

## BANDO DI CONCORSO

Il **PREMIO ARCHIMEDE 2023**, bandito da studiogiochi, ha per tema l'ideazione di giochi da tavolo inediti.

Il Premio, dedicato al grande **Alex Randolph** che ne è stato presidente per le prime 7 edizioni, ha finora consentito a più di 50 autori di coronare il sogno di vedere pubblicato il proprio gioco. La partecipazione (singola o di gruppo) è aperta a tutti, senza limiti di residenza o di età. I giochi partecipanti dovranno essere spediti **entro il 31 marzo 2023**.

La **cerimonia finale** si svolgerà indicativamente a metà **settembre 2023 a Venezia** grazie alla collaborazione della **Città di Venezia** nel quadro di un più ampio contesto di iniziative per la diffusione della cultura ludica, anche quale efficace mezzo di prevenzione della dilagante azzardopatia.

Grazie al supporto degli editori, sarà corrisposto ai vincitori un anticipo complessivo di **3.500 euro** sulle future royalties maturate dalla pubblicazione dei loro giochi.

Oltre al Premio Archimede, la giuria assegnerà altri riconoscimenti, trofei e premi di categoria quali:

- **Menzione Speciale Sebastiano Izzo** al gioco che più sarebbe piaciuto a Sebastiano Izzo, indimenticato "compagno di giochi" che amiamo ricordare a ogni edizione.

- **Trofeo Speciale Cartamundi** per il miglior gioco di carte. Grazie al supporto di Cartamundi, sarà corrisposto un anticipo di 500 euro sulle future royalties.

- **Trofeo Speciale Scienza in Gioco** per il miglior gioco a tema scientifico di carattere didattico e divulgativo, assegnato dall'Istituto di Fotonica e Nanotecnologie del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IFN - CNR).

- **Trofeo Speciale SAZ Italia** per il gioco che ha avuto il miglior sviluppo, migliorando maggiormente rispetto alla prima versione iscritta. Al vincitore l'iscrizione gratuita per un giorno a IdeaG nazionale.

Il **Musée Suisse du Jeu** organizzerà un'esposizione con i giochi finalisti e i vincitori dei trofei speciali.

Il Premio Archimede è riconosciuto dalla **SAZ** (Spiele-Autoren-Zunft, l'associazione internazionale degli autori di giochi), dalla **UISP** (Unione Italiana Sport per Tutti) e da **GioNa** (Associazione Nazionale delle Città in Gioco) per il suo valore socio-culturale e di aggregazione e inclusione; si tratta infatti di un'attività a carattere ludico-ricreativo e di promozione del diritto al gioco, per tutti e per tutte le età.



Il pubblico alla cerimonia di premiazione dell'edizione 2018

### PIÙ GIOCHI, MIGLIORI E PRONTI DA TESTARE!

Quest'anno, il Premio Archimede, avrà una struttura tutta nuova, volta ad aumentare la qualità e il numero di giochi ammessi alla finale, incrementando le loro probabilità di pubblicazione:

**Il processo di selezione e sviluppo.** La giuria di selezione proverà e valuterà, alla ricezione di ogni prototipo, la potenzialità del gioco. La giuria – e qui sta la novità – contatterà fin da subito gli autori dei giochi più interessanti per suggerire, ove fosse necessario, i miglioramenti utili al perfezionamento del gioco. Gli autori contattati potranno provare a mettere in pratica i suggerimenti della giuria, premurandosi di inviare eventuali versioni aggiornate dei loro giochi, che verranno così rivalutati.

In questo modo potranno aspirare alla finale anche giochi che in passato non avrebbero raggiunto questo traguardo, in quanto bisognosi di ulteriore sviluppo pur in presenza di un buon potenziale. I giochi che dopo questo processo avranno raggiunto un livello di qualità ritenuto soddisfacente, saranno ammessi tra i finalisti.

**Tempistiche di sviluppo.** Il perfezionamento dei prototipi può richiedere molto tempo, suggeriamo quindi agli autori di iscrivere e inviare i loro giochi il più presto possibile: prima arriva il prototipo, più tempo c'è per portare a compimento il suo sviluppo.

**La finale.** A Venezia, durante la settimana precedente l'assegnazione del premio, tutti i giochi finalisti (quanto più numerosi possibile) saranno provati, riprovati e votati dalla giuria finale, composta dai redattori di molte delle maggiori case editrici del mondo. Nel corso della cerimonia finale verranno infine proclamati i vincitori del Premio Archimede 2023 e dei premi collaterali.

**La pubblicazione.** Con questo sistema i giochi che accederanno alla finale avranno un'altissima probabilità di essere pubblicati e trovare quindi la via della commercializzazione. Per favorire e velocizzare le scelte dei vari editori verrà anche chiesto agli autori dei giochi finalisti di inviare più copie del loro prototipo.

