

Regulamin konkursu „Sensei Game Jam” organizowanego we Wrocławiu w dniach od 24-26 stycznia 2020 r. w Instytucie Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego

§1 Postanowienia ogólne

1. Konkurs „Sensei Game Jam” organizowany jest przez Pawła Szpiczakowskiego, Wioletę Szpiczakowską i Karolinę Stryjek – zwanych dalej „Organizatorami”.
2. Sensei Game Jam to konkurs stworzony dla twórców gier, umożliwiający zademonstrowanie oraz udowodnienie swoich umiejętności. Skierowany jest zarówno dla osób zajmujących się tworzeniem gier w sposób profesjonalny, zawodowy jak i osób tworzących gry amatorsko.
3. W ramach konkursu uczestnicy biorący udział w konkursie mają za zadanie stworzyć grę na temat ogłoszony przez Organizatorów w chwili rozpoczęcia konkursu. Celem konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej, planszowej, karcianej lub innej.
4. Uczestnicy konkursu pracują w wyznaczonym przez Organizatorów miejscu na terenie Instytutu Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego w dniach 24-26 stycznia 2020 roku (teren konkursu).

§2 Warunki udziału

1. Uczestnikami mogą być osoby pełnoletnie, które ukończyły co najmniej 18 rok życia albo osoby niepełnoletnie posiadające pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych uprawniającą do udziału w Konkursie.
2. Aby wziąć udział w konkursie należy kupić bilet na platformie Eventbrite pod adresem: <https://www.eventbrite.co.uk/e/sensei-game-jam-2020-tickets-87006074511>
3. Ilość uczestników w konkursie jest ograniczona.
4. Przystępując do Konkursu, Uczestnik niniejszym potwierdza akceptację Regulaminu i wszystkich jego postanowień, w tym wymogów dotyczących możliwości brania udziału w Konkursie. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania określonych w nim zasad.
5. Organizator w trakcie trwania Konkursu będzie rejestrował jego przebieg za pomocą nagrań video oraz poprzez wykonywanie zdjęć fotograficznych na potrzeby działań marketingowych Organizatora związanych z promocją Konkursu. W związku z powyższym Uczestnik przystępując do Konkursu potwierdza, iż wyraża zgodę na publikowanie przez Organizatora swojego utrwalonego podczas Konkursu wizerunku dla celów reklamowych związanych z organizacją i przeprowadzaniem Konkursu na polach eksploatacji obejmujących: wprowadzenie do obrotu, użyczenie, rozpowszechnianie, publiczne udostępnianie, zwielokrotnienie dowolną techniką, łączenie z tekstem, zamieszczanie w materiałach, publikacjach, raportach oraz portalach internetowych, w tym portalach społecznościowych wydawanych lub prowadzonych przez Organizatora lub z jego udziałem.
6. Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych przez Organizatora w celach związanych z organizacją Konkursu.

§3 Zasady udziału oraz przebieg konkursu

1. Gry mogą być tworzone indywidualnie lub przez zespoły. Zespoły mogą być maksymalnie 5 osobowe.
2. Uczestnicy zobowiązani są we własnym zakresie zorganizować sobie sprzęt komputerowy, peryferia oraz oprogramowanie na potrzeby udziału w Konkursie. Organizatorzy Konkursu nie są zobowiązani do zapewnienia uczestnikom sprzętu

