

# SZABÁLYZAT A MAGYAR TÁRSASJÁTÉKDÍJ ODAÍTÉLÉSÉRŐL

Utolsó változtatás: 2016.12.20.  
A szabályzat hatályba lépésének időpontja: 2017.01.01.



## I. Preambulum

A Magyar Társasjátékos Egyesület (a továbbiakban: Egyesület) Közgyűlése, abból a célból, hogy Magyarországon a társasjátékok ismertségét növelje, és színvonalas társasjátékos kultúrát hozzon létre, a jelen okiratban szabályozottak szerint létrehozta a "Magyar Társasjátékdíj"-at (a továbbiakban: Játékdíj).

## II. Általános rendelkezések

A Játékdíj odaítélése során a következő alapelvek figyelembe vételével kell eljárni:

1. A díjra azok a társasjátékok nevezhetők és díjazhatók, amelyek **Magyarország** területén magyar nyelven jelentek meg, vagy kaphatók.
2. A társasjátékok közül előnyben kell részesíteni azokat, amelyek kivitelezésükben és megjelenésükben, a játékszabály érthetősége, valamint elsősorban a játékelmény tekintetében magas színvonalat képviselnek.
3. A díjazás célja a lehető legszélesebb vevői és játékos kör megszólítása úgy, hogy az a társasjátékok közötti választáskor – elsősorban a családoknak – irányt mutasson.
4. A Játékdíj odaítéléséről minden alkalommal négy tagú zsűri dönt.
5. Az Egyesület a zsűritagokról bármely természetes és jogi személy, valamint jogi személyiség nélküli jogalany (a továbbiakban az utóbbi kettő együttesen: szervezet) befolyásától mentesen, függetlenül dönt.
6. A zsűritag kiválasztásakor kizárólag a szakmai előéletre, a társasjátékok világában való jártasságra, a társasjátékok ismeretére, az azokhoz való hozzáértésére és arra kell tekintettel lenni, hogy a leendő zsűritagot a döntésben semmilyen szervezet ne befolyásolhassa.

Az egyesületnek a zsűritagok számára a részletekbe menően körül kell írnia, hogy elsősorban milyen jellegű társasjátékok díjazását várja, kiket tekint a díj célközönségének és mit ért

családok számára történő iránymutatás alatt.

7. Zsűritag (ideértve a tiszteletbeli zsűritagot is) nem lehet az, aki a jelölt társasjátékokat gyártó, kiadó vagy forgalmazó szervezetben – a nyilvánosan működő részvénytársaságban való részvénytulajdonos kivételével – gazdasági részesedéssel rendelkezik, annak vezető tisztségviselője vagy azzal munkaviszonyban vagy munkavégzésre irányuló egyéb jogviszonyban áll, valamint az előbbi személyek közeli hozzátartozója. Nem minősül munkavégzésre irányuló egyéb jogviszonynak a jelölt társasjátékokat gyártó, kiadó vagy forgalmazó szervezetek részére azok megbízása alapján – ellenérték fejében vagy anélkül – végzett, nem rendszeres vagy nem üzletszerű játékszabály-fordítás vagy -lektorálás. A zsűritagok nem lehetnek egymásnak közeli hozzátartozói.

8. A zsűritagok kötelesek tevékenységüket pártatlanul és a 7. pontban említett szervezetek befolyásától mentesen végezni.

9. A társasjátékok kiválasztása, jelölése és díjazása során a lehető legteljesebb mértékben törekedni kell minden szavazás és döntés írásbeli rögzítésére.

10. Az elnökség külön a Játékdíj odaítélésének lebonyolítására Bizottságot hoz létre. A zsűri és a Bizottság személyi összetételében átfedés nem lehet. Az elnökség és a Bizottság közötti feladatmegosztást a 1. számú melléklet tartalmazza.

11. A Bizottságnak folyamatosan gondoskodnia kell saját elérhetőségei nyilvánosságáról, hogy a közönség szükség esetén kapcsolatba kerülhessen vele.

12. A Magyar Társasjátékdíjjal kapcsolatos publikációk helye a játékdíj weboldala és az egyesület weboldala, melynek fenntartásáról az Egyesületnek kell gondoskodnia.