IFN-CNR organizzerà la quarta edizione del concorso **FOTONICA IN GIOCO**. Il concorso è rivolto a tutti gli studenti degli istituti secondari di secondo grado italiani e ha come scopo la realizzazione di un gioco da tavolo originale con carattere didattico o divulgativo ([www.fotonicaingiochi.it](http://www.fotonicaingiochi.it)). La cerimonia finale avverrà contestualmente a quella del Premio Archimede e vedrà la partecipazione delle classi che avranno realizzato i tre migliori progetti.

Il progetto **Matematica in gioco** è un percorso di alternanza scuola-lavoro organizzato dal Laboratorio Popmat e dal Fablab dell'**Università di Trento** in cui dei giochi ideati da studenti di Matematica verranno analizzati, perfezionati e fisicamente realizzati da un team di studenti del triennio di scuole superiori di diversi indirizzi. Tra i giochi sviluppati in questo contesto, ne verrà selezionato uno per la partecipazione al Premio Archimede.

Al Premio Archimede 2023 partecipa anche una selezione dei giochi della bellissima mostra **The Game – Il ruolo di Emergency**, che si è tenuta nella sede di Venezia di **EMERGENCY**, di cui è responsabile Mara Rumiz; i giochi sono stati realizzati dagli studenti del Laboratorio di Design della Comunicazione 3 del Corso di Laurea Magistrale in Design della Comunicazione dello **IUAV**, condotto da Paola Fortuna e Luciano Perondi.

**The Game**  
Il ruolo di  
Emergency

Dal 16 febbraio  
al 30 marzo 2023  
Emergency  
Sede di Venezia

PROROGATA FINO  
AL 29 APRILE 2023

Orari di apertura  
Mercoledì, giovedì e venerdì  
dalle 11 alle 16

**EMERGENCY**

I  
U  
A  
V

## Modalità di partecipazione

Per essere ufficialmente ammessi al concorso è necessario completare scrupolosamente **tutta la procedura** seguente:

### REGISTRAZIONE DEL GIOCO

Inviare una e-mail a [archimede@studiogiochi.com](mailto:archimede@studiogiochi.com) allegando:

- la scansione in formato .pdf del **modulo di partecipazione** compilato e firmato.
- la ricevuta di avvenuto pagamento della **quota di registrazione**, pari a 35€ (per ciascun gioco presentato). La quota è ridotta di 5€ (per ciascun gioco presentato) utilizzando i voucher rilasciati dalla **SAZ** ai suoi iscritti.

Il versamento va effettuato tramite **Bonifico bancario** al seguente IBAN:

IT 57 M 01030 02001 000000592552

BIC PASCITMMVNZ

Intestato a Studiogiochi srl

Nella causale del pagamento vanno inseriti il **nome e cognome** dell'autore e il **titolo del gioco**. Nel caso si partecipi con più giochi, è sufficiente eseguire un unico pagamento, indicando nella causale il titolo di tutti i giochi iscritti. Sarà rilasciata ricevuta a norma di legge.

### PREPARAZIONE E INVIO DEL PROTOTIPO

Per produrre il loro prototipo, i partecipanti possono utilizzare **Cartamundi e Spielmaterial**, usufruendo degli **sconti** loro dedicati.

I prototipi DEVONO essere inviati **entro e non oltre il 31/03/2023**, pena l'esclusione (fa fede la data di spedizione). Eventuali oneri doganali dovranno essere rimborsati dagli autori, pena l'esclusione.

### Indirizzo di spedizione:

PREMIO ARCHIMEDE 2023

c/o studiogiochi

San Polo 3083

30125 VENEZIA

La spedizione deve contenere:

- Il **prototipo del gioco** completo di regolamento
- La **copia originale del modulo di partecipazione** inserita all'interno della scatola del prototipo

Oltre a spedire fisicamente il prototipo, gli autori dovranno **inviare una e-mail** a [archimede@studiogiochi.com](mailto:archimede@studiogiochi.com) allegando:

- una o più **foto** del gioco intavolato per una partita (formato .jpg)
- il **regolamento** del gioco (formato .pdf)

### CONFERMA DI PARTECIPAZIONE

Per ogni gioco ammesso sarà rilasciato un attestato di partecipazione (in copia digitale) a testimonianza e certificazione della partecipazione del gioco al Premio Archimede 2023.

Studiogiochi si riserva il diritto di opzione sui giochi finalisti (vedere modulo di partecipazione).

## Approfitta degli sconti dedicati a chi partecipa al Premio Archimede:

Cartamundi 

Realizza il prototipo per partecipare al Premio Archimede con **Make My Game**, la piattaforma online di Cartamundi in cui puoi comporre il tuo gioco personalizzato.

