

SZABÁLYZAT A MAGYAR TÁRSASJÁTÉKDÍJ ODAÍTÉLÉSÉRŐL

Utolsó változtatás: 2015.02.10.
A szabályzat hatálybalépésének időpontja: 2016.01.01.



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, jelölhetők és díjazhatók, amelyek **Magyarország** területén, teljesen magyar nyelven, magyar nyelvű tartozékokkal jelentek meg vagy 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.

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 részvénytulajdonlás 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. Az elnökség és a Bizottság közötti feladatmegosztást a 3. 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 fentartásáról az Egyesületnek kell gondoskodnia.

III. A zsűritagok megválasztása

1. A zsűritagokat lehetőség szerint még a Játékdíj évét megelőző évben, de legkésőbb az adott év **március 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. Zsűritagnak csak olyan személy jelölhető, aki előzetes egyeztetések alapján kijelentette, hogy megválasztása esetén vállalná a zsűriben való közreműködést.

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 legkevesebb, 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 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 elérte 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.

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 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 minden év január 10. 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 mérlegelési jogköre van.

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 és milyen dátummal keresett fel,
- b.) egy adott kiadó a megkeresésre válaszolt-e,
- c.) egy adott kiadó mely társasjátékait nevezte be a díjra,
- d.) a Bizottság mely játékok nevezését utasította el,
- e.) a Bizottságnak mely játékok nevezésére vonatkozóan van "elbírálás alatt" lévő ajánlata,

A fentiek hozzájárulnak ahhoz, hogy egy harmadik fél javaslatokat tudjon tenni új nevezett

játékok és/vagy kiadók bevonására vonatkozóan.

6. A Bizottságnak a harmadik féltől érkező ajánlásokat a benyújtástól számított 8 napon belül el kell bírálnia, majd a döntés eredményéről tájékoztatnia kell a bejelentőt. Az eredményt a közönség számára elérhető módon is nyilvánosságra kell hoznia.

7. A Játékdíjra azok a társasjátékok nevezhetők, amelyek a díj kiosztásának évében, valamint az azt megelőző legfeljebb két naptári évben jelentek meg első alkalommal **Magyarország** területén, teljesen magyar nyelven, magyar nyelvű komponensekkel és tartozékokkal.

8. Annak a megítélése, hogy egy társasjáték teljesen magyar kiadású-e, illetve nevezhető-e a Játékdíjra a Bizottság feladata. E kérdéskör megítéléséhez használható irányelveket a 4. számú melléklet tartalmazza.

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 jelölést kapott. Az alapjáték és annak önálló kiegészítője e tekintetben is külön játéknak tekintendő.

11. Egy játék akkor tekinthető benevezettnek, ha annak szabálya papíron vagy digitális formában a szervező bizottság rendelkezésére áll.

V. A zsűritagok játékjelölése

1. A zsűrinek a Bizottság által megadott határidőn belül ki kell választania azt a 10 játékot, amelyet tovább kíván juttatni az első fordulóba.

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.

3.e. Ezt követően a továbbiakban – addig ameddig a listán maradó játékok száma az előírt 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 10 továbbjutó játék nevét, ezt szignáltatja a zsűritagokkal is, majd tájékoztatja a közönséget a zsűri döntéséről.

VI. A játékok tesztelésének első fordulója

1. A játékok tesztelése a 10 továbbjutó játék kiválasztását követően történik.

2. A tesztelés első fordulója legfeljebb 12 hétig tart, amelybe a fordulót lezáró vita is 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, és a zsűritagok saját használat céljából kitöltik az 1. számú mellékletben foglalt űrlapot. 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. Vita az első forduló játékaikról

1. Ha a zsűri minden megjelölt társasjátékkal legalább két 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. A játékok értékelésekor a zsűritagoknak figyelembe kell venniük a játékok tudomásukra jutott fordítási hibáit is, különös tekintettel, ha azok a játék működését nagy mértékben befolyásolják.

5. Ha a vita lezárult, a zsűri a "Zsűritagok játékjelölése" fejezet 3-ik pontjában leírt módon kiválasztja a legjobb 4 játékot. A szavazást most is a bizottság egyik erre az alkalomra delegált tagja, a levezető elnök vezeti. A szavazást ez esetben addig kell ismételni, amíg kezdetben 10 társasjáték nevét tartalmazó lista 4 játékra szűkül.

6. A zsűritagok kötelesek szakmailag és lelkiismeretük szerint a legrealisabb szavazatot adni minden egyes társasjátékra. A szavazás során kifejezetten kerülendő az olyan "taktikai" pontozás, ami inkább az adott játék ellen szól, és kevésbé annak értékeléséről.

7. A szavazás végén a levezető elnök jegyzőkönyvbe veszi a szavazások eredményét, ezt szignáltatja a zsűritagokkal is, majd tájékoztatja a közönséget a zsűri döntéséről.

VIII. A második forduló

1. A második forduló az első fordulót követő szavazástól kezdődik. A második forduló 6 hétig tartart.

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 fődíjas játék kiválasztása

1. A fődíjas játék 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 leinkább győzelemre érdemesültnak tartott játékokra 10 pontot, az utána következő játékokra 6, végül 3, illetve 1 pontot kell kiosztania.
- 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. A szavazásban a korábban kizárt szavazást leadó zsűritag nem vehet részt. 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.

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 legjobb négy játék közül egyetlen játékot sem tart maradéktalanul érdemesnek a díj fődíj elnyerésére, lehetősége van a fődíj kiosztásától eltekinteni. Ehhez a zsűri teljes egyetértése szükséges.

X. Az eredményhirdetés

1. Az elnökség kihirdeti a díjátadón a Játékdíj nyertesének nevét és a jelöltek neveit.
2. A zsűritagok zsűrizés során kifejtett magánvéleményét közzétenni tilos.

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. 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. A határozatnak vagy az óvás elfogadásával, vagy elutasításával kell zárulnia.
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 legjobb 4 játékának kihirdetéséig lehet benyújtani. Az ezt követően benyújtott óvási kérelmek automatikusan elutasítottak minősülnek.
- 6.

XIII. 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.
3. Minden zsűritagnak lehetősége van egy általa érdemesnek tartott játékot vagy kiadót különdíjra, vagy külön elismerésre 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. A kiadóknak lehetőségük van az Egyesülethez fordulni szakvéleményért abban a tekintetben, hogy egy korábban "jelölt", vagy "fődíj" címet elnyert játékuk újabb (javított, módosított, újranyomott stb.) kiadásán az eredeti játék által elnyert cím logója elhelyezhető-e.
 - a) Az Egyesület a szakvéleményt 30 naptári napon belül, írásban juttatja el a kiadó képviselőjének.
 - b) Az Egyesület által adott szakvélemény indoklás nélkül is érvényes és mérvadónak tekintendő a logó megismételhetőségének tekintetében.
 - c) A szakvélemény meghozásához szükséges technikai feltételek biztosítása a kiadó feladata, és a döntés meghozatalához szükséges információkat elérhetővé kell tennie.
 - d) Amennyiben szükséges az Egyesület írásos garanciát vállal arra, hogy az átadott információkat kizárólag célhoz kötötten, vagyis a szakvélemény meghozatalát támogatandó használja, harmadik fél számára nem adja tovább, és bizalmasan kezeli.