



APPROVAZIONE CRITERI DEL GIOCO "LIBRI DA SALVARE".

VERBALE

Il 04 maggio 2010 alle ore 10:00 nel palazzo comunale di Sesto San Giovanni, convocata la Giunta comunale, sono intervenuti i Signori:

N. progressivo	Cognome e Nome	Qualifica	Presenze
1	Oldrini Giorgio	Sindaco	SI
2	Morabito Demetrio	Vicesindaco	NO
3	Amato Vincenzo	Assessore	SI
4	Brambilla Ersilia	Assessore	SI
5	Chittò Monica	Assessore	SI
6	Di Leva Pasqualino	Assessore	SI
7	Pozzi Alessandro	Assessore	SI
8	Teormino Lucia	Assessore	SI
9	Urro Giovanni	Assessore	SI
10	Zucchi Claudio	Assessore	SI

Partecipa il Segretario generale Giovanni Romagnano.

Assume la presidenza il Sindaco Giorgio Oldrini, che riconosciuta legale l'adunanza dichiara aperta la seduta.

Il Sindaco sottopone alla Giunta comunale l'allegata proposta di delibera avente per oggetto:

APPROVAZIONE CRITERI DEL GIOCO "LIBRI DA SALVARE".

LA GIUNTA COMUNALE

- Vista l'allegata proposta di delibera;
- Ritenuto di appoverarla, riconoscendone il contenuto;
- Visti i pareri espressi ai sensi dell'art. 49 - 1° comma del D. Lgs. n. 267/00, come da foglio allegato;
- Richiamato l'articolo 134 - 4° comma del D. Lgs. n. 267/00;
- Con voti unanimi, espressi nelle forme di legge, anche per quanto riguarda l'immediata eseguibilità della presente deliberazione;

DELIBERA

- di approvare la proposta avente per oggetto:

APPROVAZIONE CRITERI DEL GIOCO "LIBRI DA SALVARE".

- di dichiarare la presente deliberazione immediatamente eseguibile ai sensi dell'art. 134 - 4° comma del D. Lgs.n. 267/00

ALLEGATI:

Proposta di deliberazione (1 pagina)

Relazione a firma Dott.ssa Fabbri (1 pagina)

Criteri di partecipazione al gioco (2 pagine)

Foglio pareri (1 pagina)

APPROVAZIONE CRITERI DEL GIOCO "LIBRI DA SALVARE".

LA GIUNTA COMUNALE

- vista la relazione del Servizio Bibliotecario Urbano ed accogliendone le conclusioni;
- visti i pareri espressi a norma dell'art. 49, comma 1, del D. Lgvo 18.8.2000 n. 267;
- richiamato l'art. 134, comma 4, del D. Lgvo 18.8.2000 n. 267;
- con voti unanimi espressi nelle forme di legge anche per quanto riguarda l'immediata eseguibilità

DELIBERA

1. di approvare i criteri del gioco "Libri da salvare" come descritto nell'all. 1;
2. di demandare al Direttore del Settore Cultura, Politiche Giovanili e Sport l'adozione di tutti gli atti necessari per l'organizzazione del gioco in oggetto;
3. di dichiarare la presente deliberazione immediatamente eseguibile, ai sensi dell'art. 134, comma 4, del D. Lgvo 18.8.2000 n. 267.

RELAZIONE

Da alcuni anni il Servizio Bibliotecario Urbano organizza, in collaborazione con il Cinema Teatro Rondinella, eventi che si pongono l'obiettivo di promuovere il libro e la lettura attraverso la contaminazione con altri linguaggi della cultura.

Negli anni scorsi, da questo connubio, sono nati diversi progetti tra cui numerose presentazioni di libri in abbinamento a proiezioni cinematografiche legate al tema del libro trattato, una proposta di bookcrossing in occasione della proiezione del film "Agata e la tempesta" ecc. Tutte le iniziative nate da questa proficua collaborazione hanno puntualmente ottenuto un ottimo riscontro di pubblico.

Nell'ambito di queste esperienze il Cinema Teatro Rondinella e il Servizio Bibliotecario Urbano hanno ideato il gioco "Libri da salvare" che vede l'incontro, individuando appunto temi in comune, di eventi/spettacoli e iniziative di promozione alla lettura.

A seguito del grande successo ottenuto nelle precedenti due edizioni, con lo spettacolo *Libri da ardere* messo in scena dal Teatro dell'Elfo con Elio De Capitani, attore fra i più apprezzati del teatro italiano e lo spettacolo *Fahrenheit 451*, riduzione teatrale dell'omonimo libro di fantascienza, messo in scena da Pandemonium, il Servizio Bibliotecario Urbano intende proseguire e consolidare tale attività di promozione.

