Lucania IndieQuest 2026

Regolamento del contest

Art. 1 — Organizzatore, finalità e definizioni

1.1 Nerdworks APS, con sede in Potenza, Viale Seminario Maggiore n. 113, C.F. 96083900769, in persona del legale rappresentante pro tempore (di seguito "Organizzazione"), organizza Lucania IndieQuest (di seguito "IndieQuest") nell'ambito della IX edizione di Lucania is Comics, in programma a Potenza dal 9 all'11 ottobre 2026.

1.2 IndieQuest favorisce la crescita dell'ecosistema del videogioco indipendente, offrendo visibilità e occasioni di confronto tra sviluppatori indipendenti, professionisti del settore e pubblico.

1.3 Ai fini del presente Regolamento si intende per:

a) Team: il singolo sviluppatore o il gruppo, informale o costituito, che ha sviluppato o sta sviluppando un videogioco;
b) Referente: la persona fisica maggiorenne indicata dal Team come responsabile dei rapporti con l'Organizzazione;
c) Progetto: il videogioco presentato dal Team, completo o in sviluppo;
d) EXPShowcase: l'area espositiva di IndieQuest allestita presso il Palazzo della Cultura del Comune di Potenza;
e) PitchArena: il contest nel quale i Team presentano il Progetto alla Giuria;
f) Giuria: l'organo di valutazione disciplinato dall'art. 9;
g) Mentorship: il percorso di accompagnamento successivo all'evento disciplinato dall'art. 11;
h) Regolamento di condotta: il "Regolamento di condotta e uso dell'area" di IndieQuest, che disciplina postazioni, dotazioni, spazi, viaggi, alloggio e comportamento dei Team;
i) Responsabile IndieQuest: **Luigi Pietragalla**, incaricato dall'Organizzazione del coordinamento dell'iniziativa raggiungibile all'indirizzo info@nerdworks.it e al recapito telefonico comunicato ai Referenti.

Art. 2 — Format e calendario

2.1 IndieQuest si articola in tre momenti, ai quali partecipano i Team ammessi:

a) EXPShowcase, dal 9 all'11 ottobre: ogni Team dispone di una postazione nel Palazzo della Cultura e presenta il Progetto al pubblico;
b) PitchArena, sabato 10 ottobre: ogni Team presenta il Progetto alla Giuria in un pitch di 10 minuti, seguito da domande e feedback; al termine è proclamato il vincitore;
c) Mentorship, dopo l'evento: i Team che completano la partecipazione accedono al percorso di accompagnamento di cui all'art. 11.

2.2 Gli orari di apertura dell'EXPShowcase, l'orario della PitchArena e i dettagli logistici sono comunicati al Referente dall'Organizzazione.

Art. 3 — Destinatari e requisiti

3.1 Possono partecipare Team composti da professionisti, studenti o appassionati che abbiano sviluppato o stiano sviluppando un videogioco destinato a qualsiasi piattaforma, inclusi PC, console, mobile e VR.

3.2 Tutti i componenti del Team presenti all'evento devono avere almeno 18 anni.

3.3 Il Progetto deve essere giocabile almeno in forma di demo, così da poter essere provato dal pubblico.

3.4 Non sono ammessi Progetti che utilizzino personaggi, marchi, ambientazioni, musiche o altri elementi protetti di terzi senza un titolo di utilizzo documentabile, inclusi i fan game privi delle necessarie autorizzazioni.

Art. 4 — Contenuti dei Progetti

4.1 L'EXPShowcase è aperto al pubblico generalista, inclusi minori e famiglie. Nella domanda il Team indica l'eventuale classificazione PEGI ufficialmente ottenuta oppure, in sua assenza, una fascia d'età indicativa e gli eventuali contenuti sensibili.

4.2 I Progetti classificati PEGI 16 o PEGI 18, o che pur privi di classificazione ufficiale presentino contenuti assimilabili, sono ammessi solo con gli accorgimenti concordati con l'Organizzazione, tra cui avviso visibile alla postazione, orientamento dello schermo e verifica dell'età di chi utilizza la demo.

4.3 Sono esclusi contenuti pornografici, contenuti che incitino all'odio o alla discriminazione, apologia di reato e contenuti illecitamente lesivi della reputazione di persone reali.

