**Regulamin Hackerspace Game Jam 2018**

§1

**Hackerspace Game Jam 2018**, zwany dalej **Maratonem**, to wydarzenie dla osób zajmujących się tworzeniem gier. Odpowiedzialna za organizację Maratonu jest **Fundacja CODE:ME** z siedzibą w Gdańsku, zwana dalej Organizatorem. Maraton jest okazją do zademonstrowania oraz doskonalenia umiejętności w zespołowym tworzeniu gier. Umożliwia kontakt między amatorami oraz profesjonalistami z branży.

§2

Niniejszy Regulamin jest usystematyzowaniem zasad, na jakich odbywa się Maraton. Udział w Maratonie jest równoznaczny z bezwarunkową akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania Maratonu oraz zmiany Regulaminu. Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na Facebooku. Pytania i uwagi należy kierować na adres e-mail: kontakt@hackerspacegamejam.pl

§3

Czas trwania Maratonu: od godziny 16:00 dnia 26 stycznia 2018r. do godziny 19.00 dnia 28 stycznia 2018r Miejsce wydarzenia: C200 Office, ul. Marynarki Polskiej 163, Gdańsk. Uczestnik ma obowiązek przybyć na Maraton punktualnie.

§4

Uczestnikami Maratonu mogą być tylko i wyłącznie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem Maratonu na stronie: <https://gamejam17.evenea.pl/> oraz fizycznie pojawią się na sali Maratonu. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do Maratonu bez podania przyczyny. Uczestnik musi być pełnoletni (co najmniej 18 lat) albo posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych.

§5

1. Maraton dobywa się w formule Bring Your Own Laptop, tj. każdy z uczestników musi zapewnić sobie sprzęt lub oprogramowanie we własnym zakresie.

2. Organizatorzy zapewniają dostęp do Internetu.

3. Organizatorzy zapewniają drobny poczęstunek podczas wydarzenia.

§6

W Maratonie może wziąć udział do 100 uczestników. W przypadku zgłoszenia się większej ilości osób, o przyjęciu na Maraton będzie decydowała kolejność zgłoszeń.

§7

1. Uczestnicy dzielą się na miejscu na zespoły maksymalnie 5 osobowe.

2. Drużyny mogą być tworzone zarówno podczas Maratonu jak i przed jego rozpoczęciem.

§8

Uczestnicy zgadzają się na udostępnienie prac na licencji Creative Commons:http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl. Jednocześnie uczestnicy zatrzymują prawa autorskie do stworzonych prac. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukowania stworzonych gier w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć z uczestnikami Maratonu.

§9

Uczestnicy biorą udział w Maratonie na własną odpowiedzialność. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za bezpieczeństwo rzeczy należących do Uczestników. W przypadku opuszczenia sali, Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na miejscu. Wszelkie szkody materialne i cielesne powstałe z winy Uczestników muszą zostać przez nich naprawione lub zrekompensowane finansowo.

§10

Organizator nie sprawdza ani nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w aplikacjach ani oprogramowania użytego do ich tworzenia.

§11

Organizator posiada ostateczny w głos w sprawach niezdefiniowanych w Regulaminie, o ile nie dotyczy to spraw określonych w Kodeksie Cywilnym.

§12

Treścią Maratonu jest stworzenie działającej gry komputerowej, planszowej, lub innej.

§13

* Stworzona gra musi być pracą własną.
* Nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem Maratonu.
* Nie wolno umieszczać w grach kodu dokonującego szkód w systemie użytkownika.
* 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.
* Jedna drużyna może stworzyć tylko jedną pracę w danej edycji.

§14

* Gry mogą być tworzone w dowolnym języku programowania.
* Przy tworzeniu gier można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji.
* Można używać dowolnych silników i platform o licencji niekomercyjnej np. Ogre, UDK, Unity.
* Można tworzyć gry na platformę Flash/ActionScript uruchamiane na stronie WWW
* Można pisać dla dowolnego systemu operacyjnego.
* Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji.
* W czasie prezentacji pracy należy opisać użyte technologie. Do gotowej pracy, udostępnionej na licencji Creative Commons ([creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl)) należy dołączyć jej pełny kod źródłowy.

§15

Głosowanie na najlepszą pracę:

* Głosować mogą tylko Uczestnicy danej edycji.
* Nie można głosować na siebie.

§16

Jeżeli Uczestnik złamie w jakiś sposób Regulamin, może zostać zdyskwalifikowany i/lub usunięty z terenu odbywania się Maratonu przed jego zakończeniem.

§17

Obowiązuje kategoryczny zakaz umieszczania w grach treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:

* Pornograficznych
* Obrzydliwych
* Wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej
* Propagujących przemoc (brutalniejszych, niż to ogólnie przyjęte w grach)
* Propagujących narkotyki