

REGULAMIN KONKURSU
„STUDENTS TALENT SHOW”

1. DEFINICJE

KONKURS	„Students Talent Show” organizowany przez Krakowski Park Technologiczny sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60, NIP: 675-115-78-34 w dniach od 23 stycznia 2020 roku do dnia 19 maja 2020 roku, stanowiący przyrzeczenie publiczne w rozumieniu art. 919 oraz art. 921 Kodeksu cywilnego, którego celem jest promowanie tworzenia gier komputerowych przez uczniów szkół średnich i studentów uczelni wyższych znajdujących się na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej
ORGANIZATOR	Krakowski Park Technologiczny Sp. z o.o. z siedzibą w Krakowie przy ul. Podole 60, NIP: 675-115-78-34
PARTNER	11 BIT STUDIOS S.A. z siedzibą w Warszawie przy ul. Bertolta Brechta nr 7 (kod pocztowy: 03 – 472), KRS: 0000350888
CZAS TRWANIA KONKURSU	Konkurs trwa od dnia 23 stycznia 2020 roku do dnia 19 maja 2020 roku
UTWÓR	każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia, o którym mowa w art. 1 ustawy z dn. 4 lutego 1994 roku, o <i>prawie autorskim i prawach pokrewnych</i> (Dz.U. nr 24, poz. 83 z późn. zm.; dalej: „PrAutorUst”)
TWÓRCA	osoba fizyczna, o której mowa w art. 8 ustawy z dn. 4 lutego 1994 roku, o <i>prawie autorskim i prawach pokrewnych</i> (Dz.U. nr 24, poz. 83 z późn. zm.; dalej: „PrAutorUst”), której przysługuje pełnia prawo autorskich do Gry
WSPÓŁTWÓRCA	osoba fizyczna, o której mowa w art. 9 ustawy z dn. 4 lutego 1994 roku, o <i>prawie autorskim i prawach pokrewnych</i> (Dz.U. nr 24, poz. 83 z późn. zm.; dalej: „PrAutorUst”) będąca współautorem Gry
UCZESTNIK	pełnoletnia osoba fizyczna posiadająca status studenta lub ucznia oraz aktualną na dzień Zgłoszenia legitymację uczniowską lub studencką, niezależnie od rodzaju szkoły lub uczelni wyższej, do której uczęszcza pod warunkiem, że szkoła ta lub uczelnia wyższa znajduje się na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej, będąca Twórcą lub Współtwórcą
ZGŁASZAJĄCY	Uczestnik, który Zgłasza Grę do Konkursu jako jej Twórcą lub Współtwórcą legitymujący się na dzień Zgłoszenia Gry do Konkursu pisemną zgodą od wszystkich Współtwórców występujących jako Zespół na dokonanie takiego Zgłoszenia i na akceptację Regulaminu

ZGŁOSZENIE	wysłanie Gry przez Zgłaszającego do Organizatora za pośrednictwem formularza dostępnego na stronie http://digitaldragons.pl/sts/ oraz podanie wszystkich wymaganych w formularzu danych i akceptacja Regulaminu
GRA KOMPUTEROWA	rodzaj Utworu stanowiącego oprogramowanie komputerowe przeznaczone do celów rozrywkowych bądź edukacyjnych (rozrywka interaktywna) i wymagające od użytkownika (gracza) rozwiązywania zadań logicznych lub zręcznościowych
PROJEKT KONCEPCYJNY	wstępny projekt Gry Komputerowej, odzwierciedlający wyłącznie idee i założenia twórcy, którego cechuje w szczególności znaczne uproszczenie względem finalnej wersji Gry Komputerowej
GRA	niebędący Projektem Konceptyjnym Utwór stanowiący Grę Komputerową, znajdującą się co najmniej na etapie grywalnym, stworzony przez Uczestnika lub Zespół, którzy posiadają do niej pełne prawa autorskie, Zgłoszony do Udziału w Konkursie
ZESPÓŁ	co najmniej dwóch Uczestników Zgłaszających Grę do udziału w Konkursie, którzy są Współtwórcami Zgłaszanej do Konkursu Gry
LAUREAT KONKURSU	Uczestnik lub Zespół będący zwycięzcą Konkursu
FINALIŚCI	5 najlepszych Uczestników lub Zespołów wyłonionych przez Jury
JURY	przedstawiciele Organizatora, Partnera oraz osoby trzecie oceniające Gry
DIGITAL DRAGONS 2020	prowadzona wyłącznie w języku angielskim konferencja branży gier komputerowych odbywająca się rokrocznie w maju w Krakowie, której organizatorem i pomysłodawcą jest Organizator, a której elementem jest odbywający się w jej trakcie finał Konkursu
REGULAMIN	niniejszy dokument określający warunki Konkursu

