

Warszawa, 15.05.2024

Regulamin Konkursu „Sounds like a Game Jam” 2024

§ 1

„Sounds like a Game Jam” 2024 to konkurs dedykowany osobom zajmującym się tworzeniem gier. Za jego organizację odpowiada Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych z siedzibą w Warszawie przy ul. Mińskiej 65, NIP: 1133060757 (dalej: Organizator).

„Sounds like a Game Jam” jest okazją do zademonstrowania oraz doskonalenia umiejętności w zespołowym tworzeniu gier. Umożliwia kontakt między amatorami i profesjonalistami z branży. Pozwala poznać specyfikę tego typu zmagania oraz przygotować się do startów w innych zawodach tego typu.

§ 2

Niniejszy regulamin stanowi usystematyzowanie zasad, według których odbywa się „Sounds like a Game Jam”. Wzięcie udziału w „Sounds like a Game Jam” jest równoznaczne z bezwarunkową akceptacją postanowień regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania konkursu oraz zmiany niniejszego regulaminu. Wszelkie zmiany regulaminu obowiązują od chwili upublicznienia nowej wersji regulaminu. Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na oficjalnej stronie konkursu dostępnej przez www.facebook.com/crpkpl

Wszelkie pytania i uwagi można kierować na oficjalny adres email Organizatora: biuro@crpk.pl

§ 3

„Sounds like a Game Jam” rozpocznie się o godzinie 9.00 dnia 25 czerwca 2024, start programowania nastąpi o godzinie 12.00 25 czerwca 2024. Programowanie zakończy się o godzinie 12.00 dnia 27 czerwca 2024, następnie będą trwać prezentacje wykonanych dzieł, zaś wyniki ogłoszone zostaną w trakcie MeetUp65: Sounds Good, około godziny 17:00 27 czerwca 2024.

Miejsce: budynek Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych (CRPK), ul. Mińska 65, 03-828 Warszawa, Polska.

§ 4

Warunkiem wzięcia udziału w konkursie jest rejestracja przez formularz zamieszczony na stronie crpk.pl do dnia 24 czerwca 2024 do godziny 16.00.

§ 5

„Sounds like a Game Jam” jest konkursem niekomercyjnym.

§ 6

Uczestnikami „Sounds like a Game Jam” mogą być tylko i wyłącznie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem konkursu, w sposób określony w §4. W wyjątkowych przypadkach Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do konkursu danej osoby. Uczestnikami mogą być osoby pełnoletnie, które ukończyły co najmniej 18 rok życia albo osoby, które ukończyły 16 lat posiadające pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych uprawniającą do udziału w konkursie na zasadach wskazanych w niniejszym regulaminie.

§ 7

Organizator nie zapewnia sprzętu do pracy ani przedmiotów niezbędnych do noclegu. Uczestnicy wszelkie w.w. organizują we własnym zakresie.

§ 8

Organizator zapewnia sale przeznaczone do pracy, salę przeznaczoną do wypoczynku oraz dostęp do Internetu. Zapewnia także wyżywienie w trakcie trwania game jamu, składające się ze śniadania, obiadu oraz kolacji.

§ 9

Uczestnicy dzielą się na miejscu na zespoły maksymalnie 5-osobowe. Możliwa jest praca w pojedynkę.

§ 10

W trakcie trwania game jamu nie dopuszcza się korzystania z rozwiązań w postaci AI jako sposobu całościowego stworzenia pracy, natomiast dopuszcza się korzystanie z narzędzi których część stanowi AI. Nie dopuszcza się stosowania assetów zarówno dostępnych komercyjnie, jak i przygotowanych wcześniej przez zespoły. Wykorzystanie którejkolwiek ze wskazanych form będzie skutkowało dyskwalifikacją całego zespołu.

§ 11

1. Uczestnicy konkursu gwarantują, iż przedstawione przez nich prace konkursowe będą ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich.
2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne pracy konkursowej, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia pracy konkursowej. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.
3. Z momentem złożenia pracy konkursowej uczestnicy udzielają na rzecz Organizatora nieograniczonej terytorialnie oraz czasowo, nieodpłatnej licencji niewyłącznej wraz z prawem do udzielenia dalszej licencji (sublicencji) na korzystanie z pracy konkursowej na następujących polach eksploatacji:
 - a. trwałe lub czasowe zwielokrotnianie w całości lub w części jakimikolwiek środkami i w jakiegokolwiek formie; digitalizacja; wpisanie do pamięci komputera; udostępnienie za pośrednictwem sieci komputerowych, w tym Internetu, intranetu i extranetu; inkorporowanie do utworu multimedialnego lub utworu zbiorowego;
 - b. wprowadzenie do obrotu, używanie w obrocie gospodarczym lub niegospodarczym;
 - c. najem, użyczenie, nieodpłatne udostępnianie osobom trzecim pracy konkursowej,
 - d. tłumaczenia, przystosowywania, zmiany układu lub jakichkolwiek innych zmian, modyfikacji w pracy

