REGULAMIN

LKGW Game Jam 2024 (Czerwiec)

Organizatorzy

1. LKGW Game Jam 2024, zwany dalej Konkursem, to wydarzenie dla osób zajmujących się

tworzeniem gier. Odpowiedzialna za organizację Konkursu jest Linda & Ślesicki Production z

siedzibą w Warszawie, ul. Generała Zajączka 7, 01 – 518 Warszawa, zwana dalej

Organizatorem.

2. Niniejszy Regulamin jest usystematyzowaniem zasad, na jakich odbywa się Konkurs. Udział w

Konkursie jest równoznaczny z bezwarunkową akceptacją postanowień Regulaminu.

Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania Konkursu oraz zmiany

niniejszego Regulaminu. Wszystkie informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na

Facebooku Warszawskiej Szkoły Filmowej oraz na stronie internetowej [www.szkolafilmowa.pl](http://www.szkolafilmowa.pl/)

3. Pytania i uwagi należy kierować na adres email: sekretariat@liceumgier.pl

Konkurs

1. Game Jam ma formę konkursu na najlepszą grę stworzoną podczas wydarzenia, jednak jego

celem nie jest rywalizacja, czy presja wygranej, lecz integracja środowisk twórczych. Treścią

Konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej. Praca musi być

interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry i być na temat

danej edycji LKGW Game Jam 2024.

2. Game Jam jest konkursem niekomercyjnym. Udział w nim jest bezpłatny i otwarty dla

chętnych. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie osoby fizyczne uczęszczające do Liceum Kreacji Gier Wideo lub Liceum filmowego i kreacji gier wideo,

zarejestrują się przed rozpoczęciem Konkursu, w sposób określony na oficjalnej stronie

internetowej Warszawskiej Szkoły Filmowej i wydarzeniu na Facebooku. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do Konkursu bez podania przyczyny.

3. Organizator LKGW Game Jam 2024 oświadcza, że niniejszy konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009, Nr 201 poz. 1540 ze zm.).

4. Z tytułu uczestnictwa w Game Jamie nie przysługuje zwrot kosztów ani innych poniesionych przez Uczestników wydatków.

5. Uczestnicy zobowiązani są we własnym zakresie zorganizować sobie sprzęt komputerowy,

peryferia oraz oprogramowanie na potrzeby udziału w Game Jamie. Organizatorzy Game

Jamu nie są zobowiązani do zapewnienia uczestnikom sprzętu ani oprogramowania.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne powstałe w trakcie Game Jamu.

7. Osoby, które dokonają rejestracji poprzez formularz i potwierdzą swój udział w sposób wybrany przez organizatora, zobowiązane są do wzięcia udziału w wydarzeniu, żeby nie blokować miejsc innym chętnym.

8. W Konkursie weźmie udział do 40 Uczestników. W przypadku większej liczby zgłoszeń,

decydująca będzie kolejność rejestracji.

Zasady

1. Uczestnicy łączą się w zespoły 2-5 – osobowe. Zespoły mogą się składać z uczniów z różnych klas, uczęszczających do Liceum Kreacji Gier Wideo (LKGW) lub Liceum Filmowego i Kracji Gier Wiedo (LFiKGW).

Dla pobudzenia kreatywności i stworzenia równości szans, uczestnikom w momencie

rozpoczęcia Game Jamu zostanie podany temat, który stworzona Gra musi w sposób

artystyczny interpretować.

2. Uczestnicy Konkursu pracują nad grami w wyznaczonym przez Organizatorów w dniach 17-18 Czerwca 2024 i mają łącznie 24 godzin na stworzenie gier.

3. Game Jam odbywa się wyłącznie stacjonarnie. Zabrania się jakichkolwiek form gromadzenia się stojących w sprzeczności z obostrzeniami stanu epidemiologicznego w Polsce. Otwarcie jamu, ogłoszenie tematu, zamknięcie jamu, wszelkie ogłoszenia, streamy z udziałem gości, materiały dla uczestników będą dostępne wyłącznie online.

4. Oficjalna strona jamu znajduje sie pod adresem [www.szkolafilmowa.pl](http://www.szkolafilmowa.pl/), streamy online

odbywać się będą na kanale Youtube Warszawskiej Szkoły Filmowej (<https://tiny.pl/74bcm>).

5. Praca Konkursowa – gra- powinna być pracą własną.

6. Nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem Konkursu (tj. przed godz. 16.00 dnia 17.06.2024 r.).

7. 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.