Il gioco "Libri da salvare" consiste nel dare la possibilità ai partecipanti di esprimere la propria preferenza circa l'oggetto (il libro piuttosto che il personaggio o altro) che verrà raccolta in apposite urne situate nelle tre sedi delle Biblioteche e nelle Librerie cittadine che aderiranno al gioco.

La definizione dell'oggetto da votare e l'evento ad esso associato, l'individuazione dei premi da assegnare e la relativa imputazione di spesa verranno individuati di anno in anno con successivo atto dirigenziale.

Al fine di rendere chiare a tutti i cittadini le regole del gioco, che prevede il sorteggio di premi per i partecipanti più fortunati, messi a disposizione oltre che dal Servizio Bibliotecario Urbano, dal Cinema Rondinella, dalle librerie Tarantola, Presenza, Passalibro, Mondatori e Cuem, si propone l'approvazione dei criteri di partecipazione allegati al presente atto (allegato n. 1).

IL DIRETTORE DEL SETTORE
CULTURA, POLITICHE GIOVANILI, SPORT
Daniela Fabbri

Sesto San Giovanni, 28.04.2010

CRITERI DI PARTECIPAZIONE AL GIOCO “ LIBRI DA SALVARE”

Il gioco “Libri da salvare”, che verrà associato ad alcuni eventi pubblici nel periodo primavera/estate, si svolgerà secondo le seguenti modalità:

1. SOGGETTO PROMOTORE

I soggetti promotori del gioco sono l'Assessorato alla Cultura – Servizio Bibliotecario Urbano, con sede in Villa Visconti D'Aragona via Dante, 6 - Sesto San Giovanni, il Cinema -Teatro Rondinella e le librerie sestesi: Tarantola, Presenza, Passalibro, Mondadori e Cuem.

2. DURATA

Da un minimo di 2 settimane a un massimo di 4 settimane

3. AMBITO TERRITORIALE

Sesto San Giovanni

4. FINALITÀ

Il gioco ha la finalità di promuovere il piacere della lettura.

5. DESTINATARI ED ESCLUSIONI

Il gioco è aperto a tutti con esclusione dei dipendenti e collaboratori del Servizio Bibliotecario Urbano.

Il gioco sarà suddiviso in 2 categorie: adulti e ragazzi.

6. MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Per partecipare al gioco “Libri da salvare” è necessario:

- 1) esprimere un unico voto sull'oggetto del gioco, pena esclusione.
- 2) imbucare la cartolina, dopo aver segnato la preferenza, nelle urne disposte sia nelle biblioteche che nelle librerie aderenti.
- 3) compilare tutti gli spazi tratteggiati della cartolina al fine di poter partecipare al gioco. Saranno escluse quelle incomplete e/o non sottoscritte.

7. PREMI E MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE

I premi, definiti di anno in anno con atto dirigenziale, saranno di due tipologie:

- a) per i partecipanti diretti ovvero coloro che esprimono la propria preferenza;
- b) per gli spettatori presenti in sala non votanti.

L'estrazione dei premi si effettuerà il giorno e nel luogo in cui si realizza l'evento associato al gioco.

L'operazione di scrutinio verrà espletata il giorno successivo alla chiusura delle votazioni, presso la

sala conferenze di Villa Visconti d'Aragona a cura del personale del Servizio Bibliotecario Urbano. Tutti i premi saranno assegnati a conclusione dell'iniziativa.

8. COMUNICAZIONE AI VINCITORI

Il vincitore non presente allo spettacolo sarà avvisato telefonicamente. Tutte le operazioni di comunicazione verranno curate dal soggetto delegato, il Servizio Bibliotecario Urbano, ad esso dovranno essere fatte pervenire le comunicazioni d' accettazione o di rifiuto del premio.

9. TERMINE E MODALITÀ DI CONSEGNA DEI PREMI

Il premio potrà essere ritirato dai vincitori durante la premiazione, sarà inoltre possibile ritirarlo presso la sede della Biblioteca "Pietro L. Cadioli" Villa Visconti d'Aragona, via Dante 6, nel mese successivo alla data della premiazione. Decorso tale termine, il premio si considererà rifiutato.

10. FACOLTÀ DI RIVALSA

Il soggetto promotore dichiara di rinunciare alla facoltà di rivalsa della ritenuta alla fonte a favore dei vincitori ex art. 30 DPR 600/73.

11. TUTELA DELLA PRIVACY (D. Lgs. 196/2003)

Ai sensi del D. Lgs. 30 giugno 2003 n. 196, recante il Codice in materia di trattamento dei dati personali è titolare del trattamento dei dati personali il Settore Cultura, Politiche giovanili e Sport e responsabile esterno del trattamento dei dati personali per la gestione di tutte le fasi e procedure del gioco.

12. ACCETTAZIONE DEI TERMINI DEL GIOCO

La partecipazione comporta l'accettazione incondizionata di tutte le clausole sopra descritte.