

REGULAMIN

RETRO GAME JAM

- 1 -

Organizatorem Retro Game Jam zwany dalej „**Konkursem**”, jest Zespół Szkół Żeglugi Śródlądowej im. Bohaterów Westerplatte w Kędzierzynie-Koźlu zwany dalej „**Organizatorem**” z siedzibą w Kędzierzynie-Koźlu, 47-200 Kędzierzyn-Koźle, ul. Bohaterów Westerplatte 1.

Retro Game Jam jest to konkursem kierowane do młodych twórców gier komputerowych, planszowych oraz karcianych.

- 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 przerywania lub odwołania konkursu oraz zmiany niniejszego regulaminu. Wszystkie dodatkowe informacje będą umieszczane na profilu wydarzenia na Facebooku (<http://facebook.com/retrogamejamzegluga>) oraz na stronie internetowej <http://zegluga.edu.pl/retrogamejam>. Wszystkie pytania i uwagi należy kierować na adres e-mail: retrogamejamzegluga@gmail.com.

- 3 -

Czas trwania konkursu **od 02 grudnia 2016 roku od godziny 08:00 do 03 grudnia 2016 roku do godziny 18:00**. Miejsce: **Zespół Szkół Żeglugi Śródlądowej im. Bohaterów Westerplatte w Kędzierzynie-Koźlu, 47-200 Kędzierzyn-Koźle, ul Bohaterów Westerplatte 1**. Uczestnik ma obowiązek przybyć na konkurs punktualnie.

- 4 -

W konkursie mogą brać udział tylko osoby fizyczne zwane dalej „**Uczestnikami**”, które zarejestrują się na oficjalnej stronie konkursu pod adresem <http://zegluga.edu.pl/retrogamejam/rejestracja> nie później niż do dnia 30 listopada 2016 roku do godziny 23:59. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie szkół podstawowych, gimnazjalnych oraz średnich pełnoletni, które ukończyły co najmniej 18 rok życia oraz uczniowie niepełnoletnie posiadające pisemną zgodę rodzica lub opiekuna prawnego uprawniającą na udział w konkursie. Zgoda rodzica dostępna jest na oficjalnej stronie konkursu pod adresem <http://zegluga.edu.pl/retrugamejam/zgoda-rodzica>. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do konkursu bez podania przyczyny.

- 5 -

Uczestnicy wyrażają zgodę na przetwarzanie ich danych osobowych oraz publikację wizerunku w celach związanych z konkursem. Podczas trwania konkursu organizator będzie rejestrował jego przebieg za pomocą nagrań wideo oraz poprzez wykonywanie zdjęć fotograficznych.

- 6 -

Udział w konkursie jest nieodpłatny.

- 7 -

Retro Game Jam jest konkursem niekomercyjnym. Przyznanie nagród materialnych zależy od ich dostępności przez organizatorów. Liczy się głównie udział i to co on daje - dobrą zabawę, nowe doświadczenia i poznanie innych twórców gier.

- 8 -

Najlepiej, aby każdy uczestnik przybył na miejsce konkursu z własnym sprzętem (komputer, monitor, oprogramowanie, przybory do pisania). Organizator może w miarę dostępności zapewnić sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie po uprzejmej prośbie uczestnika nie później niż na tydzień przed konkursem (do dnia 25 listopada 2016 roku). Organizator zapewnia dostęp do internetu bezprzewodowego, przedłużacza oraz możliwości noclegu w sali wyznaczonej do tego celu (każdy uczestnik zobowiązany jest do zabrania ze sobą karimaty oraz śpiwora). Organizator nie zapewnia uczestnikom wyżywienia poza drobnymi przekąskami oraz dostępem do wrzątku. Organizator zapewnia dostęp do pryszniców poza środkami higieny, które uczestnicy muszą zabrać ze sobą.

- 9 -

W konkursie może wziąć udział 50 uczestników. O dopuszczeniu uczestników do konkursu decyduje kolejność zgłoszeń na stronie. W razie zgłoszenia się większej ilości uczestników organizator podejmuje decyzję o ich dopuszczeniu do konkursu poprzez zmianę limitu maksymalnej ilości uczestników.

- 10 -

Uczestnicy mogą zjawić się na konkursie w grupie jak i w pojedynkę. Istnieje też możliwość stworzenia zespołu z innymi uczestnikami konkursu. Zespół może składać się z maksymalnie 5 uczestników.

- 11 -

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 reprodukcji prac konkursowych oraz publikowania zdjęć z uczestnikami z czasu trwania konkursu.

- 12 -

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

- 13 -

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

- 14 -

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

-15-

Treścią konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej, planszowej, lub innej. Praca musi być interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry (czyli po prostu granie).

- 16 -

1. praca konkursowa powinna być samodzielna,
2. nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem konkursu,
3. Nie wolno umieszczać w pracach konkursowych kodu dokonującego szkód w systemie użytkownika,
4. 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,
5. Jedna drużyna może stworzyć tylko jedną pracę w danej edycji.

- 17 -

1. Można pisać w dowolnym języku programowania np. C++, Delphi, Java, C#, Pascal i dowolnym IDE np. MS Visual Studio, Eclipse, VIM, Code::Blocks, DevCpp...
2. Można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji np. DirectX, OpenGL, FMOD, SDL, AngelScript...
3. Można używać dowolnych silników i platform o licencji niekomercyjnej np. Ogre, UDK, Unity...
4. Można tworzyć gry na platformę Flash/ActionScript w technologiach HTML, JS, PHP etc. uruchamiane na stronie WWW
5. Można pisać dla dowolnego systemu operacyjnego, np. MacOS, Windows, Linux...
6. Naturalnie można używać kodu własnego autorstwa
7. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub odpowiedniego upoważnienia (byłby to plagiat).
8. W czasie prezentacji pracy należy wspomnieć o użytych technologiach. Do gotowej pracy, udostępnionej na licencji Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/3.0/deed.pl>) należy dołączyć jej pełny kod źródłowy.

- 18 -

Wyłonienie zwycięzcy odbędzie się poprzez głosowanie na najlepszą pracę danej edycji konkursu. Udział w głosowaniu mogą brać tylko i wyłącznie uczestnicy danej edycji konkursu. Nie można głosować na swoją pracę. Każdy uczestnik może oddać tylko jeden głos.

- 19 -

Na terenie budynku, w którym odbywa się konkurs obowiązuje całkowity zakaz palenia wyrobów tytoniowych oraz spożywania alkoholu. Uczestnicy, którzy złamią w jakiś sposób, którykolwiek z punktów regulaminu zostaną zdyskwalifikowani i/lub usunięci z terenu odbywania się konkursu przed jego zakończeniem.

- 20 -

Zabrania się umieszczania w pracach tematów niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:

1. pornograficznych,
2. obrzydliwych,
3. wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
4. propagujących brutalność,
5. propagujących narkotyki.

Kędzierzyn-Koźle, 13.10.2016r.