

# GIOCO DELL'ANNO



# REGOLAMENTO 2019

## Sommario

- 2.1. Introduzione 3Scopo 3Modalità di iscrizione 3Requisiti di partecipazione 3Ristampe e riedizioni 3Espansioni e supplementi 3Giochi a cui abbiano contribuito membri della giuria 3Inappellabilità 3Iscrizione 4Invio dei giochi 4Impegno a promuovere il vincitore 4Svolgimento dei lavori 4Avvio del concorso 4Valutazione e discussione dei giochi 5Selezione dei finalisti 5Scelta dei vincitori 5Annuncio dei vincitori 5Premiazione 5Criteri di giudizio 5Capacità di introdurre all'attività ludica 5Idea del gioco 5Regolamento 6Materiali 6Grafica 6Premi e logo 6Premi 6Logo 6

## 1. Introduzione

Il presente documento definisce le modalità di funzionamento del concorso “Gioco dell’Anno”, organizzato ogni anno da Lucca Crea s.r.l. (in seguito anche definita “Organizzazione”).

In particolare definisce la modalità di iscrizione, il metodo di lavoro, i criteri di giudizio e i premi.

Per tutto quanto concerne la composizione della giuria e il rapporto tra questa e l’Organizzazione si rimanda allo Statuto di Gioco dell’Anno e Gioco di Ruolo dell’Anno.

Per quanto riguarda i principi e le norme di comportamento dei giurati, si rimanda al Codice Etico di Gioco dell’Anno e Gioco di Ruolo dell’Anno.

Scopo del concorso “Gioco dell’Anno” è promuovere e valorizzare il gioco come bene culturale nelle famiglie e nella società tramite la scelta di un “Gioco dell’Anno” secondo i criteri illustrati al capitolo [4](#).

## 2. Modalità di iscrizione

### 2.1. Requisiti di partecipazione

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

- A. Sono giochi tradizionali, inclusivi eventualmente di parziale componentistica multimediale (sono esclusi ad es. i videogiochi in tutte le forme);
- B. Sono prodotti interamente in lingua italiana o comprensivi di traduzione in lingua italiana di tutti gli elementi indispensabili per giocare;
- C. Al momento della selezione dei finalisti (vedi [§3.3](#)) i giochi devono essere disponibili per l’acquisto nei negozi fisici o online;
- D. I giochi devono essere distribuiti in Italia.

### 2.2. Finestra Temporale

All’edizione 2019 del concorso possono partecipare i giochi pubblicati tra l’1 giugno 2018 e il 31 Maggio 2019.

### 2.3. Ristampe e riedizioni

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

### 2.4. Espansioni e supplementi

Non sono ammesse al concorso espansioni di giochi esistenti.

### 2.5. Giochi a cui abbiano contribuito membri della giuria

Nel caso di iscrizione al concorso di un titolo, alla cui ideazione, sviluppo, revisione, traduzione o playtesting abbia contribuito un membro della giuria, l’Organo di Vigilanza sarà incaricato di valutare la regolarità dell’iscrizione e adottare i provvedimenti necessari.

### 2.6. Inappellabilità

Le decisioni della giuria e dell’Organo di Vigilanza riguardo l’ammissibilità dei giochi al concorso, la selezione dei finalisti e la scelta dei vincitori sono inappellabili.

## 2.7. Iscrizione tramite Modulo Online

L'iscrizione avviene tramite la compilazione, entro le ore 24:00 del 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/i del gioco;
- D. illustratore/i del gioco;
- E. editore originale;
- F. distributore esclusivo per l'Italia;
- G. numero di giocatori (min/max);
- H. età (min/max) consigliata dei giocatori;
- I. durata del gioco;
- J. prezzo di vendita consigliato;
- K. 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 ed un'immagine del set-up del gioco. Il testo e le immagini potranno essere utilizzate dalla giuria per finalità di comunicazione e promozione.

