REGULAMIN WSF GAME JAM 2026

§ 1 POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Niniejszy regulamin (zwany dalej „Regulaminem”) określa zasady oraz warunki organizacji i uczestnictwa w Konkursie „WSF Game Jam 2026” w dniach 13-15.11.2026 roku (zwanego dalej „Konkursem”).

2. Organizatorem Konkursu jest Warszawska Szkoła Filmowa z siedzibą przy ul. Gen. Zajączka 7, 01-518 Warszawa (zwana dalej „Organizatorem”), z którym skontaktować się można pod adresem jak wyżej.

3. Do obowiązków Organizatora należy przeprowadzenie i nadzorowanie Konkursu oraz wydania nagród w ramach wygranej.

§ 2 UCZESTNICY

1. W Konkursie mogą brać udział osoby fizyczne, które ukończyły 18 rok życia dokonały rejestracji na Konkurs poprzez formularz zgłoszeniowy, który zostanie udostępniony poprzez drogę komunikacji elektronicznej.

2. Po zarejestrowaniu się przez formularz uczestnicy będą mogli wejść na teren wydarzenia (budynki Warszawskiej Szkoły Filmowej) w dniu 13 listopada 2026 r. od godz. 19.00 wyłącznie po okazaniu dowodu osobistego oraz otrzymaniu opaski identyfikacyjnej i identyfikatora.

3. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny.

4. W Konkursie może wziąć udział maksymalnie 120 osób. W przypadku większej liczby zgłoszeń, decydująca będzie kolejność rejestracji.

5. W czasie trwania Konkursu tj.13-15. listopada 2026 r. na terenie wydarzenia, tj. w budynku Warszawskiej Szkoły Filmowej będą mogli przebywać wyłącznie zarejestrowani Uczestnicy oraz osoby wskazane przez Organizatora.

§3 KONKURS

1. „WSF Game Jam 2026” jest konkursem na najlepszą grę stworzoną podczas wydarzenia, jednak jego celem nie jest rywalizacja, czy presja wygranej, lecz integracja środowisk twórczych.

2. „WSF Game Jam 2026” jest konkursem niekomercyjnym. Udział w nim jest bezpłatny i otwarty dla chętnych.

3. Organizator Konkursu oświadcza, że niniejszy konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą gry losowej przewidzianej w ustawie z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych (Dz. U. z 2009, Nr 201 poz. 1540 ze zm.).

4. Z tytułu uczestnictwa w Konkursie nie przysługuje zwrot kosztów ani innych poniesionych przez Uczestników wydatków.

5. Treścią Konkursu jest stworzenie działającej gry komputerowej. Praca musi być interaktywna tzn. posiadać sterowanie umożliwiające wpływ na przebieg gry i być na temat, który zostanie wybrany spośród propozycji Jury, metodą wykreślania przez uczestników.

§ 4 PRZEBIEG KONKURSU

1. Uczestnicy rozpoczynają pracę nad Projektem - grą 13.11.2026 r. o 21:00.

2. Uczestnicy kończą pracę nad Projektem do 15.11.2026 r. o 9:00.

3. Nie pracować nad Projektem poza w.w. godzinami.

4. Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi 15.11.2026 r. o godzinie zależnej od liczby powstałych projektów i trwania prezentacji.

5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów, o których mowa w niniejszym paragrafie. O fakcie przedłużenia terminów będzie informował uczestników.

6. Uczestnicy mogą tworzyć Projekty samodzielnie lub łączyć się w zespoły maksymalnie 5

7. Uczestnicy tworzą projekty na własnym sprzęcie.

8. Każdy uczestnik może zgłosić jedną pracę wykonaną samodzielnie lub w ramach zespołu wskazując przy tym członków zespołu, którzy wykonali pracę konkursową.

9. Praca Konkursowa – gra- powinna być pracą własną.

10. Można pisać w dowolnym języku programowania i dowolnym IDE.

11. Można używać dowolnych darmowych bibliotek, o kodzie otwartym lub na wolnej licencji.

12. Można używać dowolnych silników i platform o licencji niekomercyjnej.

13. Organizator nie sprawdza ani nie ponosi żadnej odpowiedzialności za legalność materiałów użytych w pracach konkursowych.

14. Obowiązuje kategoryczny zakaz umieszczania w pracach konkursowych treści niezgodnych z prawem, kontrowersyjnych oraz innych, które by mogły zostać źle przyjęte, w szczególności:

a. pornograficznych;

b. obrzydliwych;

c. wzywających do nietolerancji, nienawiści rasowej, wyznaniowej i wszelkiej innej;

d. propagujących przemoc (brutalniejszych, niż ogólnie przyjęte w grach);

e. propagujących narkotyki.

15. Uczestnicy zatrzymują prawa autorskie do stworzonych prac. Organizator zastrzega sobie prawo publikowania i reprodukowania prac konkursowych w celach marketingowych oraz publikowania zdjęć i materiałów wideo z uczestnikami z czasu trwania Konkursu.

16. Udział w Konkursie jest jednocześnie akceptacją niniejszego Regulaminu i stanowi wyrażenie zgody na wykorzystanie wizerunku w celach promocyjnych.

§ 4 JURY I KRYTERIA OCENY

1. Oceny poszczególnych prac konkursowych – Projektów – gier dokona jury w skład, którego wejdą osoby wybrane przez Organizatora.

2. Otwarte dla publiczności z zewnątrz prezentacje powstałych Projektów rozpoczną się 15 listopada 2026 r. o godzinie 11.00 w budynku Kina Elektronik.

