



TERRAVIVA
COMPETITIONS

**TACT
ICAL
URBA
NISM**
NOW!

2 0 2 1

THE REAPPROPRIATION OF
PUBLIC SPACE

1

ABOUT

| | |
|-------------------------------|-----|
| <i>Intro</i> | III |
| <i>Tactical Urbanism Now!</i> | V |

2

BRIEF

| | |
|--------------------------------------|-----|
| <i>The Competition</i> | VII |
| <i>Project Areas & Locations</i> | IX |

3

PROGETTO

| | |
|---------------------------------------|------|
| <i>Scegli la tua Area</i> | XI |
| <i>Progetta un Intervento Tattico</i> | XIII |
| <i>Criteri di Valutazione</i> | XV |

4

CONSEGNA

| | |
|-------------------------------|------|
| <i>Criteri di Valutazione</i> | XVII |
| <i>Calendario</i> | XVII |
| <i>Premi & Menzioni</i> | XIX |
| <i>Registrazione + FAQ</i> | XIX |

5

GIURIA & PARTNERS

| | |
|---------------------------------|----------|
| <i>La Giuria</i> | XX - XXI |
| <i>Promoters & Partners</i> | XXII |

6

RULES

| | |
|------------------------------|-------|
| <i>Regolamento</i> | XXIII |
| <i>Criteri di Esclusione</i> | XXIII |
| <i>Note</i> | XXIII |

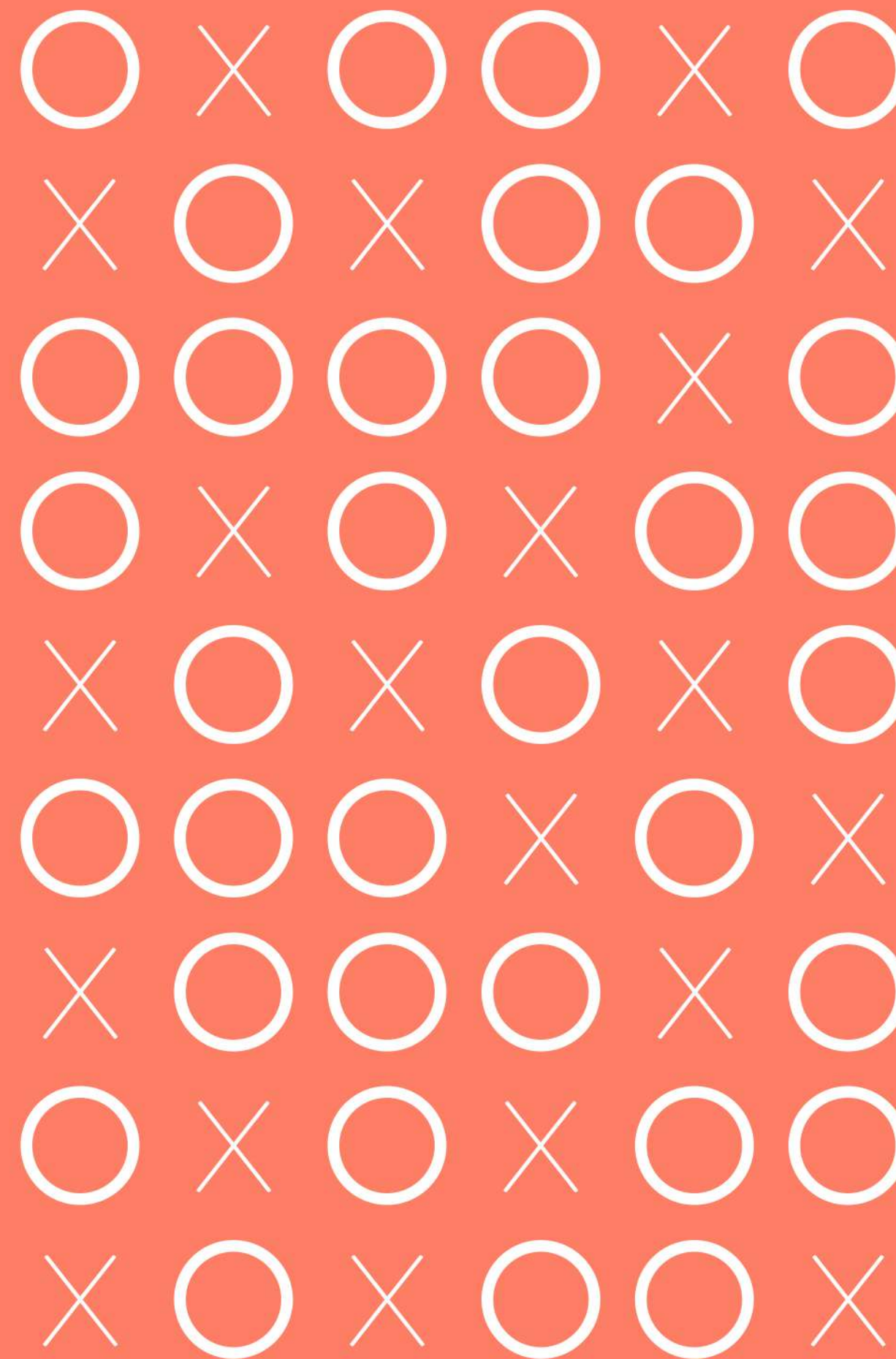
I N T R

Durante l'ultima Biennale di Venezia, il curatore Libanese della celebre esposizione ha interrogato l'intera comunità architettonica ponendo la questione **“How Will We Live Together?”**, soffermandosi su come architetti e designer potrebbero o dovrebbero contribuire a definire nuovi spazi di interazione e coesione sociale.

