

## Regulamin konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych

### §1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych (dalej zwanym Konkursem) jest Wydział Fizyki Technicznej, Informatyki i Matematyki Stosowanej Politechniki Łódzkiej, ul. Wólczańska 215, 93-024 Łódź, reprezentowanym przez prof. dra hab. Piotra Liczberskiego, Dziekana Wydziału.
2. Honorowy patronat nad Konkursem obejmuje JM Rektor Politechniki Łódzkiej.
3. Celem Konkursu jest:
  - wyłonienie spośród społeczności akademickiej i uczniowskiej najzdolniejszych zespołów, których zainteresowania i pasja skupia się wokół tworzenia gier komputerowych i innowacji technologicznych;
  - stworzenie forum, na którym uczniowie oraz studenci różnych szkół i uczelni będą mogli prezentować swoje prototypy gier komputerowych oraz innowacyjnych projektów technologicznych, a także wymieniać doświadczenia w obszarze szeroko pojętego tworzenia gier komputerowych oraz innowacji technologicznych;
  - promocja Politechniki Łódzkiej, miasta Łodzi i jej instytucji kultury.
4. Zgłoszenie udziału w Konkursie można dokonywać od dnia 26.05.2019.
5. Zgłoszenie udziału w Konkursie dla wszystkich ścieżek z wyłączeniem *Game Graphics Concept* odbywa się dwuetapowo. W pierwszym etapie do 2.06.2019 do godziny 23:59 przesyłane są deklaracje zgłoszeniowe wraz ze wstępnymi materiałami multimedialnymi. W drugim etapie, do dnia 17.06.2019, przesyłane są pozostałe materiały prezentujące zgłaszany projekt.
6. Zamknięcie zgłoszeń do Konkursu nastąpi 17.06.2019 o godzinie 23:59.
7. Rozstrzygnięcie Konkursu nastąpi podczas finału organizowanego w dniach 27-28.06.2019 roku.
8. W dniu 12.06.2019 roku, na terenie Politechniki Łódzkiej, zorganizowane będzie spotkanie z kluczowymi sponsorami Konkursu mające na celu ewaluację i wsparcie projektów w końcowym etapie ich realizacji.
9. Nośnik elektroniczny, o którym mowa w §3 pkt. 2 należy dostarczyć najpóźniej 27 czerwca 2019 podczas osobistej rejestracji na wydarzeniu pierwszej osoby z zespołu.
10. Udział w konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
11. Organizator nie ponosi kosztów, ani wydatków związanych z uczestnictwem w Konkursie zakwalifikowanych Uczestników.

### §2 Uczestnicy konkursu

1. Uczestnikiem Konkursu w ścieżkach: *Game Design*, *Game Development*, *Mobile Game*, *Virtual Environment* mogą być zespoły składające się od 2 do 6 osób, dowolnych szkół, uczelni i kierunków, które samodzielnie stworzyły i zgłosiły projekt konkursowy. W ścieżce *Game Graphics Concept* Uczestnikiem może być wyłącznie pojedyncza osoba. W ścieżce *Show Your Project* Uczestnikiem może być dowolna grupa osób.
2. Do Konkursu nie mogą być zgłaszane projekty komercyjne oraz projekty, które wcześniej zostały nagrodzone w poprzednich edycjach Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych.
3. Prawo do oceny spełniania powyższych warunków uczestnictwa przysługuje Organizatorowi.

### §3 Warunki uczestnictwa

1. Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest terminowe zgłoszenie Uczestnika poprzez elektroniczny formularz dostępny na stronie Konkursu <http://gry.it.p.lodz.pl>. Elementem zgłoszenia musi być załączona w postaci skanu, wypełniona i podpisana przez wszystkich członków zespołu zgoda na przetwarzanie danych osobowych (załącznik 1, strona <http://gry.it.p.lodz.pl>). Oryginał dokumentu musi zostać dostarczony Organizatorowi najpóźniej w dniu finału Konkursu.
2. Dla wszystkich ścieżek elementem zgłoszenia w pierwszym etapie, o którym mowa w §1 pkt. 4, powinien być elektroniczny formularz zgłoszenia. Elementem zgłoszenia w drugim etapie, o którym mowa w §1 pkt. 4, dla ścieżek *Game Design*, *Game Development*, *Mobile Game*, *Virtual Environment* powinien być publiczny film (maks. 3 minuty), udostępniony na serwisie Vimeo jak najlepiej demonstrujący działanie oraz wygląd projektu. Ponadto we wskazanym w §1 pkt. 6 terminie Uczestnicy zobowiązani są dostarczyć drogą elektroniczną: uruchamialną wersję gry/projektu, źródła (tylko projekty w ścieżce *Game Development*), 5 zrzutów z ekranu (tytułowy i z rozgrywki), film (*screencast*) maksymalnie 3-minutowy oraz ewentualnie zwiastun (*trailer*) trwający dokładnie 60 sekund. W terminie wskazanym w §1 pkt. 9 należy dostarczyć te same dane na fizycznym nośniku elektronicznym.

