

CAPITOLATO SPECIALE D'ONERI

Per l'affidamento dei servizi per l'ideazione e la realizzazione di un progetto di valorizzazione dei musei della Costa d'Oro, con l'impiego di nuove soluzioni tecnologiche e in particolare l'impiego della realtà aumentata e realtà virtuale - PO FEAMP 2014-2020 - Priorità 4 – Sviluppo Locale di Partecipativo (CLLD) nel settore della pesca - Misura 4.63 - Azione 3.A del PdA del FLAG GAC Golfo di Termini Imerese - C.U.P. G67B17003420009 - C.I.G. 8862061416

Sommario

1. OGGETTO E DESCRIZIONE DELL'APPALTO.....	3
1.1. Obiettivi generali dell'intervento	3
1.2. Oggetto dell'appalto	3
1.3. Contesto di riferimento – modalità di svolgimento	4
1.4. Contenuti del progetto - temi da sviluppare.....	5
1.5. Contenuti del progetto: temi da sviluppare	Errore. Il segnalibro non è definito.
2. PRESTAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE	10
2.1. Con il presente appalto si richiedono i seguenti servizi e forniture:	10
2.2. Durata e importo dell'appalto	12
2.3. Responsabile Unico del Procedimento	12
2.4. Responsabile tecnico del servizio	13
3. ADEMPIMENTI E GESTIONE DEL CONTRATTO.....	13
3.1. Contenuto dell'offerta tecnica.....	13
3.2. Esecuzione	13
3.3. Luogo di esecuzione	14
3.4. Varianti in corso di esecuzione	14
3.5. Cessione del contratto e del credito	14
3.6. Subappalto	14
3.7. Fatturazione	14
3.8. Revisione dei prezzi.....	14
3.9. Verifica di regolare esecuzione.....	14
3.10. Modalità di pagamento	15
3.11. Tracciabilità dei flussi finanziari	16
3.12. Inadempienze e penali.....	16
3.13. Oneri e diritti della stazione appaltante.....	17
3.14. Oneri e obblighi a carico dell'appaltatore.....	17
3.15. Risoluzione del contratto	18
3.16. Trattamento dei dati personali	18
3.17. Controversie e foro competente	19

1. OGGETTO E DESCRIZIONE DELL'APPALTO

1.1. Obiettivi generali dell'intervento

L'appalto è finalizzato a dotare i musei di Santa Flavia e di Campofelice di Roccella di contenuti realizzati attraverso l'impiego della realtà aumentata e della realtà virtuale.

In particolare, l'aggiudicatario dovrà progettare l'allestimento e la realizzazione dei contenuti multimediali - attraverso l'uso della realtà aumentata e della realtà virtuale - del Museo della pesca e della cultura marinara nel Comune di Santa Flavia (PA) – località Porticello e del Museo del commercio marittimo presso la Torre della Roccella nel comune di Campofelice di Roccella (PA).

1.2. Oggetto dell'appalto

L'oggetto del presente appalto consiste nella ideazione, e la realizzazione di contenuti multimediali per i musei della Costa d'Oro, con l'impiego di nuove soluzioni tecnologiche ed, in particolare, l'impiego della realtà aumentata e della realtà virtuale aventi ad oggetto i contenuti di cui al presente capitolato.

Il Progetto deve prevedere l'impiego di tecnologie di realtà aumentata e realtà virtuale, di cui ogni visitatore potrà fruire individualmente grazie all'utilizzo di supporti tecnologici (video e audio in 3 lingue) per vivere un'esperienza di visita a realtà aumentata e realtà virtuale, ottenendo quindi una migliore comprensione dei temi dei due musei, come di seguito specificati, per un'esperienza di visita coinvolgente e innovativa.

Fermo restando quanto sopra, l'oggetto dell'appalto include, compreso nel prezzo offerto in sede di gara, l'esecuzione di tutti i servizi, le forniture e le attività necessari alla piena e corretta realizzazione del Progetto offerto in sede di gara e più in particolare:

- la fornitura di tutti i contenuti multimediali (audio e video) e dei testi necessari alla realizzazione del progetto offerto in sede di gara. I testi destinati all'ascolto, saranno elaborati in collaborazione con il Flag, che fornirà le necessarie indicazioni e informazioni. Sono pertanto inclusi nell'oggetto dell'appalto anche l'adattamento dei testi all'ascolto, la voce narrante, la registrazione del primo canale di lingua (in italiano), la traduzione e registrazione degli ulteriori 2 canali di lingua (inglese, francese) la regia e la direzione artistica, nonché la selezione delle musiche e l'acquisto di tutti i diritti necessari. La direzione scientifica degli elaborati rimarrà in capo al Flag, che dovrà comunque approvare tutte le parti del progetto;
- lo sviluppo e la fornitura del software offerto in sede di gara;
- la fornitura e l'installazione a regola d'arte di tutto il sistema fornito;
- la fornitura al Flag dei supporti tecnologici necessari alla fruizione della visita (anche detti più semplicemente "device"), aventi le caratteristiche indicate in sede di gara e ferme restando le caratteristiche minime indicate nell'art. 2) del presente Capitolato.
- la fornitura è comprensiva dei relativi servizi di trasporto, consegna ed eventuale installazione presso il luogo che sarà indicato dal Flag;
- la fornitura e installazione degli apparati di ricarica (tipo rack), in numero sufficiente a ricaricare anche simultaneamente tutti i device forniti, con allaccio a regola d'arte all'impianto elettrico esistente all'interno dei Musei;
- la formazione del personale che sarà dedicato alla gestione dei due Musei;

- la prestazione del servizio di assistenza e manutenzione sull'intero sistema hardware e software, inclusi i device e i sistemi di ricarica, per tutta la durata dell'appalto.

Saranno a carico dell'appaltatore, compresi nel prezzo offerto in sede di gara, tutti i materiali necessari alla produzione del exhibit, quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, Modelli 3D, rilievi digitali, video, musiche, diritti d'autore, ecc.. L'Appaltatore dovrà realizzare pienamente e correttamente quanto offerto in sede di gara nel pieno rispetto di quanto previsto nel presente Capitolato,

1.3. Contesto di riferimento – modalità di svolgimento

Con il presente appalto il Flag intende selezionare un progetto per la fornitura, cosiddetta "chiavi in mano", dei contenuti multimediali al Museo della Pesca e della cultura del mare di Porticello ed al Museo del Commercio Marittimo di Campofelice di Roccella, nel rispetto dei contenuti delineati nel successivo art. 2, abbia le caratteristiche indicate in premessa e nel seguito del presente Capitolato e che sia adeguato e coerente rispetto alle modalità di svolgimento dell'evento descritte nel seguito del presente paragrafo.

MUSEO DELLA PESCA E DELLA CULTURA DEL MARE DI PORTICELLO

Il Museo della Pesca e della cultura del mare di Porticello sarà aperto tutti i giorni, dal martedì alla domenica, il progetto deve prevedere una visita virtuale multimediale a realtà aumentata e virtuale, immersiva, multisensoriale della durata di circa 30 minuti. Fermo restando quanto sopra, l'accesso dei visitatori dovrà essere a fruizione individuale fino all'esaurimento dei device disponibili con la possibilità di pre-vendita online sul sito del Museo. Ovviamente per tutte le vendite web saranno predisposte delle fasce orarie e la prevendita dovrà vincolare la disponibilità dei device prevenduti. L'exhibit, pertanto, dovrà garantire il turnover dei visitatori nel rispetto dell'esigenze di visita e del numero di device a disposizione, garantendo sempre un numero di device disponibili per nuovi visitatori. A titolo esemplificativo, l'offerta tecnica dovrà proporre una soluzione che eviti che i visitatori possano restare all'interno dell'area visionando continuamente contenuti già visti, affollando così l'area e riducendo i numero di device disponibili in biglietteria.

