



Krak **Jam** **2012**

Regulamin

§ 0

KrakJam, zwany dalej konkursem, to wydarzenie dla osób zajmujących się tworzeniem gier komputerowych. Powstały z inicjatywy Huberta Rutkowskiego, organizowany jest przez koło naukowe Shader i koło naukowe MediaFrame, grupowo zwane dalej organizatorami. KrakJam jest jedną z lokalnych edycji Global Game Jam 2012. Udział w konkursie jest bezpłatny.

KrakJam jest okazją do zademonstrowania oraz doskonalenia umiejętności w zespołowym tworzeniu gier komputerowych. Umożliwia kontakt między amatorami oraz profesjonalistami z branży. Pozwala poznać specyfikę tego typu zmagania, oraz przygotować się do startów w innych zawodach tego typu.

§ 1

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.

Wszelkie zmiany regulaminu obowiązują od chwili umieszczenia go na stronie internetowej konkursu.

Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na oficjalnej stronie konkursu: www.krakjam.pl

Wszelkie pytania i uwagi można kierować na oficjalny adres głównego organizatora konkursu: shader@student.agh.edu.pl

§ 2

Czas trwania konkursu: od 17.00 dnia **27 stycznia 2012** do 15.00 dnia **29 stycznia 2012**.

Miejsce: sala 130 budynku D5 (własność Akademii Górniczo Hutniczej), ul. Adama Mickiewicza, Kraków.

Uczestnik ma obowiązek przybyć na konkurs o czasie.

§ 3

KrakJam jest konkursem niekomercyjnym. Przyznanie nagród materialnych zależy od ich dostępności przez organizatorów. Liczy się głównie udział i to co on daje - motywację do nauki, dobrą zabawę, nowe doświadczenia i poznanie innych twórców gier.

§ 4

Uczestnikami konkursu mogą być tylko i wyłącznie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem konkursu, w sposób określony na oficjalnej stronie internetowej. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do konkursu bez podania przyczyny. Uczestnik musi być pełnoletni (co najmniej 18 lat) albo posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych.

§ 5

Uczestnicy mają obowiązek przybyć ze swoim komputerem (laptopem) oraz wszelkim innym sprzętem potrzebnym im do udziału w konkursie. Organizatorzy zapewniają Internet oraz możliwość noclegu w sali, w której będzie odbywał się konkurs (śpiwór i karimatę trzeba przynieść we własnym zakresie). Organizatorzy nie zapewniają wyżywienia. Wszelkie inne zalecenia i porady będą znajdować się na stronie internetowej.

§ 6

W konkursie udział brać może do 40 osób. Jeśli zgłosi się więcej osób, organizator zastrzega sobie prawo dokonania selekcji w dowolny sposób (najprawdopodobniej decydować będzie kolejność zgłoszeń). O potwierdzeniu zgłoszenia uczestnik dowie się drogą elektroniczną, na co najmniej 3 dni wcześniej przed konkursem.

§ 7

Uczestnicy dzielą się na miejscu na zespoły, co najmniej 3 i co najwyżej 4 osobowe. Nie trzeba przychodzić z dobraną drużyną, choć nie ma ku temu przeciwwskazań.

§ 8

Dane osobowe uczestników konkursu będą przetwarzane wyłącznie do celów związanych z organizowaniem konkursu przy zachowaniu zasad określonych w ustawie o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002r. Nr101, poz. 926). Organizator konkursu zapewnia poufność danych osobowych uczestników konkursu z zastrzeżeniem postanowień paragrafu 9. Uczestnikom konkursu przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania

§ 9

Uczestnicy zgadzają się na udostępnienie prac na licencji Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.pl>), jednocześnie zatrzymują

prawa autorskie do stworzonych prac. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukcji prac konkursowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć z uczestnikami z czasu trwania konkursu.

§ 10

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za problemy techniczne wynikłe z jego i nie z jego winy.

Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za bezpieczeństwo rzeczy należących do uczestników, również w przypadku opuszczenia sali przez uczestnika organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na miejscu. Organizator nie sprawdza ani nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych ani oprogramowania użytego do ich tworzenia.

§ 11

Uczestnicy biorą udział w konkursie na własną odpowiedzialność. Wszelkie szkody materialne i cielesne powstałe w czasie konkursu na terenie sali i obiektów AGH z winy uczestników, muszą zostać naprawione lub zapłacone.

§ 12

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

§ 13

Treścią konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej. Praca musi być interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry (czyli po prostu granie). Temat może być narzucony lub może się odbyć głosowanie nad tematem w dowolnej postaci.

§ 14

Praca konkursowa powinna być pracą własną.

Nie można rozpoczynać 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.

§ 15

- ✓ Można pisać w dowolnym języku programowania np. C++, Delphi, Java, C# i dowolnym IDE np. MS Visual Studio, Eclipse, VIM, Code::Blocks, DevCpp.
- ✓ Można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji np. *DirectX*, *OpenGL*, *FMOD*, *SDL*, *AngelScript*.
- ✓ Można używać dowolnych silników i platform przyspieszających tworzenie gier o licencji niekomercyjnej np. *Ogre*, *UDK*, *Unity*.
- ✓ Można tworzyć gry na platformę *Flash/ActionScript* czy *Unity* uruchomiane na stronie www.
- ✓ Można pisać dla dowolnego systemu operacyjnego, np. *MacOS*, *Windows*, *Linux*.
- ✓ Naturalnie można używać kodu własnego autorstwa.
- ✓ Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub odpowiedniego upoważnienia (byłby to plagiat).

W czasie prezentacji pracy należy wspomnieć o użytych technologiach. Do gotowej pracy, udostępnionej na licencji Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by-ncsa/3.0/deed.pl>) należy dołączyć jej pełny kod źródłowy.

§ 16

Z uwagi na przewidywaną większość programistów wśród uczestników, pewna ilość materiałów pomocniczych (np. grafika, modele, tekstury, dźwięki, muzyka itp.) może pochodzić z dowolnego źródła np. z Internetu, choć preferowane jest by były autorstwa uczestników. Organizatorzy nie sprawdzają ani nie ponoszą odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych.

§ 17

W przypadku głosowania na najlepszą produkcję wg. publiczności:

- ✓ Głosować mogą tylko uczestnicy danej edycji.

- ✓ Nie można głosować na siebie.
- ✓ Uczestnik powinien wybrać 3 prace konkursowe i wypisać je w kolejności, przyznając jego zdaniem najlepszej pracy 3 punkty, kolejnej 2 punkty i trzeciej 1 punkt.

§ 18

Jeżeli uczestnik złamie w jakiś sposób regulamin, może zostać zdyskwalifikowany.

W wynikach danej edycji pisze "dyskwalifikacja", nie otrzymuje ona żadnych ew. nagród

§ 19

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

- ✓ pornograficznych
- ✓ obrzydliwych
- ✓ wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej
- ✓ propagujących przemoc (brutalniejszych, niż to ogólnie przyjęte w grach komputerowych)
- ✓ propagujących narkotyki