

REGOLAMENTO 14° EDIZIONE

A.S. 2022/2023

Art.1 - Informazioni generali

Per l'anno scolastico 2022-2023 sono indette le OLIMPIADI DELLA CULTURA E DEL TALENTO — XIV EDIZIONE (di seguito indicate come OCT14). Le OCT14 sono un concorso scolastico a premi ad iscrizione gratuita, aperto a tutti gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado italiane, italiane all'estero ed internazionali e disputato da 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 l'iscrizione è fissata al **30 novembre 2022**.

Le OCT14 si articoleranno in Giochi di Galileo, semifinali macro-area e finali internazionali:

- le prove eliminatorie d'istituto "Giochi di Galileo" si svolgeranno il giorno **16 dicembre 2022**;
- le semifinali per le Macro Aree Centro e Nord si svolgeranno a **Tarquinia (VT)** il giorno **4 marzo 2023**;
- le semifinali per la Macro Area Sud si svolgeranno a **Ercolano (NA)** il giorno **11 marzo 2023**;
- le finali, la cerimonia inaugurale e la premiazione avranno luogo dal **27 al 30 aprile 2023 a Tolfa (RM)**.

1.2

MACRO-AREE

Nord: Valle D'Aosta, Piemonte, Liguria, Lombardia, Trentino-Alto Adige, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Emilia-Romagna

Centro: Toscana, Marche, Umbria, Lazio, Abruzzo, Sardegna, Molise + Altre Nazioni

Sud: Campania, Puglia, Basilicata, Calabria, Sicilia.

Art.2 - Iscrizione

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 30 novembre 2022. 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 **18 febbraio 2023**, 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 tra il 18 febbraio e il 4 marzo 2023. 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.

Le squadre qualificate in finale avranno la possibilità di effettuare un'ulteriore sostituzione entro il 13 aprile 2023. Non è possibile, per nessuna ragione, avvalersi della possibilità della sostituzione dopo il 13 aprile 2023. 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 OCT14, 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.)

2.3 BONUS ISCRIZIONI

L'istituto che, per ogni macro Area, avrà iscritto il maggior numero di squadre, avrà diritto a ripescare la prima delle sue squadre non direttamente qualificata alla prova X durante le semifinali (cfr. art. 4.1)

Art.3 – Giochi di Galileo

I Giochi di Galileo sono una gara d'istituto utile a selezionare le squadre semifinaliste. Ogni istituto avrà una quota di squadre in semifinale in proporzione al numero di squadre che iscriverà. Da 2 a 20 squadre iscritte la quota di squadre qualificate in semifinale sarà pari al 50% delle squadre iscritte (con arrotondamento per eccesso). Da 21 squadre iscritte in poi la quota di squadre qualificate in semifinale spettante all'istituto sarà sempre pari a 10.

Se al termine della fase di iscrizioni, in base ai calcoli sopra descritti, il numero di squadre qualificabili in semifinale a livello macro-territoriale risulti essere pari o maggiore di 350 l'Organizzazione potrebbe decidere di abbassare la % di squadre qualificate in semifinale per ogni istituto.

3.1 MODALITA' DI SVOLGIMENTO

I "Giochi di Galileo" si svolgeranno contemporaneamente in tutti gli istituti iscritti il giorno 16 dicembre 2022 sotto la responsabilità dei docenti referenti e del Dirigente Scolastico. I "Giochi di Galileo" verranno svolti in modalità cartacea.

Il giorno delle prove l'Organizzazione invierà una mail all'indirizzo del docente referente (fornita al momento dell'iscrizione) con i quiz da sottoporre alle squadre, un foglio risposte e la chiave con le risposte esatte al fine di agevolare la correzione. Entro e non oltre il giorno **19 dicembre** ogni istituto dovrà comunicare all'organizzazione il nome della squadra/e che ha/hanno ottenuto la qualificazione in semifinale inviando anche una scansione del foglio risposte di tutte le squadre partecipanti dell'istituto.