Il Progetto predisposto dovrà, pertanto, essere adeguato alle modalità di svolgimento sopra descritte e dovrà anche tenere conto dei seguenti aspetti organizzativi e di gestione. In particolare, il Museo della Pesca sarà aperto al pubblico per il periodo che va dal 01 Ottobre al 31 Maggio dalle 10.00 alle 17.00 e nel periodo che va dal 01 Giugno al 30 Settembre dalle 9.30 alle 19.00 (ultimo ingresso un'ora prima della chiusura).

Il personale del Museo gestirà i servizi di accoglienza e assistenza alla visita, nonché di biglietteria necessari alla gestione del progetto. Tali servizi saranno svolti con n. 1 postazioni di biglietteria/accoglienza, n. 2 postazioni di assistenza al pubblico. Al termine di ciascuna visita il personale provvederà al ritiro dei dispositivi consegnati al pubblico per la fruizione della visita, alla loro igienizzazione e alla messa in carica su opportuni rack forniti dall'Appaltatore.

La direzione del Museo potrà in qualunque momento variare gli orari e le modalità di gestione del progetto sopra indicati.

MUSEO DEL COMMERCIO MARITTIMO DI CAMPOFELICE DI ROCCELLA

Il Museo del Commercio Marittimo di Campofelice di Roccella sarà aperto tutti i giorni, dal martedì alla domenica, il progetto deve prevedere una visita virtuale multimediale a realtà aumentata e virtuale, immersiva, multisensoriale della durata di circa 40 minuti. Fermo restando quanto sopra, l'accesso dei visitatori dovrà essere a fruizione individuale fino

all'esaurimento dei device disponibili con la possibilità di pre-vendita online sul sito del Museo. Anche in questo caso per tutte le vendite web saranno predisposte delle fasce orarie e la prevendita dovrà vincolare la disponibilità dei device prevenduti. L'exhibit, pertanto, dovrà garantire il turnover dei visitatori nel rispetto dell'esigenze di visita e del numero di device a disposizione, garantendo sempre un numero di device disponibili per nuovi visitatori. A titolo esemplificativo, l'offerta tecnica dovrà proporre una soluzione che eviti che i visitatori possano restare all'interno dell'area visionando continuamente contenuti già visti, affollando così l'area e riducendo i numero di device disponibili in biglietteria.

Il Progetto predisposto dovrà, pertanto, essere adeguato alle modalità di svolgimento sopra descritte e dovrà anche tenere conto dei seguenti aspetti organizzativi e di gestione. In particolare, il Museo della Pesca sarà aperto al pubblico per il periodo che va dal 01 Ottobre al 31 Maggio dalle 10.00 alle 17.00 e nel periodo che va dal 01 Giugno al 30 Settembre dalle 9.30 alle 19.00 (ultimo ingresso un'ora prima della chiusura).

Il personale del Museo gestirà i servizi di accoglienza e assistenza alla visita, nonché di biglietteria necessari alla gestione del progetto. Tali servizi saranno svolti con n. 1 postazioni di biglietteria/accoglienza, n. 3 postazioni di assistenza al pubblico. Al termine di ciascuna visita il personale provvederà al ritiro dei dispositivi consegnati al pubblico per la fruizione della visita, alla loro igienizzazione e alla messa in carica su opportuni rack forniti dall'Appaltatore.

La direzione del Museo potrà in qualunque momento variare gli orari e le modalità di gestione del progetto sopra indicati.

1.4. Contenuti del progetto - temi da sviluppare

MUSEO DELLA PESCA E DELLA CULTURA MARINARA DI PORTICELLO

- a) un filmato con realtà immersiva della durata di circa 7 minuti del racconto di una battuta di pesca *"alla lampara"*.

Ciascuna lampara è composta da una "lanza" (lancia), che porta la luce e da una barca, più grande, con a bordo la rete. La rete, che si presume sia stata inventata da un certo Lauro Francesco di Ischia intorno al 1890, viene tenuta in superficie da sugheri e calata a cerchio intorno alla luce. La parte inferiore viene trascinata verso il fondo da piombi. Man mano che la rete viene issata a bordo, si insacca mentre il cerchio superficiale si stringe imprigionando il pesce. La "luce" è stata nel tempo alimentata in vari modi dettati, spesso, dalla difficoltà di reperire il "combustibile" necessario (ad esempio durante la guerra):

- **Luce a carburo:** Era costituita da una sfera su cui erano alloggiati una quindicina di "beccucci" da cui usciva il gas di acetilene sprigionato dal carburo.
- **Luce a petrolio:** La luminosità veniva fornita da retine di amianto (da due a otto) le così dette "cazette", Queste venivano preventivamente scaldate con un fiammifero prima di aprire la valvola di alimentazione del petrolio.
- **Luce a batteria:** In questo caso l'alimentazione veniva assicurata da batterie che venivano caricate c/o la centrale elettrica di Fiumicello e portate a bordo poco prima di salpare.

Solitamente, la "chiurma" si radunava, in attesa che venisse l'ora di salpare, sulla spiaggia nel tardo pomeriggio.

Prima di partire per la pesca, il "lampista" verificava il corretto funzionamento della luce, posta sulla "lanza", procedendo alla sua accensione poco prima dell'imbrunire. Nello stesso momento, il capo pesca si portava sulla spiaggia comunicando ai marinai in attesa dove aveva intenzione di andare (ponente e/o levante) a pescare. A questo punto il lampista più un altro marinaio si avviavano (a remi), verso il punto indicato dove effettuare la prima "cala" fermadosi dopo aver gettato l'ancora. Nel frattempo il resto della "chiurma" provvedeva a caricare la rete sulla barca grande, di solito armata a quattro remi, avviandosi, a loro volta, al seguito dalla lanza. Arrivata sul posto la barca rilevava l'ancora dalla lanza mollando, quest'ultima, a circa trenta metri da essa tramite una cima. Sulla lanza restava il lampista che aveva il

compito di vedere, guardando sotto la luce, la consistenza del banco di alici. Quando riteneva che la cala potesse essere fruttuosa, dava l'ordine di calare la rete.

In genere tale ordine veniva impartito solo quanto la stima del banco, dettata dall'esperienza, fosse tale da giustificare la cala e, soprattutto, la successiva faticosissima salpata. La rete veniva issata a bordo da tre marinai a poppa e tre a centro della barca. Quasi sempre si facevano più cale durante la stessa nottata. Alla fine dell'ultima cala si faceva ritorno sulla spiaggia dove il pesce veniva sistemato in cassetnine di legno pronte per essere affidate ai rigattieri, alle donne (solitamente le mogli dei marinai) o, in caso di grande quantità, inviato a Sapri dove era presente una piccola industria per la salagione. Le donne mettevano le alici in ceste di vimini, che portavano sulla testa, e si avviavano, a piedi, verso le varie frazioni spingendosi, spesso, fino a Trecchina e Lauria.

