



Concorso di Idee in tema di Responsabilità Sociale d'Impresa: “CSR & Games – Economia Circolare”

La Camera di Commercio di Treviso – Belluno, tramite il proprio Sportello CSR e Ambiente, bandisce il presente Concorso di idee per stimolare gli studenti delle scuole superiori di secondo grado, verso una crescita ed un orientamento imprenditoriale più responsabile e sostenibile.

1) OGGETTO E TEMA DEL CONCORSO

Realizzazione di un gioco da tavolo originale ed attinente al tema del concorso, finalizzato alla divulgazione culturale dell' Economia Circolare (ad esempio approfondimento del modello delle tre “R”: **ridurre** gli imballi dei prodotti, gli sprechi di materie prime; **riuso**, allungando il ciclo di vita dei beni e **riciclo** degli scarti non riutilizzabili. Oppure incentrare il lavoro su uno o più dei principi fondamentali che la caratterizzano: 1. I rifiuti non esistono. 2. La diversità è forza. 3. Energia da fonti rinnovabili; 4. Pensiero sistemico). Per ulteriori approfondimenti si invita a consultare i seguenti portali:

- <http://www.economiacircolare.com/cose-leconomia-circolare/>
- <http://consultazione-economiacircolare.minambiente.it/economia-circolare-principi-obiettivi-0>
- <http://www.minambiente.it/pagina/leconomia-circolare-italia>
- https://ec.europa.eu/commission/priorities/jobs-growth-and-investment/towards-circular-economy_it
- https://circulareconomy.europa.eu/platform/sites/default/files/national_strategy_for_circular_economy_11_2017_it1.pdf
- <https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy>

Il prototipo di gioco vincitore sarà pubblicato ed utilizzato dalla Camera di Commercio di Treviso - Belluno per la promozione e lo sviluppo degli argomenti oggetto del presente bando verso il mondo scolastico ed il mondo imprenditoriale.

Il prototipo di gioco, pena l'esclusione dal concorso, non dovrà ledere diritti di terzi e non dovrà costituire o contenere:

- danni o pregiudizi all'immagine della Camera di Commercio di Treviso - Belluno o di terzi;
- propaganda di natura politica, sindacale, ideologica;
- pubblicità diretta o indiretta;
- messaggi offensivi o lesivi del decoro e del buon costume;
- immagini ecc... coperti da copyright.

2) REQUISITI DI PARTECIPAZIONE

Possono partecipare al concorso le **classi di studenti dal primo al quinto anno di corso per gli Istituti scolastici secondari di secondo grado, statali e/o paritari e le classi di studenti dal primo al quarto anno dei CFP e delle Scuole di formazione professionale delle province di Treviso e Belluno.**

La partecipazione è libera e gratuita e può essere esclusivamente di gruppo, di classe o collettiva (è ammesso ad esempio un gruppo di studenti appartenenti a classi differenti di uno stesso Istituto).

Restano a carico dei partecipanti eventuali spese per la realizzazione dei prototipi di gioco e le spese di spedizione.

La partecipazione al presente bando non preclude la partecipazione all'altro bando “CSR & Games” –



Allegato 2

Legalità. Pertanto è possibile che ogni Istituto possa partecipare anche ad entrambi i bandi proposti dalla Camera di Commercio Treviso e Belluno, per l'anno scolastico 2018/2019.

Non sono tuttavia ammesse proposte alternative, successive o integrative rispetto a quanto già inviato. Il materiale inviato dovrà essere inedito, pena l'esclusione dal concorso.

Nel caso in cui partecipassero più classi di uno stesso Istituto scolastico, ogni scuola raccoglierà tutti i prototipi di gioco prodotti e li consegnerà in un unico plico, specificando, per ogni singolo gioco realizzato, i nomi degli autori.

In ogni caso il premio non viene assegnato ai singoli studenti, ma direttamente alla Scuola vincitrice. Si rimanda a tal proposito, per gli opportuni chiarimenti al successivo articolo 3.

Per le relative modalità di partecipazione si rinvia al punto 7 del presente bando.

Possono partecipare al concorso anche prototipi di gioco rientranti in altri progetti presentati in partenariato con altri Enti, Associazioni o soggetti privati, purché non antecedenti alla data di pubblicazione del presente bando.