Avrai diritto al **25% di sconto** e potrai far spedire

Make  
MyGame 

il prototipo direttamente ad Archimede.

Dopo aver spedito il Modulo di partecipazione e versato la quota di iscrizione, contatta via mail la segreteria del Premio ([archimede@studiogiochi.com](mailto:archimede@studiogiochi.com)) per ricevere il codice sconto.



Acquista su [www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de) il materiale per realizzare il prototipo da spedire al Premio Archimede e avrai diritto al **20% di sconto**.

Dopo aver spedito il Modulo di partecipazione e

versato la quota di iscrizione, contatta via mail la segreteria del Premio ([archimede@studiogiochi.com](mailto:archimede@studiogiochi.com)) per ricevere il codice sconto.

# Requisiti

I giochi devono rispondere ai seguenti **requisiti**, **pena l'esclusione**:

## Il gioco

- Deve essere originale e inedito
- La durata non può eccedere i 90 minuti

## Il prototipo

- Tutti i componenti del gioco, tavoliere incluso, devono essere contenuti in una scatola di cartone rigido. La scatola deve essere solida e a forma di parallelepipedo, deve potersi aprire facilmente, ma anche restare chiusa senza problemi. Deve essere comoda da riporre e trasportare (non saranno ammessi prototipi troppo pesanti). Non saranno ammessi contenitori troppo grandi, di forma cilindrica o irregolare (dimensioni massime indicative 40x30x10 cm).



- Deve essere funzionale, consentendo alla giuria di giocare senza difficoltà. Le pedine devono stare bene in piedi, le caselle devono essere di misura adeguata, le carte non devono essere troppo sottili, i colori devono essere ben distinguibili, i materiali devono essere consoni (per es. evitare metalli), ecc.
- Non è necessario che sia realizzato come un prodotto finito, l'aspetto grafico sta in subordine alla funzionalità.
- Le componenti devono essere accuratamente confezionate e suddivise in modo tale da facilitare il più possibile i preparativi iniziali del gioco.
- Per favorire e velocizzare le scelte dei vari editori verrà anche chiesto agli autori dei giochi finalisti di inviare più copie del loro prototipo.

## In che lingua devo scrivere i testi del mio gioco?

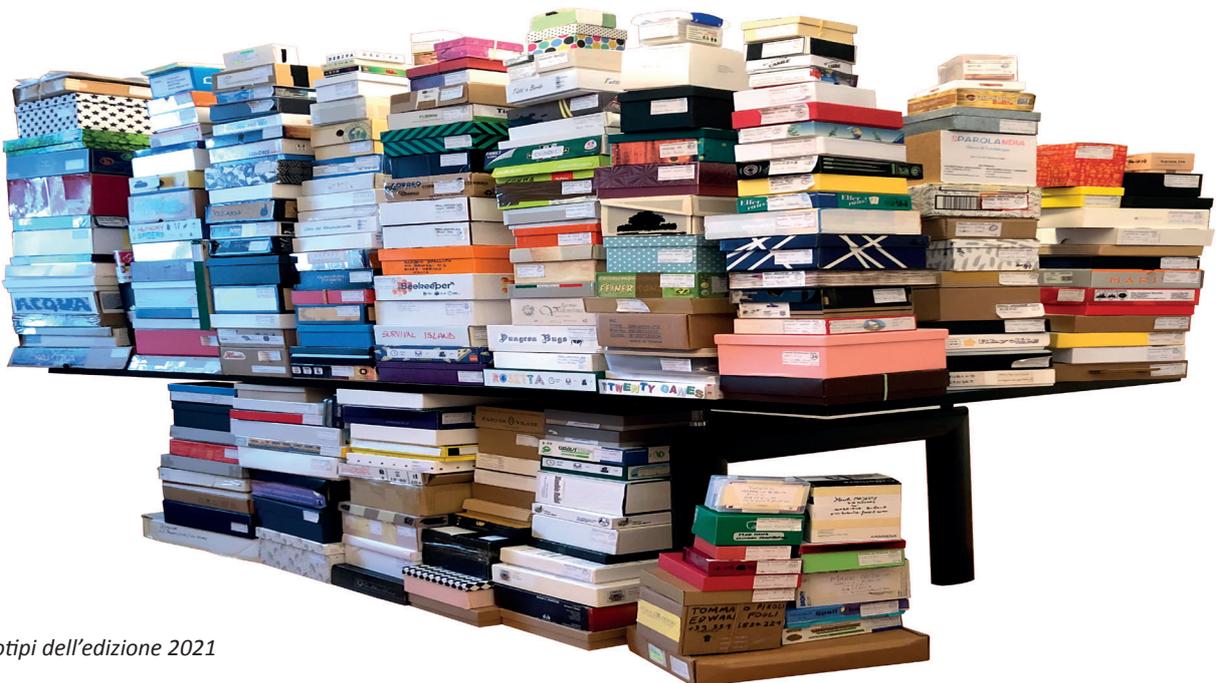
- Se sei italiano, i testi del gioco e delle regole **devono essere scritti in un buon italiano**. Tuttavia, se il tuo gioco dovesse essere ammesso alla finale, sarà **obbligatorio** produrre una versione **in inglese** del prototipo (e preferibilmente del regolamento).
- Se non sei italiano, tutti i testi devono essere scritti **in inglese**.