Intanto i marinai procedevano a lavare la barca e la rete che poi mettevano ad asciugare sulla spiaggia. La lunghezza della rete era tale che "inta à rena" (sulla spiaggia), riuscivano a trovare posto solo due lampare per cui, nel caso fossero uscite a pesca più di due "chiurme" la terza che tornava, una volta ultimate le operazioni di scarico del pesce, era costretta a recarsi a Fiumicello per asciugare la lampara. Dopo una nottata di durissima fatica non doveva essere certo piacevole fare un'ulteriore remata per andare a compiere tale operazione per cui, nell'economia generale della battuta di pesca, si cercava di tener conto di tale sciagurata possibilità cercando di prendere almeno "la medaglia d'argento".

- b) *un filmato con produzione d'immagini video a 360° in alta definizione della durata di circa 7 minuti della discesa del quadro della Madonna del Lume di Porticello, in occasione della festa patronale del borgo che si svolge durante la prima domenica di ottobre di ogni anno nell'omonima Chiesa nonché della processione a mare in occasione dell'ottava, che si svolge ogni seconda domenica di ottobre.*

La Festa della Madonna del Lume di Porticello è tra le più belle che si svolgono nel comprensorio del capoluogo siciliano e tutti gli anni richiama fedeli e devoti da ogni parte della provincia. Processione a mare.

La Festa della Madonna del Lume Porticello

E' una delle feste religiose più caratteristiche e partecipate del palermitano e celebra la Patrono di Porticello, la borgata marinara di Santa Flavia, e protettrice del mare. Le origini della festa di Maria SS del Lume di Santa Flavia sono legate ad una leggenda sull'arrivo del quadro sacro a Particella. La tradizione vuole che siano stati alcuni pescatori a trovare l'immagine della Madonna del Lume impigliata tra le reti gettate in mare durante una battuta di pesca nelle acque antistanti l'antico molo di Santa Nicolicchia. Il quadro fu così collocato nella cappella di San Nicola Vescovo, oggi non più esistente, e Maria SS. del Lume venne proclamata Patrono di Porticello e del mare.

Il quadro veneratissimo della Madonna del Lume si trova nella Chiesa Madre di Porticello e si racconta sia stato dipinto nel Settecento dal sacerdote Jun Antonio Genovese della compagnia di Gesù, sotto la guida della Madonna stessa la quale, ad opera compiuta, lo approvò e lo benedisse.

La festa patronale di Porticello ha inizio già a fine settembre con la novena in onore di Santa Maria del Lume e culmina la prima domenica di ottobre e il lunedì successivo quando alle 15 in punto, l'immagine sacra viene prelevata dall'altare dai fedeli che tentano di baciare il vetro che protegge la sacra icona e di mano in mano la fanno giungere al centro della chiesa per la deposizione sulla vara.

Ha così inizio la solenne processione accompagnata dalle bande musicali e la vara, portata a spalla dai devoti a piedi scalzi, attraversa la borgata marinara, tra una folla di fedeli per fare tappa a Piano Stenditore e a Santa Nicolicchia dove va in scena la rievocazione del ritrovamento del quadro. La festa della Madonna del Lume a Santa Flavia prosegue sino alla domenica successiva, giorno in cui si svolge la tradizionale processione a mare verso Capo Zafferano, luogo del ritrovamento, dove si trova una piccola cappella intitolata a Maria SS del Lume, la quale viene raggiunta anche da una suggestiva processione via terra. Nei giorni del festino della Madonna del Lume a Porticello alle celebrazioni religiose si alternano momenti di folklore e spettacolo, tra giochi popolari, tamburinari, bande musicali, carretti siciliani e il concerto serale in piazza.

c) un filmato con ricostruzione storica virtuale in 3D in modalità mixed reality della durata di circa 7 minuti della città fenicio punica di Solunto, si potranno ricostruire alcuni importanti temi legati alle attività di pesca ed ai suoi sviluppi nel tempo.

Molteplici sono i temi e gli spunti che si possono offrire, a partire dal racconto della storia del borgo di Porticello e le sue origine risalenti al 1700, legate alle attività della Tonnara di Solunto e le connessioni con la città fenicio punica ellenistica di Solunto, dove da numerosi ritrovamenti e testimonianze rinvenute è possibile far risalire le importanti attività legate alla pesca fin dall'epoca pre-romana. Solunto è un'antica città ellenistica che sorge sul Monte Catalfano, di fronte Capo Zafferano, nel comune di Santa Flavia. Secondo Tucidide era questa una delle principali città fenicie di Sicilia, insieme a Mozia e a Palermo, ma dell'abitato fenicio sono rimaste poche tracce. Ben visibili sono invece i resti della città greca.

LA CITTA' ANTICA DI SOLUNTO

Adagiata sulle propaggini sud-orientali del Monte Catalfano, lungo la fascia costiera immediatamente ad Ovest di Palermo, l'antica città di Solunto, con le sue insulae rettangolari definite da un regolare sistema viario, si imposta scenograficamente sui ripidi pendii della collina, protesa sul mare in posizione di rara e suggestiva bellezza.

Le testimonianze archeologiche sopravvissute fino ai nostri giorni sono tuttavia relative alla città di età ellenistico-romana, sostituitasi al primo insediamento fenicio, risalente almeno al VII sec. a.C., solo verso la fine del IV sec. a.C., a seguito della vittoria del tiranno siracusano Dionisio sulle città puniche d'occidente.

La città visse certamente fino al III sec. d.C. ma non si conoscono le cause del suo definitivo abbandono. L'urbanistica della città si basa su un impianto regolare di tipo greco, costituito da una trama viaria che si sviluppa ai lati di una larga strada principale lastricata che attraversa l'intero insediamento in senso NE-SO, fino all'agorà e alla zona pubblica. Le strade secondarie, perpendicolari all'asse principale, delimitano isolati rettangolari che si dispongono sui terrazzamenti organizzati per superare i dislivelli naturali.

La parte NE dell'agorà è delimitata da una grande cisterna pubblica, di fronte alla quale si trova un complesso termale con pavimenti a mosaico. Dalla piazza si accede direttamente al teatro, che poteva contenere circa 1200 spettatori e il cui edificio scenico era decorato con cariatidi. Alcuni interessanti edifici a carattere sacro lasciano trasparire l'origine fenicio-punica della popolazione.

Di grande interesse è, infine, l'architettura domestica, con case solitamente organizzate su più piani e caratterizzate da ambienti distribuiti attorno a peristili: tra tutte ricordiamo la cosiddetta Casa di Leda (II sec. a.C.-I sec. d.C.) – così denominata dalla raffigurazione di Leda e il cigno su una parete del triclinio – una grande dimora con peristilio a due ordini sovrapposti, con pavimenti in opus signinum e mosaico, tra i quali spicca la rappresentazione di una sfera armillare, e pareti decorate con pitture di I e II Stile. Davanti al peristilio si apre una lunga cisterna ellittica e, a destra e a sinistra di esso, due cubicula mosaicati e affrescati. Alla parte superiore della casa, si accede anche dalla strada secondaria, mentre gli ambienti prospicienti la via principale dovevano essere utilizzati come tabernae.

Grazie alla monumentalità dei suoi resti, fin dagli anni cinquanta l'area della città ellenistico-romana venne demanializzata, adeguatamente attrezzata per l'apertura al pubblico e dotata di un piccolo antiquarium, mentre rimase ignoto, per lungo tempo, il sito dell'emporio arcaico di fondazione fenicia, ricordato da Tucidide nel VI Libro della sua opera e posto in felice posizione strategica, a controllo delle rotte commerciali tirreniche e del fertile e popoloso entroterra indigeno.

