

GIOCO DELL'ANNO



REGOLAMENTO 2024

1. Introduzione	3
2. Modalità di iscrizione	3
2.1. Requisiti di partecipazione.....	3
2.2. Iscrizione da parte di Autori di giochi	3
2.3. Finestra temporale	3
2.4. Ristampe e riedizioni	3
2.5. Espansioni e supplementi	3
2.6. Famiglie di giochi	4
2.7. Giochi a cui abbiano contribuito membri della giuria	4
2.8. Inappellabilità	4
2.9. Iscrizione tramite Modulo Online	4
2.10. Invio dei giochi	4
2.11. Impegno a promuovere il vincitore	5
3. Svolgimento dei lavori.....	5
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.....	6
3.6. Premiazione	6
4. I criteri di giudizio	6
4.1. Potenzialità divulgativa del gioco come fenomeno culturale.....	6
4.2. Idea del gioco.....	6
4.3. Regolamento.....	6
4.4. Materiali.....	6
4.5. Grafica.....	6
5. Premi e logo.....	6
5.1. Premi.....	6
5.2. Logo.....	7

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. Iscrizione da parte di Autori di giochi

Agli autori di giochi da tavolo sarà riservato un massimo di 3 posti tra gli iscritti al premio Gioco dell’Anno. Gli autori di giochi da tavolo potranno iscrivere il loro titolo al concorso. Il gioco iscritto dovrà rispettare requisiti d’iscrizione elencati al punto 2.1. Entro 15 giorni dall’iscrizione la Giuria del Gioco dell’Anno valuterà l’ammissibilità del titolo al premio. In caso di esito positivo la Giuria presenterà all’Organizzazione una richiesta per acquistare il numero di copie necessarie per valutare il prodotto.

2.3. Finestra temporale

All’edizione 2024 del concorso possono partecipare i giochi pubblicati tra il 1° giugno 2023 e il 31 maggio 2024. I titoli iscritti da autori di giochi dovranno essere iscritti entro 2 settimane dall’apertura delle iscrizioni del premio.

2.4. Ristampe e riedizioni

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

2.5. Espansioni e supplementi

Non sono ammesse al concorso espansioni di giochi esistenti.

2.6. Famiglie di giochi

Si definisce “famiglia di giochi” una serie di titoli che condividono il sistema di gioco, l’aspetto estetico (incluso ad esempio il nome o parte di esso) e che sono editi dal medesimo editore.

Per l’iscrizione delle famiglie di giochi valgono le seguenti regole aggiuntive:

- a. In caso di iscrizione di più giochi appartenenti alla stessa famiglia, la giuria si riserva il diritto di valutare questi titoli come un unico prodotto.
- b. L’iscrizione di titoli appartenenti alla medesima famiglia di giochi iscritti negli anni precedenti verrà considerata analogamente all’iscrizione di ristampe o riedizioni (si veda in proposito il precedente paragrafo 2.3)

2.7. 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.

2.8. 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.

2.9. Iscrizione tramite Modulo Online

L’iscrizione avviene tramite la compilazione, entro le ore 24:00 del 15 giugno, 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 allegati 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 utilizzati dalla giuria per finalità di comunicazione e promozione.
- L. Nel caso in cui l’iscrizione sia stata effettuata da un autore di giochi, al suddetto modulo dovrà essere allegata la motivazione/presentazione (al massimo 1 pagina in formato pdf) dell’iscrizione del titolo al concorso. A seguito dell’iscrizione da parte dell’autore, la Giuria si riserva la facoltà di poter richiedere ulteriori spiegazioni /integrazioni rispetto a quanto inviato per poter completare l’analisi preliminare (ad esempio una copia digitale del regolamento del gioco).

2.10. Invio dei giochi

Una volta compilato il modulo online, l’iscrizione deve essere finalizzata inviando sette copie commerciali del gioco all’attenzione di Gioco dell’Anno C/O Lucca Crea , Corso Garibaldi, 53, 55100 Lucca LU, Italia, entro il 20 giugno, . 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.

2.11. Impegno a promuovere il vincitore

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

- a dare comunicazione della vittoria sul web (sito dell'editore o autore 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, in caso di gioco iscritto dall'autore sarà egli stesso a occuparsi di questo aspetto.

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 varie modalità (video conferenze, riunioni in presenza etc). Il tutto sarà supervisionato e/o gestito dal coordinatore e/o dal presidente di giuria.

3.3. Selezione dei finalisti

- Entro la seconda settimana di settembre 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.
- 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.
- Per dirimere eventuali casi di parità saranno utilizzati i seguenti criteri in ordine di priorità: mediana dei voti; maggior numero di voti ottenuti. In caso di ulteriore parità la verifica del punteggio sarà reiterata dopo aver eliminato il singolo voto più basso
- I finalisti per il Gioco dell'Anno verranno comunicati dall'Organizzazione entro la metà di settembre.

3.4. Scelta dei vincitori

- Entro il secondo 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.
- 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 e non oltre la manifestazione Lucca Comics&Games, con modalità decise da Lucca Crea.

3.6. Premiazione

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

4. I criteri di giudizio

4.1. Potenzialità divulgativa del gioco come fenomeno culturale

Verrà valorizzata la capacità del gioco di promuovere il gioco da tavolo come fenomeno culturale, adatto a tutti, e non soltanto agli appassionati del genere. 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, la sua accessibilità, la sua inclusività 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 velocizzano 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. Ove presenti, saranno considerati punti di merito aggiuntivi la cura e l'attenzione alla sostenibilità dei materiali.

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 tra tutti i titoli candidati. La giuria si riserva il diritto di assegnare contestualmente al suddetto premio delle menzioni speciali.

L'editore/distributore/autore che ha iscritto il gioco vincitore del premio "Gioco dell'Anno" avrà inoltre diritto ad un premio del valore commerciale di circa € 3.200,00. La proposta di premio verrà formalizzata da Lucca Crea ed erogata durante la manifestazione Lucca Comics&Games dell'anno corrente.

5.2. Logo

L'editore del gioco giudicato come vincitore, così come gli editori dei titoli nominati tra i finalisti e quelli che hanno ricevuto una (eventuale) menzione speciale riceveranno l'autorizzazione dell'utilizzo dei rispettivi loghi, per tutti i materiali di promozione. L'editore e l'autore sono tenuti 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.