

# GIOCO DI RUOLO DELL'ANNO



# REGOLAMENTO 2025

<b>1. Introduzione</b>	<b>3</b>
<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	4
2.4. Espansioni e supplementi	4
2.5. Giochi a cui abbiano contribuito membri della giuria	4
2.6. Inappellabilità	4
2.7. Iscrizione tramite Modulo Online	4
2.8. Invio dei giochi	4
2.9. Impegno a promuovere il vincitore	5
<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	6
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>
5.1. Premi	6
5.2. Logo	7

## 1. Introduzione

Il presente documento definisce le modalità di funzionamento del concorso “Gioco di Ruolo 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 di Ruolo dell’Anno” è promuovere e valorizzare il gioco come bene culturale nelle famiglie e nella società tramite la scelta di un “Gioco di Ruolo 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. 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 [2.3](#).

### 2.2. Iscrizione da parte di Autori di giochi

Gli autori di giochi di ruolo possono iscrivere il loro gioco di ruolo al premio Gioco di Ruolo dell’Anno. Il gioco iscritto dovrà rispettare i requisiti d’iscrizione presentati al punto 2.1. Entro 15 giorni dall’iscrizione la Giuria del Gioco di Ruolo 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. In caso di esito negativo il titolo non potrà essere iscritto al concorso e non sarà accettata una seconda iscrizione da parte dell’editore.

### 2.3. Finestra temporale

All’edizione 2025 del concorso possono partecipare i giochi pubblicati tra l’1 giugno 2024 e il 31 Maggio 2025. Ci sono due finestre di iscrizione: i giochi usciti entro il 31 dicembre 2024 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 2025 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. Mentre 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 purché, a discrezione della giuria, contengano innovazioni significative.

## 2.5. Espansioni e supplementi

Non sono ammesse al concorso espansioni e ambientazioni.

## 2.6. 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.

## 2.7. 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.

## 2.8. Iscrizione tramite Modulo Online

L'iscrizione avviene tramite la compilazione, entro le ore 23:59 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. editore originale;
- E. distributore esclusivo per l'Italia;
- F. età (min/max) consigliata dei giocatori;
- G. prezzo di vendita consigliato;

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 l'Organizzazione e la giuria potranno utilizzare per finalità di comunicazione e promozione.

Nel caso in cui l'iscrizione sia stata effettuata da un autore di giochi, al suddetto modulo dovrà essere allegata la motivazione/presentazione (massimo 1 pagina in formato pdf) dell'iscrizione del titolo al premio Gioco di Ruolo dell'Anno.

## 2.9. Invio dei giochi

Una volta compilato il modulo on line, l'iscrizione deve essere finalizzata mettendo il gioco a disposizione dei giurati, spedendo il gioco all'attenzione di Gioco di Ruolo dell'Anno C/O Lucca Crea, Corso Garibaldi, 53, 55100 Lucca LU, Italia.

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. **Nel caso in cui i giochi vengano spediti**

**senza aver prima ricevuto la conferma di accettazione dell'iscrizione, non saranno restituiti.** Al termine dei lavori di giuria i giochi restano di esclusiva proprietà dei giurati senza alcun vincolo sul proprio utilizzo.

B. forma elettronica: soltanto se il gioco viene pubblicato esclusivamente in formato elettronico, deve essere inviato a Lucca Crea Srl per via telematica.

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

### 3.3. Selezione dei finalisti

- A. Entro la seconda settimana di settembre ogni giurato dovrà indicare, con voto segreto, i 5 o 8 giochi secondo lui meritevoli di accedere alla fase finale mettendoli in ordine di preferenza. Nel caso di vi siano da scegliere 5 finalisti, la fascia di punteggio andrà da 8 a 1. Al primo gioco verranno assegnati 8 punti, al secondo 7, al terzo 6, e così via. Nel caso vi siano da scegliere 3 finalisti, la fascia di punteggio andrà da 8 a 4. Al primo gioco verranno assegnati 8 punti, al secondo 7, al terzo 6, e così via.
- B. La somma dei punteggi indicati da ciascun giurato darà luogo a una classifica. I primi 3 o 5 giochi della classifica saranno i finalisti per il Gioco di Ruolo dell'Anno.
- C. È facoltà della giuria portare da 3 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 fine di settembre.

### 3.4. Scelta dei vincitori

- A. 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 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 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. 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 interagiscono o ne influenzano, positivamente o negativamente, la giocabilità e l'appetibilità per il pubblico.

## 5. Premi e logo

### 5.1. Premi

Il concorso "Gioco di Ruolo dell'Anno" assegna il premio "Gioco di Ruolo dell'Anno" al miglior gioco di ruolo. La giuria si riserva di assegnare contestualmente al suddetto premio delle 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 quanto 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;

### 5.2. Logo

Gli editori dei giochi vincitori, di quelli entrati tra i finalisti e di quelli che hanno ricevuto una menzione speciale 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 nel manuale di utilizzo dei loghi.