La situazione globale affermatasi nel corso del 2020 ha di fatto offerto un'opportunità unica e senza precedenti per esplorare nuovi modi di intendere lo spazio pubblico. Per adattarsi al contesto dell'emergenza sanitaria, le città sono state costrette a trasformare le proprie piazze, i propri parchi e più in generale la loro mobilità. L'esigenza di ripensare drasticamente gli spazi pubblici ha portato a risposte immediate ed efficaci, ribadendo l'enorme potenziale dell'Urbanistica Tattica.

Il superamento della pandemia potrebbe essere inteso come un'inedita occasione per ambire al miglioramento degli spazi pubblici per i cittadini di tutto il mondo. In questo senso, la “riappropriazione” dei suddetti spazi andrebbe ricercata non soltanto per l'espansione outdoor di determinate attività private, come bar e ristoranti, ma soprattutto per dotare le città contemporanee di nuovi interventi tattici capaci di riempire di vitalità e interazione i propri spazi.

Oggi la sfida sta nel progettare luoghi inclusivi e accessibili, capaci di riflettere la diversità delle infinite categorie di utenti e di incoraggiare i cittadini a **“Vivere Insieme”**. **La cosiddetta Smart City resta senza dubbio quella capace di porre l'elemento umano al centro di ogni progetto,** fornendo ai suoi abitanti ambienti urbani di qualità.



TACTICAL
URBANISM
NOW!



"SUPERBLOCK"
Loka Studio
Barcelona, 2019

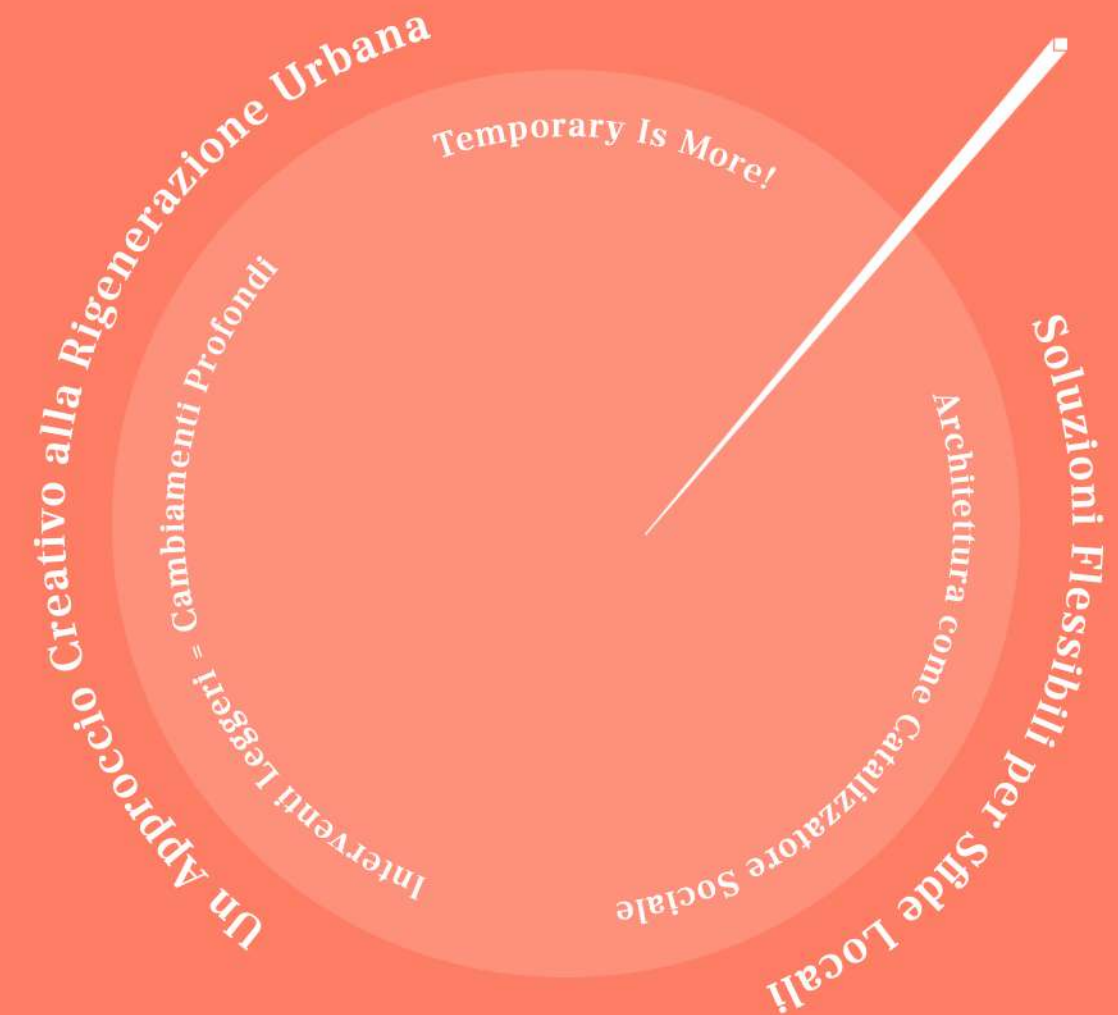


TACTICAL URBANISM NOW!

