



REGOLAMENTO DI VALUTAZIONE COMBO FESTIVAL AWARD

Il **COMBO Festival Award** premia il gioco da tavolo che meglio esprime il design come sintesi di progetto ludico, qualità dei materiali, innovazione, ergonomia, identità visiva ed esperienza d'uso. La giuria è chiamata a riconoscere il titolo capace di integrare in modo più efficace e originale questi elementi in un prodotto coerente, funzionale e memorabile.

Il premio riconosce il titolo capace di interpretare il design in modo ampio e integrato: non solo come valore estetico, ma come relazione coerente tra forma, funzione, usabilità, sistema di gioco e qualità produttiva.

La giuria è invitata a considerare ogni gioco come un **progetto unitario**, valutando non solo l'eccellenza di un singolo aspetto, ma la capacità del titolo di armonizzare in modo convincente componenti ludiche, visive, materiali e d'uso.

Non vince necessariamente il gioco più complesso, più innovativo o più spettacolare, ma quello che esprime con maggiore efficacia **una visione coerente e originale, realizzandola attraverso il linguaggio del gioco.**

Ogni casa editrice presente al Combo Festival proporrà un titolo del proprio catalogo pubblicato dal 1 gennaio 2026.

Ogni giurato può proporre a sua volta fino a tre titoli, pubblicati dal 1 gennaio 2026, di editori che non sono presenti al Combo Festival, mantenendo sempre la regola di un titolo per casa editrice.

La giuria tramite call, gruppi whatsapp, incontri definirà la shortlist composta da massimo cinque giochi che verranno provati insieme durante il festival.

Il vincitore verrà decretato domenica 4 ottobre alle ore 17.00 all'interno del Combo Festival.

CRITERI DI VALUTAZIONE

1. Qualità del progetto ludico

La giuria valuta la solidità del sistema di gioco, la chiarezza dell'idea di base e la coerenza tra obiettivi, dinamiche e sviluppo dell'esperienza.

Elementi da considerare:

- coerenza interna ed eleganza delle meccaniche
- equilibrio del gameplay
- chiarezza della struttura ludica
- qualità dell'interazione tra i giocatori
- capacità del sistema di sostenere l'esperienza promessa dal gioco
- capacità del sistema di usare strumenti proporzionati ed efficaci

2. Innovazione

La giuria valuta il grado di originalità del progetto, sia nelle meccaniche sia nell'uso dei materiali, del formato, dell'interfaccia o dell'esperienza complessiva.

Elementi da considerare:

- presenza di soluzioni originali
- rielaborazione intelligente di modelli esistenti
- capacità di introdurre un punto di vista nuovo
- nuove modalità espressive ottenute attraverso il linguaggio ludico.
- innovazione al servizio dell'esperienza, non fine a se stessa

3. Materiali e qualità produttiva

La giuria valuta la qualità dei componenti e il modo in cui materiali, finiture e scelte produttive contribuiscono al valore del gioco.

Elementi da considerare:

- qualità percepita dei materiali
- adeguatezza dei componenti alla funzione ed eventuale valore aggiunto
- robustezza e durabilità
- coerenza tra scelta dei materiali e identità del gioco
- attenzione costruttiva e cura del dettaglio

4. Ergonomia e usabilità

La giuria valuta la facilità con cui il gioco può essere compreso, manipolato, allestito e giocato.

Elementi da considerare:

- leggibilità dei componenti
- chiarezza iconografica e grafica funzionale
- facilità di setup e gestione al tavolo
- comodità d'uso durante la partita
- accessibilità dell'esperienza per il pubblico di riferimento

5. Qualità estetica e identità visiva

La giuria valuta la forza espressiva del progetto visivo e la sua coerenza con il gioco.

Elementi da considerare:

- qualità dell'illustrazione e del design grafico
- coerenza dell'universo visivo
- relazione tra forma estetica e funzione
- riconoscibilità del prodotto
- capacità dell'estetica di rafforzare l'esperienza di gioco

6. Integrazione tra forma e funzione

La giuria valuta quanto bene gli elementi materiali, visivi e meccanici lavorino insieme.

Elementi da considerare:

- coerenza tra componenti, meccaniche e tema e messaggi
- assenza di elementi decorativi o produttivi non necessari
- capacità del design di migliorare concretamente l'esperienza
- equilibrio tra bellezza, chiarezza e funzionalità

7. Espressività ludica e significato

La giuria valuta la capacità del gioco di generare significato attraverso il proprio sistema di regole, le interazioni che produce e l'esperienza che propone. Il criterio considera non solo ciò che il gioco rappresenta o racconta, ma soprattutto ciò che esprime attraverso il modo in cui viene giocato, anche al di là delle intenzioni dichiarate dell'autore.

Elementi da considerare:

- capacità delle meccaniche e delle dinamiche di esprimere un punto di vista, una prospettiva o un contenuto significativo, e non soltanto di illustrare un tema;
- capacità dell'esperienza di gioco di rendere percepibili e significativi i contenuti espressi dal sistema;
- ricchezza interpretativa e apertura dell'esperienza a letture molteplici;
- presenza di una voce o di uno sguardo singolare e riconoscibile;
- capacità di lasciare una traccia riflessiva oltre la fine della partita.

METODO DI VALUTAZIONE

Ogni giurato attribuisce a ciascun criterio un punteggio da **1 a 10**, dove:

- **1–3** = insufficiente o poco risolto
- **4–5** = adeguato ma non distintivo
- **6–7** = buono e ben sviluppato
- **8–9** = molto alto, distintivo
- **10** = eccellenza assoluta

La valutazione finale deve tenere conto sia della qualità dei singoli criteri sia della **coerenza complessiva del progetto**.

POSSIBILE SISTEMA DI PESI

Per evitare che tutti i criteri pesino allo stesso modo si potrebbe aggiungere una griglia di questo tipo:

- **Qualità del progetto ludico** – 20%
- **Innovazione** – 10%
- **Materiali e qualità produttiva** – 10%
- **Ergonomia e usabilità** – 10%
- **Qualità estetica e identità visiva** – 15%
- **Integrazione tra forma e funzione** – 15%
- **Espressività ludica e significato** – 20%

INDICAZIONI PER LA GIURIA

La giuria è invitata a:

- valutare i giochi in relazione al loro pubblico e al loro posizionamento
- non premiare la sola complessità come valore in sé
- non premiare la sola innovazione formale se non sostenuta dalla qualità dell'esperienza
- considerare il design come equilibrio tra idea, funzione, materiali, linguaggio visivo e uso reale
- privilegiare i progetti in cui ogni elemento contribuisce in modo coerente al risultato finale
- considerare non solo ciò che il gioco rappresenta o racconta, ma anche ciò che esprime attraverso il proprio sistema di regole, le scelte che propone e le esperienze che genera
- valutare la coerenza tra gli strumenti ludici adottati e il significato o la visione che il gioco intende comunicare
- riconoscere il valore dei progetti in cui meccaniche, materiali, interazioni e linguaggio visivo concorrono a costruire un'esperienza espressiva unitaria

*Milano, 8 luglio 2026
Cristian Confalonieri, Emiliano Sciarra*