3) REQUISITI DEL GIOCO

I lavori inviati dovranno conformarsi inderogabilmente alle specifiche minime elencate di seguito, pena l'esclusione dal concorso.

Sono accettati prototipi di gioco che prevedano la partecipazione da un minimo di 1 ad un massimo di 8 giocatori, pur preferendo che il gioco coinvolga da 2 a più giocatori (cfr. punto 8 del presente bando) e tutte le tipologie di gioco (ad esempio: giochi di ruolo, carte da gioco, giochi in scatola, puzzle, ecc...) e purché garantiscano un'adeguata riproducibilità in fase di pubblicazione.

Sono accettate le seguenti tipologie di gioco, per le quali è richiesto l'invio, sia di una versione elettronica che di una versione cartacea.

Giochi con plancia¹:

- Il prototipo di gioco deve presentare tutte le parti necessarie per giocare;
- tutte le parti devono essere contenute in una scatola di cartone richiudibile, simile a quella dei giochi in scatola che si trovano in commercio;
- le parti devono essere confezionate e suddivise in modo da facilitare i preparativi del gioco;
- è accettata la presenza di al massimo 2 dadi e di al massimo 10 pedine o segnaposto o modellini.

Giochi di carte:

- per quanto riguarda la versione elettronica richiesta, il mazzo dovrà essere contenuto in un unico file che contenga tutte le carte, anche quelle ripetute;
- le carte dovranno essere disposte su fogli A4, il numero minimo di carte non è previsto, mentre è fissato in 117 carte il numero massimo di carte utilizzabili (9 carte per foglio, per un totale quindi di 13 fogli al massimo, più altri 13 per i dorsi);
- le carte dovranno rispettare le seguenti misure 6x9 cm;
- sono accettati i seguenti formati: pdf, doc, rtf, txt, odf, jpg, png, gif. Si suggerisce di utilizzare il formato pdf e di comprimere gli elementi grafici in modo da mantenere i files entro dimensioni contenute;
- è accettata la presenza di al massimo 2 dadi e di al massimo 8 pedine o segnaposto o modellini.

Puzzle:

- sono accettati esclusivamente puzzle 2D;

¹ Plancia di gioco, nei giochi da tavolo è il piano su cui si svolge il gioco (definizione Dizionario italiano Hoepli 2018).



Allegato 2

- sono accettati esclusivamente puzzle da un minimo di 100 ad un massimo di 500 pezzi;
- è accettata anche la stampa di parti di testo sul retro di uno o più pezzi che compongono il puzzle;
- sono accettati i seguenti formati: pdf, jpg, png, gif. Si suggerisce di utilizzare il formato pdf e di comprimere gli elementi grafici in modo da mantenere i files entro dimensioni contenute.

Indipendentemente dalla tipologia di gioco presentata, dovrà essere allegato il regolamento che descriva le finalità del gioco e le regole per la corretta esecuzione. **Il regolamento di gioco** dovrà soddisfare i seguenti requisiti:

- dovrà essere stampabile;
- dev'essere scritto in italiano, in modo chiaro, facilmente comprensibile e completo, eventualmente corredato di figure ed esempi;
- sono ammesse tabelle, disegni, foto ed altre immagini;
- deve riportare il numero di giocatori consentito;
- dovrà pervenire su un file separato rispetto a quello utilizzato per il prototipo di gioco;
- sono accettati i seguenti formati: pdf, doc, rtf, txt, odf. Si suggerisce di utilizzare il formato pdf e di comprimere gli elementi grafici in modo da mantenere i files entro dimensioni contenute.

Ogni informazione personale (comprese eventuali immagini) riguardante gli autori, inserita nei file del regolamento o del gioco stesso potrà essere resa pubblica ai fini del concorso. Quanto premesso comporta quindi l'accettazione alla divulgazione di tutti i dati personali che verranno inseriti in tali file. I dati personali contenuti invece nel modulo di iscrizione saranno utilizzati esclusivamente per gli scopi del concorso e non saranno divulgati a terzi.

4) PREMIO

È previsto al massimo 1 premio in denaro del valore di 5.000,00 (cinquemila/00) euro. Il premio sarà assegnato alla prima classe o gruppo vincitore, selezionato da un'apposita Commissione di valutazione. La Commissione di valutazione avrà la facoltà di decidere di non assegnare il premio, qualora i prototipi di gioco pervenuti non soddisfino uno o più requisiti del presente bando.

