

# GIOCO DI RUOLO DELL'ANNO



# REGOLAMENTO 2018

## Sommario

<b>1. Introduzione.....</b>	<b>3</b>
1.1. Scopo del concorso .....	3
1.2. Organizzazione.....	3
<b>2. Modalità di iscrizione .....</b>	<b>3</b>
2.1. Requisiti di partecipazione .....	3
2.2. Finestra temporale.....	3
2.3. Ristampe e riedizioni.....	3
2.4. Espansioni e supplementi .....	3
2.5. Inappellabilità .....	4
2.6. Modulo Online .....	4
2.7. Invio dei giochi .....	4
2.8. Impegno a promuovere il vincitore .....	4
<b>3. Svolgimento dei lavori.....</b>	<b>5</b>
3.1. Avvio del concorso .....	5
3.2. Valutazione e discussione dei giochi .....	5
3.3. Selezione dei finalisti.....	5
3.4. Scelta dei vincitori .....	5
3.5. Annuncio dei Vincitori .....	5
3.6. Premiazione .....	6
<b>4. I criteri di giudizio.....</b>	<b>6</b>
4.1. Idea del gioco .....	6
4.2. Regolamento.....	6
4.3. Manuale .....	6
4.4. Illustrazioni.....	6
<b>5. Premi e logo .....</b>	<b>6</b>
<b>6. La giuria .....</b>	<b>7</b>
6.1. Composizione.....	7
6.2. I giurati .....	7
6.3. Durata dell'incarico .....	7
6.4. Il Presidente .....	7
6.5. Il Vicepresidente .....	8
6.6. Il Coordinatore .....	8
6.7. Abbandono ed esclusione .....	8
6.8. Cooptazione .....	8
6.9. Rimborsi e compensi .....	9
<b>7. Finanziamento del concorso .....</b>	<b>9</b>
7.1. Oneri di gestione.....	9
7.2. Comunicazione dedicata al premio .....	9

## 1. Introduzione

### 1.1. Scopo del concorso

Scopo del concorso è promuovere e valorizzare il gioco di ruolo come bene culturale, artistico e autoriale nella società tramite la scelta di un "Gioco di Ruolo dell'Anno" secondo i criteri illustrati al paragrafo 4.

### 1.2. Organizzazione

Il concorso è organizzato da Lucca Crea Srl (in seguito indicato anche come l'Organizzazione), che detiene la titolarità del premio, dei suoi loghi/marchi e la totale discrezionalità sul regolamento. L'Organizzazione si riserva il diritto di modificare, anche parzialmente e in qualunque momento, le modalità di assegnazione del Premio e il Regolamento relativo. La giuria può proporre modifiche al Regolamento. Le proposte di modifiche saranno valutate ed eventualmente applicate dall'Organizzazione del concorso.

## 2. Modalità di iscrizione

### 2.1. Requisiti di partecipazione

Al concorso possono partecipare i giochi che rispondono ai seguenti requisiti:

- A. giochi di ruolo tradizionali, eventualmente inclusivi di componentistica multimediale. Sono esclusi i videogiochi in tutte le forme e i regolamenti per giochi di ruolo live, mentre sono ammessi i giochi in formato elettronico (pdf, epub, mobi);
- B. prodotti interamente in lingua italiana;
- C. non hanno partecipato alla precedente edizione del concorso;
- D. giochi pubblicati (immessi per la prima volta sul mercato con copia commerciale) all'interno della finestra temporale indicata al punto 2.2.

### 2.2. Finestra temporale

All'edizione 2018 del concorso possono partecipare i giochi usciti tra l'1 giugno 2017 e il 31 Maggio 2018. Ci sono due finestre di iscrizione: i giochi usciti entro il 31 dicembre 2017 devono essere iscritti entro 2 settimane dall'apertura delle iscrizioni e inviati entro 2 settimane dall'approvazione dell'iscrizione; i giochi pubblicati nel corso del 2018 devono essere iscritti entro il 31 maggio e arrivare alla sede di Lucca Crea entro 2 settimane dall'approvazione dell'iscrizione e comunque non oltre il 15 giugno, pena la non ammissione al concorso.

### 2.3. Ristampe e riedizioni

Sono ammesse al concorso anche nuove versioni di giochi già pubblicati purché, a discrezione della giuria, contengano innovazioni significative.

### 2.4. Espansioni e supplementi

Non sono ammesse al concorso espansioni e ambientazioni.

## 2.5. Inappellabilità

Le decisioni della giuria riguardo l'ammissibilità dei giochi al concorso, la selezione dei finalisti e la scelta dei vincitori sono inappellabili.

