

## BANDO DI CONCORSO

Il **PREMIO ARCHIMEDE 2025**, bandito da studiogiocchi, 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 60 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 2025**.

La **cerimonia finale** si svolgerà indicativamente a **settembre 2025 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 Cartamundi** per il miglior gioco di carte. Grazie al supporto di Cartamundi, sarà corrisposto un anticipo aggiuntivo di 500 euro sulle future royalties.
- **Trofeo QP** per il design fisico più innovativo.

- **Trofeo 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 (CNR-IFN).

- **Trofeo SAZ Italia** per l'autore italiano che meglio avrà saputo distinguersi per le sue proposte. Al vincitore l'iscrizione gratuita per un giorno a IdeaG nazionale.

- **Trofeo Interfaccia Visuale** per il gioco con i migliori aspetti visivi delle sue componenti, in termini di colore, contrasto, font, configurazione spaziale e accesso alle componenti, in un'ottica di funzionalità e giocabilità del prototipo. Il premio è assegnato dall'Università di Milano.

Il Premio Archimede è riconosciuto dalla **UISP** (Unione Italiana Sport per Tutti) 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 Premio Archimede collabora con la **Spielwarenmesse** e con il **Bavarian Games Archive** nell'ambito della **Games Inventors Convention** nel contesto dell'annuale fiera di Norimberga, un momento di incontro per gli autori di giochi di tutto il mondo, le case editrici e le agenzie.

**POICHÉ QUESTA NUOVA EDIZIONE DEL PREMIO ARCHIMEDE CONTIENE NUMEROSE NOVITÀ, PREGHIAMO GLI AUTORI PARTECIPANTI DI LEGGERE ATTENTAMENTE TUTTE LE PARTI DEL BANDO E DI ATTENERSI SCRUPolosAMENTE A QUANTO INDICATO.**

Visita il nostro [sito](#)

Hai dei dubbi? Controlla le nostre [FAQ!](#)

Per ulteriori informazioni, contattaci: [archimede@studiogiocchi.com](mailto:archimede@studiogiocchi.com)



Il pubblico alla cerimonia di premiazione dell'edizione 2018



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

Anche quest'anno, il Premio Archimede avrà una struttura 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 ogni gioco, procedendo in ordine di arrivo (prima il prototipo arriva e prima sarà esaminato). Al termine della valutazione, l'autore riceverà una **scheda di valutazione** che potrà avere uno dei seguenti verdetti:

- a) **NON AMMESSO ALLA FINALE:** Se si ritiene che il gioco non abbia sufficiente potenzialità, non sarà ammesso alla finale e gli autori torneranno immediatamente titolari di tutti i diritti (vedere "Parte 3: Diritto d'opzione" nel Contratto di opzione, più avanti). Potranno subito anche richiedere la restituzione del prototipo, che avverrà a loro spese.
- b) **AMMESSO ALLA FINALE:** Se il gioco sarà ammesso direttamente alle fasi finali, ne sarà data pronta comunicazione agli autori e scatteranno i diritti di opzione (vedere "Parte 3: Diritto d'opzione" nel Contratto di opzione, più avanti).
- c) **IN SVILUPPO:** Questo verdetto compare nel caso in cui la giuria ritenesse che il gioco sia interessante, ma non ancora a un livello sufficiente per entrare in finale. In tal caso, gli autori potranno provare a mettere in pratica i suggerimenti della giuria entrando in una fase di sviluppo. Gli autori dovranno premurarsi di inviare eventuali versioni aggiornate dei loro giochi, che verranno così rivalutati. Questa fase procederà anche **dopo** il 31 marzo 2025, perché lo sviluppo **NON** è legato alla scadenza dell'iscrizione e potrà essere portato avanti anche nei mesi successivi.

I giochi che dopo questo processo avranno raggiunto un livello di qualità ritenuto soddisfacente, rientreranno nel caso b), gli altri nel caso a). In ogni caso il perfezionamento dei prototipi può richiedere parecchio tempo, suggeriamo quindi agli autori di iscrivere e **inviare i loro giochi il più presto possibile.**

**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 2025 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.



La giuria dell'edizione 2023 testa i giochi



La premiazione dell'edizione 2023

CNR-IFN organizzerà la quinta 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.