4.4 Il Team dichiara se e in quale misura il Progetto impiega contenuti generati con strumenti di intelligenza artificiale, inclusi grafica, audio, testi o codice. La dichiarazione ha finalità di trasparenza verso la Giuria e il pubblico e non comporta, di per sé, esclusione.

Art. 5 — Domanda e ammissione

5.1 Sono ammessi un massimo di 10 Team.

5.2 L'ammissione si perfeziona con la presentazione della domanda di partecipazione (Allegato 1), completa dei materiali richiesti, e con la conferma scritta dell'Organizzazione. Le candidature sono accettate fino all'8 ottobre 2026, nei limiti dei posti disponibili e compatibilmente con la possibilità di organizzare i servizi eventualmente richiesti.

5.3 Possono essere esclusi, anche dopo l'ammissione e durante l'evento, i Team che non trasmettano i materiali necessari, rendano dichiarazioni non veritiere o presentino contenuti vietati dall'art. 4.3.

5.4 Le valutazioni di ammissione spettano all'Organizzazione. Su richiesta del Team, l'Organizzazione fornisce un riscontro sintetico.

Art. 6 — Benefici per i Team ammessi

6.1 A ciascun Team ammesso l'Organizzazione offre gratuitamente:

a) una postazione nell'EXPShowcase;
b) il viaggio di andata e ritorno verso Potenza, organizzato dall'Organizzazione in coordinamento con il Team, per un massimo di due componenti;
c) il pernottamento in una struttura ricettiva individuata dall'Organizzazione per gli stessi componenti, secondo i dettagli di prenotazione comunicati al Referente;
d) due pass nominali di accesso a Lucania is Comics per la durata della partecipazione;
e) la partecipazione alla PitchArena, il feedback della Giuria e, alle condizioni dell'art. 11, la Mentorship.

6.2 Viaggio e alloggio costituiscono benefici in natura, non sono convertibili in denaro e non danno diritto a rimborso qualora il Team provveda autonomamente, salvo preventivo accordo scritto con l'Organizzazione. Modalità operative, spese escluse, obblighi e responsabilità sono disciplinati dal Regolamento di condotta.

6.3 Il Team che rinuncia comunica tempestivamente la rinuncia per iscritto. In caso di rinuncia tardiva o mancata presentazione senza giustificato motivo, l'Organizzazione può richiedere il rimborso dei costi di viaggio e alloggio già sostenuti e non recuperabili.

Art. 7 — EXPShowcase

7.1 Ogni Team ammesso dispone di una postazione nell'EXPShowcase per i tre giorni del festival e presenta il Progetto al pubblico secondo gli orari comunicati dall'Organizzazione.

7.2 Dotazioni fornite, consegna e riconsegna, obblighi di custodia, apparecchiature del Team, allestimento, presidio e utilizzo degli spazi sono disciplinati dal Regolamento di condotta.

7.3 La connessione Internet non è garantita. Il Team deve disporre di una versione del Progetto funzionante offline.

7.4 Il mancato completamento della partecipazione all'EXPShowcase, secondo quanto previsto dal Regolamento di condotta e salvo giustificato motivo, comporta la perdita del diritto alla Mentorship.

Art. 8 — PitchArena

8.1 La PitchArena si svolge sabato 10 ottobre 2026 alle ore 11:00 presso il Palazzo della Cultura del Comune di Potenza ed è aperta al pubblico. Per esigenze organizzative l'Organizzazione può modificare l'orario, dandone tempestiva comunicazione ai Team.

8.2 Ogni Team dispone di 10 minuti per il pitch, seguiti da un massimo di 5 minuti di domande della Giuria. Il pitch può essere svolto in italiano o in inglese.

8.3 Il Team consegna entro l'8 ottobre i materiali necessari alla presentazione in formati tecnicamente compatibili con le indicazioni dell'Organizzazione. La verifica tecnica prima della sessione è obbligatoria.

8.4 L'ordine di presentazione è stabilito mediante sorteggio effettuato dall'Organizzazione il 9 ottobre e comunicato ai Team.

8.5 Se il Team è assente alla chiamata può essere ricollocato in coda al programma, ove possibile; diversamente decade dalla PitchArena. I ritardi imputabili all'Organizzazione o a guasti dell'impianto danno diritto al recupero del tempo o allo spostamento del turno.