## 2.6. Modulo Online

L'iscrizione avviene tramite la compilazione, fino al 31 maggio, di un modulo online sul quale siano indicate le seguenti informazioni:

- A. nome e contatti (telefono/e-mail) di chi iscrive il gioco;
- B. nome del gioco;
- C. autore del gioco;
- D. editore o distributore esclusivo per l'Italia;
- E. età (min/max) consigliata dei giocatori;
- F. prezzo di vendita consigliato;
- G. al suddetto modulo dovranno essere allegate un'immagine del gioco in alta risoluzione (300 dpi, minimo 12 cm di lato) e una breve descrizione del gioco che la giuria potrà utilizzare per finalità di comunicazione e promozione.
- H. al suddetto modulo devono essere allegate una breve descrizione del gioco e tre immagini in alta risoluzione (300 dpi, minimo 12 cm di lato): un'immagine 2D della copertina della confezione; un'immagine 3D della confezione (se presente, se così non fosse al suo posto è richiesta un'immagine interna del manuale), ed un'immagine del set-up del gioco. Il testo e le immagini potranno essere utilizzate dalla giuria per finalità di comunicazione e promozione.

## 2.7. Invio dei giochi

Una volta compilato il modulo on line, l'iscrizione può dirsi completa mettendo il gioco a disposizione dei giurati entro le date indicate al punto 2.2 e secondo le seguenti modalità:

- A. forma cartacea: sette copie del gioco (una per ciascun giurato) devono essere inviate entro le date indicate al punto 2.2 a Lucca Crea Srl, che provvederà a distribuirle ai singoli giurati. Al termine dei lavori di giuria i giochi restano di esclusiva proprietà dei giurati senza alcun vincolo sul proprio utilizzo (ivi compresa la vendita o la donazione).
- B. forma elettronica: soltanto se il gioco viene pubblicato in formato elettronico, deve essere inviato a Lucca Crea Srl per via telematica.

## 2.8. Impegno a promuovere il vincitore

Chi iscrive il gioco si impegna, in caso di vittoria:

- a supportare gli sforzi promozionali messi in atto dall'Organizzazione fornendo un minimo di 5 scatole del gioco a titolo gratuito
- a dare comunicazione della vittoria sul web (sito dell'editore italiano e social network), presso i partner internazionali e presso la catena distributiva
- a realizzare strumenti adeguatamente brandizzati di in-store promotion (es. standee, dispenser e locandine).
- ad inserire il logo nelle future ristampe del gioco vincitore e sul catalogo dell'editore italiano

## 3. Svolgimento dei lavori

### 3.1. Avvio del concorso

Il concorso viene avviato all'apertura delle iscrizioni. A partire da quella data il regolamento resterà inalterato sino alla premiazione.

### 3.2. Valutazione e discussione dei giochi

I membri della giuria potranno valutare autonomamente e discutere i titoli in concorso utilizzando il forum on line riservato messo a disposizione da Lucca Crea Srl e gestito dal coordinatore della giuria. Sul forum verrà aperta una sezione per ogni gioco iscritto, nel quale i giurati potranno inserire i propri commenti (analisi, esperienze di gioco, valutazioni, notizie di contorno).

### 3.3. Selezione dei finalisti

- A. Ogni giurato dovrà indicare entro il 31 agosto al coordinatore, con voto segreto, i 5 giochi meritevoli di accedere alla fase finale, mettendoli in ordine di preferenza. Al primo gioco verranno assegnati 10 punti, al secondo 9 punti, al terzo 8 punti, al quarto 7 punti, al quinto 6 punti.
- B. La somma dei punteggi indicati da ciascun giurato darà luogo a una classifica. I primi 3 giochi della classifica saranno i finalisti per il Gioco di Ruolo dell'Anno.
- C. E' facoltà della giuria portare a 5 il numero dei finalisti, nel caso in cui sia stata iscritta una quantità sufficiente di prodotti meritevoli.
- D. Per dirimere eventuali casi di parità saranno utilizzati i seguenti criteri: maggior numero di voti ottenuti; punteggio più alto dopo aver eliminato il singolo voto più basso;
- E. I finalisti per il Gioco di Ruolo dell'Anno verranno comunicati dall'organizzazione entro la prima settimana di settembre.

### 3.4. Scelta dei vincitori

- A. Entro il primo fine settimana di ottobre la giuria si riunirà in spazi messi a disposizione da Lucca Crea per scegliere tra i giochi finalisti il Gioco di Ruolo dell'Anno e assegnare le eventuali menzioni speciali.
- B. In caso di non unanimità sul gioco da premiare si procederà a una votazione segreta. Nel caso che nessuno dei candidati raggiunga la maggioranza assoluta dei votanti, si eliminerà il candidato con meno voti e si ripeterà la votazione tra i rimanenti. I candidati con zero voti vengono eliminati automaticamente. In caso di stallo (es. tre giochi con tre voti ciascuno) il presidente dovrà stimolare una discussione internamente alla giuria con lo scopo di trovare una soluzione condivisa.