Elementy zgłoszeń do ścieżki *Game Graphics Concept* zostały określone w załączniku 2 do regulaminu Konkursu.

3. W przypadku rozwijania projektu po dacie zgłoszenia projektu Uczestnicy zobowiązani są do uaktualnienia materiałów wymienionych w §3 pkt. 2 w terminie podanym w §1 pkt. 9.

4. Prezentowane projekty powinny być w pełni działającymi produktami oraz powinny być zgodne z technicznymi wymaganiami ścieżek tematycznych Konkursu.

5. Projekty powinny być zweryfikowane przez autorów pod względem zawartości ze względu na wiek gracza/użytkownika oraz treści na podstawie kryteriów wybranego systemu certyfikacji. Nagrania będą udostępniane na stronie konkursu. Organizator zastrzega sobie możliwość zdyskwalifikowania zgłoszenia, ze względu na zawartość treści obraźliwych lub niedozwolonych prawem.

6. Prace, które wpłyną do Organizatora po wyznaczonym terminie, nie będą brane pod uwagę przez Jury.

7. Do etapu półfinałowego, przejdzie co najwyżej 50 najlepszych zespołów (minimum 5 z poszczególnych ścieżek tematycznych: *Game Design*, *Game Development*, *Mobile Game*, *Virtual Environment*), wyłonionych przez Organizatorów do dnia 20.06.2019 roku. Zespoły te będą musiały zaprezentować swoje projekty podczas Konkursu, zgodnie z harmonogramem wydarzenia, tj. w dniach 27-28.06.2019. Harmonogram prezentacji finałowych zostanie opublikowany do 25.06.2019 na stronie Konkursu. Projekty półfinałowe będą oceniane przez Jury podczas otwartej prezentacji na niezależnych stoiskach konkursowych.

8. Do ścisłego finału przejdą maksymalnie 3 zespoły w ścieżce tematycznej, wskazane przez Jury.

9. Jury Konkursu wyłoni zwycięskie zespoły spośród finalistów na podstawie niezależnej, plenarnej prezentacji finałowej w dniach 27-28.06.2019. Prezentacja finałowa dla różnych ścieżek tematycznych zostanie określona Harmonogramem Konkursu.

10. Niezależnie od klasyfikacji finałowej, Sponsorzy mogą wyróżnić projekty spośród wszystkich półfinalistów, z wyjątkiem typowanych do zwycięstwa, przyznając im nagrody specjalne.

11. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za zgłoszenia, które nie dotarły do niego z przyczyn od niego niezależnych, m. in. w skutek awarii łączy internetowych lub systemu Uczestnika.

12. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za podanie nieprawdziwych danych przez Uczestników. Podanie nieprawdziwych danych skutkuje odebraniem prawa do nagrody.

#### §4 Wymagania techniczne ścieżek tematycznych

1. W ramach konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych przewidzianych jest 6 ścieżek tematycznych:

- *Game Design* – realizacja projektu gry w oparciu o gotowy silnik gry, np.: Unity, Unreal Engine, CryEngine;
- *Mobile Game* – realizacja projektu gry dla urządzenia mobilnego;
- *Game Development* – realizacja projektu gry w oparciu o *framework*;
- *Virtual Environment* – realizacja projektu informatycznego stosującego technologie wirtualnej lub rozszerzonej rzeczywistości;
- *Game Graphics Concept* – ścieżka tematyczna realizowana przez Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz, Akademii Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi; Regulamin ścieżki zawarty jest w załączniku nr 2 do Regulaminu Konkursu;

oraz ścieżka otwarta:

- *Show Your Project* – dowolny projekt technologiczny powiązany z tematyką Konkursu, nie mieszczący się w pozostałych kategoriach.