### **III. A zsűritagok megválasztása**

1. A zsűritagokat lehetőség szerint még a Játékdíj évét megelőző évben, de legkésőbb az adott év **január 31-ig** kell megválasztani és felkérni a zsűrizésre.

2. Az egyesületi közgyűlésen személyesen, vagy a közgyűlést megelőzően írásban minden egyesületi tag az alapelveknek megfelelően legfeljebb 5 jelöltet javasolhat zsűritagnak. Jelöléskor egy rövid indoklás is előterjeszhető a zsűritag alkalmasságára vonatkozóan.

3. Zsűritagnak csak olyan személy jelölhető, aki előzetes egyeztetések alapján kijelentette, hogy megválasztása esetén vállalná a zsűriben való közreműködést. A jelöltség elfogadásával a jelölt automatikusan elfogadja az alábbi kötelezettségeket és feladatokat:

1. Az adott év februárja során elolvassa és értelmezi az összes nevezett játék játékszabályát.
2. Az adott év során február 1. és május 10. között legalább 6 alkalommal személyesen, alkalmanként legalább 4 órát részánva rendelkezésre áll, hogy elvégezhesse a zsűrizéssel kapcsolatos tesztelési és egyeztetési feladatokat.
3. Az adott év során a február 1. és május 10. között legalább 30 órát a tesztelési és egyeztetési feladatainak ellátására fordít.

4. A jelöltek megválasztásáról a közgyűlés dönt. A zsűritag megbízatása a díjátadóig tart.

5. A közgyűlésen jelenlévő tagok 1 és 10 között titkosan és név nélkül leadott szavazólapon pontozzák a jelölteket. Az 1-es pontszámhoz a zsűritagnak legkevésbé, a 10-es pontszámhoz a leginkább javasolt jelölt tartozik. Minden pontértékhez csak egy jelölt rendelhető, így minden tag legfeljebb 10 jelöltet értékelhet pontjaival.
6. A közgyűlésen jelen lévő, vagy megbízással szavazó tagok a zsűri megválasztása során önmagukra is szavazhatnak.
7. A közgyűlés levezető elnöke összesíti a jelöltekre leadott pontokat. Megválasztott zsűritagnak a négy legtöbb pontot szerzett jelölt tekintendő. Egyenlőség esetén az egyenlő pontszámot elért jelöltek egymás utáni helyet foglalnak el a listán, és a következő pontszámot elérő jelölt egy hellyel alacsonyabb helyre kerül. Ha a pontegyenlőség az utolsó helyen alakul ki úgy, hogy ezáltal az egyenlő pontot elérő jelöltek valamelyike nem jutna helyhez, ezek között a jelöltek között külön szavazást kell tartani. A közgyűlésen jelenlévő tagok titkosan leadott szavazólapon szavaznak az egyenlőséget elért jelöltekről. A szavazólapra a jelöltek közül annak a nevét kell felírni, akit a tag a jelöltek közül zsűritagnak javasol. Zsűritag a legtöbb szavazatot elérő jelölt lesz. Ha a szavazás ismételt egyenlőséggel zárul, a zsűrinek négyenél több tagja lehet.
8. A megválasztott jelölteket a Bizottság a lehető legrövidebb idő alatt felkéri zsűritagnak.
9. Ha bármelyik felkért zsűritag visszautasítaná a felkérést, helyébe a következő, legtöbb pontot kapott jelölt lép, amennyiben a felkérést elfogadja.
10. A zsűritag a felkérés elfogadásával egyúttal elfogadja a zsűri munkájára és a Játékdíj odaítélésére vonatkozó alapelveket és szabályokat.
11. Az elnökség a zsűrizés tesztelési fordulójába tiszteletbeli zsűritagot is felkérhet. A tiszteletbeli zsűritag szavazattal nem rendelkezik, azonban a társasjátékokról kialakult véleményét a zsűritagokkal megoszthatja, a zsűri ülésein jelen lehet, és annak vitáiban is részt vehet.