### 3.5. Annuncio dei Vincitori

Il vincitore sarà annunciato entro due settimane dalla riunione della giuria.

### 3.6. Premiazione

La premiazione del vincitore avverrà a Lucca nel corso della manifestazione Lucca Comics & Games.

## 4. I criteri di giudizio

### 4.1. Idea del gioco

La giuria valuterà l'originalità del gioco, la sua giocabilità e il valore ludico. Saranno considerati punti di merito: la facilità di creazione dei personaggi, la capacità del sistema di gioco di spingere il giocatori al role-playing, la semplicità per il game master (ove presente) di preparare la sessione di gioco, l'elaborazione di nuovi e innovativi strumenti per la conduzione del gioco e per lo sviluppo delle campagne. In caso di giochi dotati di ambientazione sarà valutata anche l'aderenza del sistema di gioco all'ambientazione proposta

### 4.2. Regolamento

E' essenziale che il regolamento del gioco sia chiaro, non ambiguo, completo, comprensibile e ben strutturato. Fermi restando i punti appena elencati, saranno giudicate con favore le soluzioni redazionali che velocizzino l'apprendimento delle meccaniche base e rendano "immediata" l'esperienza ludica. Nel caso di giochi importati dall'estero (cosiddette "localizzazioni"), particolare attenzione verrà posta nella valutazione della traduzione del manuale.

### 4.3. Manuale

Per i prodotti cartacei la giuria valuterà la qualità editoriale e la funzionalità del manuale, per quelli in formato elettronico la giuria valuterà la qualità del formato digitale e le eventuali funzionalità aggiuntive. In entrambi i casi saranno considerati punti di merito aggiuntivi la presenza di esempi di gioco e di materiale introduttivo per i giocatori (es. avventure, personaggi predefiniti, quickstart guide e tutorial).

### 4.4. Illustrazioni

La giuria considererà se le illustrazioni dei manuali siano in tema al gioco, come vi interagiscano o ne influenzino, positivamente o negativamente, la giocabilità e l'appetibilità per il pubblico.

## 5. Premi e logo

Il concorso "Gioco di Ruolo dell'Anno" assegna il premio "Gioco di Ruolo dell'Anno". La giuria si riserva di assegnare anche menzioni speciali. Gli editori/distributori dei giochi premiati potranno usare il bollino "Gioco di Ruolo dell'Anno" sui prodotti premiati e all'interno delle attività di comunicazione e marketing, secondo quando indicato di seguito.

Ai giochi premiati e ai finalisti saranno assegnati premi come descritto di seguito:

- nell'ambito di Lucca Games verrà assegnata a ciascun gioco finalista la possibilità di dimostrare il proprio gioco presso l'area dimostrazioni, dove sarà allestita un'apposita postazione brandizzata. Sarà dovere degli editori/distributori occuparsi dell'attività di dimostrazione;
- l'editore/distributore che ha iscritto il gioco risultato vincitore del premio "Gioco di Ruolo dell'Anno" avrà diritto a:

A. Banner sul sito di Lucca Comics & Games nella sezione Lucca Games a partire dal 1 Ottobre 2018 fino a Luglio 2019 (valore commerciale € 1.250)

- B. Banner on site nell'area di Lucca Games con stampe a carico dell'Organizzazione (valore commerciale € 1.250)
- C. Uso del logo secondo il manuale di utilizzo dei loghi prodotto da Lucca Crea. Gli editori dei giochi vincitori e di quelli entrati tra i finalisti riceveranno l'autorizzazione dell'utilizzo dei loghi, secondo le indicazioni del manuale d'uso, per tutti i materiali di promozione del prodotto vincitore o entrato tra i finalisti. Lucca Crea si riserva di prendere provvedimenti legali verso quegli editori che dovessero utilizzare il logo senza concessione, oppure in modo difforme da quanto indicato. Gli editori si impegnano a inserire il logo nelle future ristampe del gioco vincitore e nei propri cataloghi, laddove siano presenti giochi vincitori

## 6. La giuria

### 6.1. Composizione

La giuria si compone di 7 persone, tra cui un presidente, un vicepresidente e un coordinatore dei lavori

### 6.2. I giurati

I giurati sono scelti tra persone indipendenti e competenti, preferibilmente persone che, per lavoro o per hobby, si occupano della diffusione e della promozione del gioco di ruolo nella società. Sono incompatibili con la carica di giurato persone che abbiano rapporti di collaborazione (sia come dipendenti che come freelance) con editori di giochi e aziende distributrici. Sono altresì incompatibili con la carica di giurato persone che abbiano rapporti di collaborazione (sia come dipendenti che come freelance) con agenzie, associazioni o qualsiasi altro soggetto terzo che fornisca servizi alle suddette aziende.

