



REGULAMIN KONKURSU KRAKJAM 2021

(dalej: „Regulamin”)

§ 1

[POSTANOWIENIA OGÓLNE]

1. Organizatorem konkursu KrakJam (dalej: „Konkurs”) jest Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60, NIP: 675-115-78-34, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Konkurs organizowany jest w ramach wydarzenia Global Game Jam 2021.
3. Celem Konkursu jest zademonstrowanie umiejętności uczestników oraz stworzenie gry na dowolną platformę nawiązującą do tematu KrakJam 2021 oraz wybór najlepszych gier powstałych w ramach Konkursu.
4. Konkurs trwa od 11 do 31 stycznia 2021 roku (dalej: „Okres Trwania Konkursu”).
5. Okres Trwania Konkursu podzielony jest na dwa etapy: zgłoszenia online (11.01.2021 – 22.01.2021), etap tworzenia i oceny gier (27.01.2021– 31.01.2021)
6. Konkurs odbywa się wyłącznie zdalnie. W ramach Konkursu nie przewiduje się jakichkolwiek form fizycznego gromadzenia Uczestników Konkursu. Uczestnicy Konkursu zobowiązani są do przestrzegania obowiązujących przepisów w powyższym zakresie, w tym nie podejmowania działań stojących w sprzeczności z obostrzeniami stanu epidemii ogłoszonego na terenie Polski.

§ 2

[UCZESTNICZY KONKURSU]

1. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, które dokonały rejestracji na Konkurs poprzez formularz online dostępny na stronie internetowej: <http://krakjam.pl/> i które posiadają wiedzę i umiejętności z zakresu grafiki, programowania, projektowania, prowadzenia projektów lub inne związane z branżą gier oraz otrzymały potwierdzenie o rejestracji od Organizatora.
2. 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.
3. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny i bezpłatny. Organizator nie pokrywa również żadnych kosztów poniesionych w celu uczestnictwa w Konkursie.
4. Wszelkie naruszenia niniejszego Regulaminu, a w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, oraz naruszenie dobrych obyczajów lub naruszenie przepisów obowiązującego prawa upoważnia Organizatora do wykluczenia uczestnika z udziału w Konkursie oraz powoduje utratę prawa do nagrody.

§ 3

[ZGŁOSZENIE UDZIAŁU]

1. Wypełnienie formularza zgłoszeniowego jest jednoznaczne z zawarciem umowy z Organizatorem zgodnie z niniejszym Regulaminem. Oznacza również akceptację postanowień niniejszego Regulaminu.
2. Rejestracja na Konkurs trwa od dnia 11 stycznia 2021 do dnia 22 stycznia 2021 lub do wyczerpania miejsc. Liczba miejsc jest ograniczona do 200 osób, decyduje kolejność zgłoszeń. Zgłoszenia dokonane do Konkursu po przekroczenia ww. limitu rejestrowane będą na liście rezerwowej, a zgłoszone po przekroczeniu ww. limitu uczestnicy i zespoły mogą wziąć udział w



Konkursie w przypadku rezygnacji lub wykluczenia uczestników zgłoszonych w ramach ww. limitu oraz po poinformowaniu o możliwości uczestnictwa przez Organizatora

3. Uczestnicy zgłaszać się mogą indywidualnie.
4. Uczestnik po zgłoszeniu otrzyma informacje potwierdzającą wraz z linkiem do kanału na platformie Discord, gdzie prowadzona będzie komunikacja dotycząca Konkursu.
5. Uczestnicy indywidualni będą tworzyć zespoły komunikując się bezpośrednio na kanale konkursu.
6. Uczestnicy Konkursu we własnym zakresie zorganizują sprzęt komputerowy oraz oprogramowanie na potrzeby swojego udziału w Konkursie.

§ 4

[GRY KONKURSOWE]

