



REGULAMIN KONKURSU CUD JAM/1920 JAM

(dalej: „Regulamin”)

§ 1

[POSTANOWIENIA OGÓLNE]

1. Organizatorem konkursu 1920 Jam - Bitwa Warszawska (dalej: „Konkurs”) jest Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60, NIP: 675-115-78-34, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Partnerem konkursu jest Ringer Axel Springer Polska sp. z o.o. ul. Domaniewska 49; 02-672 Warszawa oraz KGHM Polska Miedź S.A., ul. M. Skłodowskiej-Curie 48; 59-301 Lubin.
3. Celem Konkursu jest zademonstrowanie umiejętności uczestników oraz stworzenie gry na dowolną platformę nawiązującą do tematu Bitwy Warszawskiej z 1920 roku oraz wybór najlepszych gier powstałych w ramach Konkursu.
4. Konkurs trwa od dnia 2 czerwca 2020 roku do dnia 6 lipca 2020 roku (dalej: „Okres Trwania Konkursu”).
5. Okres Trwania Konkursu podzielony jest na trzy etapy: zgłoszenia online (2.06.2020 – 15.06.2020), etap tworzenia gier (22.06.2020– 28.06.2020) i etap oceny gier (28.06.2020 – 05.07.2020).
6. Konkurs odbywa się wyłącznie zdalnie. W ramach Konkursu nie przewiduje się jakichkolwiek form fizycznego gromadzenia Uczestników Konkursu. Uczestnicy Konkursu zobowiązani są do przestrzegania obowiązujących przepisów w powyższym zakresie, w tym nie podejmowania działań stojących w sprzeczności z obostrzeniami stanu epidemii ogłoszonego na terenie Polski.

§ 2

[UCZESTNICY KONKURSU]

1. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, które dokonały rejestracji na Konkurs poprzez formularz online dostępny na stronie internetowej: <http://www.1920jam.pl/> i które posiadają wiedzę i umiejętności z zakresu grafiki, programowania, projektowania, prowadzenia projektów lub inne związane z branżą gier oraz otrzymały potwierdzenie o rejestracji od Organizatora.
2. W przypadku, gdy Organizator stwierdzi, że w rywalizacji konkursowej brała udział osoba niespełniająca warunków uczestnictwa, zostanie ona wykluczona z Konkursu oraz pozbawiona ewentualnej nagrody w Konkursie.
3. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny i bezpłatny. Organizator nie pokrywa również żadnych kosztów poniesionych w celu uczestnictwa w Konkursie.
4. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, oraz naruszenie dobrych obyczajów lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia uczestnika z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.

§ 3

[ZGŁOSZENIE UDZIAŁU]

1. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z zawarciem umowy z Organizatorem zgodnie z niniejszym Regulaminem. Oznacza również akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Rejestracja na Konkurs trwa od dnia 2 czerwca od godziny 12:00 do 22 czerwca 2020 do godziny 16.00 lub do wyczerpania miejsc. Liczba miejsc jest ograniczona do 200 osób, decyduje kolejność



zgłoszeń. W przypadku gdy włączenie do Konkursu ostatniego ze zgłoszonych zespołów w ramach ww. limitu osób spowodowałoby jego przekroczenie Organizator uprawniony będzie do odpowiedniego zwiększenia tego limitu. Zgłoszenia dokonane do Konkursu po przekroczenia ww. limitu rejestrowane będą na liście rezerwowej, a zgłoszone po przekroczeniu ww. limitu uczestnicy i zespoły mogą wziąć udział w Konkursie w przypadku rezygnacji lub wykluczenia uczestników zgłoszonych w ramach ww. limitu.

3. Uczestnicy zgłaszać się mogą indywidualnie lub zespołowo. W przypadku, gdy w danym zespole znajdować się będą osoby, które uprzednio dokonały zgłoszenia do Konkursu w ramach innego zespołu lub indywidualnie Organizator uprawniony jest do wykluczenia takich Uczestników z Konkursu.
4. Zespół konkursowy może składać się z max. 4 osób.
5. Uczestnik po zgłoszeniu otrzyma informacje potwierdzającą wraz z linkiem do kanału na platformie Discord, gdzie prowadzona będzie komunikacja dotycząca Konkursu.
6. Uczestnicy indywidualni będą mogli stworzyć zespoły komunikując się bezpośrednio na kanale konkursu.
7. Uczestnicy Konkursu we własnym zakresie zorganizują sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie na potrzeby swojego udziału w Konkursie.