La giuria si riserva di contattare gli autori per eventuali integrazioni o chiarimenti.

## Il regolamento

- Non può eccedere indicativamente le 10.000 battute.
- Deve essere chiaro e completo (numero dei giocatori, descrizione dei materiali, scopo del gioco, ecc.). Si consiglia di ricorrere a molti esempi e figure. Fatelo leggere a qualcuno che non conosce il gioco e verificate se riesce a capire come si gioca, senza il vostro aiuto. Se i giurati non saranno in grado di decifrarlo non potranno provarlo o lo giocheranno nel modo errato e di conseguenza non potranno giudicarlo appropriatamente.
- Sia sulla scatola che sul regolamento vanno indicati titolo del gioco, numero di giocatori; cognome e nome, numero di telefono e indirizzo email dell'autore.

L'organizzazione non è responsabile di smarrimenti o danneggiamenti dei prototipi durante la manifestazione. Gli autori potranno ritirare i prototipi al termine della cerimonia finale o farseli rispediti (a proprie spese) entro un mese dalla finale; i prototipi non richiesti entro la scadenza verranno smantellati. I prototipi finalisti e quelli che si aggiudicheranno un premio speciale non verranno in ogni caso restituiti.



# Le giurie, i criteri di selezione dei giochi e la procedura della finale

Saranno operative due giurie separate. Nel corso della prima fase della competizione interviene esclusivamente la **giuria di selezione**, al momento composta da:

- **Leo Colovini (presidente)**
- Giuseppe Baggio
- Federico Colovini
- Piero Modolo
- Dario Zaccariotto

La giuria giudicherà i giochi tenendo conto delle seguenti caratteristiche, in ordine di importanza:

- **Publicabilità**, ovvero la possibilità che il gioco possa essere preso in considerazione dagli editori
- **Originalità** dei meccanismi di gioco
- **Giocabilità, equilibrio e funzionalità** dei meccanismi
- **Divertimento**
- **Funzionalità** del prototipo e chiarezza delle regole

È da specificare che la qualità del prototipo e soprattutto delle regole pesano poco sulla valutazione complessiva del gioco, ma sono allo stesso tempo una condizione fondamentale per poter giocare il gioco e godere di tutte le altre caratteristiche.

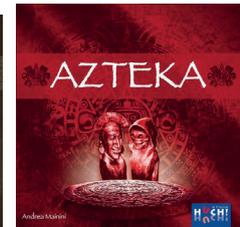
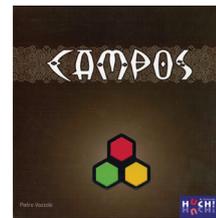
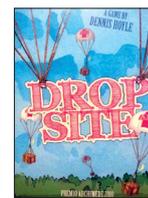
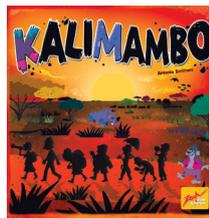
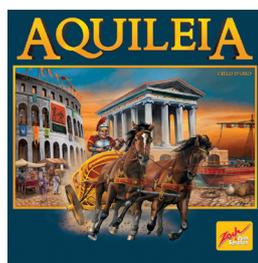
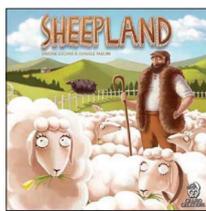
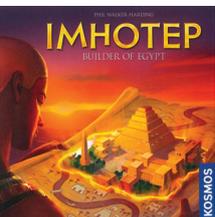
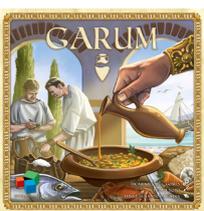
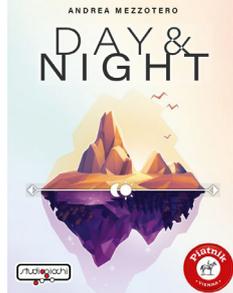
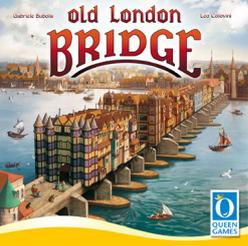
La **giuria finale** è al momento composta da:

