

GRA O CUPRUM REGULAMIN

§1 Ustalenia ogólne

1. Niniejszy Regulamin określa zasady konkursu „Gra o Cuprum”, zwanej dalej w treści Regulaminu „**Konkursem**”.
2. Organizatorem projektu, na zlecenie Galerii Cuprum Arena, jest ARETE Media Group SA ul. Spółdzielcza 14/211A 58-100 Świdnica, zwana dalej w treści Regulaminu „**Organizatorem**”.
3. W konkursie mogą wziąć osoby spełniające warunki określone w paragrafie §2., zwani dalej „**Uczestnikami**”.
4. Konkurs rozpoczyna się 01.03.2013, rozstrzygnięcie odbędzie się 20.09.2013.
5. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
6. Konkurs ma charakter edukacyjno - rozrywkowy.

§2 Uczestnicy

7. Uczestnikiem może być osoba fizyczna, która:
 - zapoznała się z niniejszym Regulaminem
 - jest studentem uczelni o kierunkach informatycznych, technicznych lub innych
 - zgłosiła swój udział w Konkursie przesyłając do Organizatora wypełniony formularz zgłoszeniowy oraz gotową pracę konkursową.
8. W przypadku niepełnoletności, Uczestnik potwierdza, że uzyskał zgodę na udział w Konkursie rodzica lub prawnego opiekuna.
9. Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie jego danych osobowych i udostępnia je w celu przeprowadzenia Konkursu.
10. Uczestnik w trakcie Konkursu ma obowiązek postępować zgodnie z zasadami Konkursu oraz Regulaminem Konkursu pod groźbą wykluczenia z Konkursu w przypadku postępowania niezgodnego.
11. Uczestników obowiązują zasady wzajemnego poszanowania i tolerancji.

§3 Rejestracja w Konkursie

12. Rejestracji w Konkursie dokonuje się poprzez rejestrację elektroniczną lub telefoniczną.
13. W celu rejestracji należy wypełnić formularz zgłoszeniowy, dostępny na stronie internetowej Organizatora, i odesłać go wraz z pracą konkursową na adres mailowy: promocja@aretemedia.pl lub faxem: 74 853 36 41.
14. Wypełnione formularze będą przyjmowane do 16.08.2012, do godz. 16.00.
15. Rejestracja jest niezbędnym warunkiem udziału w Konkursie.

§4 **Zasady Konkursu**

16. Uczestnicy są zobowiązani do znajomości niniejszego Regulaminu Konkursu.
17. Konkurs ma charakter ogólnopolski – uczestnikami mogą być studenci oraz uczniowie z terenu całego kraju.
18. Zadaniem Uczestników jest przygotowanie pełnej wersji gry komputerowej, której akcja toczyć się będzie w aranżacji galerii Cuprum Arena.
19. Gry można przygotowywać indywidualnie lub grupowo.
20. To czy gra jest wykonywana indywidualnie czy grupowo nie ma wpływu na wysokość nagrody.
21. Gra musi być wykonana w technologii Flash lub innej, umożliwiającej podpięcie pod stronę internetową i umożliwiającą grę przez przeglądarkę internetową.
22. Uczestnicy, podczas tworzenia gry, mogą korzystać z przygotowanych przez organizatora materiałów, takich jak zdjęcia wnętrza galerii oraz inne elementy graficzne, dostępne na stronie www.cuprum-arena.pl, w specjalnie przygotowanej zakładce.
23. Gra powinna składać się z minimum 3 poziomów.
24. Gra musi dawać możliwość zdobywania punktów oraz przechodzenia z poziomu na poziom.
25. Gra powinna mieć nie więcej niż 15 MB objętości oraz nie więcej niż 950 pikseli szerokości.
26. Założeniem gry jest prezentacja galerii Cuprum Arena.
27. Gra musi zawierać logo galerii Cuprum Arena.
28. Uczestnicy, przy tworzeniu gry mogą korzystać z materiałów zamieszczonych na podstronie www.cuprum-arena.pl przez organizatora, m.in: logotyp, paski graficzne, zdjęcia, rzuty graficzne z planem galerii.
29. Gra nie może zawierać treści i elementów wulgarnych oraz powszechnie uznawanych za obraźliwe.
30. Gotowe prace konkursowe wraz z formularzem zgłoszeniowym, dostępnym na stronach www.cuprum-arena.pl oraz www.aretesa.pl , należy przesłać na adres: promocja@aretemedia.pl
31. Prace muszą być wysyłane wraz z kodem źródłowym gry w celu weryfikacji.
32. Konkurs startuje 01.03.2013; od tego dnia przyjmowane są gry biorące udział w rywalizacji.
33. Prace konkursowe można wysyłać do 16.08.2013.
34. Nadesłane gry zostaną zamieszczone 19.08.2013 w specjalnej zakładce na stronie galerii Cuprum Arena.
35. Na podstronie zostanie zamieszczone maksymalnie 20 gier.
36. W przypadku większej ilości nadesłanych prac, o tym, które gry zostaną zamieszczone decyduje Organizator, biorąc pod uwagę kryteria takie jak: grywalność, zgodność z założeniem, pomysł, grafika. Dodatkowo punktowane będzie użycie materiałów przygotowanych przez Organizatora.
37. Gry zamieszczane będą anonimowo, tzn. bez podania imienia oraz nazwiska twórców.
38. Na stronie głównej galerii: www.cuprum-arena.pl, zostanie zamieszczony specjalny baner, przekierowujący do zakładki z grami.
39. Link przekierowujący znajdzie się także na fan page galerii Cuprum Arena na portalu Facebook.pl.
40. Wzięcie udziału w Konkursie jest równoznaczne z przekazaniem Organizatorowi pełnych praw autorskich do gier.