Durante l'ultimo decennio, le città di tutto il mondo hanno sperimentato innumerevoli trasformazioni dello spazio urbano attraverso interventi colorati, leggeri e flessibili. È diventato ormai sempre più frequente imbattersi in questo tipo di progetti, dai più piccoli borghi di provincia fino alle grandi metropoli.

L'Urbanismo Tattico propone un approccio progettuale innovativo mirato alla rigenerazione urbana, sia essa a breve termine o di più ampio respiro. In alcuni casi addirittura, per l'impatto positivo che questi interventi hanno saputo generare nei rispettivi contesti, progetti che un tempo erano nati come temporanei sono diventati di fatto permanenti. Lavorando sulla piccola scala di una strada, un isolato o anche un singolo edificio, gli strumenti tattici hanno il potenziale per migliorare concretamente la vivibilità di intere aree urbane.

Come per l'agopuntura in medicina, caratterizzata dal trattamento con gli aghi di una parte del corpo per ottenere il benessere dell'intero organismo, la progettazione tattica può portare a radicali cambiamenti positivi in interi quartieri. **Per questa ragione viene adottata sempre più spesso per realizzare progetti sperimentali di alto valore comunicativo, volti a migliorare gli spazi pubblici esistenti o anche a concepirne di completamente nuovi.**



TACTICAL
URBANISM
NOW!



"PIGALLE DUPERRÉ"
© IU Studio
Paris, 2017



I partecipanti sono invitati ad elaborare strategie innovative, idee originali e concept non convenzionali. **La chiave sta nel saper pensare fuori dagli schemi, immaginando scenari urbani vivaci e attrattivi, in grado di garantire interazione, permanenza e varietà di usi.**

La sfida consiste nel reinterpretare i cosiddetti spazi pubblici “tradizionali”, ovvero piazze, parchi, strade e playground, attraverso una visione strategica capace di dotarli di nuove caratteristiche di multifunzionalità e flessibilità.

Gli interventi tattici possono variare in modo significativo in termini di impatto, dimensioni e budget. Tuttavia condividono l'obiettivo comune di ripensare lo spazio pubblico con un approccio creativo.

La ricerca di una coerente interazione tra design e funzionalità all'interno del progetto può risultare un fattore decisivo nel formulare una proposta di successo. Non dimenticare inoltre di prestare attenzione al valore estetico del tuo progetto: l'utilizzo di determinati colori, texture e materiali può fare la differenza.

Scalabilità e modularità possono risultare aspetti fondamentali da tenere in considerazione in fase di elaborazione del concept. Quali e quante diverse attività possono essere svolte nello stesso luogo? Come trasformare radicalmente un vuoto urbano sottoutilizzato? Sii creativo ed esplora tutte le possibilità per immaginare un nuovo tipo di spazio pubblico!



DOVE

nello spazio pubblico: dove chiunque può avere accesso e dove ognuno ha il diritto di sostare e muoversi liberamente

COME

in che modo interagisco con altri individui o gruppi di persone? come posso usare o vivere uno spazio urbano?

COSA

Tactical Urbanism: un approccio innovativo in risposta ai tradizionali processi di trasformazione urbana



TACTICAL
URBANISM
NOW!



"THE FLOATING ISLAND"
©OBBA
Brugge, 2018





PROJECT AREAS AND LOCATIONS

La competition non prevede un sito specifico nel quale sviluppare la proposta: **ogni concorrente è invitato ad individuare autonomamente l'area in cui collocare il proprio progetto.**

Qualsiasi città, paese o quartiere può essere la location ideale per un intervento tattico. **La scelta, tuttavia, dovrà essere giustificata dal progetto stesso e dalle sue connessioni con il contesto.** L'area dovrà essere caratterizzata da una chiara relazione con il programma e da un forte legame con la comunità locale ed i potenziali utenti.

Focalizzandosi sulla ricerca di strategie progettuali innovative su scala globale, **"Tactical Urbanism Now!" incoraggia i partecipanti a presentare proposte creative e site specific**, lasciando i designer completamente liberi di scegliere il proprio sito tra un'illimitata gamma di possibili locations e scenari urbani contemporanei.

WORLDWIDE

PINS



TACTICAL
URBANISM
NOW!



"PARKED BENCH"
© WMB Studio
London, 2019



Scegli La

Tua Area

Non è prevista alcuna limitazione per quanto riguarda la scelta del sito di progetto.

Lo spazio pubblico è talmente vario all'interno della città contemporanea che i partecipanti sono volutamente lasciati liberi di decidere in autonomia dove intervenire: strade, piazze, marciapiedi, waterfront, parcheggi, spiagge e parchi sono solo alcune delle innumerevoli location a disposizione dei progettisti.

Un'infinità di spazi urbani può risultare adatta per un intervento tattico, ciò che più conta è la ragione per la quale un determinato ambiente viene selezionato. Tutti i designers sono dunque incoraggiati a scegliere il luogo del proprio progetto con creatività e perspicacia.

A volte l'area perfetta è proprio dietro l'angolo! Potresti averla notata dalla finestra di casa durante il lockdown dello scorso anno, o forse l'hai vista per caso l'altro giorno mentre rientravi a casa dal lavoro. Forse si trova nel tuo quartiere, oppure vicino alla casa di un amico...