- **Dario De Toffoli - presidente (studiogiochi, Italia)**
- Hadi Barkat (**Helvetiq**, Svizzera)
- G. Aguirre Bisi e V. Emer (**ThunderGryph Games**, Spagna)
- Luca Borsa (**SAZ Italia**, Italia)
- Bernd e Moritz Brunnhofer (**Hans im Glück**, Germania)
- Stefano De Carolis (**Giochi Uniti**, Italia)
- François Décamp (**Asmodée**, Francia)
- Erik de Jong (**999 Games**, Paesi Bassi)
- L. De Luca Cuccia e G. Torrente (**Creative Jam**, Italia)
- Thorsten Gimmler (**Ravensburger**, Germania)
- M. Donda e A. Montingelli (**Amigo**, Germania)
- Hermann Hutter (**Huch! & friends**, Germania)
- David Junglas (**Moses**, Germania)
- Kevin Kichan Kim (**Mandoo Games**, Corea)
- Simone Luciani (**Cranio Creations**, Italia)
- Wolfgang Ludtke (**Kosmos**, Germania)
- Conor McGoey (**Inside Up Games**, Canada)
- Matthias Wagner (**Pegasus Spiele**, Germania)
- Umberto Rosin (**La Tana dei Goblin**, Italia)
- Michal Šmíd (**Albi**, Repubblica Ceca)
- Dieter Strehl (**Piatnik**, Austria)
- Jay Tummelson (**Rio Grande Games**, Stati Uniti)

Entrambe le giurie si avvarranno della collaborazione e consulenza di altri selezionati playtester.

*I giurati dell'edizione 2021*





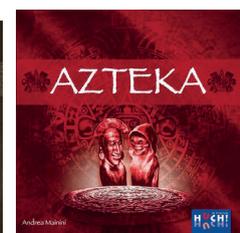
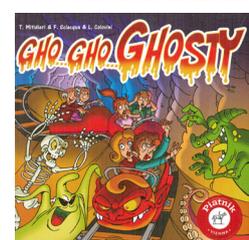
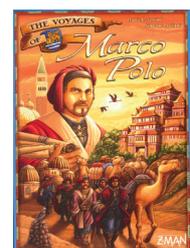
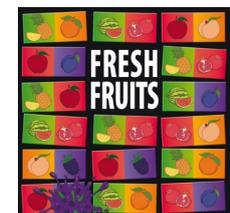
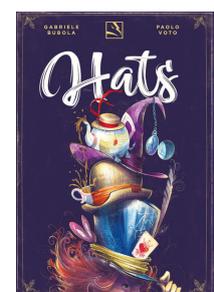
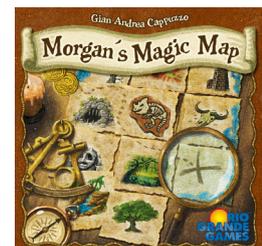
## Da Archimede agli scaffali

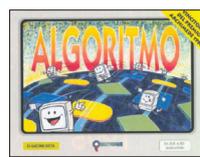
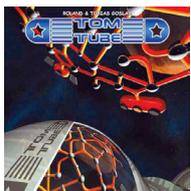
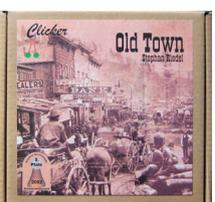
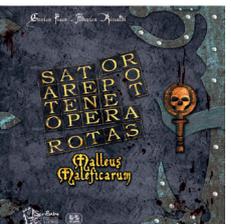
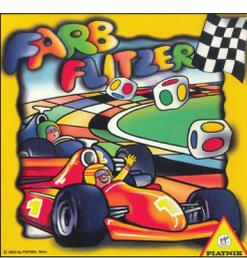
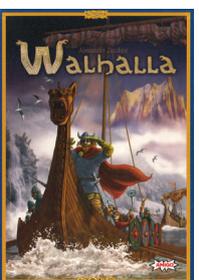
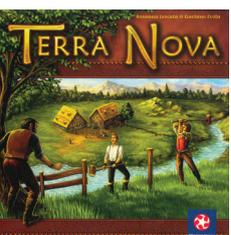
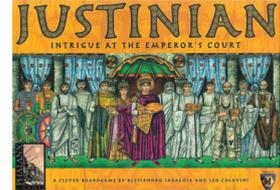
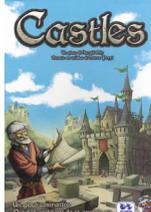
Il Premio Archimede, nel corso degli anni, si è dimostrato un'efficacissima vetrina. Sono già moltissimi i giochi derivati da prototipi del Premio Archimede che hanno trovato un editore e molti altri sono in corso di pubblicazione.