8.6 Il tempo assegnato è inderogabile. Per esigenze di programma l'Organizzazione può ridurre i tempi in misura uguale per tutti i Team.

Art. 9 — Giuria, criteri di valutazione e feedback

9.1 La Giuria è composta da un numero dispari di componenti, non inferiore a tre, individuati tra professionisti della game industry e della stampa di settore. I nominativi sono comunicati prima dell'inizio della PitchArena.

9.2 I giurati operano con imparzialità e sono tenuti alla riservatezza sui materiali di candidatura non pubblici.

9.3 Il giurato che abbia con un Team rapporti di parentela, lavoro, collaborazione o interesse economico tali da comprometterne l'imparzialità lo dichiara e si astiene dalla valutazione. Qualora, per effetto delle astensioni, un Progetto non possa essere valutato da almeno tre giurati, l'Organizzazione provvede, ove possibile, alla sostituzione del componente interessato.

9.4 Ciascun giurato attribuisce a ogni criterio un punteggio da 0 a 10. Il punteggio complessivo è calcolato applicando i pesi indicati nella tabella e determinando la media dei punteggi complessivi validamente espressi dai giurati.

Criterio	Cosa si valuta	Peso
Originalità e concept	Valore creativo e innovativo dell'idea di gioco	25%
Potenziale di sviluppo	Coerenza e fattibilità del progetto nel tempo, anche in termini produttivi e di mercato	25%
Aspetto tecnico e visivo	Qualità grafica, design, coerenza artistica e funzionalità tecnica della build	25%
Presentazione del pitch	Chiarezza, efficacia comunicativa e capacità di trasmettere la visione del Progetto	25%

9.5 In caso di parità nel punteggio complessivo prevale il Progetto con il punteggio medio più elevato nel criterio "Originalità e concept"; persistendo la parità, prevale il punteggio in "Potenziale di sviluppo". In caso di ulteriore parità, decide collegialmente la Giuria.

9.6 Al termine delle presentazioni la Giuria proclama il Team vincitore e può attribuire menzioni speciali prive di valore economico, salvo diversa comunicazione preventiva.

9.7 Le decisioni di merito della Giuria sono definitive nell'ambito dell'iniziativa. I punteggi individuali e la classifica completa non sono pubblicati; sono comunicati il vincitore e le eventuali menzioni.

9.8 Il feedback è restituito oralmente e ha finalità formative. Non costituisce consulenza professionale, certificazione di qualità o garanzia di risultati commerciali.

9.9 Dall'ammissione alla proclamazione il Team non contatta i giurati allo scopo di influenzarne il giudizio. Restano consentiti i normali contatti nei momenti pubblici del festival.

Art. 10 — Premio

10.1 Al Team vincitore è attribuito un buono del valore di € 1.000,00 per l'acquisto di hardware informatico presso lo sponsor tecnico Nebe-net di Falciano Angela, a sostegno dello sviluppo del Progetto.

10.2 Il premio è attribuito a seguito di valutazione di merito, senza elementi di sorte e senza obbligo di acquisto o altro obbligo verso lo sponsor. L'Organizzazione qualifica l'iniziativa come riconoscimento del merito personale e titolo d'incoraggiamento nell'interesse della collettività ai sensi dell'art. 6, comma 1, lett. a), del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430.

10.3 Il buono è intestato al Team, se soggetto giuridico, o al Referente, se il Team è informale. È utilizzabile entro il 31 dicembre 2026 secondo le condizioni comunicate alla consegna, non è convertibile in denaro né cedibile senza autorizzazione scritta dell'Organizzazione. L'eventuale eccedenza di prezzo resta a carico del vincitore e l'eventuale residuo non utilizzato non è rimborsabile.

10.4 Il rapporto di acquisto intercorre tra il vincitore e lo sponsor, che risponde di consegna, garanzia e assistenza dei prodotti. L'Organizzazione resta estranea a tale rapporto.

10.5 In caso di sopravvenuta indisponibilità dello sponsor, l'Organizzazione può sostituire il premio con uno di pari valore e natura.

10.6 L'eventuale ripartizione del premio tra i componenti del Team è questione interna al Team.

Art. 11 — Mentorship

11.1 I Team che completano la partecipazione all'EXPShowcase e alla PitchArena accedono a un percorso di mentorship curato da Excaliber, hub indipendente di supporto all'industria del videogioco indipendente.