Il premio in denaro verrà assegnato all'Istituto scolastico di appartenenza del prototipo di gioco vincitore e dovrà essere utilizzato per l'acquisto di strumentazione informatica e/o altri materiali didattici ad uso collettivo e/o altre finalità decise dal Dirigente scolastico.

La Camera di Commercio di Treviso – Belluno si riserva di controllare come gli Istituti scolastici vincitori abbiano utilizzato il proprio premio. Tale premio dovrà poi essere utilizzato entro 1 anno dall'assegnazione (fa fede la data di erogazione del contributo).

5) PROPRIETA' E UTILIZZO DEL PROTOTIPO DI GIOCO VINCITORE

Gli autori garantiscono che sul prototipo di gioco presentato non gravino diritti di alcun genere, a favore di terzi e, conseguentemente, si assumono ogni responsabilità in relazione ad eventuali violazioni di diritti d'autore/privative/brevetti ecc... facenti capo a terzi, impegnandosi a tenere indenne la Camera di Commercio di Treviso - Belluno da qualsivoglia onere conseguente.

Inoltre, gli autori cedono alla Camera di Commercio di Treviso -Belluno il diritto di pubblicare il gioco vincitore senza aver nulla a pretendere come diritti d'autore o royalties. I prototipi di gioco inviati non saranno restituiti e la partecipazione al concorso implica l'accettazione di tutte le clausole del presente regolamento e l'autorizzazione alla divulgazione del proprio nominativo e del premio conseguito su quotidiani, riviste e siti web.

Solo nel caso di presentazione di prototipi di gioco che prevedono l'utilizzo di foto che ritraggono studenti, professori o soggetti terzi, viene richiesto a tutti i partecipanti di presentare una specifica



liberatoria per l'utilizzo del materiale, da compilare nel modo seguente:

- per i minori, secondo l'allegato 3, sottoscritto da almeno uno dei genitori o dal tutore legale (facsimile minorenni);
- per i maggiorenni secondo l'allegato 3 (facsimile maggiorenne).

Lo Sportello CSR e Ambiente, se necessario, si riserva di concordare con gli autori del gioco vincitore alcune minime e ragionevoli modifiche al regolamento o alla struttura ai fini della sua pubblicazione e divulgazione.

6) PROPRIETA' ED UTILIZZO DEL PROTOTIPO DI GIOCO CANDIDATO AL QUALE NON VIENE ASSEGNATO IL PREMIO

Nel caso in cui al prototipo di gioco presentato non venga attribuito il premio previsto dal presente bando, l'Istituto scolastico che lo ha proposto ha il diritto di pubblicarlo autonomamente e di esercitarne i relativi diritti di autore. Non si esclude inoltre che, al di là dell'esito del bando, l'Istituto scolastico non vincitore possa richiedere alla Camera di Commercio di Treviso – Belluno di valutare assieme eventuali modalità alternative per la promozione del gioco e pubblicarlo in autonomia. A tal proposito l'Ente camerale non potrà sponsorizzare economicamente, né fornire un partenariato, ma potrà avvalersi dei propri canali istituzionali di comunicazione per divulgare a soggetti terzi le eventuali informazioni per richiedere all'Istituto scolastico copia/e del gioco pubblicato autonomamente.

7) MODALITA' E TERMINI DI PARTECIPAZIONE

Ai fini per la presente edizione del bando è richiesto l'invio di una preadesione da effettuare a mezzo e-mail all'indirizzo sportellocsr@tb.camcom.it oppure a mezzo PEC all'indirizzo cciaa@pec.tb.camcom.it, indicando nell'oggetto "Preadesione Concorso di idee CSR & Games", da effettuare entro e non oltre **giovedì 19 dicembre 2018**.

Non è previsto un modello di pre-adesione da compilare; è sufficiente che nel testo inviato siano presenti i seguenti dati:

- Istituto scolastico per il quale si effettua la preadesione;
- Nome e Cognome del Dirigente Scolastico che autorizza la preadesione;
- Docente/i di riferimento per il progetto
- (dati facoltativi aggiuntivi) n. studenti/classi che parteciperanno al progetto, tipologia di gioco che verrà sviluppata.

