



Regulamin plebiscytu
Złoty Pionek 2021
Klubów Gier Planszowych



I. Cel i ogólne założenia Plebiscytu

1. Plebiscyt ma na celu wyłonienie gier, które były najlepiej oceniane przez graczy związanych z Klubami Gier Planszowych w Polsce w rozpatrywanym w ramach plebiscytu okresie, a przez to grane najchętniej, czyli - najpopularniejsze.
2. Złoty Pionek 2021 przyznawany będzie grom granym w okresie między 1 stycznia a 31 grudnia 2021 r., zarówno w trakcie spotkań i imprez Klubów Gier Planszowych, jak i - w okresie trwania pandemii - granym przez graczy

związanych z Klubami w domach oraz na platformach internetowych z grami planszowymi.

II. Kategorie nagród i harmonogram Plebiscytu

3. Głosowanie plebiscytowe realizowane będzie w kategoriach
 - a. Gra rodzinna
 - b. Gra dla dzieci
 - c. Gra zaawansowana
 - d. Gra imprezowa
 - e. Gra dwuosobowa
4. Przyjmuje się następujące definicje gier reprezentujących poszczególne kategorie:
 - a. **GRA RODZINNA** to gra, w którą bez większych trudności można zagrać przede wszystkim w rodzinnym, wielopokoleniowym gronie. Posiada proste reguły i może łączyć losowość, taktykę i strategię. Typowy wiek minimalny dla takiej gry to 8 - 10 lat, a typowy czas rozgrywki wynosi do 60 min. Ważną cechą gry familijnej jest to, że żaden z graczy nie odpada przed końcem rozgrywki, ale wszyscy grają razem do końca gry.
 - b. **GRA DLA DZIECI** to gra przeznaczona dla najmłodszych graczy, o czym świadczy przede wszystkim minimalny wiek wskazany na pudełku nie przekraczający 7 lat. Od gry rodzinnej różni ją tematyka, sposób opracowania komponentów i stopień złożoności reguł.
 - c. **GRA ZAAWANSOWANA** to gra, w której wynik rozgrywki w przeważającej mierze jest rezultatem strategii przyjętej i realizowanej przez graczy. Czynniki losowe nie odgrywa w takiej grze żadnej, ewentualnie bardzo ograniczoną rolę. Typowy minimalny wiek gracza dla takiej gry to 10 - 14 lat - przede wszystkim ze względu na daleko posuniętą złożoność reguł lub mechaniki.
 - d. **GRA IMPREZOWA** to gra, której głównym celem jest zapewnienie dobrej zabawy różnorodnemu pod względem wieku, stopnia znajomości innych gier planszowych, często przypadkowemu gronu grających. Gra opiera się na łatwo przyswajalnych, mocno ograniczonych ilościowo zasadach, które pozwalają na dynamiczną, pełną emocji i humoru rozgrywkę. W centrum stoi tu bardziej gra i interakcja sama w sobie niż faktyczna wygrana. Najważniejsza rola gry imprezowej to jej funkcja integrująca.
 - e. **GRA DWUOSOBOWA** to gra, której podstawowy wariant rozgrywki przewidziany jest wyłącznie dla dwóch graczy.

5. W razie wątpliwości, do której kategorii należy gra, ostateczną decyzję pozostawia się graczowi oddającemu głos. Głosujący może rozstrzygnąć tego rodzaju problem samodzielnie lub po przedyskutowaniu wątpliwości z innymi klubowiczami.
6. W **każdej kategorii** przyznane zostaną:
 - a. **nagroda główna;**
 - b. **wyróżnienie.**
7. Plebiscyt Złoty Pionek 2021 realizowany jest według harmonogramu:
 - a. do **5 stycznia 2022 r.** - ukonstytuowanie się Rady Nagrody dla edycji 2021.
 - b. do **15 stycznia 2022 r.** - potwierdzenie udziału Klubu w głosowaniu publikacją informacji o tym fakcie w mediach Klubu;
 - c. **16 stycznia - 28 lutego 2022 r.** - głosowanie w Klubach
 - d. najpóźniej **do 28 lutego 2022 r.** - przesyłanie przez Reprezentantów Klubów wyników Radzie Nagrody dedykowanym formularzem;
 - e. podczas I Zjazdu Klubów (**26-28 marca 2022 r.**), a w przypadku wprowadzenia obostrzeń uniemożliwiających organizację Zjazdu najpóźniej do **27 marca 2022 r.** - ogłoszenie wyników.

