



## Artículo 1 - Introducción y objetivos

El concurso europeo "Ga.M.E.S.@E.U." - dirigido a jóvenes entre los 16 y los 25 años - ha empezado oficialmente. La red europea "Ga.M.E.S.Net" fue creada dentro de un proyecto europeo del mismo nombre [Preparatory action: European Partnership in Sport (EAC/S03/2013) - prioridad nº3: Promover los deportes y juegos tradicionales europeos - G.A. Nº EAC - 2013-0489], fundada con una subvención directa europea. La sociedad se compone de 14 socios de 8 países europeos diferentes: Italia, España, Portugal, Malta, Francia, Alemania, República Checa, y Bulgaria. El solicitante del proyecto es F.I.G.e.S.T. (Federación italiana de juegos y deportes tradicionales).

La red se origina con la intención de compartir información y buenos procedimientos, y para comparar modelos de buena práctica respecto a la concienciación y promoción de los juegos y deportes tradicionales a nivel europeo. Específicamente, el proyecto quiere centrarse en los orígenes culturales e históricos, y los aspectos comunes de los juegos y deportes tradicionales en Europa porque son un elemento esencial del patrimonio intangible local y un importante símbolo de la diversidad cultural en nuestra sociedad. Estudiar los principios y valores de estos deportes y juegos despertará en los participantes la concienciación de la identidad cultural y tradicional de un país o territorio. Esto afectará positivamente al desarrollo local y a la implementación de programas internos de cooperación. El análisis de los orígenes comunes de los deportes y juegos a nivel europeo y su potencial desarrollo en el futuro es un modo de entender cómo enfrentar futuros retos. Además, el compartir información, modelos y buena práctica es importante para proteger, promover y desarrollar tradiciones y valores, incluyendo, particularmente, a las nuevas generaciones (estudiantes, voluntarios, atletas,...) y a garantizar la continuidad del patrimonio social y cultural. Así que, para el alcance de este proyecto, actividades de comunicación y desarrollo son esenciales, sobre todo el uso de tecnologías ICT y la implementación de instrumentos y acciones comunes para la gente joven.

El concurso pretende conseguir los siguientes **objetivos**:

- Concienciar y estimular a los jóvenes a aprender sobre deportes y juegos tradiciones y empezar a practicarlos.
- Diseminar y promover, entre las nuevas generaciones, los valores, principios y características de los deportes y juegos tradicionales que son patrimonio cultural e histórico en Europa.
- Promover el intercambio de conocimientos y buena práctica y conocimientos entre los jóvenes de toda Europa, incluyéndoles en la búsqueda de valores y orígenes comunes.
- Estimular la creatividad y el acercamiento positivo de la gente joven a la construcción del futuro de Europa, protegiendo las tradiciones antiguas.

## Artículo 2 - Temática prioritaria del concurso

Empezando por los objetivos mencionados anteriormente, los participantes tendrán que desarrollar los siguientes **temas**:

- a) Orígenes históricos, culturales y tradicionales comunes de los diferentes juegos y deportes tradicionales existentes en Europa.
- b) Investigar, describir y clasificar el mayor número de deportes y juegos tradicionales europeos.
- c) Analizar y entender tradiciones, valores y reglas de los juegos y deportes tradicionales.
- d) Identificar las situaciones críticas y riesgos para la continuidad de las tradiciones en Europa.
- e) Sugerir soluciones innovadoras para proteger y construir el futuro de éstos deportes y juegos tradicionales en Europa.

**Tema transversal:** El rol de los deportes y juegos tradicionales para proteger el patrimonio cultural europeo y para la construcción de un mejor futuro para Europa.



### Artículo 3 - ¿Quién puede participar?

El concurso está dividido en dos **categorías**:

Categoría A) Grupos de gente joven entre los 16 y 19 años.

Categoría B) Grupos de gente joven entre los 20 y los 25 años

(\* A la fecha de mandar el formulario para participar en el concurso).

Los participantes deben residir en uno de los países que se incluyen en el proyecto, siendo representados por al menos uno de los socios del Ga.M.E.S.Net ([www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu)).