Tale situazione ha avuto una svolta decisiva solo in anni recenti, grazie al forte e costante impegno della Soprintendenza oltre che per la tutela anche per quanto riguarda la ricerca archeologica, i cui risultati possono considerarsi di grande rilevanza sotto il profilo scientifico: scavi e saggi effettuati a valle del Monte Catalfano, nella piana di Solunto e nel promontorio di San Cristoforo, in lembi di terreno faticosamente sottratti ad un'incontrollata attività edilizia, hanno rivelato l'esistenza di impianti artigianali e lembi di abitato risalenti al V sec. a.C. ma anche di livelli di occupazione databili a partire dal VII sec. a.C., permettendo così di identificare il sito del primo insediamento fenicio. Ricerche abbastanza estese sono state poi condotte nelle necropoli di età arcaica e classica situate nelle contrade Campofranco e Olivetano, mentre rimane incerta la localizzazione della necropoli tardo-ellenistica e romana.

L'Antiquarium

Nel 2003 è stato aperto al pubblico il nuovo antiquarium di Solunto, organizzato in due distinte sezioni ospitate in due diversi padiglioni: i temi dell'urbanistica e dell'architettura pubblica e domestica di età ellenistica sono affrontati e approfonditi all'interno del padiglione A, che introduce, tra l'altro, alla visita dell'ampio complesso monumentale soluntino. Il percorso di visita si conclude, invece, con la sosta nel padiglione B, interamente dedicato alla documentazione prodotta dai nuovi scavi ed alla "cultura materiale" della città, dalla sua fase punica fino ad epoca romano-imperiale: particolare attenzione è dedicata alle testimonianze relative ai culti ed agli usi funerari, nonché alle principali manifestazioni artistico-artigianali della città.

Il percorso prosegue con una nutrita rassegna di materiali di età ellenistica e romana, presentati secondo le principali categorie tipologiche di riferimento. La visita si conclude con una piccola esposizione di reperti subacquei di varie epoche, recuperati nelle acque prospicienti il litorale di Porticello.

- d) *N. 60 cartelle con disegni animati 3D e/o inserti reali di 60" di racconto del territorio. Gli argomenti delle cartelle dovranno prevedere: 1) Arte e cultura; 2) Pesca, mare, mondo sommerso; 3) Tradizioni locali; 4) Città di Solunto/archeologia; 5) Scorci panoramici/attrazioni naturalistiche.*

MUSEO DEL COMMERCIO MARITTIMO DI CAMPOFELICE DI ROCCELLA

Attraverso il racconto storico ed archeologico si potranno ricostruire alcuni importanti temi legati alla storia dell'edificio della Torre Roccella ed ai suoi sviluppi nel tempo.

Lungo la costa di Campofelice di Roccella, in provincia di Palermo, si scoprono i resti di un antico borgo medievale, che fu un vivace centro di commerci verso tutto il Mediterraneo.

La storia di questi luoghi è ancora raccontata dalla Torre Roccella, testimonianza dell'antico Castello. La Torre Roccella ha una pianta rettangolare, si compone di tre piani e include una cisterna sotterranea.

Questo è ciò che rimane di un borgo portuale, nato in età islamica, che in epoca medievale fu un centro di lavorazione, smistamento e imbarco della canna da zucchero, del riso e del grano, verso le località del Mediterraneo. Si tratta di un esempio di edilizia storica siciliana, circondato dai resti del borgo di Roccella: ciò che resta dell'acquedotto, del trappeto e dei magazzini è di proprietà privata. Si tratta del cuore antico di Campofelice, un sito di cui si parla poco ma che, in realtà, rappresenta già così un piccolo museo a cielo aperto. Il castello, anticamente, era composto due parti: un grande torrione e un corpo di fabbrica a più piani. Il torrione si è conservato intatto, mentre il corpo di fabbrica è andato quasi del tutto distrutto.

La storia di Campofelice di Roccella affonda le radici nel IX secolo. Si hanno notizie di un Castello di ferro alla Roccella, conquistato dagli arabi nell'827. Con l'arrivo dei normanni, il territorio è stato annesso alla baronia di Geraci. Le prime notizie di abitanti in quello che oggi è il paese risalgono alla fine del Seicento. Nel 1699 il casale di "Roccella" viene fondato dal principe palermitano don Gaspare La Grutta Guccio. Fu lui a volere, su una collina di sua proprietà, 100 case, 14 botteghe, una fonte e una chiesa dedicata a Santa Rosalia.

Il Castello arriva in casa Moncada di Monforte con il matrimonio tra don Giovanni Eugenio de Moncada, principe di Monforte e di Soria, e la principessa Emanuela Notarbartolo di Villarosa figlia del duca di Villarosa Francesco Notarbartolo e Moncada di Paternò e la principessa ereditiera di Furnari Francesca Paola Lucchesi Palli di Campofranco e Marziani di Furnari.

Si prevede di realizzare i seguenti contenuti multimediali:

- a) un filmato con ricostruzione storica della durata di circa 7 minuti del Castello della Roccella e del borgo portuale, nato in età islamica. In particolare, il filmato ricostruirà i luoghi originari e le attività sviluppate in epoca medievale come centro di lavorazione, smistamento e imbarco della canna da zucchero, del riso e del grano, verso le Fiandre e le località del Mediterraneo, inoltre illustrerà le vicende storiche della famiglia dei Moncada di Monforte;

- b) un filmato con ricostruzione storica della durata di circa 7 minuti dell'antica città di Himera, situata nei pressi della Torre della Roccella.

Fondata nel 648 a.C. da Greci di origine calcidese e dorica, Himera occupa una posizione particolarmente favorevole per lo sviluppo di una colonia greca, al centro di un ampio golfo, tra i promontori di Cefalù e di Termini Imerese, ed in prossimità della foce del fiume Imera Settentrionale, importante arteria di collegamento verso la Sicilia centrale. La città ebbe rapido sviluppo edilizio e demografico, documentato dai grandi impianti urbanistici realizzati a partire dalla prima metà del VI sec. a.C. e dalla monumentalizzazione del santuario di Athena nella parte alta della polis. Un'epigrafe rinvenuta a Samo ricorda momenti di tensione con le popolazioni indigene-sicane dell'entroterra, dissidi che probabilmente costrinsero gli Imeresi, intorno alla metà del VI sec. a.C., a chiedere aiuto a Falaride, tiranno di Agrigento. Anche con i Punici delle vicine città di Palermo e Solunto il rapporto non fu sempre pacifico. E' alla fine del V secolo che si compie il destino di Himera: nel 409 a.C., nell'ambito di un ennesimo scontro con i Cartaginesi, la città viene distrutta. La popolazione subì una sorte varia: alcuni si dispersero nelle campagne, altri parteciparono con i Cartaginesi alla fondazione di Thermai Himeraiai (Termini Imerese); un piccolo gruppo continuò, probabilmente, a vivere nel sito della polis, come dimostrano i resti di abitazioni edificate sugli strati di distruzione della città.

Himera vantò tra i suoi cittadini uomini illustri come il poeta lirico Stesicoro e diversi atleti vincitori dei giochi Olimpici.

Il sito fu abitato nelle successive Età, romana e medievale: una villa romana sorse nella parte più occidentale dell'abitato greco, mentre intorno alle rovine del tempio della Vittoria nel periodo Normanno fu edificato un casale (Odesver).

