

REGULAMIN KONKURSU STEELWORKS HI-TECH 2 (dalej: "Regulamin")

§ 1 ORGANIZATORZY WYDARZENIA

1. Organizatorem Steelworks Hi-Tech 2, zwanego dalej Wydarzeniem, są Biblioteka Główna Akademii Górniczo-Hutniczej z siedzibą w Krakowie przy al. Adama Mickiewicza 30, 30-059 oraz Indie Games Starter NIP: 6772484774 przy ul. Wrocławska 52A/12, 30-011 Kraków.
2. Organizator może współdziałać przy organizowaniu Wydarzenia z innymi podmiotami, które zamierzają wnieść wkład w przygotowanie lub realizację programu Wydarzenia.

§ 2 TERMIN I MIEJSCE WYDARZENIA

1. Wydarzenie odbędzie się w dniach 23 do 25 lutego 2024, w budynku Biblioteki Główniej Akademii Górniczo-Hutniczej, al. Adama Mickiewicza 30, 30-059 Kraków.

§ 3 CELE WYDARZENIA

1. Wsparcie rozwoju tworzenia gier niezależnych.
2. Promocja i popularyzacja gier niezależnych.
3. Nagrodzenie gier najbardziej wartościowych pod względem artystycznym i technicznym.

§ 4 ZASADY ZGŁOSZENIA

1. Zgłaszać można projekty, które realizowane będą przez zespoły składające się z maksymalnie sześciu osób w trakcie trwania Wydarzenia.
2. Zgłoszenie się zespołu do udziału w Wydarzeniu oznacza bezwarunkową zgodę na postanowienia niniejszego Regulaminu.
3. Zgłoszenia dokonuje się poprzez formularz dostępny pod adresem <https://forms.gle/L5Ku92z7B2nYhFaq5> . Warunkiem dokonania zgłoszenia jest wypełnienie formularza poprawnymi danymi oraz wysłanie go we wskazanym terminie.

4. Termin na nadsyłanie zgłoszeń upływa 22 lutego 2024. Organizator zastrzega sobie prawo do wcześniejszego zamknięcia formularza zgłoszeniowego w przypadku dużej liczby zgłoszeń.
5. Informacja o zakwalifikowaniu się zespołu zostanie mu przekazana drogą mailową do dnia 23 lutego 2024.
6. Pierwsze 12 drużyn kwalifikuje się na listę pierwszeństwa, późniejsze zgłoszenia trafiają na listę rezerwową.
7. Projekty do udziału w Wydarzeniu mogą zgłaszać osoby fizyczne, osoby prawne lub jednostki organizacyjne, które w dniu przystąpienia do Wydarzeniu posiadają pełną zdolność do czynności prawnych oraz prawo do dysponowania zgłaszanym filmem.
8. W imieniu osób niepełnoletnich projekty mogą zgłaszać wyłącznie rodzice lub prawni opiekunowie. W przypadku osób niepełnoletnich do karty zgłoszenia należy dołączyć zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział w Wydarzeniu. Wyrażenie zgody przez rodzica lub prawnego opiekuna jest równoznaczne z bezwarunkową akceptacją postanowień niniejszego regulaminu.
9. Zgłoszenie projektu jest bezpłatne.
10. Tematyka, gatunek i forma projektu jest dowolna.
11. Prawa autorskie do projektu realizowanego w trakcie Wydarzenia nie mogą być w żaden sposób ograniczone, ani naruszać praw autorskich i dóbr osobistych osób trzecich.
12. W przypadku zatajenia jakichkolwiek informacji dotyczących sytuacji prawnej projektu realizowanego w trakcie Wydarzenia, uczestnik pokryje wszelkie szkody oraz koszty obsługi prawnej wynikającej z ewentualnych roszczeń o naruszenie praw osób trzecich.