#### **IV. A játékok nevezése**

1. A Játékdíj odaítélésére évente egy alkalommal kerül sor. Az eredményhirdetést és a díjátadót legkésőbb minden év május 31. napjáig kell megtartani.
2. A Bizottság minden év január 1. és január 31. között egy nyilvános nevezési időszakot hirdet, melynek során bármely társasjáték, mely teljesíti az "Alapelvek" és e fejezetben összeírt kritériumokat, nevezhető a díjra.
3. A Bizottságnak a játékok nevezhetőségét illetően a zsűrizési folyamat teljes szakaszában mérlegelési jogköre van, amelynek gyakorlása során a jelen szabályzat IV. pontjában foglaltakat kell szem előtt tartania.
4. A Bizottságnak a nevezési időszakban törekednie kell arra, hogy megkeresse a szóba jöhető

kiadókat, és tőlük elkérje a társasjátékaik listáját.

5. A Bizottságnak a nevezési időszak alatt folyamatosan, a közönség számára elérhető módon egy listát kell vezetnie arról, hogy

- a.) mely kiadókat keresett fel,
- b.) egy adott kiadótól mely társasjátékokat nevezte be a díjra,
- c.) a Bizottság esetlegesen mely játékok nevezését utasította el.

A fentiek hozzájárulnak ahhoz, hogy egy harmadik fél javaslatokat tudjon tenni új játékok és/vagy kiadók bevonására vonatkozóan.

6. A Bizottságnak a beérkező nevezéseket a benyújtástól számított 8 napon belül el kell bírálnia, majd a döntés eredményéről tájékoztatnia kell a bejelentőt. Egy játék nevezése akkor érvényes, ha az adott játéokra vonatkozóan tartalmazza a IV/11 pontban megnevezett információkat. A Bizottságnak a döntést a közönség számára elérhető módon is nyilvánosságra kell hoznia.

7. A Játékdíjra azok a társasjátékok nevezhetők, amelyek a díj kiosztását megelőző naptári év január elsejétől a nevezési időszak lezártaig jelentek meg első alkalommal **Magyarország** területén, magyar nyelven.

8. Annak a megítélése, hogy egy társasjáték magyar kiadású-e, illetve nevezhető-e a Játékdíjra a Bizottság feladata. E kérdéskör megítéléséhez az alábbi irányelveket kell figyelembe venni:

1. A játék dobozán kötelezően megjelenik a magyar nyelvű tájékoztató szöveg.
2. A játékhoz tartozik magyar nyelvű szabálykönyv.
3. A játék komponensein - legalább - a játékélmény szempontjából funkciót betöltő elemek magyar nyelvűek.

9. A Játékdíjra társasjátékok kiegészítői csak abban az esetben nevezhetők, ha önállóan - az alapjáték használata nélkül - is játszhatóak.

10. A Játékdíjra nem nevezhető az a társasjáték, amely korábban a Játékdíjat elnyerte, vagy azon bármilyen díjazásban részesült. Az alapjáték és annak önálló kiegészítője e tekintetben is külön játéknak tekintendő.

11. Egy játék magyar kiadása akkor tekinthető benevezettnek, ha arról a nevezéskor az alábbiak a nevezést elbíráló Bizottság rendelkezésére állnak:

1. A játék neve
2. A játék játékszabálya, preferáltan elektronikus formában
3. A játék dobozán feltüntetett ajánlott játékoszám
4. A játék dobozán feltüntetett várható játékidő
5. A játék rövid leírása
6. A játék dobozána jó minőségű képe elektronikus formában

## V. A zsűritagok játékjelölése

1. A zsűrinek a Bizottság által megadott határidőn belül ki kell választania azon játékokat,

amelyet tovább kíván juttatni a a tesztelési fordulóba. A tesztelésre kerülő játékok elvárt mennyiségének meghatározása a nevezések ismeretében a zsűri feladata.

A kiválasztott társasjátékok tesztelésére fordítandó idő megbecsülését a bizottság segíti.

2. A továbbjutó játékok kiválasztása a nevezett játékoknak és szabályuknak megismerését követően történik, egy olyan találkozón, melyen az összes zsűritag és a Bizottság egy delegált tagja (továbbiakban: levezető elnök) vesz részt.