- konkursowej, w tym w szczególności jego kodów źródłowych (w tym również do wstawiania fragmentów własnego kodu Organizatora) oraz wszelkiej dokumentacji powstałej w ramach realizacji pracy konkursowej, polegające na tłumaczeniu, przystosowaniu, zmianie układu, poprawkach oraz innych jakichkolwiek zmianach oraz do rozporządzania i korzystania z tak powstałych opracowań na wszystkich polach eksploatacji dotychczas wymienionych;
- e. rozpowszechniania, w tym udostępnienia i wdrożenia, a także użyczenia lub najem pracy konkursowej lub jego kopii oraz publiczne udostępnienie pracy konkursowej w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym na stronie internetowej Organizatora, mediach społecznościowych oraz w innych działaniach komunikacyjnych promujących przemysł gier wideo w Polsce
4. Uczestnik ponosi wyłączną odpowiedzialność za naruszenie praw majątkowych lub osobistych osób trzecich, wynikające z wykorzystania przez uczestnika wkładów twórczych tych osób.

§ 12

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne wynikłe z jego i nie z jego winy. Uczestnicy biorą udział w konkursie na własną odpowiedzialność.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy należące do uczestników wniesione do miejsca organizacji konkursu oraz szkody materialne i osobowe powstałe z winy uczestników.

§ 13

Organizator nie weryfikuje ani nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych ani oprogramowania użytego do ich tworzenia.

§ 14

W przypadku wątpliwości, co do treści regulaminu lub w zakresie nieuregulowanym w niniejszym regulaminie, decyzje podejmuje Organizator.

§ 15

Treścią konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej. Praca konkursowa musi być interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry. Temat prac zostanie narzucony przez organizatorów o godzinie 12.00 dnia 25 czerwca 2024.

§ 16

Prace podczas „Sounds like a Game Jam” 2024 mogą być wykonywane w dowolnym języku programowania, z użyciem dowolnych technologii i uruchamiane na systemach z rodziny Windows od wersji 7 lub przeglądarkach internetowych. Jedyne zastrzeżenia co do wykonania pracy to:

1. Praca musi być w całości stworzona w trakcie konkursu.
2. Praca konkursowa powinna być pracą własną.
3. Praca nie może być plagiatem, a także zawierać elementów, do których twórcy nie mają praw.

4. Praca musi być związana z ogłoszonym tematem.
5. Nie wolno umieszczać w pracach konkursowych kodu dokonującego szkód w systemie użytkownika.
6. Praca nie może dokonywać w systemie użytkownika instalacji i pozostawiać w nim jakichkolwiek komponentów po jej usunięciu – skorzystanie z gry powinno być bezpośrednio możliwe po wypakowaniu jej ze spakowanego archiwum lub bezpośrednio z katalogu.

§ 17

1. Jury konkursu sprawuje kontrolę nad prawidłowością przebiegu konkursu oraz dokonuje oceny prac konkursowych.
2. Jury konkursu zostanie powołane przez Dyrektora Organizatora, który wskazuje również Przewodniczącego konkursu.
3. Członkami Jury konkursu nie mogą być osoby, które zgłosiły prace do konkursu.
4. Jury konkursu powoływane jest na czas organizacji i rozstrzygnięcia konkursu.
5. Prace konkursowe oceniane będą przy uwzględnieniu następujących kryteriów:
 - a. Nawiązanie do tematu konkursu (0-5 pkt)
 - b. Spójność wizji artystycznej (0-3 pkt)
 - c. Złożoność projektu (0-2 pkt)
6. Punkty przyznane przez poszczególnych członków Komisji konkursowej zostaną podliczone przez Przewodniczącego Komisji konkursowej.
7. W przypadku identycznej liczby punktów decydujący głos ma Przewodniczący Komisji konkursowej.
8. Jury konkursu wyłoni 3 zwycięskie drużyny. Jedna praca konkursowa może otrzymać jedno wyróżnienie
9. Dyrektor Organizatora ostatecznie zatwierdza wyniki głosowania Komisji konkursowej przekazane mu przez Przewodniczącego Komisji konkursowej.
10. Wyniki głosowania będą jawne i zostaną ogłoszone w trakcie Meetup 65 dnia 27 czerwca 2024.