L'avviso di preadesione non sostituisce la domanda di partecipazione al bando, che dovrà essere inviata alla Camera di Commercio di Treviso – Belluno entro i termini sotto indicati, né costituisce un vincolo di partecipazione al bando.

Il mancato invio della preadesione non preclude la possibilità di concorrere al presente bando.

Le domande di partecipazione al Concorso, devono essere inviate entro il termine perentorio di giovedì 23 maggio 2019, alle ore 12.30.

I candidati dovranno presentare la seguente documentazione (in lingua italiana):

- domanda di partecipazione sottoscritta, con firma leggibile e per esteso (nome e cognome) del docente referente e coordinatore del progetto o del Dirigente scolastico, come da allegato 1 al presente Bando, di cui forma parte integrante. Il mancato utilizzo dell'apposito modulo di partecipazione prevede l'esclusione dal presente Concorso di idee;
- lista dei docenti ed alunni partecipanti ad ogni singolo elaborato, come indicato nell'allegato 2;
- liberatoria relativa alla pubblicazione di immagini, nomi e voci, di tutti i partecipanti facenti parte del gruppo/classe/insieme di classi candidato, con annesse fotocopie dei documenti di identità previsti dall'allegato 3.
- Prototipo di gioco, realizzato in forma cartacea secondo le specifiche di cui al punto 3, con



allegato regolamento.

I partecipanti saranno informati dell'esito del concorso, per iscritto a mezzo PEC dell'Istituto scolastico di appartenenza e i vincitori saranno pubblicati nel sito istituzionale camerale, www.tb.camcom.gov.it, e nel portale www.csrtreviso.it. La premiazione avrà luogo al termine delle operazioni di valutazione. Tutti i partecipanti, con i loro insegnanti, saranno invitati alla cerimonia di premiazione ufficiale.

Le domande di partecipazione dovranno pervenire secondo una delle seguenti modalità:

- spedizione postale (per la data di spedizione farà fede il timbro postale) al seguente indirizzo: Camera di Commercio di Treviso - Belluno c/o Sportello CSR e Ambiente Piazza Borsa, 3/b 31100 Treviso. La Camera di Commercio è esonerata da qualsiasi responsabilità derivante dalla mancata ricezione, causata da ritardi o disguidi postali. Le domande presentate tramite servizio postale/corriere dovranno essere contenute in un plico/pacco recante, sul frontespizio, l'oggetto del presente Concorso ed il mittente; ciascun plico/pacco dovrà contenere un'unica domanda di partecipazione, anche qualora uno stesso Istituto partecipi al Concorso con più classi di studenti;
- mediante consegna a mano presso l'ufficio Protocollo delle sedi territoriali della Camera di Commercio Treviso - Belluno, Piazza Borsa, 3/b 31100 Treviso o Piazza S. Stefano, 15/17 32100 Belluno negli orari di apertura previsti, che provvederà a rilasciare apposita ricevuta di consegna per attestare la data.

I file relativi al regolamento di gioco di cui all'articolo 3 e i documenti di cui all'articolo 7 del presente bando dovranno anche essere inviati anche con Posta Elettronica Certificata (entro la medesima scadenza del 23.05.2019 sopra indicata) al seguente indirizzo: cciaa@pec.tb.camcom.it, indicando nell'oggetto dell'e-mail la dicitura "Domanda di partecipazione al Concorso di idee CSR & Games". La domanda e tutti i documenti previsti dovranno essere inviati in formato non modificabile (pdf). La Camera di Commercio di Treviso - Belluno e lo Sportello CSR e Ambiente non si assumono responsabilità in caso di smarrimento dei prototipi dovuto a problemi postali.

8) MODALITA' DI VALUTAZIONE

La valutazione e la selezione dei prototipi di gioco, oggetto del presente concorso sarà realizzata da una Commissione di Valutazione, di 5 componenti, che per l'occasione sarà costituita da alcuni referenti delle Associazioni di Categoria partecipanti al locale Tavolo Tecnico sulla CSR. Lo Sportello CSR e Ambiente svolgerà il ruolo di coordinamento e segreteria, al fine di assicurare che la Commissione di Valutazione operi secondo i criteri di valutazione sotto riportati.