§ 4

[GRY KONKURSOWE]

1. Gry stworzone podczas Konkursu i poddane ocenie muszą spełniać następujące kryteria:
 - Mogą być stworzone na dowolną platformę;
 - Muszą w całości zostać stworzone od 22-28 czerwca 2020 tj. w etapie głównym Konkursu;
 - Nie mogą być kopią, plagiatem już istniejącej gry;
 - Muszą nawiązywać do tematu jamu tj. Bitwy Warszawskiej 1920;
 - Muszą wykorzystywać zdigitalizowane materiały na temat Bitwy Warszawskiej przygotowane przez Partnerów, do których dostęp otrzymają w takim samym terminie wszyscy uczestnicy na początku Konkursu;
 - Muszą być grywalne tj. pozwalać jury na interakcję i aktywną na rozgrywkę;
 - Nie mogą zawierać treści niezgodnych z prawem lub uznawanych za dyskryminacyjne, obraźliwe oraz wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, etnicznej, propagujących przemoc, naruszających zasady współżycia społecznego, obrażających jakiegokolwiek osoby trzecie, naruszających prawa osób trzecich, w tym prawa autorskie;
 - Mogą być stworzone przy pomocy dowolnego silnika i elementów graficznych przy założeniu, że uczestnik posiada do nich niezbędne prawa i licencje;
 - Nie może zawierać elementów szkodliwych dla użytkowników na innych urządzeniach.
 - Muszą zawierać planszę, z informacją, że gra została stworzona podczas 1920 Jam Bitwa Warszawska oraz zawierać logotyp wydarzenia i logotyp organizatorów (KPT, Game Planet i KGHM). Plansza musi być widoczna przez 3 sekundy przed rozpoczęciem rozgrywki. Plansza zostanie przygotowana przez Organizatora i przekazana uczestnikom wraz
 - z pakietem materiałów informacyjnych.
2. Organizator Konkursu ma prawo do dyskwalifikacji gry nie spełniającej któregokolwiek z powyższych kryteriów.
3. Uczestnik oświadcza i gwarantuje, że uczestnicząc w Konkursie korzystać będzie wyłącznie ze sprzętu i oprogramowania, do którego posiada odpowiednie prawa lub licencje. Uczestnik zobowiązuje się pokryć wszelkie szkody poniesione przez Organizatora, Partnerów, Sponsorów i inne podmioty uczestniczące w realizacji Konkursu w związku z nieprawdziwością ww. gwarancji. Naruszenie ww. gwarancji stanowi także naruszenie niniejszego regulaminu.



4. Aby gra została poddana ocenie jury należy do godziny 18.00 w dniu 28 czerwca 2020 r. przesłać za pomocą formularza na stronie Konkursu:
 - link umożliwiającym pobranie builda gry, link powinien być dostępny co najmniej przez 4 kolejne miesiące od przesłania zgłoszenia
 - link do max. 30 sekundowego filmiku prezentującego grę, zawierającego gameplay umieszczonego na serwisie do hostowania plików lub w serwisie internetowym umożliwiającym oglądanie i udostępnianie plików filmowych przez użytkowników tj. YouTube, Vimeo itp.
 - grafikę prezentującą grę (key art/cover) o wymiarach minimalnych 1150 x 755 pikseli; w formacie 9x6
5. Po zakończeniu konkursu lista stworzonych gier wraz z grafiką prezentującą grę oraz linkiem do pobrania builda zostanie umieszczona w zakładce GRY na stronie Konkursu oraz na stronie GamePlanet - <https://gameplanet.onet.pl/>, na co uczestnicy Konkursu wyrażają zgodę i udzielają właścicielom ww. stron nieodpłatnej i nieograniczonej czasowo licencji.

§ 5

[ZWYCIĘZCY I NAGRODY]

