

# Regulamin konkursu *GameLake Jam 2018*

*Niniejszy regulamin jest usystematyzowaniem zasad, na jakich odbywa się konkurs. Udział w konkursie jest równoznaczny z bezwarunkową akceptacją postanowień niniejszego regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania konkursu oraz zmiany regulaminu. Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na Facebooku: [www.facebook.com/GameLakeJam](http://www.facebook.com/GameLakeJam) oraz na stronie internetowej: [gamelakejam.pl](http://gamelakejam.pl). Pytania i uwagi można kierować na adres e-mail: [kontakt@gamelakejam.com](mailto:kontakt@gamelakejam.com)*

## §1

### Przedmiot regulaminu

1. **GameLake Jam 2018**, zwany dalej *Konkursem*, to wydarzenie dla programistów i pasjonatów tworzenia gier. Celem GameLake Jam jest zintegrowanie środowisk game dev'owych, doskonalenie umiejętności tworzenia gier w ramach zespołu, demonstracja własnych osiągnięć. Wydarzenie ma na celu stworzenie możliwości nawiązania kontaktów do przyszłej współpracy między amatorami a profesjonalistami z branży.
2. Miejsce konkursu: Olsztyński Park Naukowo – Technologiczny, ul. Trylińskiego 16, 10-683 Olsztyn, Budynek BK. Uczestnik ma obowiązek przybyć na konkurs punktualnie w określonym dniu rozpoczęcia.
3. GameLake Jam jest konkursem niekomercyjnym. Przyznanie nagród materialnych zależy od organizatorów i sponsorów. Liczy się głównie udział oraz dobra zabawa, zdobycie nowych doświadczeń i możliwość poznania innych twórców gier.
4. Udział w konkursie jest bezpłatny.

## §2

### Uczestnicy konkursu

1. Uczestnikami konkursu mogą być tylko i wyłącznie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem konkursu, w sposób określony na oficjalnej stronie internetowej. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do konkursu bez podania przyczyny. Uczestnik musi być pełnoletni (co najmniej 18 lat) albo posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych.
2. Każdy uczestnik powinien przybyć na **GameLake Jam** z własnym sprzętem potrzebnym do udziału w konkursie. Organizatorzy zapewniają dostęp do Internetu. Organizatorzy nie zapewniają wyżywienia poza przekąskami, ciepłymi napojami oraz jednym ciepłym posiłkiem.

3. W razie zgłoszenia zbyt wielu osób decydująca będzie kolejność zgłoszeń na stronie głównej konkursu.
4. Uczestnicy będą pracować w zespołach co najwyżej pięcioosobowych. Nie trzeba przychodzić z dobraną drużyną, choć nie ma ku temu przeciwwskazań. Pojedyncze osoby mogą połączyć się w drużynę w dniu rozpoczęcia konkursu.
5. Uczestnicy biorą udział w konkursie na własną odpowiedzialność. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za bezpieczeństwo rzeczy należących do Uczestników. W przypadku opuszczenia sali, organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na miejscu. Wszelkie szkody materialne i cielesne powstałe z winy uczestników muszą zostać przez nich naprawione lub zrekompensowane finansowo.
6. Jeżeli uczestnik złamie w jakiś sposób regulamin, może zostać zdyskwalifikowany, a nawet usunięty z terenu odbywania się konkursu przed jego zakończeniem.

### **§3**

#### **Organizatorzy konkursu**

1. Organizatorami Konkursu są: NetLand Sp. z o.o. i Olsztyński Park Naukowo – Technologiczny.
2. Organizatorzy nie sprawdzają, ani nie ponoszą odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych, ani oprogramowania użytego do ich tworzenia.
3. Organizatorzy powołają Jury konkursu, które oceni efekty pracy zespołów oraz wyłoni zwycięzców konkursu.
4. Organizatorzy mają prawo do wykorzystania utworów powstałych w ramach konkursu w celach promocyjnych i marketingowych.
5. Organizator posiada ostateczny głos w sprawach niezdefiniowanych w regulaminie, o ile nie dotyczy to spraw określonych w Kodeksie Cywilnym.

