



**3° EDIZIONE BALLOONS&BALOT:
TORNA LA COMIC BATTLE a VISTRORIO!
22 MAGGIO 2016**

Sabato 21 Maggio 2016 si inaugura BALLOONS&BALOT, la terza edizione del festival del fumetto di Vistrorio!

E DOMENICA 22 MAGGIO torna la COMIC BATTLE, l'unica competizione fumettistica dal vero, che fa scontrare disegnatori, illustratori e fumettisti a suon di vignette, balloons, rocambolesche soluzioni e trovate geniali!

Fumettisti e disegnatori di ogni tipo daranno vita non solo a un testa a testa fumettistico, ma a una vera e propria performance in tempo reale, fatta di sfide e combattimenti dal vivo, on demand, con tanto di pubblico e divertimento assicurato: suspense, colpi di scena, sudore e concentrazione.

La Comic Battle riesce, nella sua formula, a mostrare gli aspetti più insoliti del fumetto: il suo farsi tratto dopo tratto, dal foglio bianco all'inchiostro nero. Ma anche il lato più insospettabile: quello del gioco puro, dell'ironia e del divertimento, procurato dalla sfida. Un serratissimo botta e risposta da realizzare in pochi minuti, sfruttando al massimo le proprie doti di umorismo e versatilità.

Questa esplosiva miscela tra creatività e gioco, mettendo per un momento da parte ogni riflessione di genere sul fumetto o sulle produzioni indipendenti, ha come unico fine far incontrare e scontrare, confrontare e conoscere tra di loro, le varie realtà e individualità fumettistiche indipendenti, per vocazione o di fatto, o chi per professione o passione non sa staccarsi da matita e carta.

Questo è lo spirito della Comic Battle.

Non a caso la partecipazione (oltre a essere assolutamente gratuita) è aperta a tutti, professionisti e non: non è necessario essere autori affermati per partecipare, basta la voglia di cimentarsi nei combattimenti senza alcun filtro, con molto spirito di improvvisazione e il piacere della sfida.

E come per gli anni passati, a decretare il verdetto della gara sarà una giuria di professionisti del fumetto, dell'illustrazione e dell'editoria.

<https://www.facebook.com/pages/Balloons-Balot/347527782071760>

<http://www.balloons-balot.blogspot.it/>

www.comune.vistrorio.to.it

BANDO DI PARTECIPAZIONE ALLA COMIC BATTLE

Chiunque voglia partecipare alla Comic Battle deve effettuare una preiscrizione tramite e-mail all'indirizzo comicbattle.vistrorio@gmail.com entro le ore 10.00 di domenica 22 maggio 2016, 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, anche presentandosi direttamente nel giorno dello svolgimento della gara, consegnando la domanda di iscrizione entro e non oltre le ore 14:30. 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 partecipazione tramite e-mail, o mandando un sms al numero 328 5419485 e di presentarvi entro le ore 14:30 di domenica 22 maggio 2016, davanti al Comune di Vistrorio, piazza Cavour 1.

La competizione avrà inizio alle ore 15.00, ha una durata di circa 4 ore e terminerà approssimativamente verso le ore 19.

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:

N.B. : A partire da questo momento della competizione, prima dell'inizio di ogni manche, verrà estratto a sorte il "tema" valido esclusivamente per tale manche, a cui i concorrenti dovranno ispirarsi per eseguire la tavola.

I partecipanti hanno a disposizione 5 minuti di tempo per disegnare una striscia contenente il proprio personaggio in relazione al tema estratto a sorte prima dell'inizio della manche.

La giuria selezionerà tramite votazione le 20 migliori strisce che verranno ammessi alla competizione vera e propria. Nel caso in cui i partecipanti iscritti alla gara non dovessero essere più di venti, questa fase non avrà nessuna eliminazione.

-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, assurdità 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 Balloons&Balot per ipotetiche archiviazioni, mostre o pubblicazioni che verranno in ogni caso effettuate previa comunicazione agli autori. Balloons&Balot fornirà tutto il materiale cartaceo per 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 invincibile!). **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.
- Il tema di questa edizione della Comic Battle verrà comunicato a inizio gara.
- 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.
- A partire dalla seconda manche, verrà estratta a sorte uno spunto che diventerà il tema della manche.
- La Comic Battle si disputa in incontri 1vs1. Per ogni partita i contendenti hanno a disposizione 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 per la seconda manche; 15 minuti per la terza manche; 4 minuti per i quarti di finale e la 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, absurdità 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 tali 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.

PREMI 2016

I primi tre classificati dell'edizione 2016 saranno omaggiati di una raccolta di card a tiratura limitatissima con le illustrazioni degli artisti che hanno partecipato al manifesto 2016 di Balloons&Balot:

Laura Barella
Lorena Canottiere
Cinzia Di Felice
Désirée Gedda
Claudio Caio Getto
Andrea Malgeri