1. Zwycięzcy Konkursu wybierani są przez Jury powołane przez Organizatora. Jury składa się z przedstawicieli partnerów i sponsorów Konkursu oraz mentorów i ekspertów branżowych.
2. Jury wybierze maksymalnie 3 najlepsze projekty bazując na materiałach przesłanych przez uczestników (tj. build i filmik) do godziny 18.00 w dniu 28 czerwca 2020 r. Materiały przesłane po terminie nie będą uwzględniane.
3. Gry konkursowe będą oceniane w skali od 1 do 5 według następujących kryteriów
 - a) aspekt edukacyjny
 - b) nawiązania historyczne
 - c) jakość techniczna
 - d) zgodność z faktami
 - e) innowacyjność
 - f) walory estetyczne
4. Partnerzy Konkursu zastrzegają sobie prawo do przyznania nagród specjalnych.
5. Planuje się przyznanie nagród pieniężnych w następującym podziale:
1 miejsce - 10 tys. złotych, 2 miejsce- 3 tys. złotych, 3 miejsce 2 tys. złotych, nagroda specjalna za najlepszą grę przeglądarkową 5 tys. złotych.
6. Wypłata nagrody pieniężnej następuje na wskazany przez Zwycięzcę rachunek bankowy. W przypadku gdy w Konkursie nagrodzona zostanie gra stworzona przez zespół, nagroda ulega podziałowi między członków zespołu po równo.
7. Nagroda wypłacana osobie fizycznej podlega opodatkowaniu podatkiem dochodowym, zgodnie z obowiązującymi w tym zakresie przepisami.
8. Zwycięzca zobowiązany jest, w ciągu 5 dni roboczych od wysłania wiadomości e-mail informującej ich o przyznaniu Nagrody, przesłać informacje niezbędne w celu otrzymania Nagrody i wypełnienia obowiązków podatkowych przez Organizatora.
9. Dodatkowo przyznana zostanie nagroda specjalna w postaci propozycji zawarcia umowy z Ringier Axel Springer Polska sp. z o.o., w ramach której gra umieszczona zostanie na serwisie GamePlanet i będzie objęta promocją w serwisie oraz innych serwisach Ringier Axel Springer Polska sp. z o.o. Umowa przewidywać będzie, że przed uruchomieniem gry mogą pojawić się reklamy. W tym wypadku autor gry otrzyma 50% przychodu netto (po odliczeniu kosztów sprzedaży) z tytułu ww. reklamy. Warunkiem skorzystania z ww. nagrody jest potwierdzenie wszystkich istotnych elementów ww. umowy.



10. Kryterium oceny gier konkursowych jest jakość oraz kreatywne nawiązanie do tematu jamu, w tym walory edukacyjne.
11. Zwycięzca Konkursu nie może przenieść prawa do nagrody na osoby trzecie.

§ 6

[PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH]

1. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60.
2. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych przedmiotowo z Konkursem, tj. w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu, zamieszczeniem listy laureatów na stronie Konkursu na Facebooku oraz sprawozdawczości księgowej i finansowej, zgodnie z odrębnymi przepisami.
3. Organizator w celu opisanym powyżej, przetwarza dane osobowe Uczestnika Konkursu podane przez niego w ramach zgłoszenia do Konkursu, zgodnie z art. 6 ust.1 lit b) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO).
4. Podanie danych jest dobrowolne ale niezbędne do udziału w Konkursie. Osobie podającej dane przysługuje prawo dostępu do danych, prawo sprostowania danych, prawo ograniczenia przetwarzania, prawo usunięcia danych, wyrażenia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo złożenia skargi do organu nadzorczego ochrony danych osobowych. W zakresie, w jakim ww. dane są przetwarzane w celu realizacji konkursu (Regulamin) – przysługuje także prawo do przenoszenia danych. Dane osobowe Uczestników Konkursu są przetwarzane zgodnie z celem przetwarzania wskazanym w ust. 2 powyżej przez okres realizacji Konkursu (umowa) i mogą być przetwarzane do momentu upływu przedawnienia roszczeń z tej umowy (6lat), a w przypadku danych osobowych Zwycięzców Konkursu, którym wydano nagrody – dane są przetwarzane przez okres wymagany obowiązującymi przepisami podatkowymi i o rachunkowości. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych znajdują się w Polityce prywatności pod adresem: <https://www.kpt.krakow.pl/o-nas/polityka-prywatnosci/>. W celu realizacji praw – można napisać do biuro@kpt.krakow.pl bądź skontaktować się z Inspektorem Danych Osobowych pod adresami podanymi w Polityce Prywatności.

§ 7

[PRAWA AUTORSKIE]

1. Wszyscy uczestnicy Konkursu muszą posiadać prawa autorskie do zgłaszanych przez siebie gier.
2. Wszyscy uczestnicy Konkursu zachowują pełnię praw autorskich do stworzonych przez siebie gier.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wszystkich materiałów przekazanych przy procesie rejestracji na potrzeby promocji wydarzenia pn. Digital Dragons oraz Konkursu.
4. Uczestnik bierze pełną odpowiedzialność za prezentowaną grę.



§ 8

[POZOSTAŁE POSTANOWIENIA]

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu w każdym czasie, w zakresie w jakim dopuszczają to obowiązujące przepisy, jeżeli nie będzie miało to wpływu na prawa nabyte uczestników.
2. W trakcie trwania Konkursu treść Regulaminu Konkursu będzie dostępna do wglądu na stronie Konkursu.