



BANDO DEL CONCORSO LETTERARIO “CORTI IN GIOCO”

GateOnGames (Zerosem S.r.l.) bandisce la 3^a edizione di “Corti in gioco”, un concorso per opere brevi di letteratura interattiva, cioè con paragrafi che non vanno letti in sequenza e meccaniche che permettono al lettore di interagire con lo svolgersi della storia. L’iniziativa prende ispirazione dall’iniziativa “I Corti di LGL”, lo storico contest letterario ideato da Librogame’s Land e dalla sua community. A seguire il regolamento del concorso.

Art. 1 – Il concorso è aperto a tutti. Si può partecipare con una o più opere, che potranno essere scritte da un solo autore o essere frutto di collaborazione tra più autori. I racconti inviati dovranno essere inediti e l’autore garantisce che l’opera inviata è libera da vincoli di qualsiasi tipo (e cioè non ha già ceduto a terzi, né in tutto né in parte, i diritti di sfruttamento economico dell’opera). Il concorso è riservato a opere di letteratura interattiva (libri-gioco): sono quindi ammessi solo racconti che presentino possibilità di letture alternative mediante l’uso di bivi e paragrafi numerati.

Art. 2 – L’edizione 2023 ha come tema: “**CRISI AMBIENTALE**”. Per essere in linea con il tema, l’unico vincolo a livello narrativo è che il racconto abbia in qualche modo come elemento centrale una crisi ambientale **causata dall’uomo**, ma è a discrezione dell’autore in che forma inserire questo elemento. La storia può incentrarsi sulla situazione attuale o essere legata a una crisi ambientale passata/futura, può raccontare il momento in cui l’ecosistema collassa a causa nostra o incentrarsi sulle conseguenze e immaginare un futuro distopico successivo a quel momento. Può parlare di un disastro ambientale globale ma anche riguardare un evento più specifico e locale, che colpisce un’area circoscritta o solo alcune specie viventi. Inoltre la storia può essere ambientata nel mondo reale ma anche su un pianeta alieno o in mondo di fantasia. Va infine bene qualunque tipo di genere (fantascienza, fantasy, storico, investigativo, horror, avventura, ecc.). In ogni caso il racconto dovrà tassativamente avere una crisi ambientale causata dall’uomo come elemento centrale e motore narrativo, quindi non vanno bene gli eventi puramente naturali (come eruzioni o terremoti).

Alcuni esempi di opere su questo tema: *Nausicaa della Valle del Vento*, *Snowpiercer*, *La Principessa Mononoke*, *Wall-E*, *Great Pacific*, *The Day After Tomorrow*, *The Lorax*, *Erin Brockovich*, *Promised Land*, *The East*, *Avatar*, *Fallout*, *Pom Poko*, *Ultimatum alla Terra*, *Dune*, *Chernobyl (la serie)*, *Weathering with You*, *Strange World*, *Downsizing*, ecc.

Art. 3 – I racconti devono essere lunghi **minimo 20.000 e massimo 40.000 battute (spazi inclusi) e impaginati in formato A5**. Se presenti, regolamento, scheda e soluzioni non concorrono a questi limiti (si veda sotto). All’indirizzo <https://www.gateongames.com/corti-in-gioco/> è possibile scaricare i file preformattati con le specifiche del concorso in formato .doc e .odt.

Art. 4 – Si può inserire una singola pagina aggiuntiva per contenere la **scheda personaggio**, qualora necessaria per tenere traccia di valori, abilità, inventario o altro. Il racconto-gioco può prevedere anche un **regolamento** che però non deve superare le **4.500**

Corti in Gioco è un’iniziativa di GateOnGames (Zerosem S.R.L)

Via per Camaiore 2 - 55064 San Martino in Freddana (LU)

Per informazioni: contest@gateongames.com



battute (spazi inclusi). Il sistema di gioco **non deve utilizzare dadi** e deve essere accessibile anche a chi si affaccia per la prima volta a un librogame, pertanto non deve dare per scontato termini tecnici (ad esempio PV) o contenere elementi che ne precludano l'accessibilità. Le eventuali pagine del regolamento e la scheda non concorrono al limite massimo di pagine del racconto.

