

REGULAMIN WYDARZENIA "Bialjam"

§ 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. **Białostocki Konkurs Tworzenia Gier Komputerowych Bialjam**, (zwany dalej Konkursem lub Bialjam), to wydarzenie dla osób zajmujących się tworzeniem gier. Organizatorem tego wydarzenia jest **Politechnika Białostocka**, ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok (zwana dalej „Organizatorem”), a realizatorem wydarzenia jest **Koło Naukowe Vector**.
2. Bialjam jest konkursem z dziedziny nauki informatyki. Przyznanie nagród materialnych zależy od Organizatora i sponsorów. Lista sponsorów będzie dostępna na stronie <http://bialjam.wi.pb.edu.pl/>.
3. Niniejszy regulamin jest usystematyzowaniem zasad, na jakich odbywa się konkurs. Zgłoszenie na konkurs jest równoznaczne z bezwarunkową akceptacją postanowień regulaminu.
4. W ramach Bialjama zadaniem uczestników będzie stworzenie gry wideo ("Gra") na temat przedstawiony przez Organizatora.
5. Bialjam odbędzie się na Wydziale Informatyki Politechniki Białostockiej, rozpocznie się 1 lipca 2022 roku i potrwa do 3 lipca 2022 roku.

§ 2. UCZESTNICZY KONKURSU

1. Uczestnikami Konkursu mogą być wyłącznie:
 - 1) osoby pełnoletnie,
 - 2) osoby, które ukończyły 16 lat, za pisemną zgodą opiekuna prawnego, sporządzoną na podstawie załącznika nr 2 do Regulaminu, przedłożoną Organizatorowi,które zgłosiły się poprzez formularz zgłoszeniowy, o którym mowa w § 4 ust. 2 Regulaminu, oraz zaakceptowały niniejszy Regulamin (dalej: „Uczestnik”).
2. Poprzez udział w konkursie Uczestnik oświadcza, że:
 - a) zapoznał się z treścią niniejszego Regulaminu i w sposób dobrowolny przystępuje do Konkursu;
 - b) akceptuje warunki Regulaminu, w tym zapoznał się z informacją dotyczącą odbioru nagrody;
 - c) zobowiązuje się do przestrzegania postanowień Regulaminu
 - d) wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych w celu udziału w Konkursie;
 - e) w związku z wygraną w Konkursie wyraża zgodę na podanie do publicznej wiadomości danych identyfikacyjnych którymi rejestrował się na Konkurs.
3. Organizator utrwała przebieg Konkursu dla celów dokumentacji i promocji. W jego wyniku wybrane fragmenty wraz z wizerunkiem uczestnika mogą być udostępnione na stronie internetowej Organizatora oraz portalach społecznościowych, na których Organizator posiada konto. Uczestnictwo w wydarzeniu jest jednoznaczne z udzieleniem zgody na przetwarzanie wizerunku Uczestników w celach dokumentacyjnych i promocyjnych.
4. Laureaci Konkursu zobowiązani są do wyrażenia zgody na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku w celach promocyjnych wydarzenia. Wzór zgody na utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku stanowi załącznik nr. 1 do Regulaminu.
5. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy i współpracownicy Organizatora.

§ 3. MIEJSCE, CZAS I ZASADY KONKURSU

1. Konkurs będzie inicjowany w formie ogłoszenia konkursowego (dalej: „Post konkursowy”) na fanpage'ach: Bialjamu (Facebook i <http://bialjam.wi.pb.edu.pl/>), Politechniki Białostockiej i Samorządu Studentów Politechniki Białostockiej.

2. Planowany przebieg imprezy:

Dzień I:

- 1) Rejestracja drużyn,
- 2) Uroczyste rozpoczęcie wydarzenia,
- 3) Blok prelekcji,
- 4) rozpoczęcie części konkursowej.

Dzień II:

Tworzenie gier.

Dzień III:

- 1) Zakończenie części konkursowej,
- 2) Prezentacja i testowanie gier,
- 3) Ogłoszenie zwycięzców, zakończenie imprezy.

3. Celem Konkursu jest stworzenie, w ciągu 48 nieprzerwanych godzin liczonych od oficjalnego rozpoczęcia Konkursu, działającej gry komputerowej. Praca musi być interaktywna, co rozumiane jest poprzez posiadanie określonego sposobu sterowania umożliwiającego wpływ na przebieg gry.

4. W chwili rozpoczęcia części konkursowej Białjamu, wszyscy Uczestnicy otrzymają informację o temacie. Temat zostanie wybrany przez Organizatora.