2. Wymaganiem ścieżki tematycznej ***Game Design*** związanej z **tworzeniem gry z użyciem gotowego silnika** jest wykorzystanie gotowego silnika do produkcji gier komputerowych zarówno na etapie **przygotowania**, jak i w **trybie uruchomieniowym** (*runtime*) gry. Silnik powinien mieć ogólnie dostępną swoją wersję bezpłatną, ale nie jest wymagane korzystanie z niej. Rekomendowane jest, aby modele (*assety*) użyte w grze były oryginalne, lub pochodziły ze źródeł o odpowiednich licencjach.

3. Wymaganiem ścieżki tematycznej ***Mobile Game*** związanej z **tworzeniem gry dla urządzenia mobilnego** jest użycie dowolnej technologii – technologia powinna mieć ogólnie dostępną wersję. Gra powinna być uruchomiona na urządzeniu mobilnym. Jako urządzenie mobilne rozumie się tradycyjne telefony komórkowe, smartfony oraz tablety. Rekomendowane jest, aby modele (*assety*) użyte w grze były oryginalne, lub pochodziły ze źródeł o odpowiednich licencjach.

4. Ścieżka ***Game Development*** nie dopuszcza użycia gotowego silnika gier komputerowych w wersji uruchomieniowej (*runtime*) gry. Kod gry może korzystać co najwyżej z *frameworku* spełniającego poniższe założenia i ograniczenia.

a) *Framework* **może** implementować, wspierać i ułatwiać tworzenie następujących kluczowych elementów silnika gry:

- warstwa niezależności od platformy,
- zarządzanie pamięcią,
- matematyka grafiki komputerowej,
- parsery plików danych graficznych (tekstury 2D i sześciennie, siatki, materiały i animacje modeli 3D),
- generatory liczb pseudolosowych,
- rozszerzalność o własne formaty menedżer zasobów,
- renderer niskopoziomowy (rendering modeli 3D, *shadery*),
- detekcja kolizji prostych brył (prostopadłościanny, sfery, bryły widoczności),
- HID (myszka, klawiatura, *gamepad*) – detekcja niskiego poziomu,
- audio – jednorazowe i sekwencyjne odtwarzanie dźwięków,
- obsługa komunikacji sieciowej,
- rendering tekstu.

b) *Framework* **nie może** (z jednym wyjątkiem) implementować następujących kluczowych elementów silnika gry – te elementy powinny być zaimplementowane przez zespół tworzący grę:

- rozstrzyganie kolizji i fizyka (punktu materialnego, bryły sztywnej itp.),
- animacja postaci (*skinning*, animacja szkieletowa, *ragdoll*, *morph targets*, itp.),
- sztuczna inteligencja (wyszukiwanie ścieżki, unikanie obiektów, zachowania sterujące, drzewa zachowań, *GOAP* itp.),
- menedżer świata, poziomów, sceny,
- rendering efektów specjalnych (*postprocessing*, *particle systems*, *decals*, cienie),
- graf sceny, rozstrzyganie widoczności, optymalizacja oświetlenia i wyświetlania, LOD, podział przestrzeni,
- *front-end* (*HUD*, *GUI*),
- *HID* wysokiego poziomu – wciśnięcia jednoczesne, sekwencje,
- system skryptów,
- system zdarzeń,
- model obiektowy świata i obiektów gry,
- *gameplay*, reguły, mechanika gracza, cele i zadania,
- *shadery* dla modeli oświetlenia innych niż Phong-Blinna,
- rendering odroczone,
- rendering bazujący na fizyce.

Spośród powyższych **jeden** element może być wybrany i dołączony przez zespół do projektu jako biblioteka, narzędzie zewnętrzne. Musi na to pozwalać jego licencja.

5. Celem weryfikacji narzędzi użytych w trybie uruchomieniowym (*runtime*) projektów zgłoszonych do ścieżki *Game Development*, wraz z oryginałem zgłoszenia, należy udostępnić projekt źródłowy gry na fizycznym nośniku elektronicznym. Przesłane pliki źródłowe posłużą wyłącznie weryfikacji zgodności zgłoszenia z punktami regulaminu i nie będą przetwarzane w żadnym innym celu, w tym nie będą udostępniane, ani dystrybuowane w żadnej formie. Rekomendowane jest, aby modele (*assety*) użyte w grze były oryginalne, lub pochodziły ze źródeł o odpowiednich licencjach.