§ 5 KWALIFIKACJA PROJEKTÓW

1. Kwalifikacji nadesłanych projektów do przeglądu konkursowego dokona powołana przez Organizatora komisja kwalifikacyjna.
2. Uwagi do decyzji komisji kwalifikacyjnej można zgłaszać przez 5 dni roboczych od dnia ogłoszenia listy zakwalifikowanych zespołów na adres Firmy. Po tym terminie lista projektów konkursowych jest ostateczna.

§ 6 OSOBISTY UDZIAŁ W WYDARZENIU

1. Zakwalifikowanie zespołu do konkursu jest równoznaczne z otrzymaniem zaproszenia na Wydarzenie oraz imprezy towarzyszące.
2. Udział w Wydarzeniu jest bezpłatny.
3. Osobisty udział wszystkich członków zespołu projektowego jest niezbędny do akceptacji przygotowanego przez nich w ramach Wydarzenia projektu.

§ 7 NAGRODY

1. Projekty zakwalifikowane i zrealizowane w trakcie Wydarzenia oceniane będą przez Jury złożone z przedstawicieli środowiska growego oraz inne osoby wskazane przez Organizatora.
2. Za pierwsze miejsce przewiduje się przyznanie pucharu.
3. Jury ma prawo dokonać innego podziału nagród lub ich nieprzyznania.
4. Decyzje jury są ostateczne i niepodważalne.

§ 8 ZOBOWIĄZANIA AUTORÓW PROJEKTU

1. Autor zgłaszając projekt w ramach Wydarzenia zobowiązuje się do nieodpłatnego przekazania wszelkich praw wydawniczych do projektu na rzecz Organizatora.
2. Autor zgłaszając projekt do udziału w Wydarzeniu wyraża jednocześnie zgodę na:
 - bezpłatny pokaz jego projektu podczas trwania Wydarzenia oraz poza nim podczas innych wydarzeń organizowanych przez Organizatora;
 - promowanie projektu poprzez umieszczenie logo, portfolio lub innego utworu; audiowizualnego promującego projekt lub jego twórców w stacjach telewizyjnych i radiowych oraz w sieci internet;
 - emisję fragmentów nagrań prezentujących projekt w stacjach telewizyjnych oraz w sieci internet;
3. Zespół biorący udział w konkursie zachowuje prawa autorskie do zrealizowanego projektu.
4. Komercyjne wydanie rozwiniętej wersji gry będzie wymagało akceptacji Organizatora.
5. Organizator zastrzega sobie prawo do skopiowania wybranych projektów i wykorzystania ich w celu promocji Wydarzenia.

§ 9 DANE OSOBOWE

1. Dane osobowe będą przetwarzane dla celu zrealizowania postanowień Regulaminu
2. Uczestnik wyraża zgodę na publikację danych osobowych twórców projektu dla potrzeb niezbędnych do promowania projektu w stacjach telewizyjnych i radiowych, prasie, na stronach internetowych oraz w ramach wykorzystania w trakcie Wydarzenia.
3. Informacje takie jak adres zamieszkania, telefon, e-mail służą jedynie do celów związanych z organizacją Wydarzenia i pozostają do wyłącznej wiadomości Organizatora.
4. Każdy z uczestników jest zobligowany do zapoznania się z obowiązkiem informacyjnym realizowanym wobec osób wysyłających zgłoszenie.

§ 10 UWAGI OGÓLNE

1. Zasady udziału w Wydarzeniu określa wyłącznie niniejszy Regulamin.

2. Wszelkie materiały promocyjno-reklamowe mają jedynie charakter informacyjny.
3. Za całość spraw związanych z organizacją i przebiegiem Wydarzenia odpowiada Organizator. Organizator decyduje w sprawach spornych i nieobjętych regulaminem.

§ 11 KONTAKT

1. Wszelkie pytania dotyczące Wydarzenia można kierować na adres e-mail Organizatora contact@steelworksjam.com lub na adres strony Wydarzenia na Facebooku.