L'abitato e le necropoli

L'organizzazione della città è uno degli aspetti più interessanti del mondo coloniale greco, cui Himera fornisce un contributo rilevante. Poco sappiamo sulla prima fase di vita (metà VII-inizi VI sec. a.C.); nella prima metà del VI sec. a.C. furono progettati due diversi e distinti impianti urbanistici regolari, caratterizzati da strade ortogonali che scandivano gli isolati, orientati in senso Nord-Sud in pianura, nella città bassa, in senso Est-Ovest nell'abitato in collina, città alta. Uno spazio privilegiato era riservato ai santuari. Il più noto, il Temenos di Athena, occupa la parte nord-orientale della città alta, mentre nella città bassa un grande santuario comprendeva il Tempio della Vittoria. All'interno del tessuto urbano sorgevano, poi, piccoli santuari di quartiere. L'intera area urbana era difesa da una cinta muraria. Le necropoli erano dislocate lungo i principali percorsi in uscita. Ben conosciuta è la necropoli orientale, situata presso la spiaggia, ad Est del fiume Imera, in contrada Pestavecchia. Quella sud si trova in località Scacciapiodocchi, presso la strada per l'entroterra; ad Ovest, infine, sono note due aree di necropoli: alle pendici del Piano del Tamburino e sulla Piana di Buonfornello.

L'Antiquarium

Realizzato su progetto di Franco Minissi, l'Antiquarium fu inaugurato nel 1984; rimasto

chiuso alcuni anni per lavori di ristrutturazione, è stato definitivamente riaperto al pubblico nel 2001. Vi sono conservati i reperti più notevoli rinvenuti negli scavi di Himera ed in altri siti ricadenti nel territorio della polis. Lo spazio espositivo, articolato su più livelli collegati da rampe, si sviluppa lungo un itinerario di visita che ripercorre le principali problematiche storiche e culturali della colonia greca e del suo territorio. Nella saletta d'ingresso pannelli didattici introducono alla storia e topografia del sito, mentre uno spazio espositivo è dedicato ad una gronda a testa leonina dal Tempio della Vittoria ed al medagliere. La visita procede nel "livello superiore" dove sono esposti elementi architettonici ed offerte votive dal Temenos di Athena, sulla città alta. Il "livello centrale" è dedicato agli oggetti di "cultura materiale" provenienti dagli scavi realizzati nei vari settori dell'abitato. Il "livello inferiore" accoglie una selezione di vasi e corredi dalle Necropoli; una sezione dedicata ad importanti siti del territorio quali Terravecchia di Cuti, Monte Riparato, Mura Pregne/Brucato, Cefalù ed una esposizione di reperti subacquei. La visita si conclude con il mosaico policromo, di tradizione africana, rinvenuto nella villa romana di Settefrati, situata su un costone a strapiombo sul mare, ad Ovest di Cefalù.

- e) *N. 30 cartelle con disegni animati 3D e/o inserti reali di 60" di racconto del territorio. Gli argomenti delle cartelle dovranno prevedere: 1) Arte e cultura; 2) Tradizioni locali; 3) Città di Himera/archeologia; 4) Scorci panoramici/attrazioni naturalistiche.*

2. PRESTAZIONI E SPECIFICHE TECNICHE

2.1. Con il presente appalto si richiedono i seguenti servizi e forniture:

A. servizio di ricerca e studi preparatori:

dovranno essere organizzate ricerche e studi preparatori di raccolta dati funzionali alla realizzazione del progetto – ricerche storiche, archeologiche e culturali del patrimonio ambientale e culturale costiero (quali, a titolo esemplificativo e non esaustivo, i reperti archeologici legati alla costa, le tradizioni folkloristiche e le tradizioni dell'enogastronomia locale, gli antichi e contemporanei mestieri legati alla pesca, i commerci marittimi storici dei luoghi, il tessuto socio-economico del territorio costiero, ecc.). Molti dei suddetti studi e ricerche sono già disponibili e potranno essere utilizzate per la realizzazione dei contenuti richiesti;

B. servizi di progettazione e allestimento del museo del mare da realizzare presso i locali ex Approdo sito in piazza Trizzanò nel Comune di Santa Flavia (PA) – località Porticello:

dovrà essere realizzato un layout dell'allestimento del museo della pesca e delle tradizioni marinare presso i locali ex Approdo di Piazza Trizzanò in maniera funzionale alla fruizione dell'utenza;

C. servizi di progettazione e allestimento del museo dei commerci marittimi da realizzare presso i locali della Torre della Roccella nel comune di Campofelice di Roccella (PA):

dovrà essere realizzato un layout dell'allestimento del Museo dei commerci marittimi e l'interscambio delle culture da realizzare presso i locali della Torre

della Roccella nel comune di Campofelice di Roccella, in maniera funzionale alla fruizione dell'utenza;

D. progettazione e fornitura di nuove soluzioni tecnologiche e degli strumenti di realtà aumentata finalizzati a valorizzare i beni culturali legati al mare e alla storia locale e la loro messa in rete:

si dovrà provvedere alla progettazione e fornitura delle soluzioni tecnologiche e degli strumenti di realtà aumentata, collocando le predette forniture in maniera coerente con il layout individuato presso i locali del Museo del Mare di Porticello e del Museo del Commercio Marittimo di Campofelice di Roccella, garantendo che ogni visitatore dei musei possa usufruire individualmente dei supporti tecnologici forniti (app, visori, video e audio in almeno 3 lingue comunitarie, (l'italiano, l'inglese, il francese.), garantendo inoltre che tutti gli strumenti di realtà aumentata siano allestiti presso i locali dei suddetti musei, come progettati; le forniture devono essere previste nel numero e con le caratteristiche minime indicate nel progetto, che costituisce parte integrante del presente capitolato, e di seguito articolati nei seguenti servizi e forniture:

1. Progettazione e sviluppo dei prodotti meglio descritti ai precedenti punti 1.4 e 1.5 del presente capitolato;
2. Progettazione e sviluppo di un'app ios ed android in realtà aumentata (le informazioni devono essere rese in almeno tre lingue comunitarie, (l'italiano, l'inglese e il francese);
3. Acquisizioni ed elaborazioni di contenuti multimediali attraverso droni, cam 360 e scanner 3d da effettuare presso il territorio del Flag Golfo di Termini Imerese;
4. N° 8 visori di realtà aumentata con caratteristiche almeno pari all' Oculus Quest 2, Visore VR all-in-one, da 256 GB (audio e video devono contenere informazioni in almeno tre lingue comunitarie, (l'italiano, l'inglese e il francese);
5. N° 2 rack di caricamento visori da 8 posti;
6. produzione di n. 2 video promozionali dei due Musei della durata di 15' e le relative riduzioni a 3' ed 1' (audio e video devono contenere informazioni in almeno tre lingue comunitarie, obbligatoriamente è richiesto l'italiano, l'inglese e il francese);

L'Appaltatore dovrà fornire al Flag il sistema (software e hardware) nonché i supporti tecnologici necessari alla fruizione della visita, conformemente a quanto offerto in sede di gara e fermo restando che sia il sistema che i supporti dovranno essere rispondenti alle caratteristiche inderogabili del progetto come descritte nel presente Capitolato.

La fornitura include tutti gli accessori, quali cavi, prolunghe, alimentatori, caricabatterie, eccetera.

Tutti i suddetti prodotti oggetto di fornitura dovranno essere nuovi, a norma CE e corredati della relativa garanzia del produttore della durata di 24 mesi.