2. POSTANOWIENIA OGÓLNE

- 2.1. Konkurs organizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
- 2.2. Celem Konkursu jest promowanie tworzenia gier komputerowych przez uczniów szkół średnich i studentów uczelni wyższych znajdujących się na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
- 2.3. Konkurs trwa od dnia 23 stycznia 2020 roku do dnia 19 maja 2020 roku.
- 2.4. Ilekroć w Regulaminie pojęcia wymienione w pkt. 1 powyżej zostały napisane z wielkiej litery, pojęciom tym nadaje się znaczenie tam określone (DEFINICJE).
- 2.5. Nagłówki rozdziałów Regulaminu pełnią jedynie funkcję orientacyjną mającą na celu ułatwienie korzystania i posługiwania się tym dokumentem i nie będą brane pod uwagę przy jego interpretacji bądź wykładni.
- 2.6. Udział w Konkursie jest darmowy oraz dobrowolny.
- 2.7. Organizator nie zwraca Uczestnikom kosztów poniesionych w związku z udziałem w Konkursie.

- 2.8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy osobiste pozostawione bez opieki, zgubione lub skradzione w trakcie Konkursu.

3. UCZESTNIK KONKURSU

- 3.1. Uczestnikiem nie mogą być pracownicy lub przedstawiciele Organizatora, Jury oraz Partnera, co tym samym wyklucza możliwość wzięcia udziału w Konkursie przez te osoby w ramach Zespołu.
- 3.2. Uczestnikiem nie może być także osoba, która zwyciężyła w poprzednich edycjach Konkursu lub w tym czasie była członkiem zwycięskiego Zespołu.

4. WARUNKI UDZIAŁU W KONKURSIE

- 4.1. Zgłaszający ma prawo zgłosić do Konkursu dowolną liczbę Gier.
- 4.2. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie przez Uczestnika lub Zespół jest zgłoszenie co najmniej jednej Gry przez Zgłaszającego w terminie do dnia 1 kwietnia 2020 roku do godziny 23:59.
- 4.3. Organizator wykluczy z Konkursu Uczestnika lub Zespół w razie braku spełnienia przez tego Uczestnika lub Zespół wymogów Regulaminu. Wykluczenie Zespołu możliwe jest wyłącznie, gdy brak spełnienia wymogów Regulaminu dotyczy wszystkich Uczestników wchodzących w skład Zespołu lub gdy po wykluczeniu poszczególnych Uczestników z danego Zespołu w Zespole pozostanie tylko jeden Uczestnik. Jeżeli po wykluczeniu Uczestnika lub Uczestników z Zespołu w Zespole pozostanie tylko jeden Uczestnik, może on brać udział w Konkursie indywidualnie, pod warunkiem spełnienia przez niego samodzielnie wymogów Regulaminu.
- 4.4. Uczestnikowi nie przysługuje żadne roszczenie finansowe w stosunku do Organizatora w związku z Konkursem.
- 4.5. Warunkiem udziału w Konkursie jest zapoznanie się z Regulaminem oraz jego akceptacja.
- 4.6. Warunkiem udziału w Konkursie jest zapoznanie się z regulaminem Digital Dragons dostępnym pod adresem <http://digitaldragons.pl> oraz jego akceptacja. Akceptacji regulaminu Digital Dragons Uczestnik dokonuje poprzez akceptację niniejszego Regulaminu.
- 4.7. W Konkursie pod uwagę brane są wyłącznie zgłoszenia kompletne, niezawierające treści niezgodnych z prawem, niezagrażające prawom osób trzecich, nienaruszające dobrych obyczajów, niedyskryminujące ze względu na rasę, płeć, wiek, orientację seksualną, narodowość, przekonania polityczne bądź religijne, niepełnosprawność, nienaruszające w jakikolwiek sposób godności ludzkiej, niepropagujące przemocy lub nienawiści, niezawierające treści o charakterze erotycznym, pornograficznym lub wulgaryzmów i spełniające wszystkie warunki określone niniejszym Regulaminem.

5. ZGŁOSZENIE

- 5.1. Warunkiem skuteczności zgłoszenia przez Zgłaszającego jest:
- akceptacja Regulaminu
 - podanie wszystkich wymaganych danych wskazanych w formularzu na stronie <http://digitaldragons.pl/sts/>
 - posiadanie pełni praw autorskich do zgłaszanej do Konkursu Gry przez Uczestnika lub Zespół.

