

SZABÁLYZAT A MAGYAR TÁRSASJÁTÉKDÍJ ODAÍTÉLÉSÉRŐL

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 társasjátékok közül azok nevezhetők, jelölhetők és díjazhatók, amelyek a Magyar Köztársaság területén, magyar nyelven, teljesen magyar nyelvű tartozékokkal jelentek meg, vagy amelyek a magyar nyelvtől függetlenül játszhatók és magyar nyelvű játékszabállyal kaphatók.
2. A társasjátékok közül előnyben kell részesíteni azokat, amelyek kivitelezésükben és megjelenésükben, a játékszabály érthetősége, valamint a játékelmény tekintetében is 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 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.
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 javaslat, 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.

III. A zsűritagok megválasztása

1. A zsűritagokat minden év június 15-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. A jelöltek megválasztásáról a közgyűlés dönt. A zsűritag megbízatása a díjátadóig tart.

4. 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 zsűritagot értékelhet pontjaival.

5. A közgyűlés levezető elnöke összesíti a jelöltekre leadott pontokat. Megválasztott zsűritagnak az öt 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 ismételen egyenlőséggel zárul, a zsűrinek ötnél több tagja lesz.

6. A megválasztott zsűritagokat a Bizottság a lehető legrövidebb idő alatt felkéri zsűritagnak.

7. Ha bármelyik felkért zsűritag visszautasítaná a felkérést, helyébe a következő, legtöbb pontot kapott jelölt lép, amennyiben a felkérést elfogadja.

8. A zsűritag a felkérés elfogadásával egyúttal elfogadja a zsűri munkájára és a Játékdíj odaítélésére vonatkozó alapelveket és szabályokat.

9. Az elnökség a zsűrizés második 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 október 15. napjáig kell megtartani.

2. A Bizottság a zsűritagok megválasztását követően a lehető leghamarabb, de legkésőbb egy hónapon belül megnevezi azon társasjátékok listáját a zsűrinek, amelyeket a Játékdíj elnyerésére az alapelvek és e fejezet 3-4. pontja alapján alkalmasnak tart.

3. A Játékdíjra azok a társasjátékok nevezhetők, amelyek a zsűritagok megválasztásának évében, valamint az azt megelőző legfeljebb két naptári évben jelentek meg első alkalommal a Magyar Köztársaság területén. A határidő nem zárja ki azoknak a magyar nyelvtől függetlenül játszható és magyar nyelvű játékszabállyal rendelkező, korábban a Játékdíjra már nevezett játékok ismételt nevezését, amelyek a zsűri tagjainak megválasztásától visszafelé számított két éven belül magyar kiadásban is megjelentek.

4. Nem nevezhető az a társasjáték, amely korábban már a Játékdíjat elnyerte, vagy jelölést kapott.

5. Ha valamely zsűritag tudomással bír olyan társasjátékról, amely e fejezet 2. pontja szerinti listán nem szerepel, azonban a meghatározott feltételeknek megfelel, a társasjáték felkerül a listára. A Bizottság a társasjátékot a listáról leveheti, ha az nem teljesíti az e fejezet 3. pontja szerinti feltételeket.

V. A zsűritagok játékjelölése

1. Minden zsűritag a listáról történő tájékoztatástól számított egy héten belül megjelöl öt játékot a listáról, amiről tájékoztatja a Bizottságot.

2. A megjelölt játékokat a zsűritagok egymás – vagy az elnökség tagjai a zsűri – rendelkezésére bocsátják.

VI. A játékok tesztelésének első fordulója

1. A tesztelés akkor kezdődik, ha valamennyi zsűritag tájékoztatta a Bizottságot az általa megjelölt játékokról. A zsűri kizárólag a zsűritagok által megjelölt játékokat teszteli, a listán szereplő többi játék tesztelésére nem kerül sor.

2. A tesztelés első fordulója legfeljebb 9 hétig tart, amibe a fordulót lezáró vita is beszámít.

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 egy alkalommal játszik, és a zsűritagok saját használat céljából kitöltik az 1. számú mellékletben foglalt űrlapot. Az egyes játékalkalmak időpontját, valamint az egyes alkalmakkor tesztelt játékok nevét a Bizottság dokumentálja.

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

VII. Az első vita és szavazás

1. Ha a zsűri minden megjelölt társasjátékkal legalább egy alkalommal játszott, az első forduló befejeződik, és a zsűri vitát tart.