La libertà di scelta rappresenta un tema centrale: l'esperienza personale di ciascuno dei concorrenti può aprire ad una vasta gamma di potenziali contesti. Le possibilità sono infinite e chissà, magari un vuoto urbano abbandonato o un semplice parcheggio possono diventare un nuovo spazio pubblico straordinario!



POTENTIAL PLOTS

TACTICAL
URBANISM
NOW!



"XARRANCA PAVILION"
© Miralles Tagliabue
Barcelona, 2014





Progetta un Intervento Tattico

La sfida di *Tactical Urbanism Now!* consiste nel fornire a ciascun partecipante l'occasione di sperimentare liberamente con idee innovative e soluzioni all'avanguardia. Pertanto, ***i progettisti sono liberi di proporre qualsiasi tipo di programma ritenuto in grado di portare nuova vita ad uno spazio.***

La scala dell'intervento può essere totalmente variabile e dipenderà in tutto e per tutto dalla proposta stessa. ***Non sono previste dimensioni minime o massime:*** l'aspetto più importante sta nell'impatto positivo che un design tattico può generare in un determinato contesto e nelle risposte che esso saprà dare a date problematiche urbane contemporanee.

Identificare situazioni comuni come la mancanza di ombra in uno spazio pubblico, la necessità di un certo tipo di arredo urbano in una "Piazza" o il bisogno di maggiore illuminazione per rendere un'area più sicura, possono essere ottimi punti di partenza per delineare un programma strategico.

L'analisi di questo tipo di dinamiche può essere molto utile per formulare un progetto che non solo risolva un problema specifico, ma miri anche ad arricchire il suolo pubblico con nuovi usi e attività.

Concentrarsi sui seguenti temi può essere di grande aiuto per iniziare a definire la proposta: problem, target, concept e story.



PROBLEM

Individua un "problema" urbano, oppure il potenziale nascosto legato al contesto selezionato

TARGET <<

Delinea il target e le categorie di utenti a cui si rivolgerà il tuo progetto. Prendi in considerazione tutti gli aspetti "sociali" che desideri affrontare con la tua proposta

>>>>>> CONCEPT >>

Definisci il concept, i possibili impatti ambientali e sociali, il carattere innovativo dell'intervento e i potenziali benefici che esso che potrà fornire alla comunità

STORY

Racconta la "storia" del tuo progetto: descrivi come funzionerà in base allo scenario in cui sarà situato e alle esigenze degli utenti



TACTICAL
URBANISM
NOW!

