Regulamin konkursu *BialJam 2017*

§1 ***BialJam 2017***, zwany dalej *konkursem*, to wydarzenie dla osób zajmujących się tworzeniem gier. Odpowiedzialny za organizację konkursu jest Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej. Udział w konkursie jest bezpłatny. BialJam jest okazją do zademonstrowania oraz doskonalenia umiejętności w zespołowym tworzeniu gier. Umożliwia kontakt między amatorami oraz profesjonalistami z branży. Pozwala poznać specyfikę tego typu zmagań oraz przygotować się do udziału w innych podobnych wydarzeniach.

§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 dodatkowe informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia na Facebooku: ***www.facebook.com/bialjam*** oraz na stronie internetowej: ***bialjam.wi.pb.edu.pl***. Pytania i uwagi można kierować na adres e-mail: ***bialjam2017@gmail.com.***

§3 Miejsce konkursu: ***Wydział Informatyki Politechniki Białostockiej, Wiejska 45a, 15-351 Białystok.*** Uczestnik ma obowiązek przybyć na konkurs punktualnie w określonym dniu rozpoczęcia.

§4 BialJam jest konkursem niekomercyjnym. Przyznanie nagród materialnych zależy od organizatorów i sponsorów. Liczy się głównie udział i oraz dobra zabawa, zdobycie nowych doświadczeń i możliwość poznania innych twórców gier.

§5 Uczestnikami konkursu mogą być tylko i wyłącznie osoby fizyczne, które zarejestrują się przed rozpoczęciem konkursu, w sposób określony na oficjalnej stronie internetowej oraz założą bezpłatne konto na stronie ***itch.io,*** której zasoby i możliwości będą wykorzystywane podczas konkursu. 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.

§6 Każdy uczestnik powinien przybyć na BialJam z własnym sprzętem potrzebnym do udziału w konkursie. Organizatorzy zapewniają dostęp do Internetu oraz możliwość noclegu na terenie Wydziału Informatyki (śpiwór lub pościel trzeba przynieść we własnym zakresie). Organizatorzy nie zapewniają wyżywienia poza przekąskami, ciepłymi napojami oraz pojedynczymi ciepłymi posiłkami.

§7 W razie zgłoszenia zbyt wielu osób decydująca będzie kolejność zgłoszeń na stronie głównej konkursu.

§8 Uczestnicy mogą pracować w zespołach co najwyżej czteroosobowych. Nie trzeba przychodzić z dobraną drużyną, choć nie ma ku temu przeciwwskazań. Pojedyncze osoby mogą połączyć się w drużynę w dniu rozpoczęcia konkursu.

§9 Uczestnicy zgadzają się na udostępnienie prac na wybranej licencji Creative Commons: https://creativecommons.org/licenses/ (w tym również CC0: https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/). Kod oraz zasoby aplikacji mogą zostać upublicznione. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukowania prac konkursowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć z uczestnikami z czasu trwania konkursu.

§10 Uczestnicy biorą udział w konkursie na własną odpowiedzialność. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za bezpieczeństwo rzeczy należących do Uczestników. W przypadku opuszczenia sali, organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za rzeczy pozostawione na miejscu. Wszelkie szkody materialne i cielesne powstałe z winy uczestników muszą zostać przez nich naprawione lub zrekompensowane finansowo.

§11 Organizator nie sprawdza ani nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych, ani oprogramowania użytego do ich tworzenia. Co oczywiste, nie wolno korzystać z materiałów nielegalnych.

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

§13 Treścią konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej. Praca musi być interaktywna, co rozumiane jest poprzez posiadanie określonego sposobu sterowania umożliwiającego wpływ na przebieg gry.

§14 Praca konkursowa powinna być pracą własną. Nie licząc tzw. projektowego boilerplate'u, nie można rozpoczynać tworzenia pracy przed rozpoczęciem konkursu. Zalecane jest korzystanie z systemów kontroli wersji oraz możliwość udostępnienia dedykowanych repozytoriów organizatorom, chociaż nie jest to wymagane.

§15 Nie wolno umieszczać w pracach konkursowych kodu szkodliwego wobec systemu użytkowników ani naruszającego ich prywatność czy prawa osobiste. Praca nie może dokonywać w systemie użytkownika instalacji i pozostawiać w nim żadnych komponentów po jej usunięciu. W miarę możliwości, korzystanie z gry powinno być możliwe bezpośrednio po wypakowaniu jej z archiwum lub bezpośrednio z katalogu.

§16 Można używać dowolnego języka, środowiska programowania, darmowych bibliotek oraz wybranych silników i platform o licencji niekomercyjnej. Plik wykonywalny może być dedykowany na dowolny popularny system operacyjny lub działać w przeglądarce. Nie wolno wykorzystywać kodu napisanego przez innych, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub w przypadku uzyskania odpowiedniego upoważnienia. W czasie prezentacji pracy oraz w dedykowanym repozytorium należy wspomnieć o użytych technologiach.

§17 Można używać gotowych zasobów graficznych, muzycznych, dźwiękowych itp. Należy postępować zgodnie z licencją, na jakiej zostały udostępnione. Zalecane jest korzystanie z autorskich materiałów utworzonych podczas konkursu, chociaż nie jest to wymagane.

§18 Zwycięzców konkursu wyłoni Jury złożone z pasjonatów oraz twórców gier, jednakże uczestnicy również otrzymają prawo zagłosowania na najlepsze, ich zdaniem, drużyny. Nie można głosować na własny zespół. Organizatorzy oraz sponsorzy konkursu zastrzegają sobie prawo do przyznania nagród specjalnych w dodatkowych kategoriach (np. najlepsza autorska grafika, najciekawsza interpretacja tematu).

§19 Jeżeli uczestnik złamie w jakiś sposób regulamin, może zostać zdyskwalifikowany, a nawet usunięty z terenu odbywania się konkursu przed jego zakończeniem.

§20 Obowiązuje kategoryczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności: pornograficznych, obrzydliwych, wzywających do nienawiści lub propagujących narkotyki.