III. Organizatorzy

8. Organizatorami plebiscytu **Złoty Pionek 2021 Klubów Gier Planszowych** są wspólnie kluby gier planszowych zrzeszone w grupie facebookowej Kluby Gier Planszowych, istniejącej pod adresem <https://www.facebook.com/groups/klubygierplanszowych>, które zadeklarowały chęć uczestnictwa w inicjatywie plebiscytowej na zasadach określonych w niniejszym Regulaminie.
9. Organizatorów reprezentuje Rada Nagrody w składzie - w kolejności alfabetycznej: Piotr Arcimowicz, Marcin Biały, Magdalena Bieszke, Krystian Czajkowski, Radosław Czerniak, Jacek Drabek, Jacek Górski, Aleksandra Kaczmarek, Krzysztof Kozłowski, Maria Matczak, Agnieszka Pączek, Tomasz Stchlerowski, Marcin Szrama, Mateusz Tabędzki, Bartosz Teichert, Sławek Wiechowski, Krzysztof Wroński, Piotr Zbierchowski.
10. Rada Nagrody sprawuje pieczę nad organizacją i przebiegiem, ogłasza wyniki Plebiscytu.

IV. Zasady uczestnictwa Klubów w głosowaniu

11. W głosowaniu udział wziąć mogą Kluby zrzeszone w grupie Kluby Gier Planszowych, które spełniają poniższe warunki:
 - a. powstały przed 01 stycznia 2021 r.;
 - b. widoczne w Katalogu Klubów na stronie www.klubygierplanszowych.pl;
 - c. są naniesione na Mapę Klubów Gier Planszowych na stronie www.klubygierplanszowych.pl;
 - d. zadeklarowały udział w głosowaniu publikując post informujący o tym udziale w swoich mediach.

12. Każdy Klub na potrzeby niniejszego Plebiscytu wybiera swojego Reprezentanta, do którego zadań należy:
 - a. opublikowanie w mediach Klubu informacji o udziale Klubu w głosowaniu ze wskazaniem kategorii, w jakich Klub zagłosuje i z wykorzystaniem materiałów graficznych inicjatywy;
 - b. koordynowanie głosowania w Klubie i przekazanie wyników Radzie Nagrody;
 - c. promowanie Plebiscytu i jego wyników w imieniu Klubu.

V. Zasady organizacji głosowań w Klubach i wyłaniania zwycięzców Plebiscytu

13. Organizacja głosowania Klubów w plebiscycie wygląda następująco:
 - a. **Przygotowanie Karty Głosowania w Klubie.** Reprezentant Klubu przygotowuje Kartę Głosowania w Klubie - w formie i kształcie uzgodnionej przez członków Klubu.

Kartę Głosowania można przygotować w odniesieniu do formy:
 - i. w wersji papierowej (jeśli Klub ma możliwość przeprowadzenie głosowania w tej formie przy zachowaniu reżimów sanitarnych) lub
 - ii. w wersji online - w dowolnej wygodnej dla Klubu formie (formularz Google, plik tekstowy przesyłany do uzupełnienia mailem komunikatorem internetowym, przeprowadzenie głosowania w Klubie podczas spotkania online etc.)

 - a w odniesieniu do zawartości:
 - i. jako Kartę typu "blank" - z miejscem na samodzielne wpisanie przez głosującego tytułów w swoim TOP 5 albo

- ii. tzw. Kartę predefiniowaną - przygotowaną wspólnie przez członków Klubu - na przykład wedle metody zaproponowanej w **załączniku 1**.