## Modalità di partecipazione

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

### REGISTRAZIONE DEL GIOCO

Le iscrizioni al Premio Archimede 2025 possono avvenire esclusivamente tramite l'apposito [modulo di iscrizione](#), accessibile anche dal nostro [sito](#).

- È obbligatorio compilare il **modulo di iscrizione una volta per ogni gioco** che si intende iscrivere.
- All'interno del modulo di iscrizione è necessario caricare il **regolamento del gioco** e la scansione del **contratto di opzione compilato e firmato**. Il contratto è scaricabile direttamente in fase di iscrizione, ma si trova anche in calce a questo bando.

NOTA: Firmando il contratto di opzione, si cede il diritto d'opzione sul gioco a studiogiochi, secondo i termini della "Parte 3: Diritto d'opzione" all'interno del contratto.

Una volta inoltrato il modulo di iscrizione, lo staff invierà un **attestato di partecipazione**, non appena saranno verificati l'avvenuto pagamento delle quote e la correttezza dei documenti caricati.

La **quota di registrazione** è di **60€** (per ciascun gioco presentato). La quota è ridotta a **40€** per i **soci SAZ** e per gli autori che hanno partecipato con un tavolo a IdeaG nazionale 2024 (Parma). L'agevolazione sarà valida anche per l'edizione 2025 di IdeaG Parma. I membri SAZ possono ottenere lo sconto allegando il **voucher** che hanno ricevuto dalla SAZ. Chi non l'avesse ricevuto può richiederlo alla SAZ stessa.

Il pagamento delle quote potrà avvenire tramite bonifico bancario SEPA o tramite PayPal (che è obbligatorio per tutti gli iscritti extra UE).

Tutti i dettagli per il pagamento sono descritti nel modulo di iscrizione.

### PRODUZIONE E INVIO DEL PROTOTIPO

Una volta ricevuto l'attestato di partecipazione, che conferma l'avvenuta iscrizione al Premio, i partecipanti possono procedere con la produzione e l'invio del loro prototipo.

Per produrre il loro prototipo, i partecipanti possono anche appoggiarsi a **Cartamundi Make My Game** e **Spielmaterial**, usufruendo dei **codici di sconto** che riceveranno con l'attestato di partecipazione.

I prototipi DEVONO essere inviati **entro e non oltre il 31/03/2025**, pena l'esclusione (fa fede la data di spedizione).

Eventuali oneri doganali **dovranno essere rimborsati dagli autori**, pena l'esclusione; suggeriamo quindi a tutti gli autori di indicare – ove fosse richiesto per la spedizione – €1,00 come valore della merce.

### Indirizzo di spedizione:

PREMIO ARCHIMEDE 2025  
c/o studiogiochi  
San Polo 3083  
30125 VENEZIA  
ITALIA

La spedizione deve contenere:

- Il **prototipo del gioco** completo di regolamento
- **La copia originale del contratto di opzione, inserita all'interno della scatola del prototipo**

Si raccomanda di spedire il prototipo il prima possibile, in modo da avere più tempo per l'eventuale fase di sviluppo del gioco.

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



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 il prototipo direttamente ad Archimede.



Acquista su [www.spielmaterial.de](http://www.spielmaterial.de) il materiale per realizzare il prototipo da spedire al Premio Archimede e avrai diritto al **10% di 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. Non sono ammesse scatole in legno o in metallo. 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 ammesse buste o 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.
- Si precisa che la giuria prenderà in considerazione solamente il **gioco base**, mentre ignorerà – qualora ci fossero – varianti, espansioni o scenari extra.
- 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 anche una versione **in inglese** del prototipo e 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.

## RESTITUZIONE DEL PROTOTIPO

Gli autori potranno farsi rispedire (a proprie spese) i prototipi non ammessi alla finale. I prototipi non richiesti verranno smantellati **un mese dopo la finale**. 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.

Sarà compito della giuria di selezione supportare gli autori nella modifica dei giochi in sviluppo, qualora fossero ritenuti interessanti ma non ancora pronti per la finale.