"POLE DANCE"
© SO-11
New York, 2010



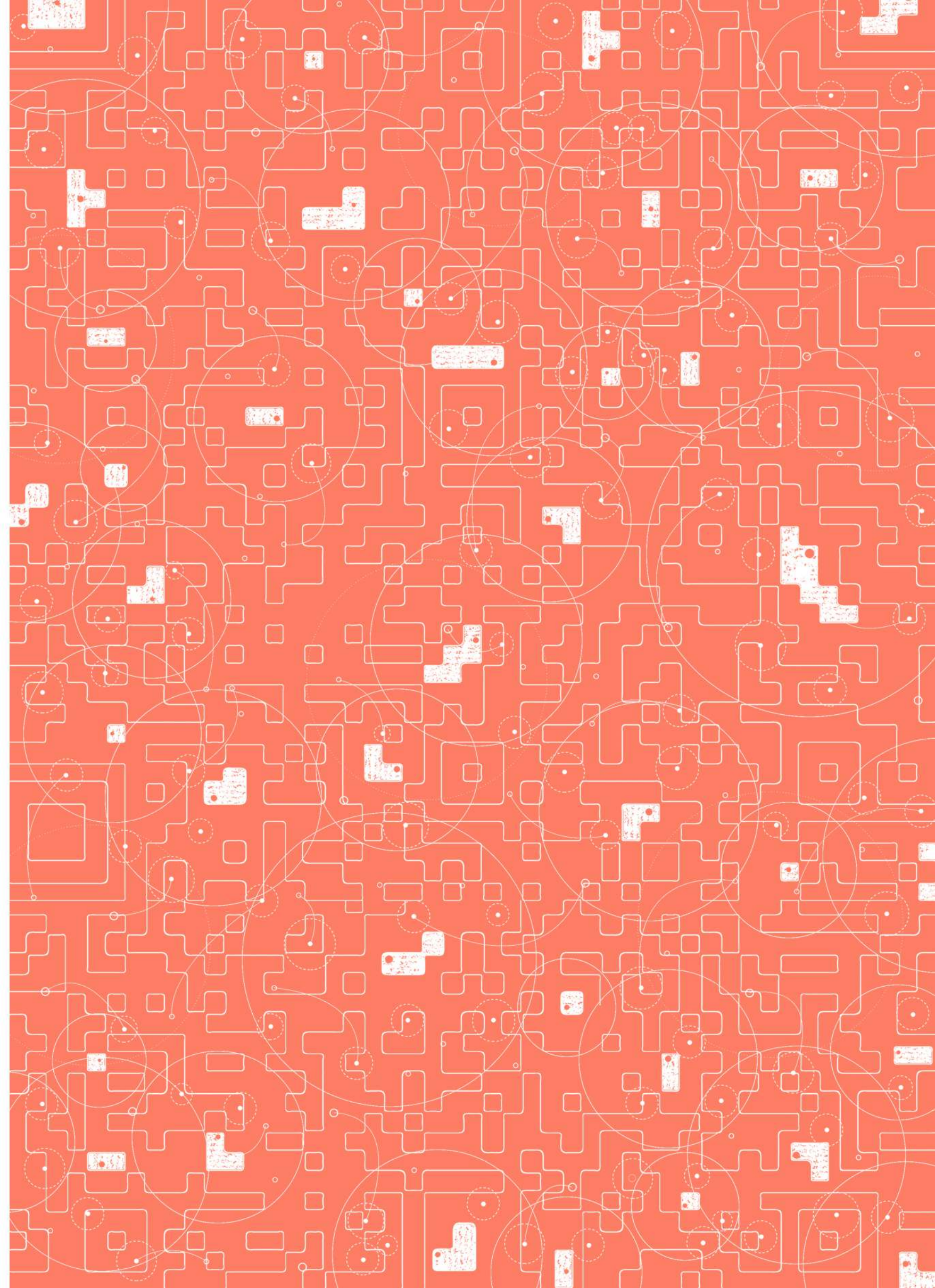
■ Criteri di Valutazione

La giuria valuterà le proposte presentate secondo i seguenti principi:

- - Originalità del concept;
- - Flessibilità e multifunzionalità;
- - Rigenerazione creativa del contesto;
- - Impatto sociale della proposta;
- - Utilizzo di tecniche "tattiche";
- - Rappresentazione grafica;

Saranno particolarmente apprezzati i progetti in grado di esprimere sensibilità nei confronti del design tattico e di soluzioni architettoniche di qualità.

Il raggiungimento di un elevato livello di dettaglio per quanto riguarda i particolari tecnico-costruttivi non sarà considerato un aspetto rilevante in fase di valutazione delle proposte.





TACTICAL
URBANISM
NOW!



"ALAMEDA CENTRAL"
© Dellekamp Arquitectos
Mexico City, 2017



elaborati richiesti

I partecipanti dovranno consegnare:

1) Due Tavole A1 [59,4 x 84,1 cm]

- Formato dei Files: *.jpg*
- Nome File 1: *Registration n°_1* (ex. 12345_1)
- Nome File 2: *Registration n°_2* (ex. 12345_2)
- Maximum File Size: *20 Megabytes ognuno*
- Orientamento delle Tavole: *Orizzontale*
- Lingua dei Testi: *Inglese*
- Dimensione del Font: *Minimo 10 pt*

Le tavole devono contenere tutte le informazioni grafiche necessarie per illustrare al meglio il progetto (titolo, diagrammi, schizzi, visualizzazioni 3D, piante, sezioni, collage, foto di maquettes, render, ecc.). Saranno accettati tutti i tipi di rappresentazione grafica.

Il *Registration Number* (ex. 12345) deve essere posizionato nell'angolo in alto a destra di ciascuna tavola. Le tavole NON devono contenere alcun altro riferimento all'identità dei partecipanti (nome, studio, università, ecc.).

2) Un breve testo che descriva la proposta

- Formato del File: *.docx/.doc*
- Nome File: *Registration n°_Text* (ex. 12345_Text)
- Lunghezza Massima: *250 parole*
- Lingua dei Testi: *Inglese*

Calendario

“Early” registration

dal 13.12.2021
al 28.12.2021 - (h 23.59 CET)

“Standard” registration

dal 29.12.2021
al 04.03.2022 - (h 23.59 CET)

“Late” registration

dal 05.03.2022
al 18.03.2022 - (h 23.59 CET)

Deadline consegna elaborati

18.03.2022 - (h 23.59 CET)

Annuncio dei vincitori

26.04.2022

TACTICAL
URBANISM
NOW!



"PARK PARK"
©Public City Architecture
Calgary, 2020





1ST PRIZE : 3.000 €

2ND PRIZE : 2.000 €

3RD PRIZE : 1.000 €

4 GOLDEN MENTIONS

prizes bestowed by TerraViva



10 HONORABLE MENTIONS

30 FINALISTS

*Valore delle *Golden Mentions*: 250€ cadauna.

Tutte le proposte premiate saranno condivise con riviste e siti web di architettura. Tutte le proposte finaliste saranno pubblicate su:

www.terravivacompetitions.com



REGISTRATION PROCEDURE CONSEGNA & FAQ

La procedura di registrazione deve essere effettuata online da un solo membro del team:

• Apri www.terravivacompetitions.com e vai alla sezione *Competitions > Tactical Urbanism NOW*;

• Clicca su *Register Now*, seleziona la tua registration fee e clicca su *Checkout*; inserisci le informazioni richieste e completa la tua procedura di registrazione;

• Una volta conclusa la procedura di pagamento, riceverai un'email di conferma con la ricevuta e il link per scaricare il pacchetto *Tactical Urbanism NOW* (se non ricevi l'email controlla nella cartella spam);

• All'interno del pacchetto *Download* troverai il brief del concorso e le indicazioni relative alla procedura di consegna;

• Nella mail di conferma riceverai anche il *Registration Number* che sarà il tuo identificativo durante la procedura di consegna;

• Segui le istruzioni contenute nel pacchetto *Download* per procedere con l'invio della proposta. Utilizza la cartella *YOUR REGISTRATION NUMBER_TUN_Submission Folder*, rinominala con il tuo codice e usa la compressione .zip per caricarla;

• L'upload del materiale deve essere effettuato attraverso lo stesso website, accedendo alla sezione *Upload* e seguendo gli steps indicati nella pagina; dopo aver completato la procedura di invio, riceverai un'email di conferma;

• I partecipanti possono rivolgere qualsiasi domanda a faq@terravivacompetitions.com. Ad ogni domanda verrà data risposta via email e gli aggiornamenti saranno pubblicati settimanalmente nella sezione *FAQ* del website fino al 1° di Marzo.