6. PRZEBIEG KONKURSU

- 6.1. Każda Gra przesłana do Organizatora w sposób i terminie określonym w Regulaminie zostanie oceniona przez Jury.
- 6.2. Spośród nadesłanych Gier Jury wybierze 5 Finalistów.
- 6.3. Nazwy Gier Finalistów zostaną opublikowane na portalu internetowym Facebook, na stronie internetowej Konkursu znajdującej się pod adresem: <https://www.facebook.com/events/513153919310395/> i przesłane Uczestnikom oraz Zespołom biorącym udział w Konkursie drogą mailową.
- 6.4. Finaliści zaproszeni zostaną na całodniowe warsztaty, które odbędą się w kwietniu 2020 roku w siedzibie Organizatora. Warsztaty te poprowadzą przedstawiciele Partnera oraz wybrane przez nich osoby trzecie.
- 6.5. W warsztatach, o których mowa w pkt. 6.4, może wziąć udział maksymalnie dwóch Uczestników z każdego Zespołu, który został Finalistą lub Uczestnik biorący samodzielnie udział w Konkursie, który został Finalistą.
- 6.6. Gry Finalistów zostaną zaprezentowane przez ich przedstawicieli w trakcie konferencji Digital Dragons 2020 w ramach konkursu Indie Showcase.
- 6.7. Jury spośród Finalistów prezentujących się podczas Digital Dragons 2020 wybierze Laureata Konkursu.
- 6.8. Laureat Konkursu ogłoszony zostanie podczas Gali Rozdania Nagród drugiego dnia konferencji Digital Dragons 2020 (finał Konkursu)
- 6.9. W gali rozdania nagród, o której mowa w pkt. 6.8. mogą wziąć udział wszyscy Finaliści, jednak darmowe bilety na tę galę Organizator zapewnia tylko dla dwóch Uczestników z każdego Zespołu, który został Finalistą lub dla Uczestnika biorącego samodzielnie udział w Konkursie, który został Finalistą. Finaliści, którzy otrzymali od Organizatora darmowe bilety, o których mowa w zdaniu pierwszym, otrzymają także możliwość zaprezentowania swoich Gier w trakcie konferencji Digital Dragons 2020 (pkt. 6.8.).

7. NAGRODY

- 7.1. Laureat Konkursu otrzyma nagrodę główną w postaci dwumiesięcznego płatnego stażu u Partnera przeznaczonego maksymalnie dla dwóch osób ze zwycięskiego Zespołu.
- 7.2. Laureat Konkursu nie może przenieść prawa do odbycia płatnego stażu u Partnera, o którym mowa w ust. 1, na osoby trzecie.

8. PRAWA AUTORSKIE

- 8.1. Każdy Uczestnik zobowiązany jest posiadać autorskie prawa do Gry w zakresie koniecznym do udziału w Konkursie.
- 8.2. Uczestnik zachowuje pełnię praw autorskich do Gry.
- 8.3. Zgłaszający oświadcza, że:
 - a) przysługują mu autorskie prawa majątkowe i osobowe do Gry lub posiada pisemne upoważnienie do rozporządzania nimi w imieniu Współtwórców, w szczególności posiada je w chwili dokonywania Zgłoszenia Gry do udziału w Konkursie.
 - b) może rozporządzać autorskimi prawami do Gry w zakresie niezbędnym do udziału w Konkursie,
 - c) Gry nie są opracowaniem, przeróbką lub adaptacją cudzego Utworu,

- d) Gra Zgłoszona do udziału w Konkursie nie jest niczym i przez nikogo ograniczona, w szczególności że jest wolna od wad prawnych oraz stanowi oryginalną kreację.
- 8.4. Zgłaszający wyraża zgodę na wykorzystanie każdej Zgłoszonej do Konkursu Gry w zakresie niezbędnym do jego przeprowadzenia, w szczególności na zasadach wskazanych w Regulaminie.
- 8.5. W przypadku, gdy osoba trzecia wystąpi przeciwko Organizatorowi z roszczeniami z tytułu naruszenia praw autorskich, praw do artystycznych wykonań lub innych praw majątkowych do Gier, Zgłaszający zobowiązany będzie pokryć wszystkie uzasadnione koszty i wydatki związane z takimi roszczeniami, w tym: wynagrodzenie, odszkodowanie, zadośćuczynienie, opłaty, koszty zastępstwa prawnego określone ustawą, itp., o ile bez zbędnej zwłoki zostanie on przez Organizatora poinformowany o zgłoszeniu takich roszczeń przez osobę trzecią.