La **giuria finale** provvisoria è la seguente, verrà via via aggiornata con le adesioni definitive nel sito ufficiale:

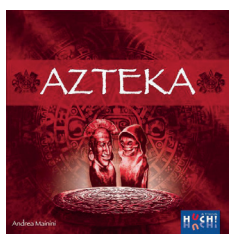
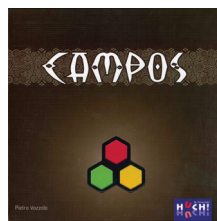
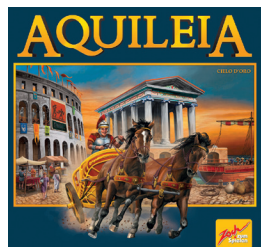
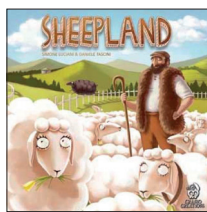
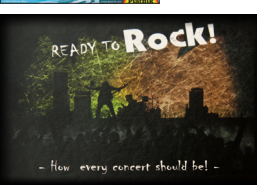
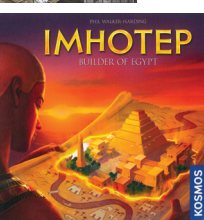
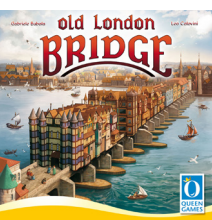
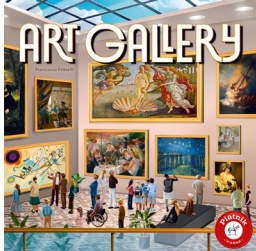
- **Dario De Toffoli - presidente (studiogiochi, Italia)**
- Hadi Barkat (**Helvetiq**, Svizzera)
- G. Aguirre Bisi e P. Paoletti (**ThunderGryph Games**, Spagna)
- Luca Borsa (**SAZ Italia**, Italia)
- Bernd e Moritz Brunnhofer (**Hans im Glück**, Germania)
- Stefano De Carolis (**Giochi Uniti**, Italia)
- François Décamp (**Asmodée**, Francia)
- Erik de Jong e Bert Calis (**999 Games**, Paesi Bassi)
- L. De Luca Cuccia e G. Torrente (**Creative Jam**, Italia)
- P. Eggert / M. Nagy (**Deep Print Games**, Germania)
- Thorsten Gimmler (**Ravensburger**, Germania)
- M. Donda e A. Montingelli (**Amigo**, Germania)
- Ruud Hermsen (**Gamigoo**, Paesi Bassi / **QP**, Cina)
- Hermann Hutter (**Huch! & friends**, Germania)
- Kevin Kichan Kim (**Mandoo Games**, Corea del Sud)
- Paul Laing (**Cheatwell Games**, Inghilterra / **Outset Media**, Canada)
- Simone Luciani (**Cranio Creations**, Italia)
- Wolfgang Ludtke (**Kosmos**, Germania)
- Umberto Rosin (**La Tana dei Goblin**, Italia)
- Leon Scheuber (**Korea Boardgames**, Corea del Sud)
- Dieter Strehl e Severin Strehl (**Piatnik**, Austria)
- Matthias Wagner (**Pegasus Spiele**, Germania)
- Tobias Weierstraß (**Moses**, Germania)
- Frank Weiss (**Game Factory**, Svizzera)

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

La giuria internazionale dell'edizione 2023







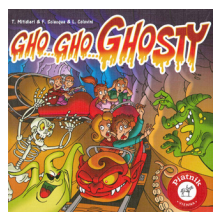
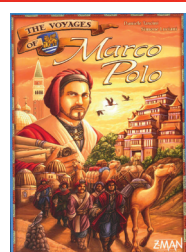
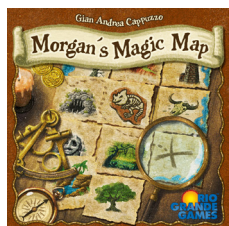
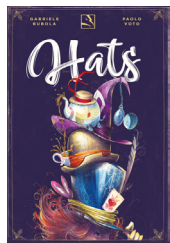
## Da Archimede agli scaffali

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.

