

amJam 2018

Regulamin

1. amJam, zwany dalej „**amJam**”, to *game jam* dla osób profesjonalnie zajmujących się tworzeniem gier komputerowych.
2. Inicjatorem, pomysłodawcą oraz organizatorem jest studio Artifex Mundi S.A. z siedzibą w Zabrze, zwane dalej „**Organizatorem**”.
3. Niniejszy dokument, zwany dalej „**Regulaminem**”, określa zasady uczestnictwa w amJam oraz cel, zasady gromadzenia i przetwarzania danych osobowych uczestników amJam a także ich wizerunku i zasad poufności.
4. Udział w amJam możliwy jest jedynie, po zaakceptowaniu niniejszego Regulaminu, poprzez jego podpisanie.
5. Osoby biorące udział w amJam, które wysłały zgłoszenie i zaakceptowały niniejszy Regulamin, poprzez jego podpisanie, zwani będą dalej „**Uczestnikami**”.

§ 1

Postanowienia ogólne

1. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania amJam oraz zmiany Regulaminu w każdym momencie.
2. Wszelkie zmiany Regulaminu obowiązują od momentu udostępnienia go na stronie www.amjam.artifexmundi.com
3. Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na oficjalnej stronie amJam.
4. Wszelkie pytania i uwagi można kierować na oficjalny adres Organizatora, tj.: amjam@artifexmundi.com

§ 2

Czas trwania

1. amJam rozpoczyna się dnia 06 lipca 2018 o godzinie 18, a kończy się dnia 08 lipca 2018 r. o godzinie 16 .
2. Miejsce amJam: biuro Artifex Mundi S.A., ul. Szewczenki 8b, 40-855 Katowice (razem z terenem przylegającym, zwane dalej: „**Obiektem**”).
3. Dokładny plan amJam, dostępny jest na stronie www.amjam.artifexmundi.com
4. W celu prawidłowego przystąpienia do amJam Uczestnik ma obowiązek przybyć na amJam nie później niż na godzinę wskazaną w ust. 1 powyżej.

§ 3

1. Uczestnikami amJam mogą być osoby fizyczne będące pracownikami, lub współpracujące z zaproszonymi przez Organizatora firmami *gamedev*’owymi, które na dzień wysłania zgłoszenia:

- a) są pełnoletnie, albo
- b) posiadają pisemną zgodę rodziców lub prawnych opiekunów

które zgłoszą chęć uczestnictwa mailowo do dnia 15 czerwca 2018 poprzez wysłanie wiadomości e-mail na adres amjam@artifexmundi.com

2. Organizator zastrzega sobie prawo odmówienia udziału Uczestnikowi albo Uczestnikom, wedle własnego uznania, pomimo spełnienia przesłanek wynikających z niniejszego Regulaminu.
3. Uczestnicy łączą się w grupy od 2 (dwóch) do 5 (pięciu) osób (dalej łącznie jako „**Zespoły**” a osobno jako „**Zespół**”).
4. Uczestnicy poinformują Organizatora o składzie Zespołu, do którego przynależą oraz jego nazwie do dnia 15 czerwca 2018 roku.
5. O potwierdzeniu albo odmowie udziału w amJam Uczestnicy dowiedzą się drogą elektroniczną (na e-mail, z którego wysłano zgłoszenie zgodnie z ust. 1 powyżej), na co najmniej 14 (czternaście) dni przed amJam.

§ 4

1. amJam jest wydarzeniem niekomercyjnym mającym na celu integrację środowiska tzw. *gamedev'u*.
2. amJam polega na stworzeniu, w czasie 42 godzin, grywalnej wersji gry komputerowej, która będzie interaktywna tzn. będzie posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na jej przebieg (dalej „**Gra**”), przy wykorzystaniu środków udostępnionych przez Organizatora z zastrzeżeniem postanowień wskazanych w §5 poniżej i na temat przez niego wskazany (dalej „**Temat amJam**”).
3. Temat amJam zostanie ogłoszony w dniu rozpoczęcia amJam podczas jego oficjalnego otwarcia.
4. Organizator ma prawo do samodzielnej decyzji o dyskwalifikacji Zespołu i ewentualnego wydalenia jego Uczestników z miejsca organizacji amJam.
5. Każdy Zespół, który odda Grę bierze udział w konkursie, mającym na celu wyłonienie najlepszej Gry amJam 2018.
6. Oceny Gier dokona jury, z osób wybranych wedle uznania przez Organizatora, dalej „**Jury**”.
7. Jury nie może być częścią któregoś z zespołów.
8. Decyzja Jury jest ostateczna i nie podlega zaskarżeniu ani odwołaniu.
9. Jury przyznaje nagrodę za I, II, III miejsce oraz 3 wyróżnienia.
10. Uczestnicy, w głosowaniu niejawnym głosują (w momencie i sposób wskazany przez Organizatora) w celu wyłonienia Zespołu, który otrzyma tzw. Nagrodę Publiczności.
11. Przyznanie ewentualnych nagród materialnych (zwane dalej „**Nagrodami**”) jest zależne wyłącznie od uznania, woli i możliwości Organizatora i odbędzie się po zakończeniu amJam w momencie ogłoszonym przez Organizatora.