11.2 La Mentorship si svolge online entro il 31 dicembre 2026, secondo calendario, durata e contenuti comunicati da Excaliber al Referente.

11.3 La Mentorship ha carattere formativo e di orientamento, comporta un impegno di mezzi e non di risultato e non implica impegni di pubblicazione, distribuzione, investimento o finanziamento da parte di Excaliber o dell'Organizzazione.

11.4 Il calendario è concordato tra Excaliber e il Referente. In caso di reiterate assenze non giustificate del Team, il percorso può essere dichiarato concluso.

11.5 Excaliber non acquisisce diritti sui Progetti. Eventuali rapporti successivi tra un Team ed Excaliber costituiscono accordi autonomi, estranei all'Organizzazione.

11.6 La Mentorship può essere revocata nei casi previsti dal Regolamento di condotta.

Art. 12 — Proprietà intellettuale e riservatezza

12.1 Tutti i diritti di proprietà intellettuale e industriale sui Progetti, inclusi codice sorgente, concept, grafica, musica e altri asset, restano di titolarità dei rispettivi Team. La partecipazione non comporta alcuna cessione.

12.2 Il Team garantisce di essere titolare o legittimo utilizzatore dei diritti necessari sul Progetto, inclusi motore e middleware secondo le rispettive licenze, e che esposizione, prova pubblica e proiezione nell'ambito di IndieQuest non violino diritti di terzi. Il Team risponde delle pretese di terzi riconducibili a violazioni a esso imputabili.

12.3 Il Team concede all'Organizzazione, a titolo gratuito e non esclusivo, il diritto di utilizzare nome del Team, logo, titolo, screenshot, trailer e materiali forniti per la comunicazione dell'edizione 2026 e, successivamente, per finalità di documentazione, archivio storico e comunicazione istituzionale delle attività svolte. L'Organizzazione non è obbligata a utilizzare tali materiali.

12.4 I materiali di candidatura non pubblici sono accessibili all'Organizzazione, alla Giuria e a Excaliber nei limiti necessari alle rispettive attività; i giurati ed Excaliber sono tenuti alla riservatezza su tali materiali. Quanto mostrato pubblicamente nell'EXPShowcase o nella PitchArena non è coperto da riservatezza.

12.5 Il Team può dichiarare la partecipazione a "Lucania IndieQuest – Lucania is Comics 2026" e i riconoscimenti effettivamente ricevuti, utilizzando i loghi esclusivamente nelle versioni fornite dall'Organizzazione. Non può presentare la partecipazione come sponsorizzazione, approvazione, accordo di publishing o certificazione.

Art. 13 — Immagini e dati personali

13.1 Durante IndieQuest possono essere effettuate fotografie e riprese audio-video, anche in diretta, per documentare e comunicare il festival. L'utilizzo dell'immagine e della voce dei componenti dei Team avviene alle condizioni indicate nell'apposita autorizzazione individuale, da sottoscrivere prima dell'accreditamento, ai sensi dell'art. 10 c.c. e degli artt. 96 e 97 della L. 22 aprile 1941, n. 633.

13.2 Nerdworks APS tratta i dati personali in qualità di titolare secondo l'informativa resa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679. I dati necessari possono essere comunicati alla Giuria, a Excaliber, ai vettori e alla struttura ricettiva nei limiti necessari alle rispettive attività.

Art. 14 — Reclami sulla PitchArena

14.1 Sono ammessi reclami esclusivamente per vizi di procedura della PitchArena, quali mancato rispetto dei tempi assegnati, guasti imputabili all'impianto o conflitti di interessi non dichiarati, e non sul merito delle valutazioni.

14.2 Il reclamo è presentato per iscritto e motivato al Responsabile IndieQuest entro un'ora dalla conclusione dell'ultimo pitch. L'Organizzazione, sentita la Giuria, decide prima della proclamazione.

14.3 Le segnalazioni relative a postazioni, dotazioni, spazi, viaggi, alloggio e comportamento sono disciplinate dal Regolamento di condotta.

Art. 15 — Regolamento di condotta e altri documenti

15.1 Con la domanda il Team dichiara di aver letto e accettato il Regolamento di condotta e uso dell'area, il Codice etico e la Politica contro le molestie di Lucania is Comics, messi a disposizione dall'Organizzazione.

