

amJam 2017

Regulamin

§ 0

amJam, zwany dalej wydarzeniem, to game jam dla osób profesjonalnie zajmujących się tworzeniem gier komputerowych. Powstał z inicjatywy i organizowany jest przez studio Artifex Mundi, zwane dalej organizatorem.

§ 1

Niniejszy regulamin jest usystematyzowaniem zasad, na jakich odbywa się amJam. Udział w wydarzeniu jest równoznaczny z bezwarunkową akceptacją postanowień regulaminu oraz podpisaniem umowy poufności z organizatorem.

Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania wydarzenia oraz zmiany niniejszego regulaminu.

Wszelkie zmiany regulaminu obowiązują od momentu udostępnienia go uczestnikom.

Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na oficjalnej stronie konkursu.

Wszelkie pytania i uwagi można kierować na oficjalny adres organizatora konkursu: amjam@artifexmundi.com.

§ 2

Czas trwania wydarzenia: od 18.00 dnia **30 czerwca 2017** do 16.00 dnia **2 lipca 2017**.

Miejsce: biuro Artifex Mundi, ul. Szewczenki 8b, 40-855 Katowice

Uczestnik ma obowiązek przybyć na wydarzenie o czasie.

§ 3

amJam jest wydarzeniem niekomercyjnym. Przyznanie nagród materialnych zależy od ich dostępności u organizatora.

§ 4

Uczestnikami wydarzenia mogą być osoby fizyczne z zaproszonych firm, które zgłoszą się przed rozpoczęciem wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do wydarzenia bez podania przyczyny. Uczestnik musi być pełnoletni (co najmniej 18 lat) lub posiadać pisemną zgodę rodziców lub opiekunów prawnych.

§ 5

Uczestnicy mają obowiązek przybyć ze swoim laptopem lub komputerem oraz wszelkim innym sprzętem potrzebnym im do udziału w wydarzeniu. Pracownicy Artifex Mundi mogą korzystać z firmowego sprzętu i oprogramowania.

Organizator zapewnia dostęp do Internetu, urządzenia peryferyjne oraz możliwość noclegu (śpiwór i karimatę trzeba przynieść we własnym zakresie).

Powstałe podczas amJam'u gry będą prezentowane na komputerze PC wyposażonym w system Windows, monitor, klawiaturę, mysz i dwa pady. Jeżeli gra któregoś z zespołów będzie wymagać dodatkowego sprzętu do obsługi, to po stronie tego zespołu leży odpowiedzialność za dostarczenie brakującego sprzętu na potrzeby prezentacji.

§ 6

O potwierdzeniu zgłoszenia uczestnicy dowiedzą się drogą elektroniczną, na co najmniej 14 dni przed wydarzeniem.

§ 7

Uczestnicy zobowiązani są podzielić się na zespoły, co najmniej 2 i co najwyżej 5 osobowe.

§ 8

Dane osobowe uczestników wydarzenia będą przetwarzane wyłącznie do celów związanych z organizowaniem wydarzenia przy zachowaniu zasad określonych w ustawie o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2002r. Nr101, poz. 926). Organizator wydarzenia zapewnia poufność danych osobowych uczestników wydarzenia z zastrzeżeniem postanowień paragrafu 9. Uczestnikom wydarzenia przysługuje prawo dostępu do treści swoich danych oraz ich poprawiania. Uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystanie ich wizerunku w materiałach gromadzonych w czasie trwania amJam'u.

§ 9

Organizator nie rości sobie praw autorskich ani majątkowych do prac stworzonych w trakcie trwania wydarzenia. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania prac konkursowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć z uczestnikami z czasu trwania wydarzenia.

§ 10

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

Organizator nie ponosi odpowiedzialności za bezpieczeństwo rzeczy należących do uczestników, również w przypadku opuszczenia budynku przez uczestnika organizator nie ponosi 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 wydarzeniu na własną odpowiedzialność. Wszelkie szkody materialne i cielesne powstałe w czasie wydarzenia z winy uczestników na terenie budynku i otoczenia, muszą zostać naprawione lub opłacone przez osoby odpowiedzialne.

Uczestnicy są odpowiedzialni za utrzymanie porządku w budynku w trakcie trwania wydarzenia.

§ 12

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

§ 13

Treścią wydarzenia jest stworzenie działającej gry komputerowej. Praca musi być interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry. Temat amJamy zostanie ustalony przed jego rozpoczęciem i ogłoszony przez organizatorów na początku wydarzenia.

§ 14

Praca konkursowa powinna być pracą własną.

Nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem wydarzenia.

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.

Każdy zespół może stworzyć tylko jedną pracę w trakcie trwania wydarzenia.

Zespoły umieszczają buildy stworzonych w czasie am Jamu gier na przeznaczonym do tego repozytorium do godziny 12.00 w niedzielę **2 lipca 2017**.

§ 15

Można pisać w dowolnym języku programowania i dowolnym IDE.

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.

Naturalnie można używać kodu własnego autorstwa.

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

§ 16

Do tworzenia gry można wykorzystać stworzone przez siebie assety graficzne i dźwiękowe, materiały należące do domeny publicznej bądź udostępnione na licencji Creative Commons oraz materiały dostarczane wraz z oprogramowaniem. Organizatorzy nie sprawdzają ani nie ponoszą odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych. Zaleca się korzystanie w jak największym stopniu z materiałów powstałych w trakcie amJam.

§ 17

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

§ 18

W wyniku obrad jury złożonego z przedstawicieli firm gamedeveloperskich zostaną przyznane nagrody za I, II oraz III miejsce oraz trzy wyróżnienia. Publiczność w wyniku głosowania przyzna dodatkową nagrodę publiczności. Wręczenie nagród nastąpi po zakończeniu wydarzenia.

§ 19

Uczestnicy wyrażają zgodę na wykorzystanie swojego wizerunku na potrzeby reportażu z amJam i filmu podsumowującego całe wydarzenie.

§ 20

Uczestnicy wyrażają zgodę na publikację stworzonych przez siebie gier. Organizatorzy proszą o sprawne dostarczenie grywalnej wersji gry w terminie do 2 tygodni.

§ 21

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

- pornograficznych,
- wzywających do nienawiści rasowej, wyznaniowej czy innej,
- propagujących bezmyślną przemoc,
- propagujących narkotyki.