- ani oprogramowania.
3. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za wszelkie przedmioty stanowiące ich własność, bądź będące w ich posiadaniu na czas konkursu (w tym w szczególności sprzęt komputerowy). Uczestnicy są zobowiązani do sprawowania nadzoru nad opisanymi powyżej ruchomościami we własnym zakresie. Organizator jest wyłączony z odpowiedzialności za ewentualne szkody związane z niewłaściwym użytkowaniem sprzętu, bądź brakiem odpowiedniego nadzoru nad nim.
 4. Wszelkie szkody powstałe z winy uczestników, związane z ich uczestnictwem w konkursie muszą zostać przez nich naprawione poprzez przywrócenie do stanu poprzedniego lub poprzez zapłatę odpowiedniej sumy pieniężnej.
 5. Organizatorzy wprowadzają następujące zastrzeżenia co do wykonania pracy: praca musi być w całości stworzona w trakcie konkursu; praca nie może być plagiatem, a także zawierać elementów do których twórcy nie mają praw; praca musi być związana z ogłoszonym tematem.
 6. Gry nie mogą być przygotowane przed oficjalnym rozpoczęciem konkursu Sensei Game Jam'u. Nie można również zgłaszać gier gotowych i dostępnych w chwili rozpoczęcia konkursu.
 7. Uczestnicy nie mogą zamieszczać w pracach treści niedozwolonych przez przepisy prawa lub naruszających ogólnie przyjęte normy moralne lub obyczajowe, w szczególności treści pornograficznych, uwłaczających godności człowieka, propagujących nadmierną, nieuzasadnioną przemoc, wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, narodowościowej lub naruszającej prawa mniejszości seksualnych, jak również treści propagujących zażywanie narkotyków lub innych szkodliwych substancji.
 8. Uczestnicy w czasie tworzenia swoich produkcji 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.
 9. Organizatorzy nie sprawdzają ani nie ponoszą odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w produkcjach, ani oprogramowania użytego przez użytkowników/ zespoły do ich tworzenia. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za ewentualne szkody wynikłe z posługiwania się przez uczestników w trakcie konkursu nielegalnym oprogramowaniem lub materiałem.
 10. Podczas trwania konkursu na terenie Instytutu Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu, jak również zażywania i udzielania substancji psychoaktywnych oraz odurzających. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do usunięcia uczestnika z miejsca konkursu oraz jego całkowitą dyskwalifikację w przypadku niezastosowania się do zakazu.
 11. Uczestnicy są zobowiązani do noszenia "identyfikatora uczestnika" w trakcie trwania konkursu.
 12. Uczestnicy mogą swobodnie poruszać się po terenie Instytutu w godzinach jego otwarcia. Poza godzinami otwarcia każdorazowe wyjścia uczestników z budynku Instytutu muszą być uzgodnione z portierami według ustalonego wcześniej harmonogramu.
 13. Uczestnicy mają obowiązek niezwłocznie zgłosić wszelkie zaobserwowane szkody, które powstały na terenie konkursu. Zgłoszenia należy kierować do Organizatorów.

§4 Wybór zwycięzców

1. Konkurs kończy się prezentacją stworzonych produkcji. Prezentacja odbędzie się w dniu 26 stycznia 2020 roku zgodnie z harmonogramem wydarzenia.
2. Zwycięzca zostanie wyłoniony podczas głosowania. W głosowaniu może wziąć

- udział każdy uczestnik konkursu.
3. Każdy z projektów powinien zostać opublikowany na platformie itch.io na stronie wydarzenia, która zostanie podana przez Organizatora podczas konkursu, aby móc wziąć udział w głosowaniu.

§5 Własność intelektualna

1. Prawa majątkowe i autorskie do zgłaszanych gier pozostają po stronie ich twórców, jednak fakt zgłoszenia ich w ramach konkursu należy traktować jako publikacja na licencji Creative Commons BY SA 2.5 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/>) pozwalającej między Organizatorom konkursu na udostępnienie, publikowanie oraz kopiowanie zgłoszonych gier w dowolnych mediach i formatach.
2. Uczestnik poświadcza, że utworzone (współtworzone) przez niego dzieło nie narusza żadnych praw osób trzecich oraz że jest jego autorstwa.

§5 Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przerwania lub odwołania konkursu oraz zmiany niniejszego regulaminu.
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności wynikającej z odwołania lub zmiany daty konkursu, a wszelkie roszczenia uczestników lub osób trzecich z tego tytułu są wyłączone.
3. Biorąc udział w konkursie Sensei Game Jam uczestnik potwierdza, iż zapoznał się z postanowieniami niniejszego Regulaminu i że w pełni je akceptuje.