3. A zsűritagoknak először egymás között, szóban, értékelniük kell a játékokat, majd szavazniuk kell arról, hogy a nevezett játékok közül melyek tekinthetők a leginkább a díj céljainak megfelelő társasjátékoknak, és így melyek jussanak tovább.

a. A kiválasztási mechanizmus alapvető elve a több körön keresztüli kiszavazásos csökkentés addig, míg a bennmaradó játékok száma az elvártra le nem csökken.

b. A kiszavazásról szóló ülés nem bontható több részletre; a zsűrinek egy alkalommal kell a megbeszélésben eljutnia addig, hogy a játékok száma az elvárt mennyiségre csökkenjen. A bizottságnak az ülést úgy kell megszerveznie, hogy a rendelkezésre álló idő kellően hosszú legyen komoly viták esetén is.

c. A szavazás előkészítése:

Minden zsűritag kap három szavazólapkát, amelyek tartalma:

- "igen" – a továbbjutásra alkalmasnak találó véleménye közlésére
- "nem" – a továbbjutásra alkalmatlannak találó véleménye közlésére
- "tartózkodom" – a tartózkodás közlésére

Játékról történő titkos szavazáskor minden zsűritagnak pontosan egy szavazólapka kézbe vételével kell véleményét jeleznie, amit majd egyszerre fednek/fordítanak fel.

d. Az első kör lebonyolítása:

A kör folyamán az összes játék nevét a levezető elnök egyesével olvassa fel, s minden egyes játék megnevezése után a zsűritagok szavaznak a játékról. A szavazás előtt a zsűritagok megosztják a véleményüket a játékról egymással.

Szavazást követően az eredmény függvényében, ha a játék:

- "Igen" szavazatot nem kapott, törlendő a listáról,
- ellenkező esetben fel kell jegyezni az eredményt.

e. Ezt követően a továbbiakban – addig ameddig a listán maradó játékok száma az elvárt mennyiségre nem csökken – kiszavazással kell a játékok mennyiségét csökkenteni. A zsűritagok megbeszélések során ajánlanak a listáról játékokat kiszavazásra. A levezető elnök a javasolt játékról szavazást indít, s az előbbieket szerint a játék vagy törlésre kerül, vagy újabb kiszavazás indul.

4. A találkozó végén a levezető elnök jegyzőkönyvbe veszi a tesztelésre kiválasztott játékok nevét, és ezt szignáltatja a zsűritagokkal.

5. A Bizottság ezt követően a továbbjutó játékokból tesztpéldányokat szerez be, és a tesztpéldányok beérkezését követően ellenőrzi, hogy a játékok valóban megfelelnek-e a nevezési feltételeknek. Amennyiben egy játékról az ellenőrzés során kiderül, hogy nem

teljesíti a nevezési feltételeket a Bizottság a játékot kizárja a tesztelésből. A zsűri a kizárt játék helyett másik játékot nem választ.

6. A Bizottság a tesztelésre továbbjutott játékok listájáról tájékoztatja a közönséget.

7. A továbbjutó játékok meghatározását követően a zsűritagok előre rögzítik az összes tesztelési alkalmat és vállalják, hogy azokon részt vesznek.

## **VI. A játékok tesztelése**

1. A játékok tesztelése a továbbjutó játékok kiválasztását és ellenőrzését követően történik.

2. A tesztelés legfeljebb május 10. napjáig tart, amelybe a díjazásokat meghatározó vita beleszámít.

3. A Bizottság segít megszervezni a zsűrinek az egyes játékalkalmakat, és figyelemmel kíséri a zsűri tevékenységét.

4. A 2. pont szerinti időszakban minden zsűritag minden megjelölt társasjátékkal legalább két alkalommal játszik. Az egyes játékalkalmak időpontját, valamint az egyes alkalmakkor tesztelt játékok nevét és a résztvevőket a Bizottság dokumentálja.

5. A zsűritagoknak lehetőleg egymással kell játszaniuk, azonban ez nem zárja ki azt, hogy rendkívüli esetben, vagy a második játékalkalomhoz mást is bevonhassanak a tesztelés megkönnyítése érdekében a munkába.

## **VII. A díjazott játékok kiválasztása**

1. A díjazott játékok kiválasztásának menetét a Bizottság egy erre a feladatra delegált tagja (továbbiakban: levezető elnök) koordinálja.

2. Ebben a szakaszban először a zsűri megpróbálja teljes konszenzussal megválasztani a győztes játékot. Ha ez nem sikerül, a zsűritagok a győztes játékot egy titkos szavazással választják meg.