La prova sarà di squadra cioè tutti i sei componenti 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.

Ad ogni risposta esatta verrà attribuito 1 punto, per ogni risposta errata verranno attribuiti 0 punti e per ogni risposta non data verrà attribuito un punteggio di -1.

Ogni istituto dovrà rispettare la quota di squadre qualificabili in semifinale assegnata, non saranno ammessi pari merito. Nel caso di parimerito, il docente referente dovrà farsi carico di scegliere quale squadra qualificare (a titolo esemplificativo: sottoporre un'ulteriore prova, considerare la media scolastica ecc..)

Art.4 - Semifinali

Le squadre che avranno superato la fase eliminatoria si confronteranno nelle semifinali che consisteranno in 6 test a risposta multipla da 16 quesiti ciascuno svolti ognuno da un diverso componente della squadra in maniera individuale e un'eventuale prova "X" svolta da un componente designato dalla squadra, tra quelle che si garantiranno l'accesso allo svolgimento di questa prova secondo le modalità indicate nel successivo punto 4.1.

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

- 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.

Ogni domanda sarà proiettata su un maxischermo e i partecipanti dovranno rispondere, nel tempo assegnato per ogni domanda utilizzando una app ad hoc da scaricare gratuitamente sul proprio smartphone. Ad ogni risposta esatta verranno attribuiti 10 punti mentre ne verranno decurtati 5 per ogni risposta errata, i quiz a cui non è stata data risposta valgono 0 punti.

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 (la PROVA X non rientra nel conteggio) con 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 con una penalizzazione di 20 punti alla squadra. Non è consentita la partecipazione alle semifinali con meno di 4 elementi.

4.1 PROVA X

La prova X è una prova a sorpresa dove il tema e gli argomenti oggetto della prova rimarranno ignoti.

Dopo lo svolgimento delle 6 prove a risposta multipla verrà elaborata la classifica e accederanno allo svolgimento della PROVA X tutte le squadre che si troveranno ad un distacco massimo di 99 punti dall'ultimo punteggio utile per qualificarsi in finale e fino ad un massimo di 100 squadre.

In riferimento al paragrafo 2.3 ha diritto a partecipare alla prova X la prima delle squadre non qualificate a tale prova appartenente alla scuola che ha iscritto il maggior numero di squadre. Se l'istituto ha già delle squadre qualificate alla prova X, avrà diritto a partecipare alla prova la prima tra le non qualificate.

La PROVA X mette a disposizione fino ad un massimo di ulteriori 100 punti. Per conquistare tutti i 100 punti a disposizione il partecipante deve rispondere correttamente a 10 domande con quattro opzioni di risposta (A, B, C, D), di valore e difficoltà crescente. Al termine di ogni domanda viene comunicata la risposta corretta e tutti coloro che avranno fornito una risposta errata verranno eliminati dalla prova senza far conquistare punti alla squadra.

Se il partecipante è in difficoltà dopo aver preso visione della domanda, può decidere di non rispondere e ritirarsi dalla prova e conservare i punti conquistati

(esempio: il concorrente decide di non rispondere alla domanda n.6 e ritirarsi dalla prova, i punti che farà conquistare alla squadra saranno pari al valore della domanda n.5).

Ogni domanda sarà di valore crescente secondo la seguente scala:

DOMANDA	PUNTEGGIO
01	1
02	2
03	3
04	10
05	15
06	20
07	25
08	40
09	60
10	100

Le prime 12 squadre in classifica di ogni semifinale accederanno alle finali internazionali.

4.2 BONUS ECCELLENZE

Le squadre che alle semifinali avranno totalizzato un punteggio pari o superiore a 800 punti conquisteranno 5 punti di bonus per le finali internazionali.

Art.5 – Finali internazionali

Le finali internazionali si svolgeranno nei giorni 27- 30 aprile 2023 a Tolfa (RM) con **40 squadre**.