### 6.3. Durata dell'incarico

I giurati restano in carica a tempo indeterminato e per almeno 2 anni, salvo rinuncia per motivate ragioni personali o per sopraggiunta incompatibilità.

### 6.4. Il Presidente

- A. Compito del Presidente è quello di fungere da portavoce della giuria, gestire le votazioni, moderare le discussioni, preparare le motivazioni dei premi
- B. Il Presidente di giuria è eletto con votazione segreta tra i membri della giuria
- C. Il Presidente resta in carica per 1 anno;
- D. L'elezione del Presidente ha luogo nel mese di novembre;
- E. Il Coordinatore del concorso non può essere eletto Presidente;
- F. Se nessun membro della giuria solleva obiezioni l'incarico del Presidente si intende automaticamente rinnovato di anno in anno.

### 6.5. Il Vicepresidente

- A. Compito del Vicepresidente è supportare il Presidente e sostituirlo nelle sue funzioni qualora avesse degli impedimenti;
- B. Il Vicepresidente di giuria è eletto con votazione segreta tra i membri della giuria;
- C. Il Vicepresidente resta in carica per 1 anno;
- D. L'elezione del Vicepresidente ha luogo nel mese di novembre, successivamente a quella del Presidente
- E. Il Coordinatore del concorso non può essere eletto Vicepresidente;
- F. Se nessun membro della giuria solleva obiezioni l'incarico del Vicepresidente si intende automaticamente rinnovato di anno in anno.

### 6.6. Il Coordinatore

- A. Il Coordinatore nominato da Lucca Crea, con il supporto della struttura organizzativa di Lucca Crea Srl, si occupa di gestire le iscrizioni, organizzare le riunioni della giuria, coordinare le comunicazioni interne alla giuria, ricordare ai giurati le scadenze e tenere i rapporti con gli editori
- B. Il Coordinatore del concorso è nominato dall'Organizzazione;
- C. In caso che il Coordinatore rinunci a far parte della giuria o ne venga escluso, Lucca Crea si impegna a sostituirlo entro 30 giorni;
- D. Se nessun membro della giuria solleva obiezioni l'incarico del Coordinatore si intende automaticamente rinnovato di anno in anno

### 6.7. Abbandono ed esclusione

- A. I giurati possono rinunciare in ogni momento all'incarico;
- B. L'incarico dei singoli giurati potrà essere revocato tramite votazione palese della maggioranza dei giurati;
- C. La richiesta di revoca può essere presentata dai singoli giurati nel mese di ottobre e deve essere motivata per iscritto;
- D. Un giurato al quale viene revocato l'incarico deve abbandonare la giuria.

### 6.8. Cooptazione

- A. Ogni qualvolta un giurato abbandoni la giuria o ne venga escluso sarà necessario sostituirlo entro la fine del mese di novembre;
- B. Il reintegro della giuria al numero di membri indicato al punto 6.1 avviene per cooptazione. I giurati in carica (inclusi quelli uscenti) propongono nuove persone. I giurati in carica (esclusi quelli uscenti) esprimono quindi le loro preferenze;

- C. La suddetta votazione si tiene successivamente a quella per il rinnovo delle cariche di Presidente e Vicepresidente;
- D. In caso di parità sarà il presidente a scegliere.

### 6.9. Rimborsi e compensi

- A. Lucca Crea Srl garantisce ai membri della giuria che risiedono al di fuori della regione Toscana il rimborso dei costi di vitto e alloggio in occasione della riunione per la scelta dei vincitori (1 notte in camera singola + 2 pasti);
- B. Lucca Crea Srl garantisce inoltre al presidente il rimborso dei costi di vitto e alloggio in occasione della premiazione (1 notte in camera doppia + 2 pasti) e a tutti i membri della giuria il titolo di ingresso alla manifestazione per tutta la sua durata
- C. Tutti gli altri costi, inclusi quelli per il viaggio dalla località di residenza a quella in cui si terranno riunione e premiazione, sono a carico del giurato.

## 7. Finanziamento del concorso

### 7.1. Oneri di gestione

Lucca Crea Srl è l'ente organizzatore del premio e si assume l'onere delle spese di gestione, della logistica e dell'ospitalità delle giurie. Si occupa di promuovere il gioco vincitore attraverso il Tour del Gioco dell'Anno che fa tappa presso varie manifestazioni di settore e non, in tutta Italia.

### 7.2. Comunicazione dedicata al premio

Lucca Crea Srl è l'ente organizzatore del premio e si assume l'onere della comunicazione incaricando le proprie agenzie di stampa.

