

# **REGOLAMENTO LUDICARS GAME OF THE YEAR**

**20/07/2017**

## **Art. 1 - Descrizione**

Il LudicARS Game of the Year (da ora in poi LGotY) è la scelta, fatta dai Soci LudicARS, di un gioco di società particolarmente meritevole di nota, detto gioco vincitore. Al gioco vincitore si affiancano altri due giochi consigliati, la cui scelta viene effettuata sempre dai Soci.

## **Art. 2 - Obiettivi**

L'obiettivo del LGotY è quello di scegliere i giochi di società preferiti tra i Soci, in modo da influenzare gli acquisti dell'associazione e puntare sull'organizzazione di eventi legati a essi. La scelta dei giochi di società preferiti avviene mediante la scelta del vincitore del LGotY e di due giochi consigliati.

## **Art. 3 - Giochi candidabili**

I giochi che sono candidati a essere votati per il LGotY sono tutti i giochi di società giochi già pubblicati, a prescindere dall'anno di pubblicazione. Non sono candidabili giochi risultati già vincitori o consigliati in precedenti edizioni del LGotY.

## **Art. 4 - Meccanismo di scelta del vincitore e dei giochi consigliati - prima fase**

### **4.1 Tempistiche**

I giochi che passeranno alla seconda fase dovranno essere scelti entro la fine di giugno.



## **4.2 Diritto di voto**

Può votare qualsiasi Socio LudicARS regolarmente iscritto che è in pari con il versamento delle quote associative.

## **4.3 Modalità di voto**

Il voto avverrà in due serate ludiche consecutive su schede cartacee contenenti righe vuote. I votanti potranno esprimere al massimo tre preferenze tra i giochi candidabili. I votanti potranno partecipare alla votazione in una sola delle due serate ludiche; al termine della prima serata ludica si prenderà nota di chi ha già votato per impedire che voti nuovamente la serata ludica successiva. Le serate ludiche per il voto saranno scelte dal Consiglio Direttivo con l'obiettivo di massimizzare la partecipazione al voto degli interessati.

Qualsiasi preferenza espressa per giochi non candidabili ai sensi dell'art. 3 del presente regolamento dovrà essere ignorata.

Passano alla seconda fase della selezione i quattro giochi che hanno ricevuto più voti.

Il voto è segreto e non si procederà allo spoglio delle schede fino a quando non saranno stati espressi tutti i voti.

## **4.4 Situazioni di parità**

In qualsiasi caso si dovesse dirimere una situazione di parità tra due o più giochi, si procederà con votazione diretta tra i soli giochi in parità per decidere quale o quali giochi fare procedere alla fase successiva.

## **Art. 5 - Meccanismo di scelta del vincitore e dei giochi consigliati – seconda fase**

### **5.1 Tempistiche**

Il vincitore e gli altri due giochi consigliati dovranno essere scelti in tempi che permettano ai partecipanti un tempo idoneo per provare i quattro giochi che hanno superato la prima fase.

Il limite temporale ultimo per la votazione è fissato nella data dell'Assemblea ordinaria dell'associazione.

### **5.2 Diritto di voto**

Può votare qualsiasi Socio LudicARS regolarmente iscritto che è in pari con il versamento delle quote associative. Non è indispensabile avere votato nella prima fase per votare nella seconda fase.

Condizione necessaria per votare nella seconda fase è quella di aver provato tutti e quattro i giochi che hanno passato la prima fase. Non occorre aver provato i giochi presso l'associazione, ma in questo caso occorre una dichiarazione di averli realmente provati.

Se la durata di un gioco è tale da non poter essere contenuta in un'unica serata ludica, i votanti proveranno il gioco per quanto è possibile provarlo in una serata. Il gioco sarà stato considerato provato, anche se la partita non è stata terminata.

### 5.3 Modalità di voto

Il voto verrà espresso per iscritto su schede cartacee in un'unica occasione (una serata ludica, un pomeriggio ludico, in occasione dell'Assemblea ordinaria o in altra occasione ritenuta idonea dal Consiglio Direttivo per favorire la partecipazione dei Soci alla votazione).

Il conteggio dei voti avverrà con il metodo del singolo voto trasferibile. Saranno ammesse due preferenze per ogni votante, i giochi consigliati saranno pari a 3 e la soglia sarà calcolata con il Quoziente di Droop:

$$\left( \frac{\text{totale dei votanti}}{\text{giochi consigliati} + 1} \right) + 1$$

Il gioco consigliato che avrà ricevuto più prime preferenze tra i tre giochi consigliati, sarà rimosso dai giochi consigliati e designato gioco vincitore.

### 5.4 Situazioni di parità

In qualsiasi caso si dovesse dirimere una situazione di parità tra due o più giochi, si procederà con votazione diretta tra i soli giochi in parità per decidere quale o quali giochi saranno scelti come vincitore o come giochi consigliati.

## Art. 6 - Clausole finali

Il presente regolamento è modificabile dal Consiglio Direttivo dell'associazione ludico-culturale LudicARS, in esplicita deroga all'art. 10 del Titolo VI dello Statuto dell'associazione.

Il Consiglio Direttivo dovrà comunque sottostare a modifiche votate a maggioranza in sede di Assemblea ordinaria o straordinaria dei Soci.

