

REGULAMIN

Game Jam Awards 2016

§1

Game Jam Awards, zwany dalej konkursem, to wydarzenie dla osób zajmujących się tworzeniem gier. Odpowiedzialna za organizację konkursu jest Warszawska Szkoła Filmowa z siedzibą w Warszawie, zwana dalej organizatorem.

Game Jam Awards 2016 jest okazją do zademonstrowania oraz doskonalenia umiejętności w zespołowym tworzeniu gier. Umożliwia kontakt między amatorami oraz profesjonalistami z branży. Pozwala docenić i nagrodzić najlepszy zespół twórców gry, która wygrała dowolny Game Jam, który odbył się w roku 2016 na terenie Polski.

§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 dodatkowe informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na Facebooku Warszawskiej Szkoły Filmowej oraz na stronie internetowej www.szkolafilmowa.pl

Pytania i uwagi należy kierować na adres e-mail: ewaszczepanowska@szkolafilmowa.pl, bartoszwalat@szkolafilmowa.pl.

§3

Czas trwania konkursu: od dnia ogłoszenia konkursu na stronie Internetowej www.szkolafilmowa.pl do 12.12.2016 r. do godziny 12.00.

Miejsce gali Game Jam Awards, podczas której zostanie ogłoszony wynik konkursu: Warszawska Szkoła Filmowa, ul. Generała Zajączka 7, Warszawa.

Data ogłoszenia wyników i przyznania nagród: 14.12.2016 godzina 10.00. Uczestnik powinien być obecny podczas gali i być punktualnie.

§4

Game Jam Awards 2016 jest konkursem niekomercyjnym. Liczy się głównie udział i to co on daje – docenienie młodych twórców gier, promocję twórczości, nowe doświadczenia, poznanie innych twórców gier i potencjalnych partnerów, czy pracodawców.

§5

Uczestnikami konkursu mogą być wyłącznie osoby fizyczne, pełnoletnie, które wyślą w terminie określonym w Par. 3 swoje zgłoszenie, w sposób określony na oficjalnej stronie internetowej. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do konkursu bez podania przyczyny.

§6

W konkursie udział brać może dowolna ilość uczestników

§7

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 prac konkursowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć z uczestnikami z czasu trwania gali przyznania nagród Game Jam Awards 2016.

§10

Uczestnicy biorą udział w konkursie na własną odpowiedzialność.

§11

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

§12

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

§13

1. Praca konkursowa powinna być pracą własną, powstałą podczas jednego z Game Jamów w 2016 roku na terenie Polski.
2. Nie wolno umieszczać w pracach konkursowych kodu dokonującego szkód w systemie użytkownika.
3. 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 zgłosić dowolną ilość prac w danej edycji.

§15

1. Można pisać w dowolnym języku programowania np. C++, Delphi, Java, C# 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 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).

§16

Z uwagi na przewidywaną większość programistów wśród uczestników, pewna ilość materiałów pomocniczych (np. grafika, modele, tekstury, dźwięki, muzyka itp.) może pochodzić z dowolnego źródła np. z Internetu, choć preferowane jest by były autorstwa uczestników. Organizatorzy nie sprawdzają ani nie ponoszą odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych.

§17

Nagroda główna:

Jury w składzie podanym na oficjalnej stronie organizatora wybierze najlepszą pracę, której autor/autorzy zostaną nagrodzeni w środę 12 grudnia 2016 r. około godziny 10.30. Fundatorem nagród rzeczowych oraz pieniężnych jest Fundacja Edukacji i Sztuki Filmowej Macieja Ślesickiego i Bogusława Lindy LATERNA MAGICA.

Werdykt Jury jest nieodwoalny.

§18

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

§19

Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści 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 przemoc (brutalniejszych, niż to ogólnie przyjęte w grach)
5. Propagujących narkotyki, alkohol, czy inne używki.