L'Appaltatore dovrà fornire i supporti tecnologici necessari alla fruizione della visita nel numero indicato nell'offerta tecnica e comunque secondo quanto richiesto nel progetto, nelle predette forniture devono essere compresi i relativi servizi di trasporto, consegna ed installazione presso i locali che saranno indicati dal RUP del Flag ed in maniera conforme al layout offerto.

I testi destinati ai contenuti multimediali (video e ascolto) e i contenuti editoriali destinati al sito web e al materiale informativo a stampa, saranno elaborati e concordati con il RUP designato dal FLAG, che dovrà validare i contenuti relativi alle informazioni. Sono pertanto inclusi nell'oggetto dell'appalto anche l'adattamento dei testi all'ascolto, la voce narrante, la registrazione del primo canale di lingua, la traduzione e registrazione degli ulteriori canali di lingua (inglese, francese o altre lingue comunitarie offerte), la regia, nonché la selezione delle musiche e l'acquisto dei diritti d'autore, nonché le traduzioni nelle altre lingue comunitarie.

E. assistenza su hardware e software fino alla conclusione del progetto e/o fino al termine di scadenza del progetto prorogato.

Fermo restando che il sistema e tutti i prodotti forniti devono essere corredati da garanzia fino alla conclusione del progetto e/o fino al termine di scadenza del progetto prorogato e comunque per la durata prevista dalla normativa vigente, l'Appaltatore deve prestare il servizio di assistenza e manutenzione sulle componenti software, hardware, sui supporti tecnologici necessari alla fruizione della visita virtuale. Il servizio include l'assistenza e la manutenzione - assistenza in loco - nonché il ripristino o la sostituzione delle componenti e degli apparecchi forniti che risultino non funzionanti. L'Appaltatore deve fornire l'assistenza e la manutenzione, conformemente alle modalità e tempistiche previste nell'offerta tecnica presentata in sede di gara. Il servizio di manutenzione dei supporti tecnologici e delle componenti necessarie alla fruizione della visita include, nel caso in cui non sia possibile la loro riparazione, la sostituzione a spese dell'Appaltatore e pertanto senza alcun costo per il Flag. Le segnalazioni relative ai malfunzionamenti saranno effettuate dal Flag a mezzo telefono e/o fax e/o e-mail al Responsabile dell'appalto nominato dall'Appaltatore secondo quanto previsto nel presente Avviso.

2.2. *Durata e importo dell'appalto*

L'appalto dovrà essere ultimato entro e non oltre la data del 30 novembre 2021, potrà essere richiesta e concessa eventuale proroga compatibilmente con la data di chiusura concessa dall'O.I. alla stazione appaltante.

L'importo offerto dall'aggiudicatario resterà fisso ed invariabile per tutta la durata del contratto. Il prezzo compensa l'aggiudicatario di ogni utile, spesa, onere generale o particolare, principale od accessorio, inerente il servizio erogato.

Il Flag si riserva la facoltà di richiedere agli aggiudicatari in corso di esecuzione una ulteriore o una minore prestazione dei servizi fino ad una percentuale massima del 20% dell'importo di aggiudicazione, di cui all'art. 3.2. Tale facoltà non costituisce impegno vincolante per il Flag che la eserciterà a suo insindacabile giudizio, senza che il soggetto aggiudicatario abbia nulla a che pretendere al riguardo.

2.3. *Responsabile Unico del Procedimento*

Il Responsabile Unico del Procedimento (RUP), ai sensi dell'art. 31 D.Lgs. n. 50/2016, è il dott. Giuseppe Sanfilippo, direttore del Flag.

Compete al responsabile del procedimento, oltre a quanto previsto dalla L. n. 241/1990: adottare gli atti di competenza istruttoria e di proposta, in raccordo e/o in conseguenza alle iniziative del responsabile tecnico e della Commissione di valutazione; accertare la data di inizio del servizio e ogni altro termine di esecuzione dello stesso; accertare e comunicare le penali per il ritardato adempimento degli obblighi contrattuali, anche sulla base delle

proposte del responsabile tecnico del servizio; proporre e comunicare la risoluzione del contratto quando ne sussistano i presupposti.

Il Referente dell'aggiudicatario sarà il coordinatore tecnico scientifico indicato nell'offerta tecnica.

2.4. Responsabile tecnico del servizio

Il Flag, entro 10 giorni dalla data di stipula del Contratto di affidamento, provvederà a nominare e a comunicare all'aggiudicatario il responsabile tecnico del servizio, deputato alla verifica della qualità delle prestazioni rese, con il compito di valutare e discutere i prodotti e gli Stati Avanzamento Lavori al fine del loro miglioramento tramite variazioni, integrazioni, modifiche.

Ad esso compete inoltre in particolare:

1. il controllo sulla corretta esecuzione dell'oggetto del contratto, principalmente sotto il profilo della qualità del servizio reso;
2. la segnalazione al responsabile del procedimento di eventuali inadempimenti sotto il profilo della qualità del servizio reso;
3. la certificazione della regolare esecuzione del servizio.

3. ADEMPIMENTI E GESTIONE DEL CONTRATTO

3.1. Contenuto dell'offerta tecnica

L'offerta tecnica dovrà contenere i seguenti elaborati redatti singolarmente.

Descrizione argomentata del progetto autoriale delle produzioni previste per i due Musei, (max 15 pagine A4 corpo 12) per ciascuno dei due Musei);

- a) Elenco delle strumentazioni tecniche utilizzate per le fasi di produzione e post-produzione (comprensivo di schede tecniche illustrate nei dettagli);
- b) Elenco del gruppo di lavoro utilizzato dedicato alla realizzazione delle fasi di produzione e diffusione (occorre allegare il curriculum del personale *impiegato nelle produzioni*);
- c) Cronoprogramma degli interventi, distinto per ogni servizio ed attività richiesta;
- d) Descrizione dei servizi aggiuntivi rispetto a quanto richiesto dal presente capitolato, finalizzati al miglioramento qualitativo e quantitativo delle fasi di produzione e installazione.

3.2. Esecuzione

Fanno parte del contratto, anche se materialmente non allegati:

1. il presente capitolato;
2. l'offerta dell'aggiudicatario;

L'esecuzione delle prestazioni dedotte in contratto può avvenire solo dopo la stipula del contratto medesimo, a decorrere dal termine ivi indicato, salvo che il responsabile del procedimento ne richieda nei casi di urgenza l'esecuzione anticipata per esigenze del Flag ai sensi del codice.

I concorrenti riuniti in RTI o Consorzio o GEIE devono eseguire le prestazioni nella percentuale corrispondente alla quota di partecipazione al raggruppamento così come definite nell'offerta.

L'aggiudicatario, nell'esecuzione del servizio, avrà l'obbligo di uniformarsi a tutte le disposizioni di legge e regolamenti e atti amministrativi concernenti la prestazione in oggetto.

3.3. Luogo di esecuzione

Il luogo di esecuzione dei servizi è la sede dei due Musei in località Porticello e Campofelice di Roccella sul territorio della Regione Siciliana.

3.4. Varianti in corso di esecuzione

Le varianti sono ammesse nel corso dell'esecuzione del contratto nei casi e nei limiti, in quanto compatibili con l'oggetto del contratto.

Non sono considerate varianti gli interventi disposti dal responsabile tecnico per risolvere aspetti di dettaglio, che siano contenuti entro un importo non superiore al 10%, purché non comportino un aumento dell'importo del contratto stipulato.

