

REGOLAMENTO DEL PREMIO PER L'EDIZIONE 2024

- 1) Manifesto del premio "RPG Magnifico"**
- 2) Titoli ammissibili alla selezione del "RPG Magnifico"**
- 3) Ruolo e compiti dei giurati**
- 4) Codice Etico dei giurati**
- 5) Calendario e modalità di votazione**

1) Manifesto del premio "RPG Magnifico"

Il premio "RPG Magnifico" è un premio di Ludo Labo che Play - Festival del Gioco accoglie. Il premio è ideato con il duplice intento di informare il pubblico sui metodi e le forme comuni del gioco di ruolo tabletop e premiare al contempo le eccellenze in campo internazionale. È garantito da una giuria di qualità, che si impegna a trovare, provare e vagliare le novità editoriali, indipendentemente dalla provenienza e dal formato.

Il premio ha l'intento di evidenziare una schiera di giochi distintisi fra gli altri nell'anno di riferimento, e di premiarne uno con il logo e il titolo di "Magnifico", cioè il più accattivante, il più grande fra i grandi, il più bello fra i belli, il titolo che non potrà mancare nella collezione di un giocatore.



L'effigie del LOGO DEL PREMIO funge da richiamo all'eccellenza cui tale premio vuole rendere merito, ponendo l'accento sulla natura giocosa ma impegnata del premio.

Il logo verrà messo a disposizione degli editori del titolo vincitore, che potranno esporlo e stamparlo su ogni copia, a testimonianza dell'apprezzamento ricevuto e della considerazione acquisita all'interno del panorama ludico.

REGOLAMENTO DEL PREMIO PER L'EDIZIONE IN CORSO

2) Titoli ammissibili alla selezione del "RPG Magnifico"

I criteri espressi in questo capitolo sono da intendersi unicamente per l'RPG Magnifico

2.1 Data di pubblicazione

2.2 Vincoli e limiti sui giochi ammissibili

2.3 Norme sui giochi da progetti crowdfunding

2.4 Criteri di valutazione per il premio

2.5 Discrezionalità della giuria

2.1 Data di pubblicazione

2.1.1 I giochi ammissibili alla selezione del premio devono essere editi, in versione retail internazionale e in lingua inglese.

2.1.2 Sono ammissibili giochi editi nei 14 mesi precedenti all'anno in corso, ovvero nell'anno solare precedente più i mesi di Novembre e Dicembre di due anni precedenti (ad esempio, per l'edizione RPG Magnifico 2024 vengono presi in considerazione i titoli pubblicati nel periodo Novembre 2022 - Dicembre 2023).

2.1.2 Sono ammissibili di norma solo le prime edizioni dei giochi. Il Premio, per sua missione e linea editoriale, deve promuovere le novità indipendentemente dalla provenienza.

2.1.3 In casi eccezionali, per giochi con forte dipendenza dalla lingua o limitata reperibilità nelle prime pubblicazioni, la giuria si riserva il diritto di valutare nuove edizioni pubblicate nel periodo dei 14 mesi. La candidatura deve essere promossa da almeno 5 membri della giuria.

2.1.4 Il periodo di 14 mesi e le eccezioni riportate nel punto 2.1.3 non escludono che un gioco

possa essere preso in considerazione per differenti edizioni del premio; si impone come vincolo inderogabile che se un gioco entra nella selezione (nomination) di un'edizione non può essere riconsiderato per le successive.

2.2 Vincoli e limiti sui giochi ammissibili

2.2.1 Il Premio segue le finalità espresse nel Manifesto e i titoli devono essere selezionati e valutati sotto questa prospettiva. Sono esclusi one-page rpg, quickstart, supplementi, starter set, regolamenti in versione beta o comunque non definitiva, o ristampe. La valutazione di ammissibilità rimane comunque a insindacabile giudizio della Giuria.

2.2.2 Sono generalmente esclusi i giochi larp (*live action role-playing games*). Casi particolari verranno valutati di volta in volta dalla giuria. Questo per perseguire le finalità del premio, rivolte principalmente ai giochi di ruolo tabletop.

2.2.3 Non sono ammissibili ambientazioni (*settings*) senza regolamento originale, avventure e accessori, ma solo le edizioni base dei giochi.

2.3 Norme sui giochi da progetti crowdfunding

2.3.1 I giochi nati da progetti di crowdfunding (Kickstarter e simili) sono ammissibili alla selezione, ma devono essere correntemente reperibili al pubblico (non sono ammessi i titoli che sono ad esclusivo appannaggio dei finanziatori).

2.3.2 A tutti gli effetti l'edizione considerata deve essere quella disponibile al pubblico: per la data di pubblicazione si fa riferimento alla data in cui il gioco è disponibile al pubblico, per i materiali e il regolamento si fa riferimento all'edizione disponibile al pubblico; materiali esclusivi per gli aderenti alla campagna di finanziamento non sono presi in considerazione.

