggio da 1 a 5 per ciascuno dei seguenti parametri:

- **attinenza** al tema richiesto con la tematica di approfondimento scelta;
- **contenuto** e valore culturale, tecnico ed estetico dell'elaborato;
- **chiarezza** del percorso seguito;
- **qualità e originalità** del percorso di elaborazione;
- **ruolo attivo degli studenti** nell'esperienza didattica;
- **complessità** del progetto;
- **interdisciplinarietà**;
- **ricaduta formativa** dell'esperienza.



La presentazione degli elaborati per la partecipazione al Premio sottintende la presa visione e piena accettazione di questo Regolamento del concorso. Il presente bando di concorso resterà a disposizione di chiunque ne faccia richiesta e dovrà essere letto e accettato incondizionatamente da ogni partecipante a mezzo del suo rappresentante.

## **Art. 5 - PREMI E PREMIAZIONE**

### **5.1 Premi per i Ragazzi**

#### **PREMI INTERMEDI**

Premiazione del 17 dicembre 2012

**1° in classifica**

**GoGEAR Lettore MP4 Ariaz da 16 GB con FullSound**

**2° in classifica**

**GoGEAR Lettore MP4 Vibe da 8 GB con FullSound**

**3° in classifica**

**GoGEAR Lettore MP4 da 4 GB con FullSound**

Premiazione del 18 marzo 2013

**1° in classifica**

**GoGEAR Lettore MP4 Ariaz da 16 GB con FullSound**

**2° in classifica**

**GoGEAR Lettore MP4 Vibe da 8 GB con FullSound**

**3° in classifica**

**GoGEAR Lettore MP4 da 4 GB con FullSound**

#### **PREMI FINALI**

**1° classificato – URBAN SOUND STATION 1**

**Sistema docking con altoparlanti Bluetooth DS3600/12**  
**GoGEAR Lettore MP4 Ariaz da 16 GB con FullSound**  
**Cuffie Hi-Fi stereo SHP3000/00**

**2° classificato – URBAN SOUND STATION 2**

**Sistema docking con altoparlanti Bluetooth DS3600/12**  
**GoGEAR Lettore MP4 Ariaz da 8 GB\* con FullSound™**  
**Cuffie Hi-Fi stereo SHP3000/00**

**3° classificato – URBAN SOUND STATION 3**

**Sistema docking con altoparlanti Bluetooth DS3600/12**  
**GoGEAR Lettore MP4 Ariaz da 4 GB\* con FullSound™**  
**Cuffie Hi-Fi stereo SHP3000/00**

**Dal 4° al 10° classificato**

**GoGEAR Lettore MP4 Vibe da 8 GB\* con FullSound™**

**Dall'11 al 30° classificato**

**GoGEAR Lettore MP4 da 4 GB con FullSound**

## 5.2 Premi per le Classi in Concorso

### 1° classificata – SCHOOL VIDEO STATION 1

Videocamera HD CAM102SL/00

Smart TV LED 61 cm (24"), Full HD 1080p, DVB-T/C, 24PFL3507H/12

### 2° classificata – SCHOOL VIDEO STATION 2

Videocamera HD CAM102SL/00

Smart TV LED 56 cm (22"), Full HD 1080p, DVB-T/C 22PFL3517H/12

### 3° classificata – SCHOOL VIDEO STATION 3

Videocamera HD CAM102SL/00

Smart TV LED 48 cm (19"), HDTV, DVB-T/C 19PFL3507H/12

### Dalla 4° alla 15° classificata

Videocamera HD CAM102SL/00

## Art. 6 - ALTRE CONDIZIONI

Tutte le operazioni avverranno secondo la normativa vigente. Tutti i finalisti riceveranno una comunicazione a mezzo mail, a cui si chiederà un cenno di risposta/ricevimento.

La partecipazione al presente Progetto implica l'accettazione incondizionata e indiscutibile del verdetto della Giuria che dovrà essere considerato dai partecipanti inappellabile e insindacabile.

Il partecipante autorizza sin d'ora l'uso della propria immagine (fotografie, filmati etc.) per la pubblicazione e l'uso anche ai fini pubblicitari e promozionali del concorso, degli eventuali momenti celebrativi dello stesso nonché dei suoi risultati, in tutte le fasi anche precedenti e successive, senza che per questo sia dovuto alcun compenso o rimborso da parte della Fondazione Italiana Accenture, o dalle società da questa incaricate.

Ogni autore partecipando al progetto è responsabile del contenuto dei propri elaborati.

Con la partecipazione al presente progetto di concorso si autorizza inoltre la Fondazione Italiana Accenture al trattamento dei dati personali ai sensi delle norme tempo per tempo vigenti.

Il presente regolamento resterà a disposizione per tutta la durata dell'iniziativa sul sito Cibolando.

Per quanto non disciplinato dal presente regolamento, si richiamano le Condizioni di utilizzo del Sito Cibolando consultabili al presente link <http://www.cibolando.it/note-legali>.