Il Flag, durante l'esecuzione del contratto, può ordinare una variazione in aumento o in diminuzione fino alla concorrenza di un quinto dell'importo dell'appalto, che l'esecutore dell'appalto è tenuto ad eseguire agli stessi prezzi, patti e condizioni del contratto originario. Nel caso in cui i prezzi per dar luogo alle variazioni non fossero previsti in contratto, saranno concordati tra i contraenti in atto separato, su proposta del responsabile del procedimento.

3.5. Cessione del contratto e del credito

Il contratto non può essere ceduto, a pena di nullità.

Nel caso di cessione del credito, ai fini della relativa opponibilità, essa deve essere stipulata mediante atto pubblico o scrittura privata autenticata e deve essere notificata al Flag. Diventa efficace e opponibile qualora il Flag non la rifiuti con comunicazione da notificarsi al cedente e al cessionario entro quindici giorni dalla notifica della cessione. In ogni caso il Flag cui è stata notificata la cessione può opporre al cessionario tutte le eccezioni opponibili al cedente in base al contratto con questo stipulato.

3.6. Subappalto

Non è ammesso il subappalto.

3.7. Fatturazione

Per l'esecuzione del servizio è prevista una fatturazione delle prestazioni effettuate, sulla base delle scadenze dei pagamenti dovuti ai sensi del successivo art. 3.10.

3.8. Revisione dei prezzi

Non è ammesso procedere alla revisione dei prezzi.

3.9. Verifica di regolare esecuzione

Ultimata la prestazione del servizio oggetto del contratto, il Flag, per il tramite del responsabile tecnico, procederà alla verifica della regolare esecuzione. L'attività di verifica sarà svolta in contraddittorio con l'aggiudicatario, che avrà l'obbligo di mettere a disposizione tutta la documentazione richiesta, nonché di fornire ogni altra utile informazione.

Il certificato di regolare esecuzione, ultimata la prestazione del servizio, è rilasciato dal responsabile tecnico del servizio entro 30 giorni dalla data di ultimazione del servizio. Il

certificato di regolare esecuzione è trasmesso al responsabile del procedimento ed è approvato dal Direttore del Flag entro 30 giorni dalla data di redazione.

3.10. Modalità di pagamento

L'appalto è regolato dalla clausola della garanzia di risultato, per cui l'Affidatario si assume completamente l'onere di garantire lo svolgimento dei servizi, nel rispetto della tempistica presentata, con pieno soddisfacimento della stazione appaltante, restando inteso che al venir meno dei risultati anche intermedi, la stazione appaltante applicherà specifiche penalità.

L'importo per lo svolgimento dei servizi sarà erogato come segue:

- una 1° rata di acconto pari al 30% dell'importo dell'aggiudicazione. L'anticipazione verrà erogata previa presentazione di polizza fidejussoria prestata da imprese di assicurazione autorizzate ad esercitare le assicurazioni del ramo cauzioni di cui alle lettere b) e c) della legge 10.06.1982 n 348, ovvero di fidejussione bancaria, a garanzia dell'importo anticipato, ovvero fidejussione rilasciata anche da intermediari finanziari iscritti all'elenco speciale di cui all'art. 107 del D.Lgs. 385/93 del TUB. La fidejussione dovrà avere scadenza non anteriore al 30/09/2020, tacitamente rinnovata e svincolata solo su disposizione del FLAG;
- una 2° rata di acconto pari al 30% dell'importo dell'aggiudicazione previa dimostrazione dell'avvenuta realizzazione del 30% delle attività previste nel periodo di riferimento come da cronoprogramma e presentazione dello stato di avanzamento dei lavori valorizzato in base ai corrispettivi contrattualizzati controfirmato dal Direttore dell'esecuzione a conferma della effettiva e regolare esecuzione e della soddisfazione in relazione alle attività svolte.
- una 3° rata di acconto pari al 30% dell'importo dell'aggiudicazione previa dimostrazione dell'avvenuta realizzazione del 60% delle attività previste nel periodo di riferimento come da cronoprogramma e presentazione dello stato di avanzamento dei lavori valorizzato in base ai corrispettivi contrattualizzati controfirmato dal Direttore dell'esecuzione a conferma della effettiva e regolare esecuzione e della soddisfazione in relazione alle attività svolte.
- una un'ultima rata a saldo dell'importo contrattuale pari al restante 10% dell'importo dell'aggiudicazione ad ultimazione del servizio previa presentazione della documentazione finale riepilogativa a dimostrazione dell'avvenuta e completa realizzazione delle attività previste e presentazione dello stato di avanzamento dei lavori valorizzato in base ai corrispettivi contrattualizzati controfirmato dal Direttore dell'esecuzione a conferma della effettiva e regolare esecuzione e della soddisfazione in relazione alle attività svolte. Le somme saranno erogate previa presentazione di regolari fatture. Le liquidazioni, dedotte le eventuali penalità in cui l'appaltatore è incorso, avverranno entro 60 giorni dal ricevimento delle fatture mediante accredito su conto corrente bancario intestato all'Affidatario.

Tale modalità di pagamento, nonché le coordinate bancarie, dovranno essere indicate sulle fatture.

Le fatture dovranno indicare gli estremi del contratto e la dicitura: *“Gara per l'affidamento dei servizi per l'ideazione e la realizzazione di un progetto di valorizzazione dei musei della Costa d'Oro, con l'impiego di nuove soluzioni tecnologiche e in particolare l'impiego della*

realtà aumentata e realtà virtuale - PO FEAMP 2014-2020 - Priorità 4 - Misura 4.63 - Azione 3.A del PdA - C.U.P. G67B17003420009 - C.I.G. 8862061416;

In caso di R.T.I. o di consorzio ordinario di concorrenti non è consentita la fatturazione separata, essendo la rappresentanza riconosciuta solo all'impresa mandataria.

Ogni pagamento sarà effettuato previa:

1. presentazione di regolare fattura nella quale siano indicati il CUP e CIG di progetto;
2. presentazione di apposita garanzia fidejussoria a favore del Flag, pari all'importo della somma richiesta come anticipazione richiesta;
3. verifica della regolarità degli obblighi concernenti le dichiarazioni e i conseguenti adempimenti in materia di contributi previdenziali e assistenziali in favore dei lavoratori;
4. presentazione di dichiarazione sostitutiva, resa ai sensi del D.P.R. n. 445 del 2000, con cui si attesta l'adempimento degli obblighi richiesti dal D.L. n. 83 del 2012, art 13-ter, nell'ambito dei contratti di appalto e subappalto di opere e servizi, ovvero il regolare versamento dell'IVA e delle ritenute;
5. attestazione di regolare esecuzione dei servizi.

Resta inteso che i termini di pagamento verranno sospesi nel caso vengano contestate alla Ditta/Società aggiudicataria inadempienze nell'esecuzione del servizio che abbiano comportato l'applicazione delle penali.

In tali casi i termini di pagamento decorreranno dalla data di definizione del contenzioso ed accertato che non sussistano penali da applicare.

I pagamenti saranno effettuati mediante bonifico intestato alla Ditta/Società aggiudicataria previa comunicazione del conto corrente dedicato ai sensi della L. n. 136/2010 e ss.mm.ii.

3.11. Tracciabilità dei flussi finanziari

L'aggiudicatario assume tutti gli obblighi di tracciabilità dei flussi finanziari di cui all'art. 3 della Legge n. 136/2010 e ss.mm.ii.

