

REGULAMIN KONKURSU „Students Talent Show”

(dalej: „Regulamin”)

§ 1 [POSTANOWIENIA OGÓLNE]

1. Organizatorem konkursu „Students Talent Show” (dalej: Konkurs”) jest Krakowski Park Technologiczny Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60, NIP: 675-115-78-34, zwany dalej „Organizatorem”.
2. Partnerem konkursu jest 11 bit studios s.a. (dalej: „Partner”) z siedzibą w Warszawie przy ul. Brechta 7, NIP: 118-201-72-82.
3. Konkurs organizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
4. Organizator jest przyrzekającym Nagrodę w rozumieniu art. 919 i 921 k.c.
5. Celem Konkursu jest promocja gier komputerowych tworzonych przez studentów polskich uczelni.
6. Konkurs trwa od dnia 11 stycznia 2017r. do dnia 23 maja 2017r. (dalej: „Okres Trwania Konkursu”).

§2 [UCZESTNICY KONKURSU]

1. W Konkursie mogą brać udział wszystkie pełnoletnie osoby fizyczne posiadające status studenta. Mogą być to studenci wszystkich narodowości, legitymujący się aktualną legitymacją studencką uczelni wyższych na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
2. Uczestnikami Konkursu nie mogą być pracownicy i przedstawiciele Organizatora ani Partnera.
3. W przypadku, gdy Organizator stwierdzi, że w rywalizacji konkursowej brała udział osoba niespełniająca warunków uczestnictwa, zostanie ona wykluczona z Konkursu oraz pozbawiona ewentualnej nagrody w Konkursie.
4. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny oraz darmowy.
5. Aby wziąć udział w Konkursie, Uczestnik powinien zgłosić stworzoną przez siebie lub swoją grupę grę komputerową (bądź jej grywalny prototyp) (zwana dalej: „Gry”) za pośrednictwem formularza na stronie <http://digitaldragons.pl/sts/> do 20 marca 2017r., podając nazwę swojego teamu, tytuł gry, nazwisko osoby zgłaszającej team, jej adres mailowy, uniwersytet na którym studiuje, jej numer telefonu, miasto w którym studiuje, krótki opis gry, do 10 zrzutów ekranu z gry oraz materiał wideo z zarejestrowanym gameplayem z gry.
6. Stworzona przez Uczestnika/Uczestników Gra musi stanowić oryginalny utwór.
7. Wszystkie zgłaszane Gry muszą znajdować się już na etapie tzw. developmentu. Do Konkursu nie będą przyjmowane projekty koncepcyjne.
8. Każdy z Uczestników ma prawo zgłosić do Konkursu dowolną liczbę Gier pod warunkiem, że każda z nich spełniać będzie wymagania wskazane w §2 ust. 5 i 6 Regulaminu.

§3 [NAGRODY]

1. W Konkursie przyznana zostanie 1 nagroda główna, którą Laureat Konkursu (zwycięski team) może wybrać spośród dwóch możliwości: nagrody pieniężnej o wartości 8.000 zł albo 2-miesięcznego, płatnego stażu w siedzibie 11bit studios w Warszawie.
2. Pozostali Uczestnicy, którzy dostaną się do Finału Konkursu, otrzymają nagrody rzeczowe ufundowane przez Partnera Konkursu.

3. Laureaci Konkursu nie mają prawa do przeniesienia prawa do Nagrody na osoby trzecie.
4. Jednemu Uczestnikowi może zostać przyznana nie więcej niż jedna Nagroda.
5. 2 reprezentantów występujących w imieniu swojego teamu (dotyczy to twórców 15 najlepszych projektów, patrz §4, punkt 1), którzy zostaną zaproszeni na Finał Konkursu 22-23 maja 2017, otrzymają darmowe bilety wstępu na konferencję Digital Dragons o łącznej wartości 1.722 zł.

§4 [PRZEBIEG KONKURSU]

1. Zgłoszone Gry zostaną ocenione przez Komisję złożoną z przedstawicieli Organizatora oraz Partnera Konkursu, która wyłoni 15 najlepszych projektów.
2. Lista Uczestników zostanie opublikowana na stronie wydarzenia na Facebooku <https://www.facebook.com/events/1214787338568783/>.
3. Wybrane 15 teamów będzie miało możliwość wziąć udział w warsztatach organizowanych przez Organizatora oraz Partnera w marcu w siedzibie Krakowskiego Parku Technologicznego, których celem będzie ulepszenie Gier pod okiem profesjonalistów.
4. Wszystkie 15 prototypów Gier zostanie przedstawione przez 2-osobową reprezentację podczas drugiego dnia konferencji Digital Dragons 23 maja 2017 w Centrum Kongresowym ICE Kraków.
5. W skład jury wchodzić będą specjaliści Partnera oraz reprezentant Organizatora. Jury podejmie decyzję o zwycięskim projekcie.
6. Uczestnicy poznają decyzję jury oraz otrzymają nagrody podczas gali rozdania nagród konkursu Indie Showcase.
7. Uczestnikowi/Uczestnikom nie przysługują żadne roszczenia finansowe w stosunku do Organizatora w związku z Konkursem, w tym roszczenia o zwrot kosztów związanych z udziałem w Konkursie.

§5 [PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH]

1. Administratorem danych osobowych Uczestników Konkursu jest Krakowski Park Technologiczny Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60.
2. Dane osobowe będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych przedmiotowo z Konkursem, tj. w celach związanych z organizacją i przeprowadzeniem Konkursu, w celu zamieszczenia listy laureatów Konkursu na stronie wydarzenia na Facebooku oraz w celu sprawozdawczości księgowej i finansowej, zgodnie z odrębnymi przepisami.
3. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do danych i ich poprawiania oraz żądania usunięcia. Administrator informuje, że podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne dla uzyskania Nagród.
4. Dane Uczestników Konkursu będą przetwarzane zgodnie z postanowieniami ustawy o ochronie danych osobowych. (Dz. U. z 1997 r., nr 133, poz. 883 ze zm.).

§6 [PRAWA AUTORSKIE]

1. Wszyscy Uczestnicy Konkursu zachowują pełnię praw autorskich do stworzonych przez siebie Gier.
2. Każdy Uczestnik/Uczestnicy są zobowiązani posiadać prawa do utworu w rozumieniu ustawy prawo autorskie, w takim zakresie w jakim jest to konieczne do udziału w Konkursie. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu ewentualnego naruszenia praw osób trzecich w związku ze zgłoszeniem przez Uczestnika/Uczestników utworu do Konkursu.

§7 [POZOSTAŁE POSTANOWIENIA]

1. Organizator zastrzega sobie prawo zmiany niniejszego Regulaminu w każdym czasie bez podania przyczyny, jeżeli nie będzie miało to wpływu na prawa nabyte Uczestników, w tym odstąpienie od Konkursu.
2. W trakcie trwania Konkursu treść Regulaminu Konkursu będzie dostępna do wglądu na Stronie Konkursowej <http://digitaldragons.pl/indie-showcase/>.