Il lavoro della Commissione di Valutazione è totalmente gratuito e volontario e non prevede nessuna forma di compenso, né di rimborso spese.

La Commissione procederà all'individuazione dei vincitori, utilizzando i seguenti criteri di valutazione:

- coerenza con il tema del concorso (max. 20 punti);
- utilizzo di idee innovative nel meccanismo di gioco (max. 20 punti);
- giocabilità e durata media della partita² (max. 10 punti);
- capacità di illustrare e spiegare gli argomenti trattati³ (max. 20 punti);
- interazione tra i giocatori (max. 10 punti);
- aspetto grafico e cura dei dettagli (max. 20 punti).

² Pur non volendo imporre un limite di tempo definito, si consiglia di progettare prototipi di gioco per i quali una partita abbia una durata compresa tra i 30 e i 90 minuti.

³ Sia per quanto riguarda il regolamento che per quanto riguarda eventuali testi presenti sulle carte da gioco, tabellone o altri componenti di gioco.



Allegato 2

I giudizi della Commissione di Valutazione sono insindacabili. I premi potranno non essere attribuiti se gli elaborati non saranno valutabili, secondo i criteri sopra indicati.

9) ALTERNANZA SCUOLA LAVORO

La partecipazione al presente Bando camerale può essere inserita all'interno del progetto Alternanza Scuola Lavoro. Al fine di dare un riscontro in termini di tempo, dedicato alla realizzazione del prototipo di gioco candidato, si chiede di compilare l'apposito modulo previsto dall'allegato 2 indicando il numero di ore che ciascun docente/alunno ha impiegato all'interno di questo specifico progetto. Successivamente alla scadenza del Bando sarà rilasciata apposita attestazione da parte dello Sportello CSR e Ambiente camerale.

10) RIFERIMENTI SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Lo Sportello CSR e Ambiente è a disposizione per assistenza e chiarimenti al seguente recapito telefonico: 0422/595288 dalle ore 9.00 alle ore 12.30 dal lunedì al giovedì e nel pomeriggio di mercoledì anche dalle ore 15.00 alle ore 16.30 oppure al seguente indirizzo di posta elettronica sportellocsr@tb.camcom.it

Il presente bando è pubblicato sul sito istituzionale della Camera di Commercio di Treviso – Belluno (www.tb.camcom.gov.it), su quello dello Sportello CSR e Ambiente (www.csrtreviso.it) e potrà essere pubblicato su altri siti istituzionali di Enti operanti nell'ambito del sistema camerale o portali gestiti da testate giornalistiche e relativi Social network.

Treviso, 20.9.2018



Concorso di Idee in tema di Responsabilità Sociale d'Impresa: "CSR & Games"

Domanda di Partecipazione

*Il presente modello è parte integrante del bando di concorso e **non può essere modificato nella composizione delle sue parti**. La presente domanda di partecipazione dovrà essere compilata per ciascun elaborato candidato (es. un Istituto scolastico che partecipasse al presente concorso di idee con tre differenti classi o gruppi di alunni dovrà compilare tre volte l'Allegato 1, anche qualora il Referente del progetto sia il medesimo).*

Il/la sottoscritto/a

Nome del Referente di progetto	
Cognome del Referente di progetto	
Nato a	
Data di nascita	
Residente in (indirizzo, n. civico, Comune e cap di residenza)	
Ruolo nell'Istituto Scolastico/CFP o SFP	
Telefono / Cell.	
e-mail personale del Referente di progetto	
Nome Istituto scolastico di appartenenza/CFP	
Indirizzo Istituto scolastico (indirizzo, n. civico, Comune e cap)	
e-mail (PEC) dell'Istituto scolastico	
Nome del gioco proposto	

Attenzione! Il referente di progetto deve essere il docente che coordina il gruppo/classe o il Dirigente scolastico.

dichiara:

