

Regulamin Konkursu

Board Game Jame 2025

1

Organizatorem Board Game Jam zwany dalej „Konkuresem”, 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. Board Game Jam jest to konkursem kierowane do młodych twórców gier 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 przerwania lub odwołania konkursu oraz zmiany niniejszego regulaminu. Wszystkie pytania i uwagi należy kierować na adres e-mail: retrogamejamzegluga@gmail.com

3

Czas trwania konkursu od 28 lutego 2025 roku od godziny 10:00 do 02 marca 2025 roku do godziny 10:00. 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 wyślą e-mail zgłoszeniowy na adres retrogamejamzegluga@gmail.com nie później niż do dnia 24 lutego 2025 roku do godziny 23:59. Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie szkół podstawowych, oraz średnich piętnoletni, które ukończyły co najmniej 18 rok życia oraz uczniowie niepełnoletnie posiadające pisemną zgodę rodzica lub opiekuna prawnego uprawniającą na udział w konkursie.

Zgoda opiekuna dostępna jest na oficjalnej stronie konkursu pod adresem <https://shorturl.at/QduyS>. 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. Materiały fotograficzne oraz wideo zebrane podczas trwania konkursu zostaną umieszczone na stronie wydarzenia na Facebooku oraz w galerii zdjęć na stronie Zespołu Szkół Żeglugi Śródlądowej im. Bohaterów Westerplatte w Kędzierzynie-Koźlu.

6

Udział w konkursie jest nieodpłatny.

7

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 plastyczne). Organizator może w miarę dostępności zapewnić sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie po uprzejmej prośbie uczestnika nie później niż do dnia 24 marca roku. Organizator zapewnia dostęp do Internetu bezprzewodowego oraz możliwości noclegu w sali wyznaczonej do tego celu (każdy uczestnik zobowiązany jest do zabrania ze sobą karimaty oraz śpiwora). Organizator nie zapewnia przedłużaczy lub rozgąteziaczy uczestnikowi, który jest zobowiązany do zaopatrzenia się w takowy sprzęt. 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 30 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. Uczestnicy dopuszczeni do konkursu zostaną poinformowani o tym fakcie wiadomością wysłaną na adres e-mail kontaktowy z którego zostało wysłane zgłoszenie do konkursu.

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 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, karcianej lub innej. Praca musi być interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry (czyli po prostu granie).

16

- Praca konkursowa powinna być samodzielna,
- Nie można rozpocząć tworzenia pracy przed rozpoczęciem konkursu,
- Nie wolno umieszczać w pracach konkursowych kodu dokonującego szkód w systemie użytkownika,
- 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,
- Jedna drużyna może stworzyć tylko jedną pracę w danej edycji.

17

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. Każda drużyna ocenia pracę innych poprzez rozdanie punktacji od 1 do 5 w kategoriach:

- Zgodność z tematem
- Grywalność
- Aspekt wizualny

18

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.

19

Organizator zastrzega sobie prawo do usunięcia z terenu odbywania się konkursu osób bez podania przyczyny.

20

Po zamknięciu szkoły tj. około godziny 22 na terenie gdzie będzie odbywał się konkurs mogą przebywać tylko uczestnicy konkursu oraz osoby do tego upoważnione. Widzowie muszą opuścić teren szkoły do godziny jej zamknięcia tj. około godziny 22.

21

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

- pornograficznych,
- obrzydliwych,
- wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
- propagujących brutalność,
- propagujących narkotyki.