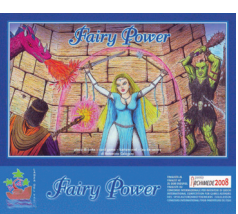
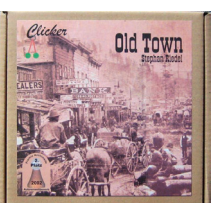
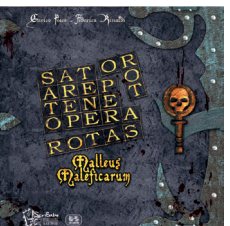
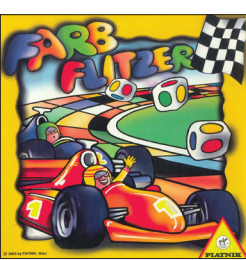
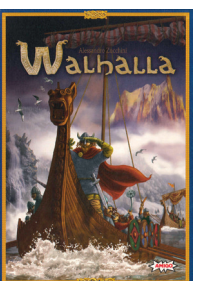
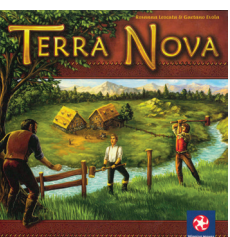
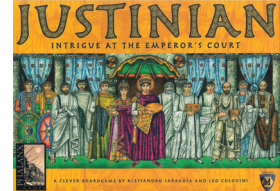
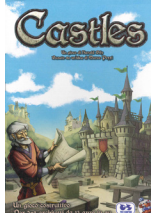
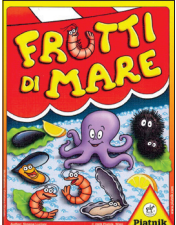
- Wunderkammer, Andrea Martini, Lorenzo Martini, Alessandro Zappi (2023)
- Adiós Amigos!, M. Cimenti, C. Zanchetta, C. Rigon (2023)
- Aiutanti di Noè, Giorgio Galbusera (2023)
- Crazy Worms, Fabrizio Tronchin, Maurizio Buso (2023)
- Garden Time, Filippo Landini (2023)
- Ikebana, Francesco Testini (2023)
- Let's Wall, Francesco Angileri, Francesco Timo (2023)
- Rex Cracoviae, Cielo D'Oro (2023)
- Soaring Skies, Aaron Kempkes (2023)
- Una giornata sfortunata, Cielo D'Oro (2023)
- 7 Guilds, Mario Quartana (2021)
- Tergeste, Eric Orel (2016)



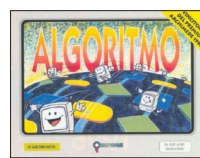
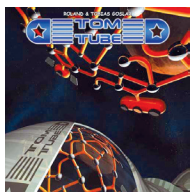
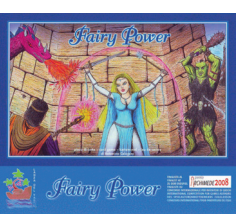
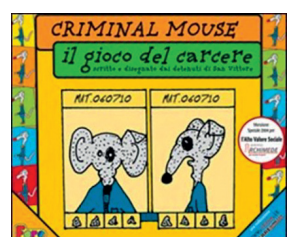
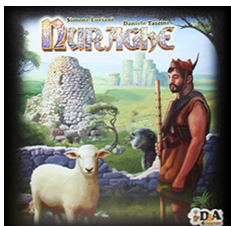
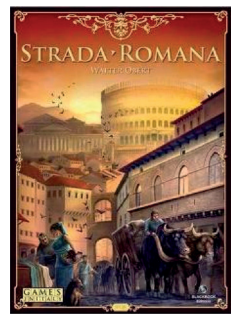
- On the Road (*Your Majesty*), Gabriele Bubola, Helvetiq, 2023
- Art Gallery (*Un giorno al Museo*), Francesco Frittelli, Piatnik, 2023
- Crazy Pilot (*Watch Out!*), M. Cimenti, C. Zanchetta e C. Rigon, Helvetiq, 2023
- Morgan's Magic Map (*JAP - Just Another Pirate Game*), G.A. Cappuzzo, Rio Grande Games, 2023
- OverbookKing, 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
- Carnavalo (*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



## Contratto di opzione

da compilare in tutte le sue parti, firmare e inviare ad Archimede assieme al prototipo in copia originale

### 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 che il gioco è inedito, che non è in visione ad alcun editore e mi impegno a non mostrarlo ad alcun editore per tutta la durata della presente opzione.

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, senza possibilità di recesso.