- di candidare il seguente prototipo di gioco nella categoria (barrare con una crocetta una sola delle seguenti opzioni)
 - Economia Circolare
 - Legalitàal Concorso di idee indetto dalla Camera di Commercio di Treviso - Belluno;
- di avere letto e compreso il bando di concorso e di essere consapevole che il mancato rispetto anche di una sola delle prescrizioni ivi contenute comporta l'automatica esclusione dal concorso;
- di acconsentire che il prototipo di gioco presentato possa essere utilizzato dagli organizzatori a fini di promozione e/o informazione delle attività/servizi svolti dallo Sportello CSR e Ambiente e/o utilizzato come materiale per pubblicazioni e/o stampe (a tal proposito si rammenta che i materiali pervenuti resteranno agli atti presso lo Sportello CSR e Ambiente – Piazza Borsa, 3/b; Treviso) e non verranno restituiti;
- di essere a conoscenza che l'esito del Concorso di Idee sarà pubblicato sul sito istituzionale dell'ente camerale trevigiano www.tb.camcom.gov.it e nel portale www.csrtreviso.it e/o in altri siti



web del sistema camerale (ad esempio www.csr.unioncamere.it e www.trevisobellunosystem.com)

allega:

1. elenco e firme dei partecipanti (allegato 2);
2. liberatorie relative alla pubblicazione di testi, immagini, nomi e voci (allegato 3) con annesse copie dei documenti d'identità in corso di validità di tutti i soggetti (studenti e docenti) coinvolti nel progetto;
3. prototipo di gioco realizzato come da requisiti indicati all'art. 3 del relativo bando.

autorizza infine la Camera di Commercio di Treviso - Belluno a trattare con mezzi informatici o meno, i propri dati personali e a utilizzarli per lo svolgimento degli adempimenti relativi al presente "Concorso di Idee", in conformità alle disposizioni del Regolamento europeo (UE) 2016/679.

Luogo e data _____

Firma _____



Concorso di Idee in tema di Responsabilità Sociale d'Impresa: "CSR & Games"

Economia Circolare

Legalità

Nome del gioco _____

Elenco dei partecipanti (docenti e alunni)

Da compilare anche la colonna relativa a "Progetto ASL" se richiesta dall'Istituto scolastico.

Docenti					
	Nome	Cognome	Classe/i	Firma	Progetto ASL ¹
1					
2					
3					
...					
Alunni					
	Nome	Cognome	Classe	Firma	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					
26					

Allegare per tutti i soggetti coinvolti le liberatorie, come da allegato 3.

¹ La partecipazione al presente Bando camerale può essere inserita all'interno del progetto Alternanza Scuola Lavoro. Al fine di dare un riscontro in termini di tempo, dedicato alla realizzazione dell'elaborato candidato, si chiede di indicare nella colonna "Progetto ASL" della presente tabella il numero di ore che ciascun docente/alunno ha impiegato all'interno di questo specifico progetto. Successivamente alla scadenza del Bando sarà rilasciata apposita attestazione da parte dello Sportello CSR e Ambiente camerale, in base alle ore indicate.



Concorso di Idee in tema di Responsabilità Sociale d'Impresa: "CSR & Games"

Liberatoria relativa alla pubblicazione di testi, immagini, nomi se maggiorenne (anche docenti)

Io sottoscritto/a _____,
nato/a a _____ (____),
il (gg/mm/aa) _____, residente a _____ (____),
indirizzo: _____ n. civico _____ CAP _____

AUTORIZZO

la Camera di Commercio di Treviso – Belluno a divulgare, senza limiti di tempo, spazio e supporto e senza avere nulla a pretendere in termini di compenso o diritti, gli elaborati presentati per la partecipazione al concorso di idee "CSR & Games" - Economia Circolare/Legalità contenenti il mio nome, la mia immagine e la mia voce.

Luogo e data: In fede,
(allego fotocopia del documento d'identità in corso di validità)

Concorso di Idee in tema di Responsabilità Sociale d'Impresa: "CSR & Games"

Liberatoria relativa alla pubblicazione di testi, immagini, nomi se minorenni

Io sottoscritto/a _____, padre/madre
dell'alunno/a _____
nato/a a _____ (____),
il (gg/mm/aa) _____, residente a _____ (____),
indirizzo: _____ n. civico _____ CAP _____

AUTORIZZO

la Camera di Commercio di Treviso – Belluno a divulgare, senza limiti di tempo, spazio e supporto e senza avere nulla a pretendere in termini di compenso o diritti, gli elaborati presentati per la partecipazione al concorso di idee "CSR & Games" - Economia Circolare/Legalità contenenti il mio nome, la mia immagine e la mia voce.

Luogo e data: In fede,
(allego fotocopia del documento d'identità in corso di validità)