§ 5

1. Uczestnicy mają obowiązek przybyć ze swoim laptopem lub komputerem oraz wszelkim innym sprzętem i licencjami potrzebnymi im do udziału w amJam.
2. Pracownicy Organizatora będący Uczestnikami mogą korzystać z firmowego sprzętu i oprogramowania.
3. Organizator zapewnia:
 - 1) dostęp do Internetu;
 - 2) urządzenia peryferyjne;
 - 3) możliwość noclegu na terenie Obiektu, w którym odbywać się będzie amJam, z zastrzeżeniem, że śpiwór i karimatę trzeba przynieść we własnym zakresie.
4. Powstałe podczas amJamu Gry będą prezentowane na komputerze PC wyposażonym w system Windows, monitor, klawiaturę, mysz i dwa pady.
5. Jeżeli dana Gra wymagać będzie dodatkowego sprzętu do obsługi, jego organizacja i dostarczenie w celu oceny Gry przez Jury, jest wyłącznym obowiązkiem Zespołu, który tę Grę stworzył.

§ 6

1. Każda z osób zgłaszających się do udziału w amJam musi podać przynajmniej następujące dane (zwane dalej „**Danymi**”):
 - 1) imię i nazwisko;
 - 2) adres e-mail.
2. Przekazanie Danych jest dobrowolne, jednakże są one niezbędne by móc skutecznie uczestniczyć w amJam.
3. Dane Uczestników amJam będą przetwarzane wyłącznie do celów związanych z organizowaniem amJam przy zachowaniu zasad określonych w ustawie o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002r. Nr101, poz. 926) oraz Rozporządzeniu Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE
4. Organizator amJam zapewnia poufność danych osobowych uczestników amJam z zastrzeżeniem postanowień ust. 9 i 10 poniżej.
5. Uczestnikom amJam przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania a także żądania usunięcia swoich danych.
6. W przypadku żądania usunięcia swoich Danych, Uczestnik przyjmuje do wiadomości, że z chwilą wystosowania takiego żądania automatycznie nie może brać dalszego udziału w amJam i jest zobowiązany do niezwłocznego opuszczenia Obiektu.
7. Uczestnicy akceptując niniejszy Regulamin wyrażają zgodę na wykorzystanie ich wizerunku w materiałach gromadzonych w czasie trwania amJamu, w tym (ale nie tylko) w nagraniach filmowych i materiałach zdjęciowych (zwanymi dalej: „**Materiałami**”) tworzonych na zlecenie i w imieniu Organizatora, bez konieczności uzyskiwania odrębnej zgody w tym zakresie.

8. Pełnia autorskich praw majątkowych do Materiałów należy do Organizatora a żadne z Uczestników (również z Uczestników, którzy z jakiegokolwiek powodu zaprzestali udziału w amJam przed jego końcem) nie będzie rościło sobie do nich praw.
9. Dane mogą zostać upublicznione na stronie Organizatora we wszystkich treściach nawiązujących do amJam albo stanowiących działania marketingowe i/albo PRowe Organizatora.
10. Dane zostaną również wykorzystane w celu:
 - 1) stworzenia listy uczestników, która będzie wykorzystywana do celów organizacyjnych oraz w celu identyfikacji Uczestników by zachować bezpieczeństwo i uniemożliwić pojawienia się osób nieupoważnionych na amJam, oraz
 - 2) do stworzenia dyplomów upamiętniających uczestnictwo w amJam o ile Organizator podejmie decyzję o ich stworzeniu.