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 MODALITA' DI SVOLGIMENTO

Le finali consisteranno 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) più le “battle miglior talento” (art. 6).

5.1a COLLOQUIO ORALE

"Parlateci di..."

La prova consisterà nell'argomentare liberamente per circa 7 minuti un'immagine sorteggiata dalla squadra stessa. Al termine della trattazione in italiano la commissione potrà porre 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;
- 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.

5.1b STAFFETTA DELLA CULTURA

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.

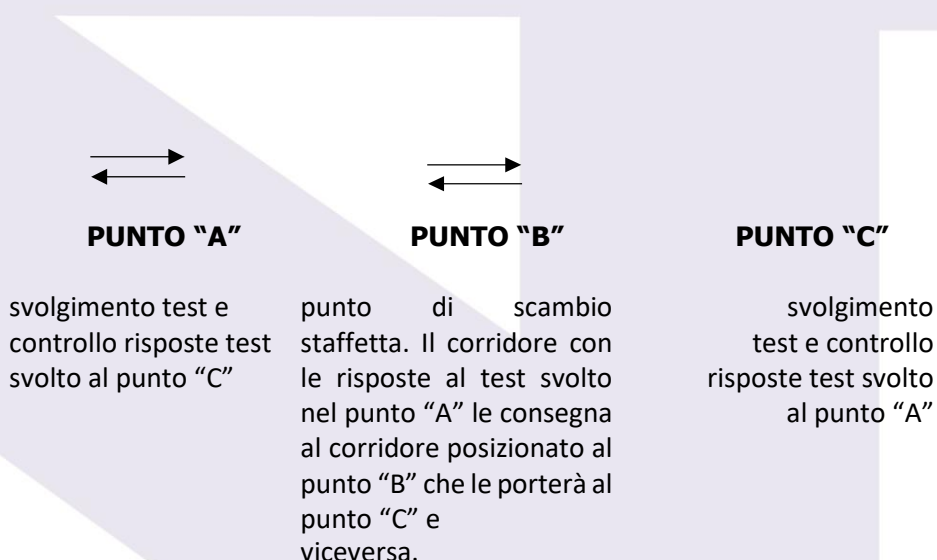
Vince la squadra che avrà completato il percorso nel minor tempo (avendo risposto correttamente a tutti i test).

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:

POTESI 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 guadagneranno l'accesso alla finale che assegnerà 6 punti alla prima classificata, 3 punti alla seconda e 2 punti alla terza.

5.1c

CORTOLIMPIADI

La prova consiste nella realizzazione di un cortometraggio della durata massima di 3 minuti e 30 secondi, gli elaborati che sforeranno 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 entro e non oltre il giorno 13 aprile 2023 nelle modalità che verranno descritte in futuri comunicati.

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.

Durante la proiezione anche una giuria popolare visionerà i CortOlimpiadi attribuendo un quantitativo di punti bonus fino ad un massimo di 2.

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

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;
- multidisciplinari età;
- 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 sforceranno

**5.1 e
PROVA
FOTOGRAFICA**

La prova fotografica consisterà nella realizzazione di una fotografia scattata nelle strade del Comune di Tolfa che risponda alla consegna stabilita dal Comitato Organizzativo e comunicata ai partecipanti il primo giorno di Finali. Non è richiesto l'utilizzo di macchine fotografiche performanti, sarà sufficiente anche scattare una foto anche da uno smartphone di ultima generazione. Sarà valutata l'originalità, l'attinenza al tema proposto, il gioco di luci, contrasti e ombre. Ogni foto sarà valutata da una commissione ad hoc che assegnerà un punteggio da 0 a 5 punti.

Art.6 – Battle “Miglior talento”

Fuori dalla classifica del concorso a squadre l'Organizzazione intende premiare i migliori talenti individuali, per fare questo nell'ambito della prova talento verranno selezionati dalla commissione artistica i migliori partecipanti che si sfideranno su diverse prove scelte dalla commissione.

