

REGULAMIN KONKURSU NA STWORZENIE GIER "GRYFJAM"

§1

Konkurs „Gryf Jam”, zwany w dalszej części „Konkursem” skierowany jest do twórców gier, zarówno tych zajmujących się tworzeniem gier planszowych, karcianych, video w sposób profesjonalny, zawodowy jak i osób tworzących je amatorsko.

§2

Organizatorem konkursu jest Gryf Game Jam reprezentowane prawnie przez Fundację Edukacyjną - Równe Szanse, z siedzibą przy ul. Żołnierskiej 53 w Szczecinie 71-210, zwane w dalszej części „Organizatorem”.

§3

Uczestnikami konkursu mogą być pełnoletnie osoby fizyczne, uczestniczące w Konkursie indywidualnie lub w zespołach liczących nie więcej niż 5 osób oraz niepełnoletnie osoby z pisemną zgodą opiekunów prawnych.

§4

Uczestnicy Konkursu mają za zadanie stworzenie gry związanej lub inspirowanej wybranym tematem wykorzystując przy tym legalnie dostępne cyfrowe materiały.

§5

Konkurs przebiega i Uczestnicy konkursu przygotowują prace konkursowe w miejscu wyznaczonym przez organizatora na terenie Technopark Pomerania ul Cyfrowa 2-8, 71-441 Szczecin w dniach 17-19.06.2022 r.

§6

1. Ilość uczestników w konkursie jest ograniczona. Aby wziąć udział w konkursie należy się zarejestrować pod adresem: <https://app.evene.pl/event/gryfjam>

O zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszeń. Uczestnik zakwalifikowany otrzyma od organizatora maila z potwierdzeniem udziału w konkursie, nie później niż 2 dni przed rozpoczęciem Konkursu.

2. Zgłoszenie się Uczestnika do Konkursu oznacza zgodę na warunki Konkursu zawarte w niniejszym Regulaminie.

§7

1. Warunkiem dopuszczenia do udziału w Konkursie jest przybycie do miejsca wskazanego przez Organizatora z własnym sprzętem potrzebnym do tworzenia prac konkursowych.
2. Organizator zapewnia Uczestnikom dostęp do Internetu.
3. Jeżeli Uczestnicy wyrażą takie życzenie, Organizator umożliwi Uczestnikom skorzystanie z noclegu w salach budynku, w którym będzie odbywał się Konkurs, a Uczestnik korzystający z tego noclegu we własnym zakresie zapewnia sobie śpiwór i karimatę.
4. Organizatorzy zapewniają Uczestnikom w czasie trwania Konkursu wyżywienie, w ramach którego udostępnione będzie Uczestnikom śniadanie, obiad, drobne przekąski, woda, kawa i herbata w osobnym pomieszczeniu.
5. Organizator nie zapewnia Uczestnikom innego noclegu poza określonym w ust.3
6. Każdy z uczestników otrzyma przy wejściu identyfikator, który będzie go uprawniał do opuszczania i powrotu na teren imprezy w dowolnym momencie trwania Konkursu.
7. Organizator wskaże miejsce, w którym możliwe będzie złożenie w celu przechowania sprzętu lub rzeczy Uczestnika w przypadku oddalenia się z pomieszczenia w którym tworzone będą prace konkursowe.
8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo sprzętu lub rzeczy Uczestnika, jeżeli Uczestnik pozostawi je w innym miejscu niż określone w ust.7.
9. Uczestnik ponosi odpowiedzialność prawną w przypadku wyrządzenia szkody Organizatorowi lub innym osobom w czasie trwania Konkursu.

§8

Stworzone prototypy gier mogą prezentować dowolny gatunek gier wideo oraz mogą działać na dowolnej platformie sprzętowej.

§9

1. Każdy z uczestników może zgłosić dowolną ilość gier, zarówno indywidualnie jak i zespołowo.
2. Do konkursu nie można zgłaszać gier gotowych i dostępnych w chwili rozpoczęcia Konkursu.

§10

1. Organizator konkursu ma prawo do wykluczenia z Konkursu gry, treści łamiących prawo, naruszających dobre obyczaje lub niezgodnych z tematem konkursu.
2. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem lub naruszających dobre obyczaje, w szczególności o charakterze pornograficznym, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej lub innej, naruszających dobra osobiste lub inne chronione prawa innych osób, w tym prawa autorskie innych osób, propagujących treści obsceniczne, wulgarne lub przemoc (brutalniejszych, niż ogólnie przyjęte w tego rodzaju grach), propagujących alkohol, narkotyki lub inne środki o analogicznych skutkach.