Art. 5 – È possibile inserire **enigmi** ma in questo caso deve essere fornito anche un documento a parte con la soluzione degli stessi (le pagine di questo documento non concorrono al limite massimo di pagine del racconto).

Art. 6 – Si possono inserire **illustrazioni** a patto che siano realizzate dall'autore e solo se funzionali ad eventuali enigmi o necessarie per la scheda personaggio. Non è invece consentito inserire link a risorse esterne come video o pagine web e nemmeno prevedere carte, segnalini e altri elementi esterni al libro, ad eccezione di una gomma e di una matita.

Art. 7 – Non saranno in alcun modo ammessi racconti di fanfiction o contenenti materiale coperto da copyright, racconti già pubblicati in precedenza (tramite altri editori o in autopubblicazione), in lingua straniera, o che, a insindacabile giudizio degli organizzatori, includano contenuti diffamatori, propagandistici, vietati ai minori, polemici o in generale inadatti al concorso. Inoltre, fino alla premiazione è vietata la diffusione, anche parziale, del testo del racconto.

Art. 8 – Il concorso mette in palio come **premio** per i primi tre classificati dei buoni spendibili sul sito DungeonDice.it, nello specifico: il primo classificato riceverà un buono da 100 €, il secondo classificato riceverà un buono da 50 € e il terzo classificato un buono da 25 €.

La premiazione avverrà durante un evento in diretta appositamente realizzato sul canale Twitch DungeonDice TV che poi sarà anche reso disponibile su YouTube. Il nostro obiettivo è quello di dare la massima visibilità mediatica ai tre vincitori.

Art. 9 – I racconti più meritevoli potrebbero inoltre essere selezionati per la **pubblicazione** all'interno di un volume antologico, oppure essere editi singolarmente previo ampliamento da parte dell'autore. La proprietà intellettuale dei racconti resta comunque ai rispettivi autori e una eventuale pubblicazione sarà preceduta da regolare contratto di pubblicazione, da concordarsi con l'autore, e retribuita con royalties come di consueto. La pubblicazione non è da considerarsi parte del premio e potrebbe essere offerta anche a racconti non premiati e, similmente, essere premiati non garantisce la pubblicazione.

Art. 10 – Ogni racconto va inviato come allegato mail all'indirizzo contest@gateongames.com **entro le 23:59 del 18/08/2024** in doppio formato: PDF e modificabile (OpenOffice o Word). La mail deve avere come oggetto "Corti in Gioco - Nome dell'opera - Nome dell'autore". Nel corpo della mail devono essere inseriti i dati anagrafici dell'autore, un recapito telefonico e la dicitura "Autorizzo il trattamento dei miei dati personali in base al regolamento UE 679 / 2016". In caso vengano candidati più racconti, ognuno dovrà essere inviato singolarmente.

Art. 11 – I racconti saranno giudicati da una giuria composta da Christian Giove, Veronica Wu, Matteo "TeOoh" Boca, Andrea Tupac Mollica. I criteri di valutazione dei racconti sono: originalità della storia, qualità della scrittura ed esperienza di gioco complessiva.

Corti in Gioco è un'iniziativa di GateOnGames (Zerosem S.R.L)

Via per Camaiole 2 - 55064 San Martino in Freddana (LU)

Per informazioni: contest@gateongames.com



Art. 12 – La comunicazione dei vincitori e la cerimonia di premiazione avverranno nel mese di settembre, in data esatta e modalità ancora da definirsi.

Art. 13 – La partecipazione al concorso implica l'accettazione integrale del presente regolamento, senza condizioni o riserva. Il mancato rispetto di una sola delle condizioni sopra elencate determina l'automatica esclusione dal concorso.