§ 7

1. Organizator nie rości sobie praw autorskich ani majątkowych do Gier stworzonych w trakcie trwania amJam a stanowiących utworów w rozumieniu Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz.U. 1994 nr 24 poz. 83).
2. Uczestnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za stworzone Gry i oświadczają, że będą one wynikiem ich oryginalnej twórczości, oraz, że nie będą naruszać praw autorskich osób trzecich, a stosowane przez nich materiały i oprogramowanie są legalne i mogą być stosowane w celu stworzenia Gry podczas amJam.
3. Nie można rozpoczynać tworzenia Gry przed rozpoczęciem amJam.
4. Nie wolno umieszczać w Grach kodu dokonującego szkód w systemie użytkownika.
5. Gra 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.
6. Każdy Zespół może stworzyć tylko jedną Grę w trakcie trwania amJam.
7. Zespoły umieszczają build Gry stworzonej w czasie amJam na przeznaczonym do tego repozytorium do dnia 8 lipca 2018 do godziny 12.
8. Grę można pisać w dowolnym języku programowania i dowolnym IDE.
9. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub odpowiedniego upoważnienia.
 1. Można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji.
 2. Można używać dowolnych silników i platform przyspieszających tworzenie Gier o licencji niekomercyjnej.
 3. Można tworzyć Gry na platformę Flash/ActionScript czy Unity uruchomiane na stronie www.
 4. Można pisać dla dowolnego systemu operacyjnego
5. Organizator nie sprawdza ani nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w Grach ani oprogramowania użytego do ich tworzenia, a w przypadku jakichkolwiek roszczeń z tego tytułu Uczestnik i/albo Uczestnicy zobowiązują się przejąć na siebie pełnię odpowiedzialności z tego tytułu, w tym zapłacić zasądzone kwoty odszkodowań oraz o ile to

możliwe zobowiązują się wystąpić w miejsce Organizatora we wszelkich postępowaniach toczących się w wyniku nieprawdziwości oświadczeń, o których mowa w ust. 2 powyżej.

6. Organizator zastrzega sobie prawo publikacji Gier w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć i nagrań audio-video z Uczestnikami z czasu trwania amJam.
7. Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej i nieograniczonej czasowo ani terytorialnie licencji do publikacji i nieodpłatnego rozpowszechniania stworzonych przez siebie Gier w celach promocyjnych i marketingowych Organizatora, a takie działania nie wymagają uprzedniej zgody Uczestników.

§ 8

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek problemy techniczne, niezależnie od winy.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo rzeczy należących do Uczestników.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione w Obiekcie.
4. Uczestnicy biorą udział w amJam na własną odpowiedzialność.
5. Wszelkie szkody materialne i cielesne powstałe w czasie amJam na terenie Obiektu, a spowodowane przez Uczestników muszą zostać przez nich naprawione (przywrócone do stanu pierwotnego) albo opłacone.
6. Uczestnicy są odpowiedzialni za utrzymanie porządku w budynku w trakcie trwania amJam

§ 9

1. Wszelkie informacje dotyczące Organizatora, a nie będące publicznie znane, w tym w szczególności, ale nie tylko informacje stanowiące tajemnicę przedsiębiorstwa w rozumieniu art. 11 ust. 4 ustawy z dnia 16 kwietnia 1993 roku o zwalczaniu nieuczciwej konkurencji (Dz.U. z 2003 nr 153, poz. 1503 ze zm.) takie jak know-how, dane nt.: wykorzystywanych technologii, stan i forma zatrudnienia, dane marketingowe i sprzedażowe, plany marketingowe, wydawnicze i sprzedażowe i inne, niezależnie od sposobu ich uzyskania uznawane są za „Informacje Poufne”.
2. Uczestnik zobowiązany jest do zachowania w bezwzględnej tajemnicy wszelkich Informacji Poufnych niezależnie od sposobu i formy ich pozyskania.
3. Informacje Poufne przekazane przez Organizatora pozostają jego własnością.

§ 10

1. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w Grach treści niezgodnych z prawem, niezgodnych z zasadami współżycia społecznego, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności treści:
 - 1) pornograficznych,
 - 2) wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
 - 3) propagujących bezmyślną przemoc,
 - 4) propagujących narkotyki i inne używki.

2. Niezastosowanie się do ust. 1 powyżej może skutkować dyskwalifikacją Uczestnika albo Zespołu zgodnie z § 4 ust. 4 Regulaminu.
3. W odniesieniu do Jury, postanowienia niniejszego Regulaminu, stosuje się odpowiednio.
4. We wszelkich sprawach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem Organizator posiada ostateczny głos, o ile materia ta nie jest uregulowana w kodeksie cywilnym albo innymi bezwzględnie obowiązującymi przepisami prawa.

Zapoznał-am/-em się z niniejszym Regulaminem i w pełni zgadzam się na jego postanowienia:

.....
Miejscowość i data

.....
Czytelny podpis Uczestnika