W Klubach dla dzieci Kartę Głosowania w Klubie przygotowuje Reprezentant Klubu we współpracy z podopiecznymi.

- b. **Głosowanie w Klubie.** Członek Klubu w każdej z kategorii, w której Klub głosuje, oddaje głos w formie swojego osobistego TOP 5. Jeśli głosujący nie jest w stanie wskazać pełnego TOP 5 dla danej kategorii - ma prawo wskazać mniejszą liczbę tytułów.
Kluczowe znaczenie ma kolejność wskazywanych w TOP 5 gracza gier. Gra wskazana przez głosującego na pierwszym miejscu jego TOP otrzyma przy ustalaniu TOP 5 Klubu więcej punktów niż gra, którą gracz wskaże na drugim miejscu, itd.
Głosujący ma prawo wybierać spośród wszystkich gier, w jakie grał w roku 2021. Rok i kraj wydania gry nie ma znaczenia.
Uwzględnić można gry z biblioteczki Klubu, gry wypożyczane Klubowi przez wydawnictwa oraz gry prywatne uczestników, a także gry grane na platformach internetowych z grami planszowymi.
- c. **Ustalanie TOP 5 Klubu.** Reprezentant Klubu zlicza głosy członków Klubu, uwzględniając pozycję gier wskazanych przez nich w ich osobistych TOP 5, tzn. przyznając każdorazowo 5 punktów grze na 1 miejscu, 4 punkty grze na drugim miejscu TOP 5 poszczególnych głosujących, etc.
Tak zliczone głosy członków Klubu tworzą głos Klubu w danej kategorii - wyrażony w formule TOP 5 (lub węższej - jeśli wyniki okażą się niewystarczające do takiego ich podsumowania). W razie niemożliwości rozstrzygnięcia głosowania na którymś miejscu TOP 5 na korzyść konkretnego tytułu dopuszcza się podawanie wyników w TOP 5 Klubu na zasadzie ex aequo.
Dla każdego tytułu wskazanego w TOP 5 Reprezentant podaje także liczbę oddanych na tę grę głosów. Te wartości będą brane pod uwagę przez Radę Nagrody w przypadku konieczności rozstrzygnięcia remisu.
Wyniki głosowania w Klubie pozostają tajemnicą do momentu ogłoszenia wyników Plebiscytu.
- d. **Przekazanie głosu Klubu Radzie Nagrody.** Reprezentant Klubu - za pomocą formularza online, do którego dostęp otrzyma e-mailem - przesyła Radzie Nagrody protokół z głosowania w Klubie.

- e. **Ustalenie zwycięzców Złotego Pionka.** Rada Nagrody gromadzi i zlicza wyniki głosowania Klubów, przyznając każdorazowo 5 punktów grze na 1 miejscu rankingu klubowego, 4 punkty grze na 2 miejscu TOP Klubu, etc. i na tej podstawie określa grę-zwycięzcę (I miejsce) i grę-wyróżnioną (kolejne miejsce) w każdej kategorii.
- f. **Komunikowanie wyników.** Rada Nagrody upublicznia wyniki Plebiscytu. Od tego momentu wydawcy nagrodzonych gier mają prawo używać logo nagrody w swoich materiałach promocyjnych, natomiast Kluby mogą ujawnić wyniki swojego głosowania.