I diritti sul gioco torneranno automaticamente all'autore al momento della comunicazione della mancata ammissione alla finale, che avverrà non appena il gioco verrà provato e valutato dalla giuria di selezione.

Se il gioco viene ammesso alla finale, l'opzione viene automaticamente estesa fino al 31/12/2028.

Nel caso in cui l'Agente, entro il 2028, stipuli uno o più contratti di edizione, l'opzione si trasformerà in un vero e proprio contratto di agenzia valido fino al 31/12/2033 e inclusivo di eventuali future espansioni/varianti/scenari 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, inclusa la collaborazione agli sviluppi che si rendessero necessari. 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 dare in visione il gioco ad alcun editore senza il consenso scritto dell'agente e in ogni caso 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 contratto a proposito della cessione del diritto d'opzione.

Firma del partecipante

---



# Albo d'oro

2023 - Sala San Leonardo

## Premio Archimede

1° classificato	<b>Rex Cracoviae</b> dei Cielo D'Oro	12° classificato	<b>Soaring Skies</b> di Aaron Kempkes
2° classificato	<b>Garden Time</b> di Filippo Landini	13° classificato	<b>Up &amp; Down</b> di Marco Rava, Simona Greco
3° classificato	<b>Wunderkammer</b> - A. Martini, L. Martini, A. Zappi	14° classificato	<b>Borgopietra</b> di Guglielmo Cok
4° classificato	<b>Una Giornata Sfortunata</b> - Cielo D'Oro	15° classificato	<b>Building Up</b> di Pietro Gabrielli <b>Puzzle World</b> di David Spada
5° classificato	<b>Le Botteghe di Firenze</b> - A. Cuneo	17° classificato	<b>Blood &amp; Glory</b> di Maria Chiara Bagli <b>Pond Salad</b> di Richard De Rijk
6° classificato	<b>Adiós Amigos!</b> - M. Cimenti, C. Zanchetta, C. Rigon	19° classificato	<b>Aiutanti di Noè</b> di Giorgio Galbusera
7° classificato	<b>Covens</b> - Félix Bernat Julián	20° classificato	<b>Crazy West</b> di M. Buso, F. Tronchin
8° classificato	<b>Ikebana</b> - Francesco Testini	21° classificato	<b>Frutta e Verdura</b> dei Cielo D'Oro
9° classificato	<b>Croak a Lot</b> - Carlo Sgattoni	22° classificato	<b>Crazy Worms</b> di F. Tronchin, M. Buso
10° classificato	<b>Let's Wall</b> - F. Angileri, F.Timo	23° classificato	<b>La Forgia dei Nani</b> di Francesco Frittelli
11° classificato	<b>Dragomuro</b> - R. Perenzin, F. Tonon, M. Sponza	24° classificato	<b>Dice Cream</b> di Gabriele Rolandini

## Premi Speciali

<b>Premio Speciale "Sebastiano Izzo"</b>	<b>Dragomuro</b> di R. Perenzin, F. Tonon, M. Sponza	<b>Premio Fotonica in Gioco</b>	<b>Smonta la Fake</b> del Liceo Scientifico Statale G. Ulivi di Parma
<b>Premio Speciale Cartamundi</b>	<b>Adiós Amigos!</b> di M. Cimenti, C. Zanchetta, C. Rigon	<b>Trofeo Scienza in Gioco</b>	<b>Fibonacci</b> di Angela ed Emanuela Cavinato
<b>Trofeo SAZ Italia</b>	<b>Croak a Lot</b> di Carlo Sgattoni	<b>Matematica in Gioco</b> (Università di Trento)	<b>Millennium</b> di Leonardo Errati e altri partecipanti al progetto

<b>2021</b>	Venezia, Hotel Palazzo Barbarigo	<b>OverbookKing</b> di Filippo Landini
<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 Facciolli 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	<b>Bisanzio</b> di Alessandro Saragosa <b>Gnomoni</b> di Duilio Carpitella (ex-aequo)
<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>1992-3</b>	Gradara, 3° e 4° Festival dei giochi	Rassegne dimostrative

CITTÀ DI VENEZIA



LE CITTÀ IN FESTA



FOTONICA in GIOCO

Inventare un gioco per raccontare la Scienza



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MILANO



Cartamundi



QP Group