3. Jury oceni przygotowane przez zespoły Projekty w ramach następujących kryteriów:

• Innowacyjność, kreatywność, jakość rozwiązania

• walory użytkowe

• zgodność z tematem konkursu

4. Decyzje Jury będą podejmowane zwykłą większością głosów.

5. Jury przyzna nagrody dla uczestników/zespołów za pierwsze, drugie oraz trzecie miejsce

Decyzje Jury są ostateczne i nie przysługuje od nich odwołanie.

7. Organizator przyzna również Nagrodę Publiczności wybraną większością głosów przez uczestników prezentacji.

§ 5 PRAWA WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ

1. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Projekty są ich autorstwa lub współautorstwa (w przypadku pracy zespołowej) i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.

2. Uczestnik jest odpowiedzialny względem Organizatora za wszelkie wady prawne Projektu, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich, wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw osób trzecich, w tym w zakresie

legalności oprogramowania i narzędzi użytych do stworzenia Projektu. W przypadku skierowania z tego tytułu roszczeń przeciwko Organizatorowi, uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego zaspokojenia oraz zwolnienia Organizatora od obowiązku świadczeń.

3. Podczas prezentacji projektu uczestnik lub zespół zobowiązany jest poinformować o wykorzystaniu narzędzi sztucznej inteligencji (AI) w procesie przygotowania projektu, jeżeli takie narzędzia były wykorzystywane.

§ 6 DANE OSOBOWE

1. Administratorem państwa danych osobowych jest Warszawska Szkołą Filmowa z siedzibą przy ul. Generała Zajączka 7 01-518 Warszawa.

2. Uczestnik rejestrując się w sposób opisany w 2 § ust. 2 wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych na podstawie z art. 6 ust. 1 lit a. Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu tych danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych osobowych) wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych przez Warszawską Szkołę Filmową w celu realizacji czynności związanych z organizacją wydarzenia.

3. Z Administratorem danych można skontaktować się korespondencyjnie na adres siedziby Administratora, to jest: Warszawska Szkoła Filmowa, ul. Generała Zajączka 7 01-518 Warszawa, bądź za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mail: iod@szkolafilmowa.pl

4. Administrator powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym można kontaktować się we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych korespondencyjnie na adres siedziby Administratora, to jest: Warszawska Szkoła Filmowa, ul. Generała Zajączka 7 01-518 Warszawa, bądź za pośrednictwem poczty elektronicznej na adres e-mail: iod@szkolafilmowa.pl

5. Podstawą prawną przetwarzania danych jest: Art. 6 ust. 1 lit. b RODO – w zakresie zbierania danych niezbędnych do zawarcia umowy przed jej zawarciem; Art. 6 ust. 1 lit. f RODO – w zakresie działań informacyjno-promocyjnych organizatora.

6. Dane osobowe mogą być przetwarzane przez okres nie dłuższy, niż jest to niezbędne do realizacji celów, dla których dane te są przetwarzane, zgodnie z art. 5 ust. 1 lit. e RODO. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w Konkursie.

7. Dane osobowe mogą być przekazywane do organów publicznych i urzędów państwowych lub innych podmiotów upoważnionych na podstawie przepisów prawa

lub wykonujących zadania realizowane w interesie publicznym lub w ramach sprawowania władzy publicznej.

8. Dane osobowe mogą być przekazywane do podmiotów współpracujących z Administratorem, którym przetwarzanie danych osobowych zostało powierzone na podstawie odrębnej umowy/porozumienia o powierzeniu przetwarzania danych.

9. Dane osobowe nie będą przekazane do państwa trzeciego/organizacji międzynarodowej.

10. Uczestnikom przysługuje prawo do: Żądania od Administratora danych dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia, wniesienia sprzeciwu lub ograniczenia ich przetwarzania, przeniesienia danych do innego Administratora danych (jeżeli przetwarzanie odbywa się w sposób zautomatyzowany). Do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych (ul. Stawki 2, 00-193 Warszawa).

11. Żądanie realizacji wyżej wymienionych praw proszę przesłać w formie pisemnej do Administratora danych (adres podany na wstępie, z dopiskiem „Ochrona danych osobowych”).

12. Dane osobowe nie będą podlegały zautomatyzowanemu podejmowaniu decyzji, w tym profilowaniu.

§ 7 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu lub formuły Konkursu bądź jego odwołania.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu z ważnych przyczyn. Wszelkie zmiany Regulaminu, zostaną niezwłocznie opublikowane na stronie Konkursu. Zmiany wchodzą w życie w chwili ich publikacji.

3. Organizator jest uprawniony do utrwalania przebiegu całości wydarzenia za pomocą urządzeń rejestrujących obraz i dźwięk. Uczestnik biorąc udział w wydarzeniu i Konkursie wyraża zgodę na rozpowszechnianie i publikowanie wizerunku przez Organizatora.

4. We wszelkich sprawach organizacyjnych, w tym w kwestiach spornych w trakcie Konkursu decyduje Organizator.

5. Organizator kategorycznie zabrania wnoszenia, spożywania oraz bycia pod wpływem alkoholu lub innych substancji psychoaktywnych na terenie wydarzenia podczas trwania Konkursu.

6. Uczestnicy biorąc udział w Konkursie czynią to na własną odpowiedzialność. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu szkód w sprzęcie stanowiącym własność Uczestnika, powstałych w trakcie wykonywania przez niego pracy

konkursowej. W przypadku opuszczenia przez Uczestnika miejsca wydarzenie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione przez niego bez opieki. W przypadku powstania szkód z winy Uczestnika, zobowiązany on będzie do jej naprawy lub do zapłaty odszkodowania z tego tytułu.

7. Naruszenie postanowień Regulaminu przez Uczestnika, skutkować może zdyskwalifikowaniem i/lub usunięciem Uczestnika z miejsca odbywania Konkursu przed jego zakończeniem.

8. Regulamin wchodzi w życie w dniu 31.10.2026 roku.