9. OCHRONA DANYCH OSOBOWYCH

- 9.1. Administratorem danych osobowych Uczestników jest Organizator.
- 9.2. Dane osobowe zbierane i przetwarzane będą na potrzeby organizacji i przeprowadzenia Konkursu, zgodnie z Rozporządzeniem 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 takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych; dalej: „**RODO**”).
- 9.3. Inspektorem Ochrony Danych Osobowych u Organizatora jest: Katarzyna Widłak; numer telefonu: +48 535 168 141; e-mail: iodo@kpt.krakow.pl.
- 9.4. Podstawą przetwarzania danych osobowych Uczestników będzie art. 6 ust. 1 lit a oraz art. 6 ust. 1 lit. c RODO.
- 9.5. Dane osobowe Zgłaszającego (imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu) przetwarzane będą w celu kontaktu z Uczestnikami na potrzeby organizacji i przeprowadzenia Konkursu.
- 9.6. Dane osobowe każdego Uczestnika w zakresie wskazanym w pkt. 9.5. przetwarzane będą przez Organizatora na potrzeby realizacji zgłoszonych ewentualnie przez Uczestnika żądań, np. w związku z uprawnieniami wynikającymi z RODO.
- 9.7. Organizator będzie przetwarzał następujące kategorie danych osobowych Uczestników: dane kontaktowe oraz wizerunek.
- 9.8. Akceptując niniejszy Regulamin każdy Uczestnik będący Finalistą, niezależnie czy występujący samodzielnie czy w Zespole, wyraża zgodę na nieodpłatne używanie, wykorzystywanie i rozpowszechnianie jego wizerunku utrwalonego jakkolwiek techniką na wszystkich nośnikach (w tym w postaci fotografii i dokumentacji filmowej) przez Organizatora na potrzeby organizacji i przeprowadzenia Konkursu. Niniejsza zgoda jest nieodpłatna, nie jest ograniczona ilościowo, czasowo ani terytorialnie. Dla potrzeb Konkursu wizerunek Uczestnika może być użyty do różnego rodzaju form elektronicznego przetwarzania, kadrowania i kompozycji, a także zestawiony z wizerunkami innych osób, może być uzupełniony towarzyszącym komentarzem, natomiast nagrania filmowe z jego udziałem mogą być cięte, montowane, modyfikowane, dodawane do innych materiałów powstających na potrzeby Konkursu oraz w celach informacyjnych. Zgoda, o której mowa w niniejszym pkt. 9.3. obejmuje wszelkie formy publikacji, w szczególności rozpowszechnianie w Internecie (w tym na stronach Organizatora jak również na portalach społecznościowych Facebooka, Twitter, YouTube itp.) oraz zamieszczenie

- w materiałach promocyjnych i informacyjnych. Wizerunek Uczestnika nie może być użyty w formie lub publikacji obraźliwej lub naruszać w inny sposób dóbr osobistych.
- 9.9. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Uczestnika jest dobrowolne, ale konieczne dla organizacji i przeprowadzenia Konkursu.
 - 9.10. Organizator będzie przetwarzał dane osobowe Uczestników przez czas niezbędny do organizacji i przeprowadzenia Konkursu, a w zakresie wizerunku Uczestników, o których mowa w pkt. 6.5, pkt. 6.6. oraz pkt. 6.9. także przez czas po zakończeniu Konkursu do momentu odwołania przez tych Uczestników wyrażonej zgody.
 - 9.11. Uczestnikowi przysługuje prawo dostępu do jego danych osobowych, żądanie ich sprostowania, usunięcia, cofnięcia zgody na ich przetwarzanie. Uczestnikowi przysługuje także prawo do ograniczenia przetwarzania jego danych osobowych, wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania tych danych osobowych ze względu na szczególną sytuację w przypadku kiedy Organizator przetwarza te dane osobowe na podstawie prawnie usprawiedliwionego interesu czy też w celach marketingu bezpośredniego, a także prawo do żądania przeniesienia danych osobowych. Uczestnikowi przysługuje nadto prawo do wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych jeżeli stwierdzi, że Organizator przetwarza dane osobowe w sposób niezgodny z prawem ochrony danych osobowych.
 - 9.12. Wycofanie przez Uczestnika udzielonej zgody na przetwarzanie jego danych osobowych może być zrealizowane w każdej chwili. Cofnięcie zgody pozostaje jednak bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania dokonanego na tej podstawie przed datą cofnięcia udzielonej zgody.
 - 9.13. Kategorie odbiorców danych osobowych: pracownicy, współpracownicy Organizatora i Partnera.
 - 9.14. Zgłaszający zobowiązany jest poinformować każdego Uczestnika w imieniu którego dokonuje Zgłoszenia o treści niniejszego Regulaminu, w szczególności o tym kto jest administratorem jego danych osobowych, w jakim celu i w jakim zakresie je przetwarza.

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

- 10.1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany Regulaminu, w tym zastrzega sobie prawo do odwołania lub zmiany terminu i zasad odbywania Konkursu w każdej chwili bez podawania przyczyn .
- 10.2. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za szkody wyrządzone przez nich w miejscu organizacji Konkursu.
- 10.3. Kontakt z Organizatorem: Paulina Pyziół, numer telefonu: + 48 792 230 350; e-mail: ppyziol@kpt.krakow.pl.
- 10.4. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie zastosowanie znajdą przepisy Kodeksu cywilnego.