VI. Logo nagrody i zasady jego wykorzystywania

- 14. Logo nagrody Złoty Pionek Klubów Gier Planszowych stanowi znak graficzny stworzony przez Artura Wosinka, zaprezentowany w **załączniku 2**. Nagrodzone gry otrzymują zawsze logo opatrzone belką z nazwą danej kategorii, a w przypadku wyróżnienia - dodatkowo także belką z napisem "wyróżnienie".
- 15. Logo nagrody jest dobrem wspólnym Klubów gier planszowych zrzeszonych w Grupie Kluby Gier Planszowych. Z tego względu każdy z w/w Klubów ma prawo używać go bez ograniczeń w materiałach promujących swoją działalność - w szczególności w zakresie informowania o uczestnictwie w Plebiscycie czy relacjonowania wydarzeń realizowanych z wykorzystaniem nagrodzonych gier.
- 16. Wydawcy nagrodzonych gier mają prawo używać logo nagrody w swoich materiałach promocyjnych - nieodpłatnie i bez ograniczeń - także do kolejnych wydań danej gry, o ile wznowienia te nie wprowadzają zmian w mechanice i grafice nagrodzonego tytułu.
- 17. Rada Nagrody może zdecydować o ujawnieniu wyników gier, które w głosowaniu uplasowały się na kolejnych miejscach - na przykład w celu zasygnalizowania aktualnych trendów w Klubach - jednak te miejsca traktuje się jako miejsca poza podium, a w związku z tym wskazanych na nich gier nie traktuje się już jako zwycięzców plebiscytu, zaś ich wydawcom nie przysługuje prawo oznaczania ich znakiem Złotego Pionka w żadnej formie.

VII. Postanowienia końcowe

- 18. Regulamin wchodzi w życie dnia 05.01.2022 r.
- 19. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzenia zmian w niniejszym regulaminie w trakcie trwania Plebiscytu, jeśli będą one niezbędne dla zapewnienia sprawiedliwości wyboru zwycięzców lub zapobieżenia wpływaniu przez osoby trzecie na wynik głosowania. Zmiany takie będą

wprowadzane głosowaniem w Radzie Nagrody - decyzją zwykłej większości głosów.

20. Zasady organizacji i przebiegu Plebiscytu podlegają ewaluacji po jego zakończeniu.

Załącznik 1.

Przygotowanie predefiniowanej Karty Głosowania w Klubie

- I. Każdy członek klubu (np. na formularzu zamieszczonym niżej) **wskazuje w poszczególnych kategoriach 2 tytuły gier**, które jego zdaniem są najlepsze w danej kategorii. Kolejność wskazywania tytułów gier w tym przypadku nie ma znaczenia.
- II. Reprezentant Klubu zlicza wyniki i określa **ustaloną przez Klub liczbę gier (nie mniej niż 6 i nie więcej niż 10)** najczęściej wskazywanych w poszczególnych kategoriach. **W ten sposób ustalone zestawienia gier, w podziale na kategorie plebiscytowe tworzą KARTĘ GŁOSOWANIA KLUBU**, przy czym:
 - A. Gry porządkuje się w poszczególnych kategoriach **w porządku ALFABETYCZNYM**.
 - B. W przypadku remisu w liczbie wskazań między poszczególnymi tytułami Reprezentant Klubu decyduje, czy przeprowadza dodatkowe głosowanie dla rozstrzygnięcia tego remisu, czy wpisuje gry na KARTĘ GŁOSOWANIA ex aequo - z zachowaniem limitu 10 gier na kategorię.

Formularz

**TWORZYMY KARTĘ GŁOSOWANIA KLUBU
w PLEBISCYCIE
ZŁOTY PIONEK KLUBÓW GIER PLANSZOWYCH**

Dla każdej kategorii plebiscytowej wpisz maksymalnie 2 tytuły gier, w jakie graliśmy w Klubie w rozpatrywanym w Plebiscycie okresie (styczeń 2021 - grudzień 2021). Nie jest istotne, kiedy gra została wydana! Także kolejność, w jakiej wpisujesz gry, nie ma znaczenia.

Wskaż po prostu 2 gry, które Twoim zdaniem są najlepsze w danej kategorii.

W razie wątpliwości, czy gra pasuje do danej kategorii, zapytaj innych członków Klubu lub prowadzącego.

Gra rodzinna

1. _____
2. _____

Gra dla dzieci

1. _____
2. _____

Gra zaawansowana

1. _____
2. _____

Gra imprezowa

1. _____
2. _____

Gra dwuosobowa

1. _____
2. _____

Załącznik 2.

Logo Złotego Pionka 2021