§11

Wszystkie gry biorące udział w konkursie będą opublikowane na stronie www.konkursu.pl pod adresem gryfjam.pl na co Uczestnicy wyrażają zgodę stosownie do postanowień §12.

§12

Prawa majątkowe i autorskie do zgłaszanych gier pozostają po stronie ich twórców, jednak fakt zgłoszenia ich w ramach konkursu należy traktować jako zgodę na ich publikację na podstawie licencji Creative Commons BY SA 2.5 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/>) pozwalającej między innymi organizatorowi konkursu na udostępnienie, publikowanie oraz kopiowanie zgłoszonych gier w dowolnych mediach i formatach, szczególnie w celach promocyjnych.

§13

Podczas wydarzenia zostaną przyznane nagrody w dwóch kategoriach - Nagroda Publiczności oraz Nagroda Jury, którego skład zostanie ogłoszony podczas trwania imprezy.

§14

W Konkursie zostaną przyznane 2 nagrody główne w formie rzeczowej.

§15

1. Konkurs kończy się prezentacją stworzonych gier, która odbędzie się w dniu 19.06.2022r. w siedzibie Technopark Pomerania.
2. Szczegółowy, godzinowy program Konkursu zostanie ogłoszony publicznie na stronie www.gryfjam.pl oraz w mediach społecznościowych wydarzenia przed rozpoczęciem Konkursu.

§16

1. Poza głównymi nagrodami, jury może dodatkowo wyróżnić wybraną grę, za któryś z jej elementów, na przykład za grafikę, muzykę, fabułę, innowacje itp. Listę ewentualnych wyróżnień ustali jury po obejrzeniu prezentacji gier.
2. Głosowanie na najlepszą grę konkursową – Nagrodę Publiczności zostanie przyznana na podstawie głosowania uczestników prezentacji o której mowa w §15
3. Głosować mogą wszyscy Uczestnicy i Obserwatorzy Konkursu obecni na prezentacji. Nie można głosować na siebie.
4. Głosowanie będzie pisemne, na kwestionariuszu. Oddane głosy podliczy yi zwycięzcę ogłosi członek Jury.

§17

Uczestnicy w czasie tworzenia swoich gier mogą użyć dowolnego silnika gry, materiałów graficznych, plików audio itp., pod warunkiem posiadania do nich majątkowych praw autorskich lub wykupionych niezbędnych licencji na warunkach określonych przez licencjodawcę, a pozwalające na zgłoszenie gry zgodnie z punktem 13 regulaminu.

§18

Podstawowym kryterium oceny zgłoszonych gier przez jury jest ich ogólna grywalność (jakość i przyjemność z jej użytkowania) oraz pomysł na przedstawienie tematu konkursu.

§19

1. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika w celu realizacji Konkursu i w zakresie wskazanym w niniejszym Regulaminie zgodnie z ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (tekst jednolity Dz. U. z 2016 r. poz. 922) oraz w celach marketingowych.

2. Administratorem danych osobowych jest Organizator Konkursu.
3. Uczestnicy mają prawo wglądu do swoich danych oraz możliwość poprawiania swoich danych poprzez przesłanie odpowiedniej informacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres mailowy Organizatora: gryfjam@gmail.com
4. Uczestnik ma prawo do usunięcia swoich danych poprzez przesłanie odpowiedniej informacji za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres mailowy Organizatora: gryfjam@gmail.com, a dane zostaną usunięte w ciągu 14 dni od otrzymania stosownej prośby.
5. Uczestnictwo w Konkursie oznacza wyrażenie zgody na powyższe warunki i zasady ochrony danych osobowych.

§20

Wszelkie komunikaty dotyczące przebiegu konkursu będą publikowane przez organizatora na stronie www.gryfjam.pl oraz na mediach społecznościowych wydarzenia.

§21

1. Reklamacje odnośnie przebiegu Konkursu mogą być zgłaszane za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres Organizatora: gryfjam@gmail.com w terminie 3 dni, od ogłoszenia wyników Konkursu.
2. Reklamacja zostanie rozstrzygnięta niezwłocznie, nie później niż 3 dni od jej złożenia Organizatorowi.
3. Decyzja Organizatora co do zgłoszonej reklamacji jest ostateczna.