### **§ 4**

#### **Zasady udziału w konkursie**

1. Treścią konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej. Praca musi być interaktywna, co rozumiane jest poprzez posiadanie określonego sposobu sterowania umożliwiającego wpływ na przebieg gry.
2. Zadania konkursowe będą realizowane przez zespoły, o których mowa w § 2 ust. 4.
3. Praca konkursowa powinna być pracą własną. Nie licząc tzw. projektowego boilerplate'u, nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem konkursu. Zalecane jest korzystanie z systemów kontroli wersji oraz możliwość udostępnienia dedykowanych repozytoriów organizatorom, chociaż nie jest to wymagane.

4. Nie wolno umieszczać w pracach konkursowych kodu szkodliwego wobec systemu użytkowników ani naruszającego ich prywatność czy prawa osobiste. Praca nie może dokonywać w systemie użytkownika instalacji i pozostawiać w nim żadnych komponentów po jej usunięciu. W miarę możliwości, korzystanie z gry powinno być możliwe bezpośrednio po wypakowaniu jej z archiwum lub bezpośrednio z katalogu.
5. Można używać dowolnego języka, środowiska programowania, darmowych bibliotek oraz wybranych silników i platform o licencji niekomercyjnej. Plik wykonywalny może być dedykowany na dowolny popularny system operacyjny lub działać w przeglądarce. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub w przypadku uzyskania odpowiedniego upoważnienia. W czasie prezentacji pracy oraz w dedykowanym repozytorium należy wspomnieć o użytych technologiach.
6. Można używać gotowych zasobów graficznych, muzycznych, dźwiękowych itp. Należy postępować zgodnie z licencją, na jakiej zostały udostępnione. Zalecane jest korzystanie z autorskich materiałów utworzonych podczas konkursu, chociaż nie jest to wymagane.
7. Zwycięzców konkursu wyłoni Jury powołane przez Organizatorów.
8. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności: pornograficznych, obrzydliwych, wzywających do nienawiści lub propagujących narkotyki.
9. Zabrania się korzystania z nielegalnego oprogramowania.

## **§ 5**

### **Ochrona własności intelektualnej**

1. Uczestnik oświadcza, że utwory, wykonane przez niego w ramach konkursu nie będą naruszać jakichkolwiek praw osób trzecich, w tym praw autorskich, pokrewnych i innych praw własności intelektualnej.
2. Organizatorzy nie ponoszą z odpowiedzialności z tytułu naruszenia praw osób trzecich lub powszechnie obowiązujących przepisów prawa, w szczególności w przypadku zgłoszenia przez osobę trzecią roszczeń o naruszenie jej praw autorskich.
3. Majątkowe prawa autorskie do powstałych w ramach konkursu utworów są jednakowe dla każdego uczestnika zespołu, który dany utwór opracował.
4. Ewentualny rozwój utworu, przeprowadzenie jego kolejnych etapów w celach komercyjnych będą realizowane tylko i wyłącznie w Olsztyńskim Parku Naukowo-Technologicznym, na zasadach określonych odrębną umową, chyba że autorzy utworu i Olsztyński Park Naukowo-Technologiczny wspólnie postanowią inaczej.

5. Do własności majątkowych praw autorskich powstałych w wyniku realizacji konkursu stosuje się przepisy ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

## **§ 6**

### **Postanowienia końcowe**

1. Regulamin może ulec zmianie nie później niż na 7 dni przed datą wydarzenia
2. W sprawach nieuregulowanych w regulaminie zastosowanie mają odpowiednie przepisy powszechnie obowiązującego prawa, a w szczególności przepisy kodeksu cywilnego.

Olsztyn, 30.01.2018r.