Solo grupos de jóvenes (no individual) pueden participar en el concurso. Los grupos consistirán como mínimo de 2 personas, y como máximo de 4. Cada grupo tendrá que designar un coordinador que tendrá que determinar e indicar los roles y tareas de cada miembro.

Para grupos de la categoría a) la participación de un miembro adulto (mayor de 25 años) está permitida (ej.: profesor, tutor, etc...). El adulto estará incluido en el número máximo de miembros y tendrá que ser mencionado en el formulario para participar en el concurso. Éste adulto no puede ser designado como coordinador del grupo y solo tendrá el rol de supervisor/asesor. No tendrá derecho a compartir el premio en caso de que el trabajo de búsqueda sea seleccionado como ganador.

Durante las fases de evaluación, **se dará prioridad** a:

1. Grupos mixtos que tengan al menos el 50% de mujeres.
2. Grupos "internacionales" consistentes en jóvenes residentes en diferentes países dentro de la sociedad.

El conocimiento de inglés está recomendado para todos los grupos participantes.

### Artículo 4 - Requerimientos técnicos para el trabajo de investigación

Los jóvenes que quieran participar en el concurso tendrán que presentar su investigación/trabajo/reportaje de acuerdo a los objetivos, intenciones y temas del concurso, descritos en las secciones previas.

Cada grupo participante es libre de seleccionar modalidades y temas para crear el trabajo/reportaje/investigación. El *planning* lógico de la investigación tendrá que seguir los criterios espacio-temporales (pasado-presente-futuro) y de la dimensión local a la europea.

La investigación/trabajo **tendrá que mostrar**:

- Referencias históricas y culturales de los juegos y deportes tradicionales europeos y posibles orígenes comunes.
- Peculiaridades y características de los deportes y juegos analizados y descritos.
- Elementos que caracterizan los roles de los juegos y deportes tradicionales en la construcción del futuro de Europa.
- Sugerencias e ideas para proteger y promover los deportes y juegos tradicionales al alcance de las políticas europeas.

Para prevenirse de ser excluido del concurso, cada grupo participante tendrá que incluir una composición propia de los siguientes elementos:

- a) Título de la composición y referencias del proyecto.
- b) Nombres completos de todos los miembros de los grupos participantes, especificando roles y funciones.
- c) Referencias a las fuentes de búsqueda y documentos (ambos directos o indirectos), indicando los links de las páginas web consultadas (índice de fuentes).
- d) Índice al inicio.



- e) (Posible) bibliografía final
- f) Numeración de las páginas
- g) Glosario de vocabulario técnico utilizado (si necesario).

Durante la fase de investigación y análisis, los participantes serán libres de elegir las herramientas más útiles (ej.: comparación de fuentes, encuestas, cuestionarios, experiencias concretas, entrevistas,...) que tendrán que ser descritas dentro del trabajo, describiendo también el método utilizado.

Será evaluado positivamente fotos, imágenes, dibujos, elementos gráficos y otras herramientas multimedia, como soporte al trabajo, serán evaluadas positivamente. Las composiciones tendrán que ser presentadas por duplicado. Una copia en inglés y otra en el lenguaje propio. El Comité Internacional las examinará y evaluará solo la versión en inglés del trabajo.

El número mínimo de páginas, excluyendo los adjuntos, es de 4. Todos los participantes, durante el tiempo de trabajo, tendrán acceso libre a la website [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu) para búsqueda de información, documentos y materiales. Además, cada grupo participante tendrá acceso a un Área Reservada, haciendo un registro e introduciendo los datos del coordinador del grupo. A través del área reservada, cada grupo participante tendrá la oportunidad de sumarse a grupos temáticos, preguntar a expertos, intercambiar información y comentarios con los coordinadores y *managers* del proyecto en cada uno de sus países, compartir opiniones e información con otros grupos participantes en el proyecto, y visionar y descargar otros documentos que pueden ser útiles para su propio trabajo. Aun así, la búsqueda de otras fuentes de información y documentos, además de la página web del proyecto, es altamente recomendable.

El Área reservada será un espacio virtual en el que los participantes podrán subir y descargar documentos, y será usada para entregar el formulario de participación y el trabajo final, como será indicado en los siguientes artículos.