1. Gry stworzone podczas Konkursu i poddane ocenie muszą spełniać następujące kryteria:
 - Mogą być stworzone na dowolną platformę;
 - Muszą w całości zostać stworzone w terminie 27-31 stycznia 2021 tj. w etapie głównym Konkursu;
 - Nie mogą być kopią, plagiatem już istniejącej gry;
 - Muszą być grywalne tj. pozwalać jury na interakcję i aktywną na rozgrywkę;
 - Nie mogą zawierać treści niezgodnych z prawem lub uznawanych za dyskryminacyjne, obraźliwe oraz wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej, etnicznej, propagujących przemoc, naruszających zasady współżycia społecznego, obrażających jakiegokolwiek osoby trzecie, naruszających prawa osób trzecich, w tym prawa autorskie;
 - Mogą być stworzone przy pomocy dowolnego silnika i elementów graficznych przy założeniu, że uczestnik posiada do nich niezbędne prawa i licencje;
 - Nie może zawierać elementów szkodliwych dla użytkowników na innych urządzeniach.
2. Organizator Konkursu ma prawo do dyskwalifikacji gry nie spełniającej któregokolwiek z powyższych kryteriów.
3. Uczestnik oświadcza i gwarantuje, że uczestnicząc w Konkursie korzystać będzie wyłącznie ze sprzętu i oprogramowania, do którego posiada odpowiednie prawa lub licencje. Uczestnik zobowiązuje się pokryć wszelkie szkody poniesione przez Organizatora, Partnerów, Sponsorów i inne podmioty uczestniczące w realizacji Konkursu w związku z nieprawdziwością ww. gwarancji. Naruszenie ww. gwarancji stanowi także naruszenie niniejszego regulaminu.
4. Aby gra została poddana ocenie należy do godziny 10.00 w dniu 31 stycznia 2021 r. zarejestrować ją za pomocą formularza na stronie Global Game Jamu <https://globalgamejam.org/>

§ 5

[ZWYCIĘZCY I NAGRODY]

1. Zwycięzcy Konkursu wybierani są poprzez głosowanie odbywające się wśród wszystkich zarejestrowanych uczestników Konkursu.
2. Głosowanie odbędzie się przy pomocy ankiety internetowej przesłanej uczestnikom.
3. Głosowanie odbędzie się od godziny 11.00 do godziny 16.00 w dniu 31 stycznia 2021.
4. Organizator i Partnerzy Konkursu zastrzegają sobie prawo do przyznania nagród.



§ 6

[PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH]

1. Administratorem danych osobowych uczestników Konkursu jest Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60.
2. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych przedmiotowo z Konkursem, tj. w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu, zamieszczeniem listy laureatów na stronie Konkursu na Facebooku oraz sprawozdawczości księgowej i finansowej, zgodnie z odrębnymi przepisami.
3. Organizator w celu opisanym powyżej, przetwarza dane osobowe Uczestnika Konkursu podane przez niego w ramach zgłoszenia do Konkursu, zgodnie z art. 6 ust.1 lit b) Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. (RODO).
4. Podanie danych jest dobrowolne ale niezbędne do udziału w Konkursie. Osobie podającej dane przysługuje prawo dostępu do danych, prawo sprostowania danych, prawo ograniczenia przetwarzania, prawo usunięcia danych, wyrażenia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo złożenia skargi do organu nadzorczego ochrony danych osobowych. W zakresie, w jakim ww. dane są przetwarzane w celu realizacji konkursu (Regulamin) – przysługuje także prawo do przenoszenia danych. Dane osobowe Uczestników Konkursu są przetwarzane zgodnie z celem przetwarzania wskazanym w ust. 2 powyżej przez okres realizacji Konkursu (umowa) i mogą być przetwarzane do momentu upływu przedawnienia roszczeń z tej umowy (6lat), a w przypadku danych osobowych Zwycięzców Konkursu, którym wydano nagrody – dane są przetwarzane przez okres wymagany obowiązującymi przepisami podatkowymi i o rachunkowości. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych osobowych znajdują się w Polityce prywatności pod adresem: <https://www.kpt.krakow.pl/o-nas/polityka-prywatnosci/>. W celu realizacji praw – można napisać do biuro@kpt.krakow.pl bądź skontaktować się z Inspektorem Danych Osobowych pod adresami podanymi w Polityce Prywatności.

§ 7

[PRAWA AUTORSKIE]

1. Wszyscy uczestnicy Konkursu muszą posiadać prawa autorskie do zgłaszanych przez siebie gier.
2. Wszyscy uczestnicy Konkursu zachowują pełnię praw autorskich do stworzonych przez siebie gier.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wykorzystania wszystkich materiałów przekazanych przy procesie rejestracji na potrzeby promocji wydarzenia pn. Digital Dragons oraz Konkursu.
4. Uczestnik bierze pełną odpowiedzialność za prezentowaną grę.

§ 8

[POZOSTAŁE POSTANOWIENIA]

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu w każdym czasie, w zakresie w jakim dopuszczają to obowiązujące przepisy, jeżeli nie będzie miało to wpływu na prawa nabyte uczestników.
2. W trakcie trwania Konkursu treść Regulaminu Konkursu będzie dostępna do wglądu na stronie Konkursu.