T H E J U R Y



MIRALLES TAGLIABUE

Arturo Mc Clean
[Barcelona, Spain]

Arturo ha iniziato a studiare architettura presso l'Universidad Santa Maria La Antigua (Panama) nel 2000. Ha proseguito i suoi studi presso l'Università di Granada fino al 2009, e dopo la laurea è stato coinvolto in numerosi progetti di interior e graphic design, oltre a diverse collaborazioni editoriali. Nel 2011 ha completato il suo Master in Architettura e Interior Design presso l'Università di Salamanca. Poco dopo ha iniziato a lavorare presso lo studio *Miralles Tagliabue* a Barcellona, dove attualmente ricopre la carica di Communications Manager, oltre ad essere coinvolto attivamente nella gestione della *Fondazione Enric Miralles*, dove si occupa del coordinamento e della curatela di mostre d'arte e di architettura. Nel ruolo di staff architect per *EMBT*, la sua attività si concentra prevalentemente sull'editing della grafica per concorsi internazionali. Gestisce inoltre una notevole mole di PR e press requests, oltre al coordinamento degli eventi organizzati dallo studio.



PUBLIC CITY

Liz Wreford
[Winnipeg, Canada]

Liz è architetto paesaggista e titolare dello studio Canadese *Public City*. Ha maturato esperienza professionale negli Stati Uniti, in Canada e in Australia. Da quando ha co-fondato lo studio di progettazione multidisciplinare *Public City* insieme all'architetto Peter Sampson, il suo lavoro sullo spazio pubblico è stato premiato con il *Canadian Society of Landscape Architects National Award of Excellence*, con un premio del Comitato Olimpico Internazionale per la progettazione esemplare di strutture ricreative ed un premio del Comitato Paralimpico Internazionale per il design accessibile. I suoi progetti *PARK PARK* e *High Park*, due spazi aperti temporanei situati a Calgary, svelano il potenziale dei parcheggi in superficie delle città Canadesi. Liz è anche l'architetto paesaggista delle celebri icone invernali *Hygge House*, *Croki curl* e *Manitoboggan*. Ha insegnato presso le note Università di Toronto e Manitoba. Nel 2018 ha fondato il *Building Equality in Architecture Prairies*.



OPENFABRIC

Francesco Garofalo
[Rotterdam, Netherlands]

Francesco Garofalo nasce in Francia nel 1983. Nel 2008 si trasferisce in Olanda e nel 2011 fonda *Openfabric*, uno studio internazionale di architettura del paesaggio con sedi a Rotterdam e Milano. L'attività dello studio si concentra su progetti urbani e rurali, dalle più piccole installazioni fino alla più grande scala geografica. Con *Openfabric* ha guidato una vasta serie di progetti realizzati in spazi pubblici e diverse strategie territoriali su larga scala. I suoi clienti spaziano dalle amministrazioni pubbliche (Amsterdam, Milano, Mosca, Parigi, Shanghai) a clienti privati e organizzazioni (WWF, FAO, Strelka KB, Triennale di Milano). È attualmente Visiting Professor del Master in Architettura del Paesaggio presso il *PoliMi* e Visiting Lecturer alla *London Metropolitan*. Francesco partecipa periodicamente anche a diverse conferenze internazionali nel ruolo di relatore e critico, presso diverse istituzioni culturali e università, tra le quali: *Cornell AAP* (NY), *MIT* (MA), *Cornell University* (NY), *HongKong University*.



ORIZZONTALE

Nasrin Mohiti Asli
[Roma, Italy]

Architetta Italo-Iraniana e illustratrice, si laurea con lode in Architettura presso la *Sapienza di Roma* nel 2013 con una tesi su un nuovo modello di centro di accoglienza per rifugiati. Completa la propria formazione in Spagna presso la *UPV* di San Sebastian e nel 2012 collaborando a Berlino con lo studio di architettura *Mila Office*. È socia fondatrice di *Orizzontale*, collettivo di architetti con base a Roma, con cui dal 2010 lavora in tutta Europa sviluppando progetti sperimentali tra architettura, urbanistica e arte pubblica. Riceve numerosi riconoscimenti tra cui: "Giovane Talento dell'Architettura Italiana 2018", *YAP Maxxi 2014* e *RomArchitettura* (2015-17). Nel 2016 vince il concorso per la rigenerazione di *Piazza della Comunità Europea* ad Aprilia. Dal 2020 cura il progetto transmediale *VUOTO*. Nel 2021 viene invitata alla 17ª *Biennale Architettura di Venezia* presso il Padiglione Italia e al *MAK* in occasione della *Biennale di Vienna*. Ha insegnato come docente e tutor presso il *PoliTo*, lo *IED* e *La Sapienza*.