2.4 Criteri di valutazione per il premio

Nel valutare i giochi i giurati devono attenersi a cinque criteri:

–**Coerenza.** Il gioco deve avere meccaniche coerenti alla fiction di interesse e, in generale, ogni parte del regolamento deve tendere all'intento e alla premessa che il gioco propone.

–**Estetica.** Valuta la ricercatezza del comparto illustrativo e grafico, con particolare enfasi alla coerenza estetica con il contenuto del gioco.

–**Fruibilità.** Valuta quanto un gioco porti a dinamiche chiare, quanto sia facile da "mettere al tavolo" e quanto sia chiaro negli obiettivi di gioco.

–**Originalità.** Valuta quanto le meccaniche e la fiction siano originali nel panorama contemporaneo (con particolare riferimento ai giochi candidati per l'edizione del premio in corso).

–**Solidità.** Il gioco deve essere chiaro e non lasciare dubbi sulle parti fondamentali del regolamento: cose come la distribuzione delle autorità al tavolo, la chiarezza delle regole da adottare nelle diverse situazioni di gioco e l'assenza di buchi che rischiano di creare momenti di gioco poco chiari sulle regole da adottare sono tutti parte di questo criterio.

2.5 Discrezionalità della giuria

I criteri espressi nei punti 2.1, 2.2, 2.3, 2.4 possono dare luogo a casi ambigui o di confine. La giuria decide nei casi di ambiguità e definisce dei criteri generali a cui attenersi, in modo da avere nel tempo valutazioni quanto più possibile omogenee.

3) Ruolo e compiti dei giurati

3.1 I giurati sono scelti dall'organizzazione del premio in base alla loro competenza in materia ludica e devono attenersi al codice etico. La comunicazione tra i giurati avviene tramite il gruppo Telegram dedicato, il server Discord dedicato e tramite email (con un apposito gruppo).

3.2 Annualmente, l'organizzazione nomina un presidente tra i giurati, il quale sarà il portavoce della giuria del premio nelle comunicazioni e i rapporti ufficiali.

3.3 Il ruolo dei giurati durante l'anno può essere riassunto nelle 3 fasi: a) scouting b) selezione delle nomination per l'RPG Magnifico c) selezione dell'RPG Magnifico tra le nomination.

Sebbene sia auspicabile che i giurati partecipino a tutte e tre le fasi possono anche limitarsi a una parziale partecipazione; in alcuni casi è formalmente richiesto di astenersi se non hanno i requisiti per partecipare alle votazioni.

3.4 Nella fase di scouting i giurati sono tenuti a informarsi sulle pubblicazioni dell'anno ludico e a seguire le uscite delle principali fiere nazionali e internazionali. Basandosi sui mezzi di informazione a loro disposizione e, soprattutto, sulla prova sul campo, devono proporre quei titoli che ritengono idonei al premio e devono mostrarsi disponibili a provare i giochi proposti dagli altri giurati. Il veicolo principale per lo scambio di informazioni è il gruppo Telegram del premio. Oltre ai contatti virtuali i giurati sono invitati a partecipare, nel limite delle loro possibilità, agli incontri che si organizzano nel corso dell'anno. I candidati sono altresì tenuti ad aggiornare e ad aggiornarsi in un file condiviso sui giochi individuati come ammissibili.

3.5 La selezione delle nomination ha l'obiettivo di scegliere la rosa dei 5 finalisti del premio. Le date sono descritte nella sezione 5 (Calendario), le modalità di voto sono riservate alla giuria.

3.6 Le votazioni avvengono attraverso un foglio di calcolo condiviso in cui i giurati dovranno

inserire il proprio voto. Data la natura dei giochi di ruolo, i cui regolamenti sono molto spesso corposi e non di immediata lettura, ad ogni voto il giurato dovrà indicare quanto conosce il gioco secondo questa scala: - letto il regolamento/provato una volta/provato più volte. In base alla profondità della conoscenza indicata, il voto avrà un peso differente nel calcolo finale. Non ci sono vincoli formali e tutti i giurati possono partecipare sulla base dei giochi provati, ma è consigliabile l'astensione da parte dei giurati che non sono riusciti a provare una cospicua frazione dei titoli discussi nella fase di scouting. In ogni caso - a differenza della fase di scouting che può in prima istanza anche essere basata su regolamenti, anteprime, recensioni - la votazione dei finalisti deve rigorosamente attenersi ai giochi pubblicati e almeno letti.