#### **Artículo 5 - Identificación visual necesaria**

Uso del icono de la UE y el logo de la Unión Europea - El uso del icono de la UE y del logo oficial del Ga.M.E.S.Net en el concurso está permitido. Sin embargo, todos los participantes están obligados a respetar, escrupulosamente, las reglas europeas. Para más información sobre esto y relacionados, por favor visite la siguiente página web: [http://europa.eu/about-eu/basic-information/symbols/flags/index\\_it.htm](http://europa.eu/about-eu/basic-information/symbols/flags/index_it.htm)

El uso del símbolo de la Unión Europea por terceros está regulado con un acuerdo administrativo firmado por el Consejo Europeo publicado en el boletín oficial europeo el 8 de Septiembre de 2012 (2012/C 271/04).

Este acuerdo define que cada persona, física o legal (uso por parte de terceros), pueden usar el símbolo europeo, hasta el extremo en que:

- a) No se halle involucrado en una relación (o presunta relación) entre quien usa el símbolo y alguna institución u organismo de la union europea o el consejo europeo.
- b) No incite a los ciudadanos europeos a pensar que quien use el símbolo se beneficie de fondos de financiación, sponsors, aprobaciones o consensos de alguna institución, organismo o consejo de la Unión Europea, si ello no responde a la realidad.
- c) No está conectada con la intención del que usa el símbolo para perseguir un objetivo o actividad incompatible con las intenciones y principios de la Unión Europea y Consejo Europeo, o para perseguir objetivos y actividades ilícitos.

Si el uso del símbolo de la Unión europea está de acuerdo a lo mencionado arriba, un permiso escrito no es necesario.

El registro del simbolso europeos o imitaciones como marcas u otros de posesión intelectual no serán admitidos.

El único logo del proyecto admisible es que se puede descargar desde la sección dedicada a ello en el área reservada de la página web del proyecto ([www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu)). El uso del logo para otros propósitos no está permitido, y la copia no autorizada del logo (con intenciones diferentes de aquellas del proyecto) están severamente prohibidas por la legislación vigente.



## Artículo 6 - Indicaciones para la participación

La participación en el concurso consiste en 3 fases:

**1. Fase de admisión.** Los grupos que quieran participar tendrán que rellenar el formulario que se puede descargar de la página web [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu). También estará disponible en el Punto de Información Nacional del proyecto (para Andalucía en la oficina de la Federación Andaluza de Bolos Andalucía en Avda. Ximénez de Rada, 1 de Cazorla –Jaén). El listado de de todos los Puntos de información nacionales está disponible en la página web.

El formulario tendrá que ser rellenado completamente, fechado y firmado por todos los miembros del grupo. Para entrar en el concurso, tendrá que ser subido a través de la página web en la sección dedicada a ello de [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu). La fecha límite para ésto es el 31 de diciembre de 2014 (a la 13:00 horas).

El único formato aceptado para los registros es el incluido a este documento y disponible en la página web y Puntos de Información Nacional (NIP).

**2. Fase de contacto, participación y petición de información y documentos.** Cada participante podrá acceder al área reservada del concurso en [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu) a través de un nombre de usuario y contraseña asignados. Al entrar en el área reservada, cada grupo participante podrá:

- Descargar y comprobar información, documentos trabajados e investigaciones.
- Investigar y contactar con los Puntos de Información Nacionales.
- Contactar y comunicarse con los socios del proyecto.
- Participar en las iniciativas online de información y comunicación.
- Solicitar asistencia relacionada con los procedimientos online para la participación y composición del trabajo.

**3. Fase de entrega de la investigación.** Cada grupo tendrá que subir su propio trabajo y los posibles anexos usando las herramientas disponibles en la sección dedicada de la página web [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu), usando su propio nombre de usuario y contraseña obtenidos durante el registro en la web.

La fecha límite para la entrega de trabajos y anexos (si hubiera) es el **31 de Marzo de 2015 (a la 1 p.m.)**.

Tras la entrega de la investigación, cada grupo participante recibirá un correo electrónico automático de validación. Éste correo contendrá el código de su propio trabajo para garantizar la recepción de todo el material y la anonimidad durante la evaluación.