- Un giorno al Museo, Francesco Frittelli (2021)
- Hackers, Davide Sassoli (2021)
- 7 Guilds, Mario Quartana (2021)
- Your Majesty, Gabriele Bubola (2021)
- Watch Out!, M. Cimenti, C. Zanchetta, C. Rigon (2021)
- Qoobeland, Alessandro Dentis (2018)
- Tergeste, Eric Orel (2016)
- Santa's workshop, Gabriele Ausiello (2016)
- Nea Polis, Ciro Facciolli, Sara Rubino (2014)

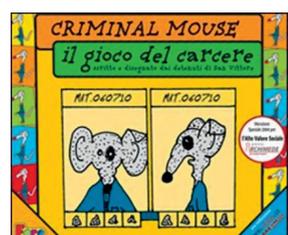
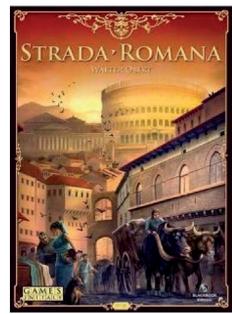


- Morgan's Magic Map (JAP - Just Another Pirate Game), G.A. Cappuzzo (2018)
- Overbooking, Filippo Landini, HUCH!, 2022
- Fresh Fruits (Happy fruits), Francesco Calvi, HUCH!, 2022
- Old London Bridge (Bononia), Gabriele Bubola, Queen Games, 2022
- Just Wild (Rus in urbe), Marco Franchin, Helvetiq, 2021
- Day & Night (Tricky days), Andrea Mezzotero, Piatnik, 2021
- De Schat van Kadora (Cónclave X), Félix Bernat Julián, 999 Games, 2020
- Cónclave (Cónclave X), Félix Bernat Julián, Reverse Games, 2020
- Kleine Kläffer (Cónclave X), Félix Bernat Julián, Piatnik, 2020
- Merchants of Dunhuang (Bazar di Tabriz), G. Bubola, Mandoo Games, 2020
- Aqualin (FeudaLink), Marcello Bertocchi, Kosmos, 2020
- Garum (Overmatch), Ricardo Jorge Gomes, Pythagoras, 2019
- Wizard Würfelspiel (On-a-roll), Daan Kreek, Amigo, 2019
- Hats (Sunshine & Showers), Gabriele Bubola, ThunderGryph Games, 2019
- Carnaval (Messti), Peter Verhaeghe, 999 Games, 2018
- Pass the Bomb Family, parte di (Word up!), Daan Kreek, Piatnik, 2017
- Gho...gho...Ghosty (Clavigola), F. Sciacqua e T. Mitidieri, Piatnik, 2017
- Tolomeo, Diego Allegrini, Dal Tenda, 2017
- Imhotep (Builders of Egypt), P. Harding, Kosmos, 2016 - nomination SdJ 2016
- Auf den Spuren von Marco Polo (Marco Polo), S. Luciani e D. Tascini, Hans im Glück, 2015 - vincitore DSP 2015





