REGULAMIN

LKGW Game Jam 2025

Organizatorzy

1. LKGW Game Jam 2025, zwany dalej Konkursem, to wydarzenie dla osób zajmujących się tworzeniem gier. Odpowiedzialna za organizację Konkursu jest Linda & Ślesicki Production z siedzibą w Warszawie, ul. Generała Zajączka 7, 01 – 518 Warszawa, zwana dalej Organizatorem.
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 informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na Social Mediach oraz na stronie internetowej www.szkolafilmowa.pl
3. Pytania i uwagi należy kierować na adres email: dorotastepien@szkolafilmowa.pl

Konkurs

1. Game Jam ma formę konkursu na najlepszą grę stworzoną podczas wydarzenia, jednak jego celem nie jest rywalizacja, czy presja wygranej, lecz integracja środowisk twórczych. Treścią Konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej, planszowej, lub innej. Praca musi być interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry i być na temat danej edycji LKGW Game Jam 2025.
2. Game Jam jest konkursem niekomercyjnym. Udział w nim jest bezpłatny i otwarty dla chętnych. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie osoby fizyczne uczęszczające do LKGW, zarejestrują się przed rozpoczęciem Konkursu, w sposób określony na oficjalnej stronie internetowej Warszawskiej Szkoły Filmowej. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do Konkursu bez podania przyczyny.
3. Organizator LKGW Game Jam 2025 oświadcza, że niniejszy konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009, Nr 201 poz. 1540 ze zm.).
4. Z tytułu uczestnictwa w Game Jamie nie przysługuje zwrot kosztów ani innych poniesionych przez Uczestników wydatków.

5. Uczestnicy zobowiązani są we własnym zakresie zorganizować sobie sprzęt komputerowy, peryferia oraz oprogramowanie na potrzeby udziału w Game Jamie. Organizatorzy Game Jamu nie są zobowiązani do zapewnienia uczestnikom sprzętu ani oprogramowania.

6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne powstałe w trakcie Game Jamu.

7. Osoby, które dokonają rejestracji poprzez formularz i potwierdzą swój udział w sposób wybrany przez organizatora, zobowiązane są do wzięcia udziału w wydarzeniu, żeby nie blokować miejsc innym chętnym.

8. W Konkursie weźmie udział do 40 Uczestników. W przypadku większej liczby zgłoszeń, decydująca będzie kolejność rejestracji.

Zasady

1. Uczestnicy łączą się w zespoły co najwyżej 4 – osobowe. W przypadku klas I - III za wyjątkiem klas maturalnych, każda klasa może wystawić po jednej drużynie, maksymalnie 4 osobowej, natomiast klasa maturalna nie posiada limitu ilości drużyn.

Dla pobudzenia kreatywności i stworzenia równości szans, uczestnikom w momencie rozpoczęcia Game Jamu zostanie podany temat, który stworzona Gra musi w sposób artystyczny interpretować.

2. Uczestnicy Konkursu pracują nad grami w wyznaczonym przez Organizatorów w dniach 24–25 stycznia 2025 i mają łącznie 24 godzin na stworzenie gier.

3. Game Jam odbywa się wyłącznie stacjonarnie.

4. Oficjalna strona jamu znajduje sie pod adresem www.szkolafilmowa.pl

5. Praca Konkursowa – gra- powinna być pracą własną.

6. Nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem Konkursu (tj. przed godz. 16.30 dnia 24.01.2025 r.).

7. 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.

8. Jedna drużyna (maksymalnie 4 – osobowa) może stworzyć tylko jedną pracę w Konkursie.

9. Można pisać w dowolnym języku programowania i dowolnym IDE.

10. Można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji.

11. Można używać dowolnych silników i platform o licencji niekomercyjnej.

12. Można tworzyć gry na platformę, pisać dla dowolnego systemu operacyjnego.

13. Można używać kodu własnego autorstwa.

14. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub odpowiedniego upoważnienia.