2. A zsűri minden társasjátékot egyenként megvitat. A vita során az űrlapok segítségével használhatók fel.
3. A kulturált vita keretein belül minden zsűritag szabadon érvelhet egyes társasjátékok mellett vagy azok ellen. A játékértékelés szempontjait a 2. számú melléklet tartalmazza.
4. Ha legalább kettő zsűritag kéri, a zsűri köteles egy társasjátékkal legalább egy alkalommal ismételten játszani, viszont figyelemmel kell lenni az első fordulóra megállapított időkorlátra.
5. Ha az első vita lezárult, mindegyik zsűritag titkosan, egyenként írásban pontozza a megjelölt játékokat. Minden játékra 1-től 10-ig terjedő skálán adható egész pontszám. Az 1-es a kifejezetten gyenge, a 10-es pontszám pedig a kiváló játékokra vonatkozik.
6. A zsűritagok kötelesek szakmailag és lelkiismeretük szerint a legreálisabb pontot adni minden egyes társasjátékra.
7. A Bizottság összesíti a pontokat. A négy legnagyobb pontszámot elérő játék kerül be a második fordulóba (a továbbiakban: jelölt játékok). Ha az első négy helyen pontegyenlőség van, akkor az egyenlő pontszámot elérő játékok is részt vesznek a második fordulóban, így négynél több jelölt is lehet.

VIII. A második forduló

1. A második forduló az első fordulót követő szavazástól kezdődik. A második forduló 3 hétig tart.
2. Az elnökség az előzetes egyeztetéseknek megfelelően felkéri a tiszteletbeli zsűritagokat a részvételre, és minden szükséges tájékoztatást megad nekik.
3. A második fordulóban a zsűri legalább egy alkalommal játszik minden jelölt játékkal.
4. A zsűri minden játék után vitát tart az adott társasjátékról.
5. A zsűri nem köteles a zsűritagok kérésére még egyszer játszani egy társasjátékkal a kötelező egy alkalmon kívül. Ez a szabály nem zárja ki az önkéntes játékalkalmat.

IX. A végső szavazás

1. Minden zsűritag titkosan, írásban pontozza a jelölt játékokat. Minden játékra 1-től 10-ig terjedő skálán adható pont. Az 1-es pontszám a kifejezetten gyenge, a 10-es pedig a kiváló játékokra vonatkozik. E mellett a zsűritagok megjelölik azt a sorrendet, hogy melyik játékot látnák legszívesebben első, második, harmadik és negyedik helyen.
2. A zsűritagok kötelesek szakmailag és lelkiismeretük szerint a legreálisabb pontot adni minden egyes játékra.
3. A Bizottság összegyűjti az írásbeli szavazatokat, amelyeket a hivatalos eredményhirdetésig titokban összegez, és a pontszámok, valamint a sorrend alapján kialakítja a végső eredményt.

4. Az a társasjáték nyeri el a Játékdíjat, amelyik a legtöbb pontot szerezte. Pontegyenlőség esetén az játék a Játékdíj nyertesé, amelyiket több zsűritag javasolt az első helyre. Ha ezek között is egyenlőség van, akkor azt kell figyelembe venni, hányan javasolták a játékot a második helyre. Újabb egyenlőség esetén a harmadik helyre történő javaslatok, végül pedig a negyedik helyre tett javaslatok számítanak.

5. A Játékdíjat a sorrend alapján kizárólag olyan társasjáték nyerheti el, amelyik magyar kiadásban jelent meg. Ha a sorrend alapján ilyen játék az első helyen nincsen, akkor a sorrendben következő társasjátékot kell győztesnek tekinteni. Ez a sorrendiségi szabály irányadó egészen a harmadik helyig, ha a listán következő helyeken nincsen magyar kiadású játék.

6. Az elnökség gondoskodik az eredményhirdetésről, amelyre meghívja – a pontos eredményről való tájékoztatás nélkül – a jelölt játékok magyar kiadóit. A kizárólag magyar szabállyal ellátott játékok esetében ezt indokolt esetben mellőzheti, ha a magyar forgalmazó nem állapítható meg.

7. A díjátadót a IV/1. pontban meghatározott időpontig kell megtartani.

X. Az eredményhirdetés

1. Az elnökség kihirdeti a díjátadón a Játékdíj nyertesének – addig lezárt borítékban tartott – nevét és a jelöltek neveit.

2. Az összpontszámokat, a zsűritagok által adott pontszámokat, a zsűri vagy a zsűritagok bármilyen, a zsűrizés során kifejezett véleményét közzétenni tilos. Ez azonban nem akadályozza annak, hogy a zsűri az egyesületet segítve rövid ismertetőt fogalmazzon meg a nagyközönség számára a játékokról.

XI. A Játékdíj feltüntetésének jogosultsága

1. A Játékdíj nyertesének dobozán és szabálykönyvében a Játékdíj logója időben korlátlanul ingyenesen feltüntethető mind a magyar, mind a külföldi kiadások tekintetében.

2. A jelölt játékokon a logó legfeljebb 5 évig tüntethető fel a külön szerződésben meghatározott feltételek szerint.

3. A kiadók kötelesek betartani a logóra – különösen méretére, színére – vonatkozó szerződéses és egyéb jogszabályi előírásokat is.

XII. Egyéb rendelkezések

1. A közgyűlés indokolt esetben határozattal eltérhet az Alapító Okiratban foglalt szabályoktól.

2. A zsűri a Játékdíj odaítélése és a jelöltek nyilvánosságra hozatala mellett dönthet legfeljebb két különdíj kiosztásáról is, különösen a magyar szerzők által fejlesztett játékok támogatása érdekében.