## 2.8. Invio dei giochi

Una volta compilato il modulo online, l'iscrizione deve essere finalizzata inviando alla sede di Lucca Crea srl, entro il 15 giugno, nove copie commerciali del gioco. I giochi non pervenuti entro la suddetta scadenza verranno esclusi dalla presente edizione del concorso e considerati automaticamente iscritti alla successiva, fermo restando il rispetto dei requisiti di partecipazione. L'Organizzazione provvederà a spedire a ciascun giurato una copia di ogni gioco iscritto. 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).

## 2.9. 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 30 copie 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. Entro il 31 agosto ogni giurato dovrà indicare, con voto segreto, gli 8 giochi secondo lui 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, a tutti gli altri 6 punti.
- B. La somma dei punteggi indicati da ciascun giurato darà luogo ad una classifica. I primi 5 giochi della classifica saranno i finalisti per il Gioco dell'Anno.
- C. 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.
- D. I finalisti per il Gioco dell'Anno verranno comunicati dall'Organizzazione entro la metà 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 dell'Anno ed assegnare le eventuali menzioni speciali.
- B. In caso di non unanimità sul gioco da premiare si procederà ad 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 la metà di ottobre, con modalità decise da Lucca Crea.

### 3.6. Premiazione

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

## 4. Criteri di giudizio

### 4.1. Capacità di introdurre all'attività ludica

Verrà valorizzata la capacità del gioco di diventare un portale d'ingresso nel mondo del gioco e di spingere il gioco come fenomeno nella società. A questo proposito verrà valutata anche la capacità del gioco di funzionare con il target di età e numero di giocatori indicato sulla confezione.

### 4.2. Idea del gioco

La giuria valuterà l'originalità del gioco, la sua giocabilità ed il valore ludico, fermo restando l'obiettivo del concorso indicato al punto 1.1. Saranno considerati punti di merito: la presenza di innovazioni; meccaniche

chiare e raffinate; un sistema di gioco bilanciato anche al variare del numero e dell'esperienza dei giocatori; un'elevata longevità del gioco e naturalmente il fatto che il gioco sia divertente.

### 4.3. Regolamento

È 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 regole e rendano “immediata” l'esperienza ludica. Nel caso di giochi importati dall'estero (cosiddette “localizzazioni”), particolare attenzione verrà posta nella valutazione della traduzione delle regole.

### 4.4. Materiali

La giuria valuterà la qualità e la funzionalità dei materiali e la loro attinenza al gioco.

### 4.5. Grafica

La giuria considererà se la grafica delle componenti sia adatta al gioco e come i singoli elementi ne influenzino, positivamente o negativamente, la giocabilità e l'appetibilità per il pubblico.

## 5. Premi e logo

### 5.1. Premi

Il concorso “Gioco dell'Anno” assegna il premio "Gioco dell'Anno" al miglior gioco da tavolo. La giuria si riserva il diritto di assegnare contestualmente al suddetto premio delle menzioni speciali.

Inoltre l'editore/distributore che ha iscritto il gioco vincitore del premio “Gioco dell'Anno” avrà diritto ad un'area espositiva attrezzata nell'ambito dell'area Games del festival Lucca Comics&Games, di 12 mq (valore commerciale circa € 3.200,00: americana, pedana, 4 tavoli, sedie, illuminazione e carico elettrico standard).

### 5.2. Logo

Gli editori dei giochi vincitori e di quelli entrati tra i finalisti riceveranno l'autorizzazione dell'utilizzo dei loghi, per tutti i materiali di promozione del prodotto vincitore o entrato tra i finalisti. L'editore è tenuto ad inviare per approvazione la grafica dei materiali dove sono apposti i loghi.

L'Organizzazione si riserva quindi di prendere provvedimenti legali verso quegli editori che dovessero utilizzare il logo senza concessione, oppure in modo difforme da quanto indicato nel manuale di utilizzo dei loghi.