15. Organizatorzy nie sprawdzają ani nie ponoszą odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych.

16. Obowiązuje kategoryczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności:

a. pornograficznych;

b. obrzydliwych;

c. wzywających do nietolerancji, nienawiści rasowej, wyznaniowej i wszelkiej innej;

d. propagujących przemoc (brutalniejszych, niż ogólnie przyjęte w grach);

17. Uczestnicy zatrzymują prawa autorskie do stworzonych prac.

Uczestnicy zgadzają się na udostępnienie prac na licencji Creative Commons. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukowania prac konkursowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć i materiałów wideo z uczestnikami z czasu trwania Konkursu.

18. Udział w Konkursie jest jednocześnie akceptacją niniejszego Regulaminu i stanowi wyrażenie zgody na wykorzystanie wizerunku w celach promocyjnych.

Wyniki konkursu

1. Prezentacja powstałych gier odbędzie się w kinie „Elektronik” przy ulicy Generała Zajączka 7, w dniu 25 stycznia 2025 r., od godziny 16.30 i wezmą w niej udział Uczestnicy, Jurorzy oraz osoby z zewnątrz.

2. Każdy Zespół będzie miał maksymalnie 10 minut na prezentację powstałej gry. Team wybiera reprezentanta, który szeruje swój ekran i prezentuje grę (10 minut). Jury będą mogli zadawać pytania.

3. Organizator zastrzega sobie możliwość przerwania prezentacji i dyskwalifikacji gry/zespołu w przypadku, gdy praca konkursowa będzie niezgodna z niniejszym Regulaminem, czy ogólnie przyjętymi zasadami kultury, tolerancji, wzajemnego szacunku.

Nagrody

1. Nagroda Jury: Po prezentacji wszystkich prac konkursowych, Jury w podanym składzie, wybierze najlepszą pracę, której autor/autorzy zostaną nagrodzeni o godzinie zależnej od liczby powstałych gier i przebiegu prac Jury.

2. Werdykt Jury jest nieodwołalny.

3. Liczba, wartość nagród będzie zależna od wsparcia sponsorów, partnerów i budżetu Organizatora.

4. Podstawowym kryterium oceny gier przez jury jest ich jakość merytoryczna, techniczna, artystyczna, potencjał do dalszego rozwoju, w tym grywalność oraz kreatywne wykorzystanie zadanego tematu.

5. Organizator zastrzega sobie prawo odstąpienia od przyznania nagród, w sytuacji gdy uzna, że wśród poziom prac konkursowych nie spełnia wymagań im stawianych.

6. Nagrody nie podlegają wymianie na gotówkę lub inne nagrody rzeczowe.

Dane osobowe

1. Administratorem, czyli podmiotem decydującym o tym, jak będą wykorzystywane dane osobowe Uczestników, jest Warszawska Szkoła Filmowa i Liceum Kreacji Gier Wideo, z siedzibą przy ul. G. Zajączka 7 w Warszawie.

2. Administrator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych (IOD), z którym Uczestnik może się skontaktować w sprawach dotyczących danych osobowych. Z IOD można się skontaktować drogą elektroniczną, wysyłając wiadomość na adres: sekretariat@liceumgier.pl

3. Dane osobowe Uczestnika przetwarzane są tylko i wyłącznie w celu udziału w Konkursie.

4. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez cały czas trwania Konkursu, a następnie zostaną poddane zniszczeniu, za wyjątkiem danych osobowych laureatów, celem korzystania z ich utworów na zasadach określonych Regulaminem.

5. Odbiorcami danych Uczestnika będą podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa, a także odbiorcy świadczący usługi na rzecz WSF w celu obsługi systemów informatycznych.

6. Uczestnik posiada prawo dostępu do treści swoich danych oraz prawo ich sprostowania lub ograniczenia przetwarzania, a także prawo sprzeciwu wobec przetwarzania.

7. Podanie danych przez Uczestnika w celu określonym w ust. 3 jest obligatoryjne. W przypadku niepodania danych Uczestnik nie może skorzystać z udziału w Konkursie.

8. Uczestnik ma prawo wnieść skargę do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna,

iż przetwarzanie danych narusza przepisy Rozporządzenia 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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych)

Organizator posiada ostateczny w głos w sprawach niezdefiniowanych w Regulaminie, o ile nie dotyczy to spraw określonych w Kodeksie Cywilnym.