3. A fődíj csak egyetlen játéknak ítélhető oda.

4. A szavazás eredményével kapcsolatban a zsűritagoknak és Bizottsági tagoknak fokozott titoktartási kötelezettsége van.

5. A konszenzusos megválasztás során...

a. A zsűritagok javaslatokat tehetnek a győztes játék szerepére.

b. Egy játék a zsűritagok révén összesen 3 alkalommal jelölhető erre a szerepre.

c. Közvetlen egymást követően kétszer ugyanaz a játék nem jelölhető fődíjas játéknak.

d. Amennyiben egy játék fődíjas jelölését minden zsűritag támogatja, az eredményt a levezető elnöknek rögzítenie kell, és a kiválasztás lezárul.

6. Amennyiben a zsűri nem jut konszenzusra a fődíjas játék szerepét illetően, a zsűritagoknak szavazással kell kiválasztaniuk a legjobb játékot.

- a. A szavazás során minden zsűritagnak mindegyik jelölt játékot pontoznia kell.
- b. A pontozás egy titkos szavazólapon történik, amely tartalmazza a jelölt játékok neveit és helyet, ahova a zsűritag a játékkal kapcsolatos pontját beírhatja.
- c. A zsűritagnak az általa legjobbnak és leginkább győzelemre érdemesülnék tartott játékokra 10 pontot, az utána következő játékokra 6, végül 3, illetve 1 pontot kell kiosztania. Az esetleges további játékok pontot nem kapnak.
- d. Miután minden zsűritag pontozta a játékokat, a levezető elnöknek meg kell győződnie arról, hogy a zsűritagok az előírásnak megfelelően pontoztak-e, majd összesítenie kell a pontokat.
- e. Amennyiben egy zsűritag helytelenül pontozott, a pontozását javítani kell. Ha lehetséges, a helytelen szavazat(oka)t a sorrend elcsúsztatásával a hozzá legközelebb eső pontozási pozícióra kell igazítani. Amennyiben a zsűritag a pontozás során több játéknak is ugyanazt a pontszámot adta, a zsűritag szavazata kizárásra kerül, és a pontszámítás során nem vehető figyelembe.
- f. A pontozás során a legtöbb pontot begyűjtő játék lesz a fődíjas játék. Amennyiben ezen szerepen több játék osztozna, a szavazást meg kell ismételni, de már csak azokra a játékokra vonatkoztatva, amelyek egyenlő pontot szereztek. Amennyiben a pontok összesítését követően a győztes játék kiléte most sem lenne meghatározható, az egyenlő pontot elért játékok között a szavazást addig kell ismételni, amíg a fődíjat szerző játék kiléte egyértelművé nem válik. Amennyiben a szavazás többszöri megismétlésével sem sikerül meghatározni a fődíjat szerző játékot, a zsűri konszenzussal eltérhet a fent meghatározott kiválasztási módszertantól, vagy kérheti az Egyesületet új módszertan kijelölésére.

7. A ülés végén a levezető elnök jegyzőkönyvbe veszi a szavazás végeredményét, és átadja az elnökségnek.

8. A fődíjas játékokra legmagasabb pontszámot adó zsűritagoknak, illetve teljes egyetértés esetén az összes zsűritagnak, az egyesület segítése és a közönség tájékoztatása céljából egy rövid, személyes hangvételű véleményt kell fogalmaznia arról, hogy milyen okok miatt esett a választásuk a fődíjas játékokra, és mik ennek az előnyei a többi játékkal szemben. A zsűrinek a mezőny színvonalát is értékelnie kell néhány mondatban.

9. A zsűrinek abban a különleges helyzetben, ha a tesztelt játékok közül egyetlen játékot sem tart maradéktalanul érdemesnek a fődíj elnyerésére, lehetősége van a fődíj kiosztásától eltekinteni. Ehhez a zsűri többségi egyetértése szükséges.

### VIII. Az ajánlott játékok kiválasztása

1. A fődíjon túlmenően a zsűrinek **lehetősége** van még legfeljebb három ajánlást kiosztani, mellyel kitüntetheti azon játékokat, amelyeket a fődíjas játékokon felül a közönség számára kiemelni szeretne.