8. Jedna drużyna ( 2-5 – osobowa) może stworzyć tylko jedną pracę w Konkursie.

9. Można pisać w dowolnym języku programowania i dowolnym IDE.

10. Można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji.

11. Można używać dowolnych silników i platform o licencji niekomercyjnej.

12. Można tworzyć gry na platformę, pisać dla dowolnego systemu operacyjnego.

13. Można używać kodu własnego autorstwa.

14. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub odpowiedniego upoważnienia.

15. Organizatorzy nie sprawdzają ani nie ponoszą odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych.

16. Obowiązuje kategoryczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z

prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:

a. pornograficznych;

b. wzywających do nietolerancji, nienawiści rasowej, wyznaniowej i wszelkiej innej;

c. propagujących przemoc (brutalniejszych, niż ogólnie przyjęte w grach);

17. Uczestnicy zatrzymują prawa autorskie do stworzonych prac.

Uczestnicy zgadzają się na udostępnienie prac na licencji Creative Commons. Organizator

zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukowania prac konkursowych w celach

marketingowych oraz publikowania zdjęć i materiałów wideo z uczestnikami z czasu trwania

Konkursu.

18. Udział w Konkursie jest jednocześnie akceptacją niniejszego Regulaminu i stanowi wyrażenie zgody na wykorzystanie wizerunku w celach promocyjnych.

Wyniki konkursu

1. Prezentacja powstałych gier odbędzie się w kinie „Elektronik” przy ulicy Generała Zajączka 7, w dniu 18 czerwca 2024 r., od godziny 17.00 i wezmą w niej udział Uczestnicy, Jurorzy oraz osoby z zewnątrz.

2. Każdy Zespół będzie miał maksymalnie 5 minut na prezentację powstałej gry. Zespół wybiera reprezentanta, który udostępnia swój ekran i prezentuje grę (5 minut). Jury będą mogli zadawać pytania.

3. Organizator zastrzega sobie możliwość przerwania prezentacji i dyskwalifikacji gry/zespołu w przypadku, gdy praca konkursowa będzie niezgodna z niniejszym Regulaminem, czy ogólnie przyjętymi zasadami kultury, tolerancji, wzajemnego szacunku.

Nagrody

1. Nagroda Jury: Po prezentacji wszystkich prac konkursowych, Jury w podanym składzie, wybierze najlepszą pracę, której autor/autorzy zostaną nagrodzeni o godzinie zależnej od liczby powstałych gier i przebiegu prac Jury.

2. Werdykt Jury jest nieodwołalny.

3. Liczba, wartość nagród będzie zależna od wsparcia sponsorów, partnerów i budżetu

Organizatora.

4. Podstawowym kryterium oceny gier przez jury jest ich jakość merytoryczna, techniczna,

artystyczna, potencjał do dalszego rozwoju, w tym grywalność oraz kreatywne wykorzystanie zadanego tematu.

5. Organizator zastrzega sobie prawo odstąpienia od przyznania nagród, w sytuacji gdy uzna, że wśród poziom prac konkursowych nie spełnia wymagań im stawianych.

6. Nagrody nie podlegają wymianie na gotówkę lub inne nagrody rzeczowe.

Dane osobowe

1. Administratorem, czyli podmiotem decydującym o tym, jak będą wykorzystywane dane

osobowe Uczestników, jest Warszawska Szkoła Filmowa i Liceum Kreacji Gier Wideo, z siedzibą przy ul. G. Zajączka 7 w Warszawie.

2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych (IOD), z którym Uczestnik może się

skontaktować w sprawach dotyczących danych osobowych. Z IOD można się skontaktować

drogą elektroniczną, wysyłając wiadomość na adres: sekretariat@liceumgier.pl

3. Dane osobowe Uczestnika przetwarzane są tylko i wyłącznie w celu udziału w Konkursie.

4. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez cały czas trwania Konkursu, a następnie zostaną poddane zniszczeniu, za wyjątkiem danych osobowych laureatów, celem korzystania z ich utworów na zasadach określonych Regulaminem.

5. Odbiorcami danych Uczestnika będą podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa, a także odbiorcy świadczący usługi na rzecz WSF w celu obsługi systemów informatycznych.

6. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo sprzeciwu wobec przetwarzania.

7. Podanie danych przez Uczestnika w celu określonym w ust. 3 jest obligatoryjne. W przypadku niepodania danych Uczestnik nie może skorzystać z udziału w Konkursie.

8. Uczestnik ma prawo wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna, iż przetwarzanie danych narusza przepisy Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady

(UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z

przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz

uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)

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