Los trabajos recibidos serán entregados para evaluación.

Requerimientos técnicos para los candidatos:

- Tener acceso a un ordenador;
- Poseer conocimientos básicos del uso de un ordenador (ej.: uso del ratón, manejo de carpetas,...);
- Tener acceso a internet;
- ser capaz de navegar por internet usando un navegador;
- Tener una dirección de correo electrónico;
- Ser capaz de recibir y mandar correos electrónicos;
- Ser capaz de mandar y recibir archivos adjuntos en los correos electrónicos.

## Artículo 7 - Entrega de trabajos

Los trabajos serán aceptados sólo de los grupos que cumplan las condiciones descritas en el párrafo 3 de éste documento. Si no es así, el trabajo del grupo será excluido del concurso.

De acuerdo con los requerimientos generales descritos arriba, la participación en el concurso será confirmada si:

- El trabajo de investigación es claro y legible, respeta las reglas nacionales y europeas de derechos de autor, no contiene ningún elemento que pueda ser peligroso, ilegal, difamatorio, ilícito, fraudulento, en desventaja de la privacidad, que apoye el racismo o la pornografía, y/o con referencias a la crueldad animal.
- Los participantes no entregarán trabajos de investigación realizados por terceras partes.
- El comité del concurso no es responsable de los contenidos de los trabajos entregados.

FEDERACIÓN ANDALUZA DE BOLOS

C/ Jaime Cebrían, 44 – 23470 Cazorla (Jaén) • Tel: (+34) 695 481 332 • Fax: (+34) 953 710 509 •  
[andaluzadebolos@gmail.com](mailto:andaluzadebolos@gmail.com)



## **Artículo 8 - Criterios de evaluación de los trabajos entregados**

Los trabajos serán seleccionados en base a 3 criterios de evaluación:

### **- Aspectos comunicativos:**

Uso de diferentes medios (textos, imágenes, multimedia, audio, etc. ...), diferentes estilos, tipo de la estructura de contenidos, entendibilidad, brevedad, sintaxis, uso de diagramas, y la inclusión de ideas innovadoras y creativas.

### **- Aspectos informativos:**

Coherencia con los objetivos y temas del concurso, capacidad de investigar y encuestar, capacidad de cambiar de dimensiones temporales y espaciales, adecuación de sujetos, argumentos y pruebas científicas, cobertura territorial de la investigación y posible desarrollo futuro del proyecto.

### **- Aspectos técnicos:**

El trabajo de cada grupo tendrá que ser funcional, tecnológico, original, único y propiamente desarrollado.

Como añadido a los criterios anteriores, la presencia de los siguientes elementos determinará puntos adicionales:

- Características del grupo (ver artículo 3):

Durante la fase de evaluación tendrán prioridad los grupos con los siguientes aspectos:

1. Grupos mixtos cuyo 50% sean mujeres.
2. Grupos "internacionales" consistentes en jóvenes de los diferentes países de la sociedad.

## **Artículo 9 - Comité Internacional para la evaluación**

El Comité para la Evaluación seleccionará el proyecto ganador. Éste comité constará de 14 miembros, uno representativo de cada socio de la red Ga.M.E.S.Net. Cada miembro del comité será elegido por sus conocimientos específicos, competencias, y experiencias relacionadas a los temas de proyecto. El Comité seleccionará al grupo ganador para las dos categorías del concurso. La selección se hará siguiendo los criterios del artículo 8 de éste documento.

El Comité de Evaluación examinará y evaluará solo la versión en inglés del trabajo.

Los nombres de los miembros del comité de evaluación serán mostrados en la web del proyecto en la sección del concurso. Cada miembro del Comité tendrá que rellenar un formulario de evaluación para cada trabajo entregado y mandarlo a la Secretaría de Dirección del Proyecto (project's management secretariat).

Cada trabajo será identificado con un código para garantizar la anonimidad del trabajo entregado. La evaluación será expresada en un ranking numérico desde 1 (puntuación más baja) a 10 (puntuación más alta). La puntuación será asignada para cada parámetro de la evaluación. La suma de las puntuaciones recibidas por cada proyecto dará la evaluación general del trabajo. Los rankings serán elaborados y emitidos por la Secretaría de Dirección del Proyecto. El trabajo con la puntuación más alta será designado el ganador del concurso.