§ 18

1. Zwycięzcy konkursu otrzymają wyróżnienia pieniężne w kwocie brutto:
 - a. I miejsce – 10 000 zł
 - b. II miejsce – 7 000 zł
 - c. III miejsce – 5 000 zł
2. Nagrody finansowane są ze środków Organizatora.
3. W przypadku, gdy uczestnik brał udział w konkursie samodzielnie, wyróżnienie, o którym mowa w ust. 1 zostanie wypłacone w pełnej wysokości, z uwzględnieniem postanowień niniejszego paragrafu.
4. W przypadku zespołów (więcej niż 1 osoba), wyróżnienie, o którym mowa w ust. 1 zostanie podzielone w częściach równych pomiędzy uczestników wchodzących w skład zwycięskiego zespołu, z uwzględnieniem postanowień niniejszego paragrafu.
5. Organizator jest uprawniony do przyznania dodatkowych wyróżnień.
6. Do każdej nagrody pieniężnej, o której mowa w ust. 1, Zwycięzcy konkursu otrzymają dodatkową nagrodę pieniężną w wysokości 11,11% wartości brutto tej nagrody. Dodatkowa nagroda pieniężna zostanie w całości przeznaczona na pokrycie przez Organizatora 10% zryczałtowanego podatku dochodowego. W przypadku, gdy nie wystąpi obowiązek pobrania 10% zryczałtowanego podatku dochodowego, dodatkowa nagroda pieniężna nie przysługuje.

§ 19

W przypadku naruszenia postanowień niniejszego Regulaminu, a także używania przez uczestników wulgaryzmów lub innego zachowania, które może być w sposób obiektywny ocenione jako naganne, Organizator zastrzega sobie prawo do dyskwalifikacji takiego uczestnika oraz jego usunięcia z miejsca odbycia się konkursu w każdym czasie.

§ 20

Uczestnictwo w konkursie jest równoznaczne z wyrażeniem zgody przez uczestnika na utrwalenie i rozpowszechnianie jego wizerunku i głosu w materiałach dokumentujących jego przebieg, w tym fotograficznych i wideo.

§ 21

Podczas konkursu obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać oceniona jako naganne, w szczególności:

1. Pornograficznych.
2. Wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej.
3. Propagujących używki, w tym narkotyki.

§ 22

Podczas trwania konkursu obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu i/lub korzystania z substancji psychoaktywnych na terenie organizacji konkursu. Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia uczestnika z miejsca organizacji konkursu oraz jego całkowitą dyskwalifikację, gdy ten będzie sprawiał wrażenie przebywania w stanie upojenia alkoholowego lub przebywania pod wpływem substancji psychoaktywnych.

§ 23

Zgodnie z art. 13 ust. 1 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (dalej jako RODO) Uczestnik konkursu przyjmuje do wiadomości, że:

- a. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych z siedzibą w Warszawie, ul. Mińska 65, 03-828, e-mail: iod@crpk.pl
- b. Podanie danych osobowych przez uczestnika jest dobrowolne, jednak nierozzerwalnie związane z uczestnictwem w konkursie.
- c. Dane, przetwarzane w zakresie: imię, nazwisko, ksywka, adres mail, numer telefonu wykorzystywane są wyłącznie do podjęcia niezbędnych czynności związanych z organizacją konkursu.
- d. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych jest wyrażenie przez osobę, której dane dotyczą zgody na przetwarzanie swoich danych osobowych w celach określonych w § 23, ppkt c. (art. 6 ust. 1 pkt a RODO).
- e. Dane osobowe uczestników będą przechowywane przez czas organizacji konkursu analogicznie do tego, o których mowa w niniejszym Regulaminie lub zgłoszenia przez osobę, której dane dotyczą sprzeciwu wobec przetwarzania jej danych osobowych we wskazanym celu.
- f. Administrator nie przekazuje danych osobowych uczestników innym podmiotom, dane te nie będą przekazywane do państwa trzeciego ani do organizacji międzynarodowych.
- g. Każdy uczestnik posiada prawo żądania od Administratora dostępu do swoich danych, ich sprostowania,

usunięcia, uzupełnienia, przenoszenia, a także prawo sprzeciwu wobec przetwarzania oraz prawo do ograniczenia przetwarzania danych.

h. W związku z przetwarzaniem danych osobowych przez Administratora każdemu uczestnikowi przysługuje prawo wniesienia skargi do organu nadzorczego.