2. Ajánlást csak az a játék kaphat, amelynek ajánlásával minden zsűritag egyetért.

## **IX. Az eredményhirdetés**

1. Az elnökség kihirdeti a díjátadón a Játékdíj nyertesének nevét és az ajánlott játékok neveit.
2. A zsűritagok zsűrizés során kifejtett magánvéleményét az Egyesület nem teszi közzé.

## **X. A Játékdíj feltüntetésének jogosultsága**

1. A Játékdíj nyertes vagy ajánlott játékanak kiadója jogosult az elért eredménynek megfelelő logót időben korlátlanul ingyenesen a díjazott játék népszerűsítésére felhasználni.
2. A nyertes vagy ajánlott játék kiadója jogosult a logó 1. pontban megfogalmazott felhasználására a játék további kiadásainak tekintetében, amennyiben az újabb kiadás nem tér el jelentősen a díjazott kiadástól. A kiadónak kötelessége az eltérés mértékének megítélésakor a tőle elvárható legnagyobb körültekintéssel eljárni és a Játékdíj szellemiségét szem előtt tartani. A kiadónak lehetősége van szakvéleményt kérni az Egyesülettől az eltérés mértékének megállapításához.
3. A kiadók kötelesek betartani a logóra – különösen méretére, színére – vonatkozó szerződéses és egyéb jogszabályi előírásokat is.

## **XI. Játékok kizárására irányuló kérelmek kezelése**

1. A játékok kizárásával (továbbiakban: óvás) kapcsolatos kérelmek fogadása és jogosságának kivizsgálása a bizottság feladata. Az óvásokat a bizottsághoz kell eljuttatni, rövid indoklással ellátva.
2. A bizottságnak minden óvást iktatnia és vizsgálnia kell. A bizottságnak a kivizsgálás eredményéről a benyújtástól számított 8 naptári napon belül írásos indoklással kiegészített határozatot kell kiállítania. Ez a határidő legfeljebb ugyan ennyi nappal indokolt esetben meghosszabbítható. A határozatnak vagy az óvás elfogadásával, vagy elutasításával kell zárulnia. A bizottság által hozott határozat végleges. Minden, már benyújtott óvással azonos tartalmú óvás automatikusan elutasítottnak minősül.
3. A határozat tartalmát a bizottságnak az alábbi felek számára kell ismertetnie:
  - a.) óvást benyújtó fél,
  - b.) a megtámadott játék kiadója,
  - c.) a Játékdíj aktuális zsűrije,
  - d.) a Magyar Társasjátékos Egyesület elnöksége

Egy játék kizárása esetén a bizottságnak a közönséget is tájékoztatnia kell, de ez esetben a bizottság fenntarthatja magának a jogot arra, hogy a közönséggel csak a kizárás tényét közli, a részletes indoklás ismertetése nélkül.



4. A Bizottságnak az óvási kérelem benyújtójának adatait bizalmasan kell kezelnie.
5. Óvási kérelmet legkésőbb az aktuális Játékdíj tesztelésre kijelölt játékaiknak kihirdetéséig lehet benyújtani.

## **XII. Egyéb rendelkezések**

1. A közgyűlés indokolt esetben határozattal eltérhet az Alapító Okiratban foglalt szabályoktól.
2. A zsűri a Játékdíj odaítélése és az ajánlások nyilvánosságra hozatala mellett dönthet legfeljebb két különdíj kiosztásáról is, nem kizárólagosan, de különösen a magyar szerzők által fejlesztett játékok támogatása érdekében. A különdíj bármilyen a zsűri által megfogalmazott témában kiosztható, például, de nem kizárólagosan:
  - Legjobb magyar fejlesztésű játék különdíja
  - Legjobb kvízzjáték különdíja
  - Legjobb partyjáték különdíja
  - Legjobb gémer játék különdíja
  - Legjobb absztrakt játék különdíja
3. Minden zsűritagnak lehetősége van egy általa érdemesnek tartott játékot vagy kiadót különdíjra jelölnie.
4. A különdíj a játékdíjra be nem nevezett, és a nevezési kritériumoknak nem megfelelő játékoknak is odaítélhető.
5. A zsűrinek minden egyes különdíj kiosztásakor meg kell indokolnia a közönség számára, hogy milyen jogcímen és minek az elismeréseként részesít valamit különdíjban.
6. Minden jelen dokumentumban nem szabályozott kérdésben az Egyesület dönt.