## **Artículo 10 - Ceremonia de Premios**

Los rankings finales del concurso serán publicados en la página web oficial [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu) al final de la fase de evaluación el 30 de abril de 2015. Habrá un proyecto premiado para cada una de las dos categorías de participantes. Los ganadores también recibirán notificaciones de su victoria a través de un correo electrónico enviado a las direcciones indicadas en el formulario de registro.



El grupo ganador para cada una de las dos categorías recibirá como premio la cantidad de 1000 euros. El premio se dividirá a partes iguales entre los miembros del grupo. En caso de presencia de un adulto en grupos de la categoría A, éste último no tendrá derecho a recibir parte del premio, ya que el concurso está dedicado para ciudadanos jóvenes europeos. El dinero se depositará a través de transferencia bancaria a las cuentas de cada uno de los participantes del grupo ganador. En el correo electrónico que notificará la victoria del grupo en cuestión, será solicitada la entrega de los datos bancarios de cada uno de los miembros, a la que la porción del premio que corresponda será enviado. Todos los miembros de los grupos participantes recibirán un Certificado de Participación.

Durante el último día del evento principal "European Ga.M.E.S. Days", que será celebrado en Narni - Italia el 23 y 24 de Mayo de 2015, el comité de evaluación anunciará los resultados del concurso en una ceremonia de premios. Los grupos ganadores serán invitados a participar en la ceremonia usando una conexión *streaming* de internet. Si deciden participar personalmente en el evento, el coste del transporte, comidas y demás será cubierto por ellos. La ceremonia será retransmitida vía internet streaming, dando a todos los participantes en el proyecto la oportunidad de seguir la ceremonia online.

Los trabajos premiados serán subidos a la página web del proyecto [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu) y cada país socio del proyecto los promoverá y diseminará con todas las herramientas a su disposición y en cada Punto de Información Nacional (para Andalucía en la oficina de la Federación Andaluza de Bolos Andalucía en Avda. Ximénez de Rada, 1 de Cazorla –Jaén). El proyecto ganador será también presentado y comentado durante la conferencia final del proyecto (celebrada en mayo de 2015) cuando los socios comentarán sobre la fase de seguimiento del proyecto, y decidirán como implementar ideas para la promoción y diseminación contenidas en el proyecto ganador, como continuación del proyecto en el futuro.

Finalmente, una versión sintética de todos los trabajos entregados para el concurso serán publicadas y compartidas a través de la página web del proyecto [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu).

#### **Artículo 11 - Derechos de autor**

Los derechos de autor de los trabajos de investigación del concurso son propiedad de sus dueños legítimos. Cada grupo participante tendrá que proteger su propio trabajo solicitando los derechos de autor o depositándolo en la organización que sea de su competencia.

El Comité de Evaluación está autorizado a usar los trabajos, tras su entrega en la website, para los objetivos del concurso, para difundir, y duplicarlos. El Comité de evaluación puede mencionarlos en la página web o en otras herramientas de comunicación, porque el autor del trabajo renuncia a cualquier tipo de pago o cuota.

#### **Artículo 12 - Quejas y advertencias**

Todos los juicios concernientes al trabajo ganador serán incuestionables. Las quejas y reclamaciones contra las decisiones del Comité de parte de los grupos participantes no están permitidas, menos en casos de comportamientos que ignoren leyes y reglas por la fuerza a nivel tanto nacional como europeo, o en caso de recepción de una sentencia de las autoridades competentes con las pruebas pertinentes. Las quejas serán expresadas por uno o más jóvenes registrados en el concurso. Las quejas anónimas y aquellas no apoyadas por documentos probatorios no serán evaluadas.

#### **Artículo 13 - Contactos e información**

La solicitud de información respecto al concurso y los procedimientos de candidatura serán enviadas a los contactos indicados en la página web del proyecto [www.gamesnetproject.eu](http://www.gamesnetproject.eu). Otras opciones de contacto no estarán permitidas.

### **FEDERACIÓN ANDALUZA DE BOLOS**