THE JURY



INTUY LAB

Hannah Klug
[Lima, Perù]

Hannah Klug, M.Sc. in Architettura e Urbanistica presso l'Università di Stoccarda, candidato Ph.D. e docente del dipartimento di Urban Design e Sviluppo Urbano della TU-Berlin, ex insegnante presso l'Università UCAL Perù, membro associato e CEO del laboratorio urbano *IntuyLab* con sede a Lima. Il suo lavoro si concentra sui metodi partecipativi nel campo dell'architettura, sui processi di coinvolgimento della comunità, sui metodi di insegnamento basati sulla sperimentazione pratica e sulla trasformazione degli spazi pubblici nelle aree urbane più vulnerabili. Come collaboratrice del progetto *Urban95* a Lima, finanziato dalla *Fondazione Bernard van Leer*, ha acquisito notevole esperienza nella progettazione dello spazio pubblico incentrata sullo sviluppo della prima infanzia. *IntuyLab* è un laboratorio urbano Peruviano focalizzato sull'investigazione e la ricerca di soluzioni progettuali legate alla trasformazione degli spazi cittadini in ambienti più inclusivi e human-oriented.



SPORTS

Greg Corso
[New York, United States]

Greg Corso è un architetto californiano. Ha ottenuto sia il Bachelor of Arts che il Master of Architecture presso la *University of California, Los Angeles (UCLA)*. Greg ha lavorato in diversi importanti studi negli Stati Uniti e in Europa, tra cui *Studio Gang*, *JDS Architects* e *Cliff Garten Studio*, ed è stato membro della *MacDowell Colony*. Ha anche insegnato architettura e design presso la *Woodbury University*, la *University of Illinois* a Chicago, ed è attualmente Assistant Professor presso la Scuola di Architettura della *Syracuse University*. Greg è inoltre il co-titolare dello studio e gruppo di ricerca noto come *SPORTS*, con sede a Syracuse (New York). *SPORTS* ha ricevuto numerosi premi, tra cui l'*Arch League Prize 2017* conferito dall'Architectural League of NY, il *Young Architect Award 2018* di *The Architect's Newspaper* e l'*EDRA Great Places Award 2020*. Il suo lavoro è stato esposto in diverse istituzioni accademiche tra cui Harvard, Yale e Cooper Union.



ATELIER NEA

Nathalie Eldan
[Paris, France]

Nathalie Eldan è la titolare dello studio di architettura *Atelier NEA*, nonché la vincitrice della 1ª edizione di *Tactical Urbanism NOW!* insieme a Victoria Sosolic. Nathalie ha studiato alla *KADK, Royal Danish Academy of Fine Arts* di Copenhagen, e all'*ENSA* di Paris la Villette. Ha vinto la borsa di studio *Monbukagakushoto*, grazie alla quale ha avuto modo di approfondire in Giappone la sua ricerca sul cambiamento di identità dello spazio residenziale in seguito alla 2ª Guerra Mondiale. Parallelamente ha lavorato come assistente professoressa presso l'Università *Sangyo* di Osaka. Con oltre un decennio di esperienze internazionali tra Tokyo, Gerusalemme e Parigi, Nathalie ha sviluppato diverse metodologie multidisciplinari e processi di progettazione innovativi. Lavorando su varie scale e tipologie, l'attività di *NEA* si concentra sugli spazi ibridi della città. Nathalie è stata pubblicata in diverse riviste e volumi, ed è spesso ospite delle facoltà di architettura di tutto il mondo nel ruolo di visiting lecturer.



OBBA

Sojung Lee
[Seoul, South Korea]

Sojung Lee è un architetto coreano. La sua conoscenza nel campo dell'architettura è stata plasmata da una formazione accademica multidisciplinare in landscape design, arte e architettura, presso la *Ewha Womans University* in Corea e l'*Università della Pennsylvania* negli Stati Uniti. In seguito ad alcuni anni di esperienze professionali internazionali su una vasta gamma di progetti, come *OMA* nei Paesi Bassi e *Mass Studies in Corea*, nel 2012 ha fondato il proprio studio *OBBA* insieme al partner Sangjoon Kwak. Da allora ha seguito una vasta serie di progetti residenziali, di uffici e di arte pubblica tra i quali *Beyond the screen*, *HWA HQ*, *The Illusion* in Corea e *The Floating Island* in Belgio. Ha ricevuto numerosi riconoscimenti come il Korean Young architects prize e il Korean Young Artist prize. Nel 2015 è stata selezionata come uno dei 10 architetti più influenti al mondo da *Architectural Record*. Attualmente insegna presso la facoltà di architettura alla *Yonsei University* di Seoul.

PROMOTERS



needle
Agopuntura Urbana

PARTNERS

SPORTS



intuyLab

orizzontale

OPENFABRIC

PUBLICCITY

nea

MIRALLE/
TAGLIABUE EMBT

-[rules]-



-[REGOLAMENTO]-

- A.** il concorso è aperto a studenti, architetti, designer, urbanisti, ingegneri, artisti, makers, attivisti e chiunque sia interessato al mondo del design e dell'architettura;
- B.** i partecipanti devono rispettare scadenze, procedure, tariffe ed elaborati richiesti;
- C.** i partecipanti possono registrarsi al concorso individualmente o in gruppo;
- D.** non ci sono restrizioni o limiti nel numero di membri che possono comporre un team;
- E.** i gruppi possono essere composti da membri di diverse nazionalità ed età;
- F.** le quote di iscrizione sono stabilite in base al calendario del concorso; gli importi non variano in base al numero dei membri del team;
- G.** il pagamento di una quota di iscrizione consente al partecipante/team di presentare un singolo progetto. Per presentare ulteriori progetti è richiesto il pagamento di ulteriori quote di registrazione;
- H.** i premi vengono stabiliti indipendentemente dal numero dei membri di un team;
- I.** il verdetto della giuria è incontestabile;
- J.** i partecipanti non sono autorizzati a pubblicare il materiale consegnato prima dell'annuncio ufficiale dei vincitori;
- K.** i partecipanti non sono autorizzati a contattare la giuria del concorso;
- L.** qualsiasi violazione delle regole squalificherà automaticamente i partecipanti e i loro team; i partecipanti squalificati e i loro team non riceveranno alcun rimborso;
- M.** la partecipazione presuppone la piena accettazione di tutte le regole, i termini e le condizioni di questo concorso senza alcuna eccezione;
- N.** il regolamento è regolato dalla legge italiana;

