

Regulamin HackJam Hackerspace Game Jam 2026

§1

HackJam Hackerspace Game Jam 2026, zwany dalej maratonom, to wydarzenie dla osób zajmujących się tworzeniem gier. Odpowiedzialna za organizację maratonu jest Fundacja CODE:ME z siedzibą w Gdańsku, zwana dalej organizatorem. HackJam jest trójmiejską, edycją Global Game Jam 2026. Maraton jest okazją do zademonstrowania oraz doskonalenia umiejętności w zespołowym tworzeniu gier. Umożliwia kontakt między amatorami i 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 przerywania lub odwołania maratonu oraz zmiany niniejszego regulaminu. Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na Facebooku oraz na stronach internetowych: www.codeme.pl, globalgamejam.org. Pytania i uwagi należy kierować na adres e-mail: kontakt@codeme.pl

§3

Czas trwania maratonu: od 18.00 w dniu 30.01 do 18:00 dnia 1.02.2026.
Miejsce: Gdański Park Naukowo - Technologiczny.

§4

HackJam Hackerspace Game Jam jest maratonom 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.

Uczestnicy mogą korzystać z infrastruktury budynku w przestrzeniach wyznaczonych przez organizatora. Jeśli gra tego wymaga uczestnik może wykorzystywać ściany do naklejania na nich np. kartek. Może to robić jedynie w wyznaczonych przez organizatora miejscach w sposób, który nie uszkodzi powierzchni ścian. Za jakiegokolwiek zniszczenia z tym związane odpowiada uczestnik

W przypadkach nieuwzględnionych regulaminem zastosowanie mają przepisy Kodeksu Karnego i Kodeksu Cywilnego.

§6

1. Uczestnikami maratonu mogą być tylko i wyłącznie pełnoletnie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem maratonu, w sposób określony na stronie internetowej: <https://app.evenea.pl/event/hackjam2026>
2. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do maratonu bez podania przyczyny.
3. 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 do dnia 30 stycznia 2026 lub do wyczerpania miejsc.
3. W przypadku wyczerpania miejsc, decydująca będzie kolejność zgłoszeń.
4. Zgłoszenia dokonane do maratonu po przekroczenia limitu miejsc 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 w momencie rozpoczęcia wydarzenia dzielą się na zespoły co najwyżej 5 osobowe. Sugerowane jest pojawienie się na wydarzeniu z wcześniej zebraną 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 reprodukowania 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

Celem 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), 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 kategoryczny 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.