3.12. Inadempienze e penali

Le violazioni degli obblighi che fanno carico alla Ditta/Società aggiudicataria e/o comunque gli inadempimenti, le negligenze e/o ritardi nello svolgimento del servizio o nell'esecuzione del contratto saranno motivo di richiamo scritto. Il FLAG, a mezzo lettera raccomandata A/R o PEC, intimerà alla Ditta/Società aggiudicataria di provvedere, entro il termine perentorio ivi indicato, alla messa in opera di quanto necessario per il rispetto delle specifiche norme contrattuali.

Eventuali controdeduzioni (debitamente giustificate e dimostrate) dovranno pervenire entro n. 10 giorni dal ricevimento del richiamo. Decorso inutilmente detto termine ovvero in caso di rigetto delle controdeduzioni, o infondatezza delle stesse è facoltà del FLAG procedere all'applicazione di penali.

Qualora venga accertata la non perfetta esecuzione del contratto, verrà applicata a carico della Ditta/Società aggiudicataria, previa contestazione, una penale, per ogni singola inadempienza pari all'1% fino alla concorrenza del 20% del valore complessivo. Qualora nell'esecuzione del contratto si verificassero diverse inadempienze, il FLAG, oltre

l'applicazione della penale, potrà, a suo insindacabile giudizio, risolvere in ogni tempo il contratto, previo avviso scritto alla Ditta/Società. In tal caso il FLAG pagherà alla Ditta/Società il prezzo contrattuale del servizio effettuato fino al giorno della risoluzione, fatto salvo ogni eventuale risarcimento danni. Sarà, inoltre, detratto dall'importo contrattuale il costo delle prestazioni non effettuate.

3.13. Oneri e diritti della stazione appaltante

Al FLAG competono, in relazione ai servizi oggetto del presente capitolato, i seguenti oneri e diritti:

- valutare ex ante ed ex post la programmazione e realizzazione del Piano editoriale delle trasmissioni televisive;
- verificare la regolarità degli adempimenti a carico dell'affidatario rispetto agli obblighi contrattuali assunti;
- valutare il livello, la funzionalità e la congruità dei servizi resi rilevando eventuali anomalie e inadempienze dell'affidatario;
- verificare la qualità e l'efficienza del servizio;
- indicare soluzioni tecnico-operative per risolvere problemi e migliorare la prestazione dei servizi;
- sovrintendere, anche effettuando verifiche e ispezioni, al regolare svolgimento del servizio.

3.14. Oneri e obblighi a carico dell'appaltatore

La Ditta/Società aggiudicataria si obbliga:

- a disporre, alla data della stipula del contratto, di una figura professionale (responsabile del servizio) idonea a fungere da raccordo tra il FLAG e l'aggiudicatario, preferibilmente localizzata nel territorio regionale siciliano, per la prestazione dei servizi al committente;
- a sviluppare le attività di cui al presente bando, in costante collaborazione con il coordinatore tecnico del FLAG;
- a garantire l'esecuzione delle attività previste dall'incarico secondo i tempi e le esigenze manifestati dal FLAG;
- a garantire un numero adeguato di addetti;
- a osservare scrupolosamente la normativa in materia di riservatezza e trattamento dei dati personali e sensibili, in tutte le occasioni per le quali sarà applicabile nello svolgimento dell'incarico;
- ad assumere in proprio ogni responsabilità in caso di infortunio e di danni arrecati a persone e cose sia del FLAG che di terzi, in dipendenza di manchevolezze e/o trascuratezze nell'esecuzione delle prestazioni contrattuali;

La Ditta/Società aggiudicataria, al momento della sottoscrizione del contratto, dovrà rendere noto al FLAG il nominativo del responsabile del servizio che si occuperà di tutti gli aspetti del servizio oggetto del presente capitolato.

Il FLAG rimarrà proprietario esclusivo del materiale prodotto dalla Ditta/Società aggiudicataria e potrà liberamente disporre citando l'autore. Nulla potrà essere richiesto al

FLAG per l'utilizzo, se non quanto previsto dal presente capitolato. Diritti di proprietà e/o di utilizzazione e sfruttamento economico degli elaborati, delle opere dell'ingegno, delle creazioni intellettuali e dell'altro materiale creato, inventato, predisposto o realizzato dalla Ditta/Società aggiudicataria, o da suoi dipendenti e collaboratori nell'ambito dell'esecuzione dell'appalto, rimarranno di esclusiva titolarità del FLAG. Detti diritti, ai sensi della L. n. 633/1941 "Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio" così come modificata ed integrata, devono intendersi ceduti, acquisiti e/o licenziati in modo perpetuo, illimitato, irrevocabile.

La Ditta/Società aggiudicataria dichiara di ottemperare a tutti gli obblighi verso i propri dipendenti in base alle disposizioni legislative e regolamentari in materia di lavoro e di assicurazioni sociali, assumendo a suo carico tutti gli oneri relativi.

La Ditta/Società aggiudicataria si assume ogni responsabilità per la corretta esecuzione delle prestazioni ad essa affidate e del rispetto del D. Lgs. n. 81/2008, Testo unico in materia di tutela della sicurezza sui posti di lavoro, in materia di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro.

Il FLAG non assume alcuna responsabilità per danni, infortuni ed altroché dovessero derivare a terzi per colpa dei collaboratori della Ditta/Società aggiudicataria durante lo svolgimento delle mansioni ad essi assegnate. La Ditta/Società aggiudicataria riconosce a proprio carico tutti gli oneri inerenti l'assicurazione delle risorse umane occupate nelle attività e assumerà in proprio ogni responsabilità in caso di infortuni e di danni arrecati eventualmente dal proprio personale a persone e a cose, sia del FLAG che di terzi, in dipendenza di colpa o negligenza nell'esecuzione delle prestazioni stabilite.

3.15. Risoluzione del contratto

Il contratto può essere risolto per inadempimento delle obbligazioni contrattuali ai sensi dell'art. 1453 del Codice civile. Nel caso di risoluzione del contratto la Ditta/Società aggiudicataria non avrà diritto ad ulteriori pagamenti da parte del Flag, salvo il diritto per quest'ultimo di risarcimento dei danni per un eventuale nuovo appalto e per tutti gli altri danni subiti. In ognuna delle ipotesi di risoluzione il contratto sarà risolto di diritto con effetto immediato a seguito della dichiarazione del FLAG in forma di lettera raccomandata o PEC, di volersi avvalere della clausola risolutiva, salvo il diritto al risarcimento dei maggiori danni subiti.

In caso di cessazione dell'azienda, di cessazione dell'attività, di concordato preventivo o fallimento, di atti di sequestro o di pignoramento a carico della Ditta/Società, il FLAG potrà risolvere anticipatamente il contratto.

Se perdurassero inadempienze da parte della Ditta/Società aggiudicataria, sarà fermo il diritto del FLAG al risarcimento dei danni derivanti dalla necessità di procedere alla stipula di un nuovo contratto con la Ditta/Società 2° classificata.

3.16. Trattamento dei dati personali

Il FLAG provvede al trattamento dei dati personali relativi al presente contratto ai sensi del D. Lgs. n. 196/2003. La Ditta/Società aggiudicataria si impegna a trattare i dati personali provenienti dal FLAG unicamente per le finalità connesse all'esecuzione del presente contratto.

3.17. Controversie e foro competente

Per qualunque controversia che dovesse insorgere in dipendenza dell'invito ad offrire, del presente capitolato e del conseguente contratto sarà esclusivamente competente il Foro di Termini Imerese.

Il RUP
(dott. *Giuseppe Sanfilippo*)



Il Presidente
(avv. *Giuseppe Virga*)