-[CRITERI DI ESCLUSIONE]-

Ognuno dei seguenti casi sarà motivo di squalifica dei partecipanti e dei loro rispettivi team:

- a.** qualsiasi materiale consegnato utilizzando una procedura diversa da quella indicata nella *Registration Procedure*;
- b.** qualsiasi materiale inviato dopo la deadline di consegna degli elaborati;
- c.** files nominati in modo diverso da quello indicato negli *Elaborati Richiesti*;
- d.** tavole che contengono qualsiasi riferimento all'identità dei partecipanti (nome, studio, università, ecc);
- e.** layout che contengono testi non scritti in lingua inglese;
- f.** materiale che non rispetta le linee guida del concorso o che secondo il regolamento è da considerarsi incompleto;
- g.** partecipanti che contatteranno di proposito un membro della giuria;
- h.** partecipanti che hanno un rapporto di parentela o professionale in corso con uno qualsiasi dei membri della giuria;
- i.** partecipanti che pubblicheranno il materiale consegnato prima dell'annuncio ufficiale dei vincitori;
- j.** qualsiasi proposta che non appartiene agli autori;

-[NOTE]-

- 1.** gli autori mantengono i diritti di proprietà intellettuale e i diritti industriali sui propri progetti presentati;
- 2.** per i progetti che sono stati premiati, incluse le menzioni e i finalisti, gli autori accettano di fornire a *TerraViva S.L.* qualsiasi materiale grafico aggiuntivo;
- 3.** *TerraViva S.L.* si riserva il diritto di utilizzare i progetti presentati per pubblicazioni e mostre, e il diritto di utilizzare, adattare, modificare, pubblicare, mostrare, riprodurre e distribuire i progetti per scopi di marketing e pubblicità nel pieno rispetto del *Diritto di Riproduzione e Pubblicazione* (art. 12 della Legge Italiana sui diritti d'autore);
- 4.** *TerraViva S.L.* non sarà responsabile nel caso in cui i progetti presentati non siano stati prodotti in tutto o in parte dai partecipanti, o se i concorrenti non siano i proprietari dei diritti del progetto consegnato, incluso il diritto di prendere parte a un concorso di questo tipo;
- 5.** tutto il materiale relativo al concorso è disponibile nella sezione *Hangar Ticinum* sul website *TerraViva*;
- 6.** ai sensi del *Codice del Consumo*, a norma dell'articolo 7 della legge 29 luglio 2003, n. 229, il diritto di recesso è valido entro 14 giorni dalla conclusione dell'acquisto. In qualsiasi caso, il diritto di recesso non può essere esercitato in seguito alla deadline di consegna. Per esercitare il diritto di recesso si è pregati di scrivere all'indirizzo: info@terravivacompetition.com;

-[ALTRE NOTE]-

- 7.** *TerraViva S.L.* si riserva il diritto di modificare le date e altri aspetti del concorso; qualsiasi modifica verrà preventivamente comunicata via email e tramite i canali media di *TerraViva*;
- 8.** si consiglia vivamente di completare le procedure online - come la registrazione, il pagamento, l'upload degli elaborati - con discreto anticipo rispetto alla deadline. *TerraViva S.L.* non sarà responsabile per eventuali difficoltà tecniche o malfunzionamenti;
- 9.** questo concorso non costituisce in alcun caso un evento a premi ai sensi dell'art. 6 del D.P.R. italiano 430/2001;
- 10.** il trattamento dei dati personali dei partecipanti sarà effettuato con mezzi sia manuali che digitali. *TerraViva S.L.* li utilizzerà per i soli scopi legati alla partecipazione al concorso, nel rispetto della normativa vigente come da Dlgs 196/03 e successivi aggiornamenti;
- 11.** i premi includono le commissioni e le tasse;
- 12.** i premi verranno assegnati solo dopo aver verificato l'identità dei vincitori e dopo che tutti i membri del team avranno firmato una dichiarazione attestante l'accettazione integrale di tutti i termini del concorso;

-[CREDITS]-

pag. IV, "Superblock", ©Leku Studio;
pag. VI, "Pigalle Duperré", ©ill-Studio;
pag. VIII, "The Floating Island", ©OBBA;
pag. X, "Parked Bench", ©WMB Studio;
pag. XII, "Xarranca Pavilion", ©Miralles Tagliabue EMBT;
pag. XIV, "Pole Dance", ©SO-IL;
pag. XVI, "Almeda Central", ©Dellekamp Arquitectos;
pag. XVIII, "Park Park", ©Public City Arch;
pag. XXII, "Les Jumeaux", ©Walala Studio;





TERRAVIVA
COMPETITIONS