6. Wymaganiem technicznym ścieżki tematycznej *Virtual Environment*, związanej z **tworzeniem projektu informatycznego stosującego technologie wirtualnej lub rozszerzonej rzeczywistości** jest wykorzystanie dowolnej technologii: np.: Unity, UnrealEngine, XNA, OpenFrameworks i/lub własnego silnika, pozwalającej na zbudowanie funkcjonalnego środowiska wirtualnego. Projekt musi wykorzystywać jeden z dostępnych headsetów VR/AR (stacjonarny lub przenośny, które Uczestnicy zapewniają we własnym zakresie) i zostać z jego użyciem zaprezentowany. Atutem będzie wykorzystanie kontrolerów i dodatkowych urządzeń pozwalających odczuć wielomodalność interakcji z aplikacją i uzasadnić zastosowanie/przeznaczenie prezentowanego środowiska. Dozwolone jest użycie materiałów video. Doświadczenie przedstawione w projekcie powinno trwać około 100 sekund i tym czasie prezentować wszystkie kluczowe funkcjonalności świadczące o atrakcyjności/innowacyjności projektu. Rekomendowane jest, aby modele (*assety*) użyte w projekcie były oryginalne, lub pochodziły ze źródeł o odpowiednich licencjach.

7. Wymaganiem technicznym ścieżki tematycznej *Show Your Project*, jest wykorzystanie dowolnej technologii do realizacji innowacyjnego lub funkcjonalnego projektu o tematyce związanej z obszarem Konkursu, jednak ze względu na ograniczenia formalne niepasujący do pozostałych kategorii.

Innowacyjność lub funkcjonalność projektu zostanie oceniona przez Organizatora na podstawie materiałów przesłanych w zgłoszeniu. Ze względu na możliwą różnorodność zespołów i tematyki w ścieżce **Show Your Project** nie zostanie przyznana nagroda główna, a jedynie istnieje możliwość zdobycia nagrody specjalnej członków Jury, o której mowa w §3 pkt. 10.

### **§5 Zasady Konkursu**

1. Do Konkursu może być zgłoszony projekt, stworzony osobiście przez Uczestnika, do którego przysługują mu nieograniczone autorskie prawa osobiste i majątkowe. Projekty konkursowe muszą być oryginalnymi pracami, autorstwa tych Uczestników. Uczestnicy powinni mieć afiliację uczelni, szkoły lub uznanego przez branżę gier komputerowych ośrodka kształcącego w zakresie tworzenia gier wideo. Afiliacja musi zostać podana na formularzu zgłoszeniowym.
2. Projekt może być zgłoszony wyłącznie do jednej ścieżki tematycznej.
3. Na Organizatora przechodzi własność dostarczonych nośników zawierających Projekty wraz z dokumentacją w postaci plików.
4. Organizator ze swojej strony zapewnia zaplecze logistyczne w postaci: zamkniętego pomieszczenia ze stołami wystawienniczymi, krzeseł, dostępu do energii elektrycznej, auli do pokazów finałowych (w tym sprzęt projekcyjny, nagłośnienie audio, energia elektryczna).
5. Uczestnicy Konkursu mają obowiązek zapewnienia we własnym zakresie sprzętu technicznego i komputerowego w celach prezentacji własnych projektów.
6. Konkurs składa się z dwóch etapów: półfinału i finału. Podczas półfinału Jury oraz publiczność głosują na Projekty na podstawie indywidualnych, niezależnych i równoczesnych prezentacji Projektów na dedykowanych stanowiskach. Każdy członek Jury wskazuje maksymalnie 5 Projektów, zaś pozostali zwiedzający maksymalnie 1 Projekt w ramach każdej ścieżki tematycznej. Wyniki głosowania podawane są podczas finału, a Uczestnicy zakwalifikowani do ścisłego finału będą oceniani na podstawie niezależnej publicznej prezentacji. Spośród finalistów Jury Konkursu, w ramach niezależnego głosowania, wyłania Projekty zwycięskie i wyróżnione. Spośród finalistów będzie wyłoniony tylko jeden zwycięzca (1 miejsce) w każdej ścieżce tematycznej (oprócz ścieżki *Show Your Project*).
7. Wszyscy zgłaszający się do Konkursu deklarują swoją gotowość do zademonstrowania projektu na żywo podczas półfinału oraz finału Konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych, który odbędzie się 27-28.06.2019.
8. Projekty będą oceniane ze względu na następujące kryteria:
  - oryginalność pomysłu,
  - atrakcyjność (grywalność),
  - poziom technologiczny,
  - jakość wykonania.

