

# Regulamin Hackerspace Game Jam 2023

## §1

Hackerspace Game Jam 2023, 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. Hackerspace Game Jam jest trójmiejską, edycją Global Game Jam 2023. Hackerspace Game Jam 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 regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania maratonu oraz zmiany niniejszego regulaminu. Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na Facebooku oraz na stronach internetowych: [www.codeme.pl](http://www.codeme.pl), [globalgamejam.org](http://globalgamejam.org). Pytania i uwagi należy kierować na adres e-mail: [kontakt@codeme.pl](mailto:kontakt@codeme.pl)

## §3

Czas trwania maratonu: od 18.00 w dniu 2.02 do 18:00 dnia 5.02.2023. Miejsce: Gdański Park Naukowo - Technologiczny.

## §4

Hackerspace Game Jam jest maratonem 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.

## §5

Uczestnicy maratonu zobowiązani są do przestrzegania obowiązujących w budynku regulaminów oraz przepisów w powyższym zakresie, w tym niepodejmowania działań stojących w sprzeczności z ewentualnymi obostrzeniami stanu epidemii ogłoszonego na terenie Polski.

## §6

1. Uczestnikami maratonu mogą być tylko i wyłącznie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem maratonu, w sposób określony na stronie internetowej: <https://app.eveneia.pl/event/hsgamejam2023/>
2. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do maratonu bez podania przyczyny.
3. Uczestnik musi być pełnoletni (co najmniej 18 lat) albo posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych.
4. 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.

## §7

Każdy uczestnik pracuje w trakcie maratonu na własnym sprzęcie potrzebnym do udziału w maratonie.

## §8

1. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z zawarciem umowy z Organizatorem zgodnie z niniejszym Regulaminem. Oznacza również akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Rejestracja na Maraton trwa od dnia 21 listopada 2022 do dnia 28 stycznia 2023 lub do wyczerpania miejsc.
3. W maratonie udział brać może do 100 uczestników. Jeśli zgłosi się więcej osób, decydująca będzie kolejność zgłoszeń.
4. Zgłoszenia dokonane do maratonu po przekroczeniu ww. limitu rejestrowane będą na liście rezerwowej, a zgłoszone po przekroczeniu ww. limitu uczestnicy i zespoły mogą wziąć udział w maratonie w przypadku rezygnacji lub wykluczenia uczestników zgłoszonych w ramach ww. limitu oraz po poinformowaniu o możliwości uczestnictwa przez Organizatora.

## §9

1. Uczestnicy dzielą się, w momencie rozpoczęcia wydarzenia, na zespoły co najwyżej 5 osobowe. Sugerowane jest pojawienie się na wydarzeniu z wcześniej dobraną drużyną.

## §10

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 maratonowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć z uczestnikami z czasu trwania maratonu.

#### §11

Organizator nie sprawdza ani nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach maratonowych 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

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

#### §14

Uczestnik wyraża zgodę na wykorzystywanie jego wizerunku w materiałach promocyjnych wydarzenia oraz na przekazanie zdjęć i filmów z wydarzenia, zawierających wizerunek uczestnika, organizatorom i sponsorom wydarzenia.

#### §15

1. Praca maratonowa powinna być pracą własną.
2. Nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem maratonu.
3. Nie wolno umieszczać w pracach maratonowych 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.
6. Organizator maratonu ma prawo do dyskwalifikacji gry niespełniającej któregokolwiek z powyższych kryteriów.

#### §16

1. Można pisać w dowolnym języku programowania.
2. Można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji:
3. Można używać dowolnych silników i platform o licencji niekomercyjnej.

4. Można pisać dla dowolnego systemu operacyjnego.
5. Można używać kodu własnego autorstwa.
6. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub odpowiedniego upoważnienia.
7. W czasie prezentacji pracy należy wspomnieć o użytych technologiach. Do gotowej pracy, udostępnionej na licencji Creative Commons ([creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl)) należy dołączyć jej pełny kod źródłowy.

## §17

Głosowanie na najlepszą pracę:

1. Głosować mogą tylko Uczestnicy oraz Jury danej edycji.
2. Nie można głosować na siebie.

## §18

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

## §19

Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach maratonowych 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

## §20

1. Akceptując ten regulamin uczestnik zgadza się na przetwarzanie swoich danych osobowych, to jest: imienia, nazwiska, adresu poczty elektronicznej, pozyskanych poprzez formularz rejestracyjny, na potrzeby komunikacji z uczestnikami podczas wydarzenia oraz w okresie poprzedzającym wydarzenie przez organizatora zgodnie z aktualnymi przepisami ustawy o ochronie danych osobowych.
2. Administratorem danych osobowych uczestników Maratonu jest Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku, przy Alei Wojska Polskiego 41.
3. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych przedmiotowo z Maratonem, tj. w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem maratonu, zamieszczeniem listy laureatów na stronie maratonu na Facebooku oraz sprawozdawczości księgowej i finansowej, zgodnie z odrębnymi przepisami.

4. Organizator w celu opisanym powyżej, przetwarza dane osobowe Uczestnika podane przez niego w ramach zgłoszenia, zgodnie z obowiązującym prawem

#### §21

Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestnika na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, aczkolwiek konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu.

#### §22

Każdy Uczestnik, który przekazał Organizatorowi swoje dane osobowe ma prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania.

#### §23

Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do wprowadzania zmian w niniejszym regulaminie.

#### §24

W razie wątpliwości w interpretacji przepisów niniejszego regulaminu wiążące jest zdanie organizatora.