



CIVITApplay â?? Sport & Games Festival: due incontri per costruire lâ??edizione 2026

Descrizione

Comunicato stampa

Martedì 9 giugno il tavolo operativo dedicato a CIVITAgames, giovedì 11 giugno quello rivolto alle associazioni sportive per CIVITAsport

Il Comune di Civitavecchia prosegue il percorso di costruzione di CIVITApplay â?? Sport & Games Festival, evoluzione della storica manifestazione Sport in Piazza, appuntamento ormai consolidato della vita cittadina e capace negli anni di coinvolgere migliaia di persone, associazioni e realtà del territorio. Lâ??Amministrazione intende sviluppare un evento articolato in due grandi anime: CIVITAsport, dedicato allo sport cittadino, e CIVITAgames, dedicato al mondo del gioco, della cultura pop e dellâ??intrattenimento creativo.

La formula individuata Ã¨ chiara: forte identitÃ cittadina e apertura al territorio.

CosÃ¨ come Sport in Piazza, negli anni, ha permesso alle associazioni sportive di farsi conoscere, promuovere le proprie discipline, incontrare famiglie e ragazzi e avvicinare tante persone alla pratica sportiva, allo stesso modo CIVITAgames nasce con lâ??obiettivo di dare visibilitÃ alle realtÃ cittadine che operano nel mondo del gioco, della creativitÃ e della cultura pop.

Lâ??intento Ã¨ far conoscere al territorio ciÃ² che Civitavecchia puÃ² giÃ offrire in questi ambiti, dando ad associazioni, professionisti, operatori, commercianti, gruppi informali e appassionati la possibilitÃ di presentarsi, promuovere le proprie attivitÃ , ampliare la propria rete, incontrare nuovo pubblico e costruire nuove relazioni.

Per questo motivo sono stati programmati due incontri distinti.

Il primo incontro, dedicato a CIVITAgames, si terrÃ martedì 9 giugno alle ore 15:00 presso lâ??Aula Calamatta del Palazzo del Pincio.

Dopo il primo confronto giÃ svolto con le realtÃ del settore, questo secondo appuntamento avrÃ carattere operativo e sarÃ finalizzato alla raccolta delle adesioni, delle proposte e delle disponibilitÃ concrete.

CIVITAgames si rivolge alle realtÃ che operano nei settori del fumetto, manga, illustrazione, narrativa fantasy e fantascientifica, giochi di ruolo, giochi da tavolo, giochi di carte collezionabili, giochi di strategia, wargame, modellismo, collezionismo, cosplay, videogiochi, esports, simulatori e nuove tecnologie applicate al gioco, ma anche doppiaggio, podcast, content creation, cinema e serie TV, animazione, grafica, artigianato creativo, merchandising tematico e tutte le forme espressive collegate

all'immaginario pop contemporaneo.

L'indirizzo dell'Amministrazione è netto: nessuna direzione artistica imposta dall'alto.

CIVITAgames dovrà essere costruito da chi questo mondo lo vive, lo conosce, lo pratica e lo rappresenta ogni giorno a Civitavecchia.

Sarà possibile proporre aree gioco, tavoli dimostrativi, workshop, attività promozionali, esposizioni, presentazioni, tornei, momenti divulgativi, attività commerciali e di vendita, nel rispetto delle modalità organizzative che saranno definite insieme.

Il Comune metterà gratuitamente a disposizione gli spazi dell'evento, garantendo coordinamento, promozione e comunicazione, anche oltre i confini cittadini. L'obiettivo è offrire gratuitamente spazi, visibilità, possibilità di promozione, esposizione, vendita e incontro con il pubblico all'interno di una manifestazione costruita collettivamente.

Il secondo incontro, dedicato a CIVITASport, si terrà giovedì 11 giugno alle ore 15:00 presso l'Aula Calamatta del Palazzo del Pincio.

In questo caso il format è già noto e consolidato: Sport in Piazza rappresenta da anni un momento centrale per la promozione dello sport cittadino. La riunione avrà quindi una funzione di coordinamento e raccolta delle osservazioni dei protagonisti.

L'obiettivo è confermare e rafforzare una formula che ha già dimostrato grande capacità di coinvolgimento, mettendo in piazza le associazioni sportive di Civitavecchia, le loro discipline, le loro competenze e la possibilità per cittadini, bambini e famiglie di conoscere e provare gratuitamente le diverse attività.