### **§6 Rozstrzygnięcie Konkursu i Nagrody**

1. Organizator powoła Jury składające się z przedstawicieli branży gier komputerowych oraz przedstawicieli uczelni wyższych.
2. Nagrody dla zwycięzców oraz wyróżnionych zostaną przyznane przez przedstawicieli obecnych firm.
3. Nagród rzeczowych w Konkursie nie można zamieniać na inną nagrodę, ani na równowartość pieniężną. Organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu rękojmi za wady nagrody, ani nie udziela gwarancji jej jakości. Wszystkie reklamacje dotyczące nagrody rzeczowej należy zgłaszać do jej producenta bądź do firmy, która przyznała daną nagrodę.
4. Zwycięzcy Konkursu nie mogą przenieść prawa do otrzymania nagrody na osoby trzecie.
5. Lista zwycięzców zostanie ogłoszona po zakończeniu obrad Jury podczas finału w dniach 27-28.06.2019 oraz niezwłocznie opublikowana na stronie internetowej Konkursu.
6. Nagrody zostaną wydane bezpośrednio na uroczystości finału Konkursu w dniach 27-28.06.2019 roku
7. W przypadku nieodebrania nagrody w trakcie trwania Konkursu nagroda przepada.

### **§7 Postępowanie reklamacyjne**

1. Ze względu na formułę konkursu, reklamacje nie będą uwzględniane.
2. Organizator zastrzega możliwość zmiany terminu wręczenia nagród.

### **§8 Dane osobowe**

1. Administratorem danych osobowych jest Organizator.

2. Uczestnicy konkursu wyrażają zgodę na przetwarzanie danych osobowych (Dane) w rozumieniu ustawy z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. z 2002 r. Nr 101, poz. 926, z późn. zm.) przez Organizatora w celach prowadzenia Konkursu.
3. Za zgodą Uczestnika Dane przetwarzane będą również w innych celach, w tym w celach marketingowych.
4. Uczestnik ma prawo dostępu do swoich danych oraz do ich poprawiania. Ponadto Uczestnik jest zobowiązany do poinformowania Organizatora o jakiegokolwiek zmianie danych.
5. Dane podawane są dobrowolnie, jednak ich niepodanie przez Uczestnika lub niewyrażenie przez niego zgody na ich przetwarzanie w celu przeprowadzenia Konkursu uniemożliwia wzięcie udziału w Konkursie.