**Cacao**, Phil Harding, Abacus Spiele, 2015  
**Espresso fishing** (*Who sleep don't fish*), Davide Rigolone, Piatnik, 2014  
**Azteka** (*Cuzco*), Andrea Mainini, HUCH! & friends, 2014  
**Ready to Rock**, Tommaso Bonetti, autopubblicato, 2012  
**SheepLand** (*Nuraghe*), Simone Luciani, Cranio Creations, 2012  
**Castles**, Marco Pozzi, Heidelberger Spieleverlag, 2012  
**Aquileia**, Cielo d'Oro, Zoch, 2011  
**Drop Site**, Dennis B. Hoyle, Gordion Games, 2011  
**Kalimambo** (*Crazy race*), Antonio Scrittore, Zoch, 2011  
**Campos** (*Kebec*), Pietro Vozzolo, HUCH! & friends, 2010  
**Frutti di mare** (*Portobello Road*), Simone Luciani, Piatnik, 2009  
**Egizia**, Virginio Gigli, Hans im Glück, 2009  
**Strada romana**, Walter Obert, Ghenos Games, 2009  
**Fairy Power**, Antonino Calogero, Lanza del Vasto, 2009  
**Sator Arepo Tenet Opera Rotas** (*The muddle maze*), E. Pesce e F. Rinaldi, ScriBabs/Post Scriptum, 2008  
**Star System**, Walter Obert, Scribabs, 2007  
**Tunnelz**, (*Andrew's cage*), Andrea Mainini, Recent Toys International, 2007  
**Verbindung gesucht** (*Trikube*), Luca Borsa, Ravensburger, 2007  
**Ur**, Paolo Mori, What's your game?, 2006  
**Fischmarkt**, Mario Papini, Clementoni, 2006  
**Walhalla** (*Vichinghi*), Alessandro Zucchini, Amigo, 2006  
**Justinian** (*Bisanzio*), Alessandro Saragosa, 999 Games, 2006  
**König Salomons Schatzkammer** (*Moria*), A. Saragosa, Clementoni, 2005  
**Spin & Trap**, Andrea Mainini, Goldsieber Spiel, 2005  
**Terra Nova** (*Terranova*), G. Evola e R. Leocata, Winning Moves, 2004  
**Criminal mouse**, Detenuti del carcere di San Vittore, Faro, 2004  
**Feudo**, Mario Papini, Zugames, 2004  
**Minestrone** (*Collection*), Luisa e Francesco Cognetti, Piatnik, 2003  
**Tom Tube** (*Major Tom*), Roland e Tobias Goslar, Kronberger Spiele, 2003  
**Farb Flitzer** (*Cromodrom*), Giuseppe Bonfiglio, Piatnik, 2003  
**Trigos**, Paolo Gasperat, Arg Design, 2003  
**San Gimignano** (*Gnomoni*), Duilio Carpitella, Piatnik, 2002 - raccomandato da SdJ 2002  
**Sopravvento**, Alberto Zaccagni, Sopravvento, 2001  
**Old Town**, Stephan Riedel, Clicker Spiele, 2000  
**Verba game**, Giuliano Parenti e Torquato Lo Mele, Dal Negro, 1999  
**Oxxo** (*Forma o colore?*), Francesco Rotta, Faro, 1999  
**Algoritmo**, Giacomo Dotta, Qualitygame, 1995  
**C'era una volta**, Francesco Lutrario, Carte Segrete, 1994  
**Kupido**, Giovanni Caron, Qualitygame, 1994  
**Konos**, Giovanni and Andrea Grieco, Norberto Roccasalva, G.E.MI, 1994



## Modulo di partecipazione

da compilare in tutte le sue parti, firmare e inviare ad Archimede

### PARTE 1

#### DATI PERSONALI DEL PARTECIPANTE

nome	
cognome	
indirizzo	
CAP	città/nazione
indirizzo email	
numero di telefono	
codice fiscale	
data e luogo di nascita	
nomi degli autori:	
.....	
.....	

### PARTE 2:

#### DATI DEL GIOCO

titolo
numero dei giocatori
età consigliata
durata media

### PARTE 3:

#### DIRITTO D'OPZIONE

Con la presente dichiaro di essere l'esclusivo proprietario dei diritti sul gioco descritto nella parte 2 del presente modulo, a nome di tutti gli autori indicati nella parte 1.

Dichiaro inoltre di concedere a studiogiocchi srl, con sede in Venezia, San Polo 3083, P. IVA 02925110278, qui di seguito detto "Agente" il diritto di opzione esclusiva sul gioco, con scadenza 31/12/2023. Qualora si qualificasse tra i finalisti o si aggiudicasse un premio speciale, l'opzione si rinnoverebbe automaticamente fino al 31/12/2026. I diritti sui giochi non ammessi alla finale e che non si aggiudicheranno alcun premio speciale torneranno invece automaticamente agli autori il 31/12/2023.

Nel caso in cui l'Agente, entro il 2026, stipulasse uno o più contratti di edizione, l'opzione si trasformerebbe in un vero e proprio contratto di agenzia valido fino al 31/12/2031. Il contratto include le eventuali future espansioni del gioco. L'opzione prevede quanto segue:

- l'Agente si impegna a compiere ogni sforzo al fine di stipulare contratti di edizione del GIOCO con possibili editori italiani o stranieri. Entro i termini dell'opzione l'Agente potrà sottoscrivere contratti di edizione in nome e per conto dell'autore.
- Nel caso di stipula di uno o più contratti l'Agente verserà all'Autore il 50% delle royalties nette maturate oppure stipulerà contratti che prevedano il pagamento diretto all'Autore del 50% dei diritti.
- Fino alla scadenza dell'opzione l'autore non potrà stipulare contratti di licenza per questo gioco se non attraverso l'Agente.
- Dopo la data di scadenza l'opzione si intenderà automaticamente rinnovata di anno in anno, salvo una parte dia disdetta scritta all'altra, almeno 6 (sei) mesi prima della scadenza originale o prorogata. I contratti eventualmente stipulati dall'Agente entro la data di scadenza originaria o prorogata dell'opzione rimarranno validi fino alla loro data di scadenza, inclusi i benefici economici a favore dell'Agente.

### PARTE 4:

#### ACCETTAZIONE E FIRMA

Accetto e sottoscrivo tutte le condizioni contenute nel bando di partecipazione compreso quanto previsto dalla parte 3 del presente modulo a proposito della cessione del diritto d'opzione.