5. Każdy Uczestnik powinien przybyć na Białjam z własnym sprzętem potrzebnym do udziału w Konkursie. Organizator zapewnia dostęp do Internetu oraz możliwość noclegu na terenie Konkursu (śpiwór lub pościel trzeba przynieść we własnym zakresie), a także zapewnia dostęp do pryszniców. Organizator zapewnia również podstawowe wyżywienie w postaci składników do wykonania tostów na dwa śniadania oraz dwie kolacje. W zależności od możliwości Organizator może zapewnić również jeden bądź dwa obiady. Wysoce zaleca się by Uczestnicy posiadali własny dodatkowy prowiant.

6. Uczestnicy mogą pracować w zespołach co najwyżej pięcioosobowych. Na etapie rejestracji nie jest wymagane podanie składu osobowego drużyny, a osoby indywidualne, które zdecydują się na pracę w zespole będą miały możliwość stworzenia takiej drużyny z innymi Uczestnikami w dniu rozpoczęcia Konkursu.

7. Praca konkursowa powinna być pracą własną (indywidualną lub grupową) stworzoną tylko i wyłącznie w czasie trwania rozgrywki konkursowej. Uczestnicy zobowiązani są do korzystania z systemów kontroli wersji oraz do udostępnienia dedykowanych repozytoriów Organizatorowi na jego żądanie.

8. Zabrania się umieszczania w pracach konkursowych kodu szkodliwego wobec systemu Użytkowników, naruszającego ich prywatność czy prawa osobiste lub mogącego spowodować niepożądane zmiany w systemie, bądź mogącego uszkodzić system operacyjny. 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.

9. Przy tworzeniu pracy 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. Zabrania się wykorzystywania kodu napisanego przez inne osoby, z wyjątkiem gotowych bibliotek udostępnianych na otwartej licencji lub w przypadku uzyskania odpowiedniego upoważnienia.

10. Można używać gotowych zasobów graficznych, muzycznych, dźwiękowych itp., z zastrzeżeniem że należy postępować zgodnie z licencją, na jakiej zostały one udostępnione. Zalecane jest korzystanie z autorskich materiałów utworzonych podczas Konkursu, chociaż nie jest to wymagane.

11. Zwycięzców Konkursu wyłoni Jury złożone z pasjonatów oraz twórców gier wybranych przez Organizatora

12. Organizator oraz sponsorzy Konkursu zastrzegają sobie prawo do przyznania nagród specjalnych w dodatkowych kategoriach.

13. Jeżeli uczestnik złamie Regulamin, może zostać zdyskwalifikowany, a nawet usunięty z terenu odbywania się Konkursu przed jego zakończeniem.
14. Obowiązuje kategoriyczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które mogłyby zostać źle przyjęte, w szczególności: pornograficznych, drastycznych, rasistowskich, wzywających do nienawiści lub propagujących narkotyki, dopalacze lub inne używki.
15. Jury będzie miało prawo pominięcia Gier niespełniających wymogów Regulaminu oraz wykluczenia z Białjambu ich autorów.

§4. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE I ODBIORU NAGRÓD

1. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
2. Uczestnikami konkursu mogą być tylko i wyłącznie osoby, które zarejestrują się przed rozpoczęciem Konkursu, za pomocą formularza zgłoszeniowego, który będzie podawany na stronach Konkursu, bądź zarejestrują się u Organizatora na miejscu w dniu wydarzenia, jeśli limit 100 (słownie: stu) osób nie zostanie przekroczony. Formularz zgłoszeniowy zostanie udostępniony na stronach Białjambu (Facebook i <http://bialjam.wi.pb.edu.pl/>), Politechniki Białostockiej i pojawi się on najpóźniej 2 tygodnie przed wydarzeniem.
3. W formularzu zgłoszeniowym Uczestnicy muszą podać następujące dane osobowe:
 - a) Imiona Uczestników,
 - b) Nazwiska Uczestników ,
 - c) Numer kontaktowy do lidera drużyny,
 - d) Adres e-mail kontaktowy do lidera drużyny,
 - e) informacje o pełnoletności, bądź niepełnoletności Uczestników.
4. Zgłoszenie na Konkurs jest równoznaczne z akceptacją regulaminu przez Uczestników.
5. Organizator zastrzega sobie prawo niedopuszczenia do Konkursu bez podania przyczyny.
6. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do zachowania zgodnego z prawem oraz z dobrymi obyczajami i zasadami współżycia społecznego.
7. W razie zgłoszenia się maksymalnej ilości 100 (słownie: stu) osób Organizator zastrzega sobie możliwość wcześniejszego zamknięcia zapisów i jeśli dojdzie do przekroczenia ilości Uczestników decydująca może być kolejność zgłoszeń.
8. Przyznane nagrody nie mogą być wymienione na gotówkę, ani na inne rzeczy. Nagrodzonym Uczestnikom nie przysługuje prawo do zastrzeżenia szczególnych właściwości poszczególnych nagród.
9. Nagrody muszą zostać odebrane osobiście w dniu zakończenia wydarzenia.