### **§9 Wykorzystanie projektu i prawa autorskie**

1. Do Konkursu może być zgłoszony Projekt, do którego Uczestnikowi przysługują nieograniczone prawa autorskie, osobiste i majątkowe, stworzony został osobiście przez Uczestnika, a przystępując do Konkursu Uczestnik oświadcza, że zgłoszone Projekty nie naruszają praw osób trzecich ani obowiązujących przepisów prawa.
2. Uczestnik oświadcza, że przyjmuje całkowitą i nieograniczoną odpowiedzialność z tytułu roszczeń osób trzecich kierowanych wobec Organizatora Konkursu w razie nieposiadania uprawnień do zgłoszenia Projektu do konkursu, bądź naruszenia praw autorskich i/lub dóbr osobistych osób trzecich.
3. Uczestnik oraz osoby określone w Zgłoszeniu, oświadczają, że:
  - a) Zapoznali się z regulaminem Konkursu oraz akceptują wszelkie jego postanowienia;
  - b) Dane podane w zgłoszeniu do Konkursu są zgodne z prawdą, a ich przetwarzanie przez Organizatora będzie zgodne z prawem i nie naruszy prawa ani jakichkolwiek praw osób trzecich;
  - c) Uczestnikowi przysługują prawa do zgłaszanego Projektu oraz wszystkich przesyłanych, załączanych lub zamieszczanych w ramach zgłoszonego Projektu materiałów w zakresie niezbędnym do ich wykorzystania w Konkursie oraz w sposób określony w Regulaminie a ponadto, że w powyższym zakresie prawa te nie są w żaden sposób ograniczone ani obciążone, a korzystanie z nich w zakresie przewidzianym w Regulaminie nie naruszy prawa ani jakichkolwiek praw osób trzecich;
  - d) Uczestnik udziela Organizatorowi nieograniczonej czasowo i terytorialnie licencji na przechowywanie Projektów oraz korzystanie z nich i rozporządzanie nimi w następujących celach: we wszelkich związanych z Konkursem oraz firmą Organizatora działaniach informacyjnych, promocyjnych i reklamowych, które obejmować mogą w szczególności wyprodukowane i rozpowszechnianie wydawnictw papierowych (w tym katalogów) oraz nośników danych zawierających Projekty, publiczne wystawy, pokazy i prezentacje publiczne, publiczne udostępnianie na stronach internetowych oraz w innych sieciach, w tym telefonii mobilnej, publiczne wyświetlanie, odtwarzanie i nadawanie oraz emitowanie audycji, filmów i prezentacji o Konkursie, publikowanie w Prasie w związku z informowaniem o Konkursie; w celach szkoleniowych i muzealnych, obejmujących m. in. prezentację w ramach szkoleń i prelekcji oraz publiczne wystawienie i prezentowanie w salach ekspozycyjnych, udostępnianie w katalogach i archiwach, wraz z prawem do korzystania z dowolnych fragmentów Projektu i dokonywania w nich zmian wynikających z opracowania redakcyjnego lub niezbędnych z punktu widzenia celów informacyjnych i promocyjnych Konkursu, w szczególności do ich przerywania i komponowania, a także zestawiania z innymi materiałami;
  - e) W powyższym celu Organizator jest uprawniony do korzystania z Projektów na wszelkich znanych polach eksploatacji, w tym wszystkich wskazanych w art. 50 ustawy z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Licencja udzielona zostaje na czas nieokreślony, w zamian za możliwość uczestniczenia w Konkursie oraz promocji Uczestników.
4. Uczestnik oświadcza, że przysługują mu autorskie prawa majątkowe do Projektu. W przypadku korzystania z cudzych utworów lub posiadania majątkowych praw autorskich wspólnie z innymi podmiotami Uczestnik oświadcza, że nabył prawa majątkowe do Projektu na własność i jest wyłącznie uprawnionym do rozporządzania nimi.
5. Uczestnik zobowiązuje się naprawić jakąkolwiek szkodę, jaka powstać może u Organizatora Konkursu w związku z naruszeniem praw autorskich, w tym także zwolnić Organizatora z roszczeń zgłaszanych przez osoby trzecie w związku z korzystaniem z Projektu. W przypadku wystąpienia przez osoby trzecie z roszczeniami wobec Organizatora z tytułu naruszenia ich praw autorskich, w związku z korzystaniem przez Organizatora i zgodnie z postanowieniami Regulaminu Konkursu, do których przeniesiono prawa autorskie, Uczestnik zobowiązuje się ponieść wyłączną odpowiedzialność, a także zaspokoić roszczenia osób trzecich, których prawa zostały naruszone.
6. Uczestnik zapewnia, że Projekty będą całkowicie oryginalne i nie będą naruszać praw autorskich innych osób/podmiotów, w tym również będą wolne od wad prawnych i fizycznych, które mogłyby spowodować

odpowiedzialność Organizatora. Ponadto Uczestnik Konkursu zapewnia, że Utwory nie będą naruszać żadnych praw osób trzecich i że prawa autorskie autora do Utworów nie są ograniczone w zakresie objętym niniejszym Regulaminem.

7. Uczestnicy ponoszą odpowiedzialność za prawdziwość powyższych oświadczeń.

#### **§10 Postanowienia końcowe**

1. Regulamin będzie dostępny w okresie trwania Konkursu w siedzibie Organizatora oraz na stronie internetowej <http://gry.it.p.lodz.pl>.
2. Tytuły poszczególnych punktów Regulaminu mają charakter informacyjny i nie stanowią części Regulaminu.
3. We wszystkich sprawach dotyczących Konkursu, a nieuregulowanych Regulaminem mają zastosowanie przepisy prawa polskiego. Skierowanie sprawy na drogę sądową może nastąpić po wyczerpaniu drogi postępowania reklamacyjnego, do sądu terytorialnie właściwego dla siedziby Organizatora.
4. Organizator zastrzega sobie prawo odwołania Konkursu bez podania przyczyn i z tego tytułu Uczestnikom nie przysługuje prawo do roszczeń o odszkodowanie.
5. Organizator zastrzega sobie prawo dokonywania zmian w Regulaminie Konkursu.