

BANDO DI PARTECIPAZIONE ALLA COMIC BATTLE

Chiunque voglia partecipare alla Comic Battle deve **effettuare una preiscrizione** tramite e-mail all'indirizzo info@erisedizioni.org **entro le ore 17.00 di venerdì 18 giugno 2010**, indicando come oggetto della e-mail "ISCRIZIONE COMIC BATTLE", e segnalando il nome/ cognome o pseudonimo. Sarà comunque possibile iscriversi, e/o confermare la propria iscrizione, nel giorno dello svolgimento della gara, presentando la domanda di iscrizione entro e non oltre le ore 19.00. In entrambi i casi, prima dell'inizio della competizione, ai disegnatori verrà fatto compilare un modulo in cui si dovranno specificare i propri dati personali e l'autorizzazione a rilasciare le tavole prodotte durante la comic battle sotto licenza creative commons (per saperne di più www.creativecommons.it)

Per ovvi motivi organizzativi vi chiediamo in ogni caso di **confermare la vostra presenza tramite e-mail, e di presentarvi entro le ore 19.00 di sabato 19 giugno 2010, allo "Spazio 211", via Cigna 211, Torino.**

La competizione avrà inizio alle ore 20.30.

REGOLAMENTO COMIC BATTLE

La Comic Battle sarà così strutturata:

-Prima manche:

ogni partecipante avrà a disposizione 5 minuti di tempo per disegnare il proprio personaggio con tanto di nome che dovrà mantenere invariato sino alla fine della Battle. Questa fase non prevede nessuna eliminazione.

-Seconda manche:

i partecipanti hanno a disposizione 5 minuti di tempo per disegnare una striscia contenente il personaggio in relazione al tema della competizione, il "no". La giuria selezionerà tramite votazione i 20 migliori personaggi che verranno ammessi alla competizione vera e propria.

-Terza manche:

i 20 partecipanti scelti avranno 15 minuti di tempo per disegnare una striscia di tre vignette. La giuria sceglierà le 8 migliori strisce che accederanno ai veri e propri testa a testa.

-Quarti di finale:

Tramite estrazione gli 8 concorrenti verranno suddivisi in 4 coppie che daranno il via ai 4 round di testa a testa che si terranno contemporaneamente.

In questa fase i concorrenti dovranno completare una vignetta a turno (il tempo per ogni vignetta è di 4 minuti, scaduti i quali si passa il turno all'avversario) per un totale di sei vignette (3 vignette a testa) in 24 minuti complessivi.

La giuria sceglierà i 4 semifinalisti.

-Semifinale:

Le due coppie dei quattro semifinalisti si scontreranno una dopo l'altra. Come per i quarti di finale, i concorrenti si affronteranno in round di 24 minuti in cui dovranno completare tre vignette a testa per un totale di sei vignette, con a disposizione 4 minuti a vignetta.

La giuria sceglierà i due finalisti.

-Finale:

Per la finale la durata del turno viene estesa a 5 minuti, sempre tre vignette a testa per un totale di sei, durata complessiva del round 30 minuti.

Per aumentare la difficoltà e la suspense, in quest'ultima fase verrà inserita una regola speciale: la Carta Battle Jolly. Ogni giocatore ha a disposizione una carta Battle Jolly: tale carta permette, durante il match di introdurre una regola supplementare, che comunque deve essere approvata dall'arbitro. Le regole supplementari non devono avvantaggiare DIRETTAMENTE il giocatore che le introduce, ma hanno lo scopo di rendere il match più complicato, più avvincente, più interessante. La carta va giocata all'inizio del match, comunicandolo all'arbitro e all'avversario, che può a sua volta decidere se giocare anche lui la sua carta. Le regole supplementari possono essere, ad esempio:

- match disegnato con la mano opposta alla quale con cui si disegna di solito
- parti invertite (ci si scambia i personaggi)
- match dell'Ammore (i personaggi del fumetto non combattono ma si amano)
- match senza parole
- match di soli dialoghi
- match in metà tempo
- match ambientato sulla Luna

e via dicendo, senza porre limiti alla fantasia... I due giocatori coinvolti nel match possono anche giocare il loro jolly contemporaneamente o un giocatore può usare la sua per annullare l'altra. La giuria decreterà il vincitore della COMIC BATTLE.

Lo scopo dei match è di superare il proprio avversario per qualità del disegno, delle battute, per demenzialità, absurdità ecc. Alla fine del match l'arbitro raccoglie i fogli e li consegna ai membri della giuria: questi decideranno i vincitori in base a 3 ambiti di giudizio, assegnando dei punteggi che vanno da 1 a 10 (1=scarso 10=ottimo, da segnare sull'apposita scheda).
gli ambiti di giudizio sono:

- .incisività delle battute
- .qualità del disegno e originalità dello stile
- .azione e gag visive

Le tavole prodotte durante la gara, rilasciate sotto licenza creative commons, non verranno restituite agli autori. Rimangono a disposizione di NoFest! e Eris edizioni per ipotetiche archiviazioni, mostre o pubblicazioni che verranno in ogni caso effettuate previa comunicazione agli autori.

NoFest! fornirà tutto il materiale cartaceo x la comic battle, mentre ogni partecipante dovrà portarsi da casa le armi del mestiere (matite, pennarelli, e tutto quello che preferisci, quello con cui ti senti invicibile!). Le tavole dovranno però essere realizzate esclusivamente in bianco e nero.

IL REGOLAMENTO IN BREVE:

- Comic Battle è un torneo a fumetti, ogni partecipante si iscrive alla battle con un suo personaggio, che deve rimanere invariato per la durata della battle.
 - Ogni partecipante è tenuto a disegnare il suo personaggio su un'apposito foglio da esporre al pubblico confermando a tutti gli effetti la partecipazione alla competizione.
 - La Comic Battle si disputa in incontri 1vs1. Per ogni partita i contendenti hanno a disposizione nr.1 foglio suddiviso in 6 vignette, le vignette si disegnano a turni, una vignetta alla volta.
 - I turni sono così suddivisi: 5 minuti per la prima e la seconda manche; 15 minuti per la terza manche; 4 minuti per i quarti di finale e semifinale e 5 minuti per le finali, ogni match avrà di conseguenza una durata di 24 o 30 minuti.
 - Lo scopo della partita (match) è riuscire a superare il proprio avversario per qualità del disegno, delle battute, per demenzialità, assurdità ecc.
 - Per determinare quale dei due contendenti può iniziare per primo si farà uso del dado, colui che avrà il numero più alto inizierà per primo.
 - È obbligatorio disegnare il proprio personaggio in ogni vignetta. E se necessario si potranno disegnare anche altri oggetti, o il personaggio dell'avversario.
 - Ogni round verrà giudicato da una giuria con un sistema a punti che va da 1 a 10 (1=scarso 10=ottimo) assegnati a disegno, battute e azione. Il punteggio finale sarà dato dalla somma di punteggi.
 - Nella finale ogni giocatore ha a disposizione una carta Battle Jolly che permette di aggiungere una regola speciale al match.
 - Non ci sono limitazioni alla scelta delle tecniche di esecuzione (matita, pennarello, china, etc.)
- Le Tavole dovranno comunque essere realizzate in bianco e nero e nei limiti di tempo previsti dal regolamento.