Firma dell'autore

# Albo d'oro

2021 - Hotel Palazzo Barbarigo

Premio Archimede		Premi Speciali	
1° classificato	<b>OverbookKing</b> di Filippo Landini	Premio Speciale "Sebastiano Izzo"	<b>EkoHouse</b> di M. Castellvi Barnes e R. Brunet Espinosa
2° classificato	<b>Un giorno al Museo</b> di Francesco Frittelli		
3° classificato	<b>Watch Out!</b> di M. Cimenti, C. Zanchetta, C. Rigon	Premio Speciale Cartamundi	<b>OverbookKing</b> di Filippo Landini
4° classificato	<b>Happy Fruits</b> di Francesco Calvi		
5° classificato	<b>Your Majesty</b> di Gabriele Bubola		
6° classificato	<b>Tankograd</b> di Marcello Mugnai	Premio Speciale AIG	<b>Watch Out!</b> di M. Cimenti, C. Zanchetta, C. Rigon
7° classificato	<b>EkoHouse</b> di M. Castellvi Barnes e R. Brunet Espinosa	Premio Speciale Scienza in Gioco	<b>2099, la sfida del secolo</b> di Paolo Agrippino
8° classificato	<b>Leave and Let Dice</b> di Mauro Vettori	Premio Speciale Fotonica in gioco	<b>Cromoladro</b> del Liceo Artistico E. Lussu – Sant'Antioco (SU)
9° classificato	<b>Loyalty</b> di Nicholas Paschalis		
10° classificato	<b>7 Guilds</b> di Mario Quartana	Menzioni speciali Fotonica in Gioco	<b>Ecogame</b> dell'Istituto Fedi Fermi di Pistoia  <b>Il miglior gioco da tavola periodica</b> del Liceo Scientifico Delfico di Teramo  <b>La scientifica commedia</b> del Liceo scientifico Majorana di Latina
11° classificato	<b>Tlaloc Pyramid</b> di Joel e Rafael Escalante		
12° classificato	<b>Dead Man's Chests</b> di Marco Guidara		
13° classificato	<b>Rhyolite</b> di Alessandro Dentis		
14° classificato	<b>Hackers</b> di Davide Sassoli		
15° classificato	<b>Memento Mori</b> di S. Ancillai, T. Palazzotti		
16° classificato	<b>Crazy Party</b> di Banana C. Games		
17° classificato	<b>Planetary</b> di Luca Frascatani		

<b>2018</b>	Venezia, Sala San Leonardo	<b>JAP – Just Another Pirate Game</b> di Gian Andrea Cappuzzo
<b>2016</b>	Venezia, Sala San Leonardo	<b>Tergeste</b> di Eric Orel
<b>2014</b>	Venezia, Sala San Leonardo	<b>Nea Polis</b> di Ciro Faccioli e Sara Rubino
<b>2012</b>	Venezia, Istituto Guggenheim	<b>Marco Polo</b> di Simone Luciani e Daniele Tascini
<b>2010</b>	Venezia, Aula Magna dello IUAV	<b>Aquileia</b> di Cielo d'Oro
<b>2008</b>	Venezia, Aula Magna dello IUAV	<b>Lorenzo il magnifico</b> di Paolo Mori
<b>2006</b>	Venezia, Terese, IUAV facoltà Design ed arti	<b>Clavigola</b> di QMAM
<b>2004</b>	Venezia, Aula Magna dello IUAV	<b>Terranova</b> di Gaetano Evola e Rosanna Leocata
<b>2002</b>	Venezia, Ca' Vendramin Calergi	<b>Magma</b> di Carlo A. Rossi
<b>2000</b>	Cagli, 8° Festival dei giochi	(ex-aequo) <b>Bisanzio</b> di Alessandro Saragosa <b>Gnomoni</b> di Duilio Carpitella
<b>1998</b>	Cagli, 6° Festival dei giochi	<b>Giano</b> di Furio Ferri
<b>1996</b>	Marina di Carrara, Libriamo&Giochiamo	<b>Krakatoa</b> di Walter Obert
<b>1995</b>	Cattolica, Hotel Queen Mary	<b>Svicolando</b> di Claudio Serravalli
<b>1994</b>	Marina di Carrara, Estategiochi '94	<b>Algoritmo</b> di Giacomo Dotta
<b>1993</b>	Gradara, 4° Festival dei giochi	Rassegna dimostrativa

CITTÀ DI VENEZIA

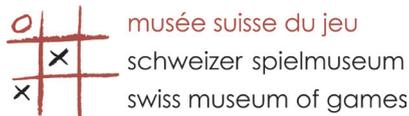


LE CITTÀ IN FESTA



I  
- -  
U  
- -  
A  
- -  
V

Università Iuav di Venezia



Albi