15.2 Il presente Regolamento disciplina e prevale per ammissione, PitchArena, Giuria, premio e Mentorship. Il Regolamento di condotta disciplina e prevale per postazioni, dotazioni, spazi, viaggi, alloggio e comportamento.

15.3 Le conseguenze derivanti dalla violazione del Regolamento di condotta, del Codice etico e della Politica contro le molestie sono disciplinate dal Regolamento di condotta.

Art. 16 — Modifiche, sospensione e forza maggiore

16.1 Per esigenze organizzative, di sicurezza o per disposizioni dell'autorità, l'Organizzazione può modificare orari, sedi e composizione della Giuria, dandone tempestiva comunicazione ai Referenti. Le modifiche non incidono sulle valutazioni già concluse.

16.2 In caso di annullamento o sospensione per forza maggiore o per provvedimento dell'autorità, non sono dovuti indennizzi ai Team, fatti salvi i diritti inderogabili previsti dalla legge.

Art. 17 — Legge applicabile, foro e accettazione

17.1 Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana. Per ogni controversia è competente il Foro di Potenza, salvo ogni foro inderogabile previsto dalla legge.

17.2 La presentazione della domanda comporta l'accettazione del presente Regolamento e del Regolamento di condotta. Le clausole che richiedono specifica approvazione ai sensi degli artt. 1341 e 1342 c.c. sono richiamate nell'Allegato 1.

ALLEGATO 1 — Domanda di partecipazione e dichiarazioni

Domanda di partecipazione e dichiarazioni

Team e Referente

Nome del Team / studio	
Forma (singolo, gruppo informale, impresa, associazione)	
Denominazione, C.F. / P. IVA (se soggetto giuridico)	
Referente: nome e cognome	
Referente: luogo e data di nascita	
Referente: e-mail e telefono	
Componenti presenti all'evento (nome, cognome, ruolo)	
Componenti per cui si chiedono viaggio e alloggio (max [2])	
Città di partenza per il viaggio	
Esigenze di accessibilità (facoltativo, usato solo per organizzare vitto e alloggio)	

Progetto

Titolo	
Genere e breve descrizione (max 500 caratteri)	
Stato di sviluppo (prototipo, demo, early access, rilasciato)	
Piattaforma e hardware portato all'evento	

Motore e middleware utilizzati	
Link a build, trailer o pagina store	
Classificazione PEGI o fascia d'età indicativa; contenuti sensibili	
Uso di IA generativa (sì/no; quali contenuti, in quale misura)	
Lingua del pitch (italiano / inglese)	

Dichiarazioni del Referente

☐ di aver letto e accettato il Regolamento del contest e il Regolamento di condotta e uso dell'area;

☐ di aver preso visione del Codice etico e della Politica contro le molestie di Lucania is Comics;

☐ di essere titolare o legittimo utilizzatore dei diritti necessari sul Progetto e che, per quanto di propria competenza, la sua presentazione non viola diritti di terzi;

☐ che le informazioni fornite, comprese quelle sui contenuti e sull'uso di IA generativa, sono veritiere;

☐ di aver ricevuto l'informativa sul trattamento dei dati personali ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679;

☐ di essere consapevole che ciascun componente presente all'evento sottoscriverà separatamente l'eventuale autorizzazione all'uso della propria immagine e voce.

Luogo e data _____ Firma del Referente _____

Ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 c.c., il Referente approva specificamente, ove applicabili: Regolamento del contest, artt. 5.3 e 5.4 (esclusione e ammissione), 6.2 e 6.3 (benefici, rinuncia e costi), 7.4 (perdita della Mentorship), 8.5 e 8.6 (assenza e tempi della PitchArena), 9.7 (decisioni della Giuria), 10.3–10.6 (condizioni del premio), 11.3, 11.4 e 11.6 (natura e cessazione della Mentorship), 12.3 e 12.4 (uso dei materiali e riservatezza), 14 (reclami), 16 (modifiche, sospensione e forza maggiore), 17.1 (foro); Regolamento di condotta, artt. 2.5 (responsabilità sulle dotazioni), 5.3 (assenza di custodia sui beni del Team), 6.1, 6.3 e 6.5 (viaggi, spese e rientro), 8.2 (termine per reclami), 9.2 (limitazioni di responsabilità) e 11 (provvedimenti).

Luogo e data _____ Firma del Referente _____