3.7 La fase finale prevede la scelta del vincitore dell'RPG Magnifico dalla lista delle 5 nomination, le date sono riportate nella sezione 5 (Calendario). Oltre al vincitore la giuria ha la facoltà di assegnare una menzione speciale (con o senza motivazione).

3.8 Al di là dei comunicati ufficiali (nomination, vincitore ed eventuale menzione speciale), emanati dal Direttore, tutte le altre valutazioni devono restare interne alla giuria con il massimo riserbo. Le nomination vanno intese "a pari merito" senza nessuna classifica.

4) Codice etico dei giurati

4.1 Libertà e indipendenza di giudizio

4.1.1 Il giurato esprime il proprio parere e valutazione in piena libertà secondo il proprio insindacabile metro di valutazione.

4.1.2 Il giurato è tenuto a dichiarare se è autore o editore di uno o più giochi editi ammissibili al premio o di avere interessi legati a uno o più titoli editi nell'anno di riferimento ammissibili al premio. La giuria e il presidente decideranno se e con quale modalità escludere il giurato: da tutte le fasi di partecipazione oppure da solo una o due fasi.

4.1.3 Il giurato si impegna e dichiara di non tutelare né favorire interessi personali né di terzi di qualunque forma o finalità che non sia il proprio libero pensiero.

4.1.4 Qualora vengano riscontrate pressioni interne o esterne, oppure manipolazioni delle informazioni riservate, oppure modifiche del proprio operato, verificabili e oggettive, il giurato ha il dovere di segnalare la cosa immediatamente agli altri giurati.

4.1.5 Chiunque venga riconosciuto in maniera verificabile e oggettiva di contravvenire deliberatamente alla libertà e indipendenza di giudizio propria o di tentare di condizionare altri giurati con qualunque mezzo al di fuori degli spazi preposti alla libera discussione, ovvero email del premio e server Discord e gruppo Telegram, sarà immediatamente allontanato dalla giuria e i suoi voti resi nulli.

4.2 Segretezza e riservatezza

4.2.1 Il giurato si impegna alla segretezza e riservatezza.

4.2.2 Tutte le comunicazioni interne via email del gruppo premio RPG Magnifico, sul server Discord dedicato e del gruppo Telegram sono da ritenersi segrete. Non potranno essere divulgate né riprodotte in nessun media digitale o analogico, conosciuto o sconosciuto, né integralmente né in parte. Non potranno essere riferite o divulgate né integralmente né in parte in nessuna circostanza senza autorizzazione preventiva dei giurati stessi all'unanimità.

4.2.3 I giurati sono tenuti a mantenere riservatezza in merito alle proprie e altrui opinioni in merito ai titoli in esame. Gli interventi pubblici (forum, social) devono essere moderati e mai in posizione di contrasto o contestazione. I giurati possono continuare a svolgere la loro attività di recensori e articolisti trattando anche i giochi in esame purché con posizioni equilibrate e per quanto possibile equidistanti.

4.2.4 Chiunque venga riconosciuto in maniera verificabile e oggettiva di contravvenire ai punti succitati sarà immediatamente allontanato dalla giuria e i suoi voti resi nulli.

4.3 Rapporto con gli editori, distributori e autori

4.3.1 A nessun titolo un giurato può richiedere di sua iniziativa né ricevere copie di titoli per il Premio RPG Magnifico.

4.3.2 La richiesta dei titoli selezionati passa attraverso le votazioni interne alla giuria e inoltrata al direttivo di Ludo Labo.

4.3.3 Nel caso un editore o distributore o autore o soggetto terzo proponesse a un giurato uno o più titoli come prova campione in merito al Premio RPG Magnifico, il giurato ha l'obbligo di avvisare gli altri giurati immediatamente.

4.3.4 Nel caso un giurato sia coinvolto in attività terza rispetto al Premio RPG Magnifico (ad esempio blog, riviste, siti web, manifestazioni o eventi) egli potrà liberamente ricevere copie prova campione da parte di editori o distributori o autori o soggetti terzi specificatamente per le attività non inerenti direttamente o indirettamente al Premio RPG Magnifico.

4.4 Accettazione

Il giurato all'atto dell'accettazione del presente codice etico si assume ogni responsabilità da esso derivante e si impegna attivamente al rispetto dello stesso anche da parte degli altri giurati.

5) Calendario e modalità di votazione

5.1 Calendario edizione RPG Magnifico 2024

Calendario Edizione 2024:

- **26 febbraio 2024.** Si definisce una pre-selezione di titoli.
- **05 aprile 2024.** Annuncio 5 selezionati edizione 2024.
- **a Play 2024.** Annuncio vincitore.

NOTA:

Questo regolamento si ispira e ricalca le modalità e le finalità del premio Goblin Magnifico, con l'intento di creare un premio altrettanto riconosciuto nel mondo dei giochi di ruolo.