Si svolgeranno 4 battle, per individuare altrettanti vincitori, tra le seguenti categorie:

- Danza
- Canto
- Recitazione
- Musicisti

La Commissione potrà assegnare ulteriori premi e/o menzioni non precedentemente citati, in base alla presenza di altre discipline artistiche all'interno delle prove talento.

Il vincitore di ogni battle sarà decretato dalla media ponderata dei punteggi ottenuti dalla commissione artistica e dalla giuria popolare con i seguenti pesi: 60% giuria artistica e 40% giuria popolare.

Art.7 – Sanzioni disciplinari

Il comitato organizzativo si riserva, in caso di gravi violazioni del regolamento e/o delle disposizioni impartite durante le prove e/o di comportamenti irrispettosi, di applicare penalità e sanzioni fino all'esclusione della squadra dal concorso

Art.8 - Commissioni

Le commissioni sono nominate dal Comitato Organizzativo.

- Per la valutazione della prova "PARLATECI DI..." la Commissione è composta da docenti universitari e superiori non insegnanti in alcun istituto rappresentato in gara;
- Per la valutazione della prova CORTOLIMPIADI la Commissione è composta da registi, tecnici ed esperti di settore;
- Per la valutazione della PROVA TALENTO e delle BATTLE la Commissione è composta da coreografi, ballerini, musicisti, cantanti, attori, registi, artisti, esperti di settore e giornalisti.

Il giudizio delle commissioni è inappellabile ed insindacabile

Art.9 – Elaborazione classifica finale

La classifica finale è la classifica che stabilisce i vincitori del concorso e gli aventi diritto ai premi.

La classifica finale è elaborata in base al punteggio finale formato dalla somma dei punteggi ottenuti nelle prove "PARLATECI DI...", "STAFFETTA DELLA CULTURA", "PROVA TALENTO", "CORTOLIMPIADI", "PROVA FOTOGRAFICA" e gli eventuali 5 punti del BONUS ECCELLENZA delle semifinali (cfr. art 4.2).

Art.10 – Premi

In base alla classifica finale verranno assegnati i premi conferiti alle prime tre squadre classificate; non si esclude la possibilità dell'istituzione di premi accessori. In caso di conquista di uno dei primi tre premi da parte di una squadra che ha partecipato alle finali con meno di 6 componenti il premio verrà concesso anche all'alunno/i assente/i solo ed esclusivamente se lo stesso ha preso parte in maniera attiva anche alle semifinali e compare nel cortometraggio.

In caso di mancanza di uno o entrambi i requisiti il premio verrà concesso solo agli alunni che hanno partecipato alla finale.

10.1 PRIMO PREMIO

Il premio per la squadra prima classificata consiste in un viaggio di una settimana nell'Isola di Gozo a Malta (volo a/r e pernottamento di 7 notti) o uno Smartbox

per i sei componenti della squadra.

10.2

SECONDO PREMIO

Il secondo premio, riservato ai sei componenti della squadra seconda classificata consiste in un buono TicketOne dal valore di 100€ per ognuno dei sei componenti della squadra.

10.3

TERZO PREMIO

Il terzo premio, riservato ai sei componenti della squadra terza classificata, consiste in un buono TicketOne dal valore di 50€ per ognuno dei sei componenti della squadra.

10.4

ALTRI PREMI

Nel corso delle finali oltre ai premi per le prime tre squadre classificate verranno assegnati ulteriori premi per i vincitori delle 4 battle singole e riconoscimenti con targhe e/o attestati per:

- la miglior prova "PARLATECI DI...";
- il miglior "CORTOLIMPIADI";
- la miglior prova "PROVA TALENTO";
- il premio della Critica, nell'ambito della PROVA TALENTO;
- la miglior performance artistica di squadra, nell'ambito della PROVA TALENTO;
- vincitori della prova "STAFFETTA DALLA CULTURA";
- vincitori della prova "PROVA FOTOGRAFICA";
- il premio della Commissione artistica per l'originalità nell'ambito della PROVA TALENTO.