§ 5. NAGRODY

1. Informacja o nagrodach będzie zawarta w treści ogłoszenia o Konkursie opublikowanego na fanpage'ach Białjambu, Samorządu Studentów Politechniki Białostockiej. Dopuszcza się umieszczenie powyższej informacji także w innych źródłach przekazu masowego.
2. Gry konkursowe oceniane będą przez Jury w składzie ustalonym przez Organizatora.
3. Fundatorem nagród jest Politechnika Białostocka oraz sponsorzy. Lista sponsorów będzie dostępna na stronie <http://bialjam.wi.pb.edu.pl/>.
4. Jury wybierze 3 produkcje, które odpowiednio zajmą: 1 miejsce, 2 miejsce, 3 miejsce.
5. W ramach Konkursu przewiduje się głosowanie na najlepszą grę Konkursu przyznaną przez Uczestników Konkursu. Uczestnicy konkursu, (a w przypadku Drużyn, cała Drużyna) posiadają prawo oddania jednego głosu na najlepszą w ich ocenie Grę, z zastrzeżeniem że nie można zagłosować na własną Grę.
6. Organizator zastrzega sobie prawo do przyznania wyróżnień specjalnych we własnych kategoriach.

7. Zwycięzca może zrzec się nagrody, z zastrzeżeniem §4 ust. 8.

§ 6. ZAKRES ODPOWIEDZIALNOŚCI ORGANIZATORA

1. 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. Uczestnicy Konkursu ponoszą wszelką odpowiedzialność za szkody materialne, osobowe powstałe w wyniku ich działania lub zaniechania.
2. Organizator nie sprawdza ani nie ponosi odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych, ani oprogramowania użytego do ich tworzenia. Zabrania się korzystania z materiałów nielegalnych.
3. Organizator posiada ostateczny głos w sprawach niezdefiniowanych w Regulaminie.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za uszczerbki na zdrowiu powstałe w wyniku następstw nieszczęśliwych wypadków.

§ 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do przerwania lub odwołania Konkursu oraz zmiany niniejszego Regulaminu. Wszystkie dodatkowe informacje umieszczane będą na profilu wydarzenia. Pytania i uwagi można kierować na adres e-mail: bialjam@sspb.pl.
2. Uczestnicy udzielają Organizatorowi nieodpłatnej licencji Creative Commons CC BY (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>) Kod oraz zasoby aplikacji mogą zostać upublicznione. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukcji prac konkursowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć z Uczestnikami z czasu trwania konkursu.

§ 8. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Politechnika Białostocka, ul. Wiejska45A, 15-351 Białystok, tel.: 85 746 90 00, <https://www.pb.edu.pl> (dalej Uczelnia).
2. Administrator, zgodnie z art. 37 ust. 1 lit. a RODO, powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych, może się Pani/Pan kontaktować za pomocą poczty elektronicznej pod adresem: iod@pb.edu.pl.
3. Dane osobowe podane w formularzu zgłoszeniowym przetwarzane będą w celu organizacji i przeprowadzenia wydarzenia, publikacji informacji o laureatach oraz w celu promocyjnym i informacyjnym - na podstawie udzielonej zgody – art. 6 ust. 1 lit. a RODO.
4. Odbiorcami danych osobowych będą podmioty uprawnione na podstawie przepisów Prawa.
5. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane przez okres niezbędny do przeprowadzenia wydarzenia i wydania nagród lub do cofnięcia udzielonej zgody.
6. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych, oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje Pani/Panu prawo do:
 - a. sprostowania danych,
 - b. cofnięcia udzielonej zgody, z zastrzeżeniem, że cofnięcie zgody nie będzie wpływać na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie Pani/Pana zgody przed jej wycofaniem,
 - c. usunięcia danych,
 - d. ograniczenia przetwarzania danych.
7. Przysługuje Pani/Panu prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza powszechnie obowiązujące przepisy w tym zakresie.

8. Podanie przez Panią/Pana danych osobowych jest dobrowolne, jednakże niezbędne do udziału w wydarzeniu. Konsekwencją niepodania danych osobowych będzie brak możliwości udziału w wydarzeniu.
9. Pani/Pana dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania, o którym mowa w art. 22 rozporządzenia.