§5 **Zasady głosowania**

41. Głosowanie na nadesłane gry jest pięciopodmiotowe.
42. Uprawnieni do głosowania to:
 - patroni medialni Konkursu – media branżowe oraz lokalne
 - patroni honorowi Konkursu - najlepsze i najbardziej nowatorskie uczelnie informatyczne według rankingu portalu edukacyjnego Perspektywy oraz Rzeczpospolitej
 - internauci na specjalnie stworzonej podstronie galerii Cuprum Arena oraz na portalu Facebook.pl
 - uczestnicy eventu rozstrzygającego
 - Organizator.
43. Patroni honorowi nie mogą głosować na studentów swojej uczelni.
44. Patroni medialni oraz honorowi głosują na gry biorąc pod uwagę kategorie takie jak: grywalność, zgodność z założeniem, pomysł, grafika. Dodatkowo punktowane będzie użycie materiałów przygotowanych przez Organizatora.
45. Internauci mogą głosować za pośrednictwem podstrony na www.cuprum-arena.pl oraz na fan page'u galerii na portalu Facebook.pl.
46. Internauci głosujący poprzez podstronę, celem weryfikacji, podczas głosowania będą zobligowani do podania adresu skrzynki e-mail.
47. Jeden adres e-mail uprawnia głosującego do oddania jednego głosu.
48. Stan głosów oddawanych na poszczególne gry poprzez podstronę strony głównej galerii, będzie przesyłany na podany adres e-mail po oddaniu głosu.
49. Podczas eventu rozstrzygającego, który odbędzie się 20.09.2013, zaproszeni goście na terenie galerii Cuprum Arena testować będą gry komputerowe na zapewnionym przez organizatora sprzęcie.
50. Wyżej wymienione podmioty, za wyjątkiem uczestników eventu rozstrzygającego oraz Organizatora, mają czas na głosowanie na gry od 19.08.2013 do 15.09.2013
51. Uczestnicy eventu rozstrzygającego oddają głosy w dniu testowania gier, tj. 20.09.2013.
52. Wyżej wymienione podmioty głosujące traktowane są jako zbiorowości, a waga ich głosów rozkłada się następująco:
 - Zbiorowość patronów medialnych – 1głos
 - Zbiorowość patronów honorowych – 1 głos
 - Zbiorowość internautów – 1 głos
 - Organizator – 4 głosy
 - Uczestnicy eventu rozstrzygającego – 1 głos.
53. W przypadku remisu decydujący głos ma Organizator.
54. Terminy głosowania poszczególnych podmiotów:
 - internauci - od 19 sierpnia do 15 września
 - patroni honorowi – od 19 sierpnia do 15 września
 - patroni medialni - od 19 sierpnia do 15 września
 - uczestnicy eventu podczas rozstrzygnięcia – 20 września
 - Organizator – od 19 sierpnia do 20 września
55. Uczestnicy Konkursu, którzy po wstępnych etapach głosowania będą brani pod uwagę jako potencjalni zwycięzcy, są zobligowani wzięcia udziału w evencie rozstrzygającym, który odbędzie się 20.09.2013, w galerii Cuprum Arena w Lubinie.

56. Nieuzasadniona nieobecność zwycięzcy podczas eventu rozstrzygającego może skutkować pozbawieniem praw do nagrody na rzecz twórcy drugiej w kolejności pod względem ilości zdobytych głosów pracy konkursowej.

§6 **Nagrody**

57. Twórca zwycięska gra, która otrzyma najwięcej głosów podmiotów uprawnionych do głosowania, otrzymuje nagrodę pieniężną w wysokości 5000 zł netto.
58. Nagroda zostanie przekazana na podstawie umowy o dzieło, wystawionej na podstawie danych przekazanych przez zwycięzcę.
59. Nagroda zostanie przekazana osobiście zwycięzcy podczas eventu rozstrzygającego lub wpłacona na konto bankowe do dnia 30.09.2013.

§7 **Organizatorzy**

60. Organizatorzy zobowiązują się do przeprowadzenia wszelkich możliwych kroków w celu przygotowania konkursu w sposób zgodny z Regulaminem.
61. Organizatorzy zastrzegają sobie możliwość zmiany niniejszego Regulaminu w przypadku wystąpienia istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację konkursu.

§8 **Ustalenia końcowe**

62. Niniejszy Regulamin wchodzi w życie z dniem ogłoszenia rekrutacji do konkursu „Gra o Cuprum”, czyli 01.03.2013
63. Organizator zastrzega sobie praw do wprowadzania zmian do niniejszego regulaminu.
64. Wszystkie informacje i zmiany odnośnie akcji będą ogłaszane na stronie internetowej galerii Cuprum Arena (www.cuprum-arena.pl), na fan page galerii Cuprum Arena na portalu Facebook.pl oraz na stronie internetowej Organizatora – ARETE Media Group S.A. (www.aretesa.pl) .
65. Konkurs nie podlega przepisom ustawy z dnia 29 lipca 1992 roku o grach i zakładach wzajemnych (Dz.U. z 2004, Nr. 4, poz 27 z późniejszymi zmianami).