

# Regulamin konkursu „Wyloguj Nienawiść”

---

## §1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem konkursu „Wyloguj Nienawiść” (zwanego dalej „Konkursem”) jest Stowarzyszenie Amnesty International z siedzibą w Warszawie, wpisane do rejestru KRS pod numerem 0000110695, NIP 9570054285, zwane dalej „Organizatorem”.
2. Konkurs jest częścią działań artystyczno-edukacyjnych inspirowanych kampanią Stowarzyszenia Amnesty International „A Thousand Cuts”, dotyczącą cyberprzemocy i odpowiedzialności platform społecznościowych.
3. Celem Konkursu jest stworzenie gry wideo, która:
  - a. porusza temat cyberprzemocy wobec osób i grup narażonych na dyskryminację, w tym m.in. kobiet, dzieci, osób LGBTI+,
  - b. ukazuje systemowe mechanizmy przemocy online,
  - c. kończy się realnym wezwaniem do działania społecznego.
4. Konkurs ma charakter otwarty, nieodpłatny i niekomercyjny.

---

## §2. Uczestnicy

1. W Konkursie mogą wziąć udział osoby indywidualne lub zespoły (do 6 osób), które ukończyły 16 lat. Osoby poniżej 18 roku życia muszą przedstawić zgodę opiekuna prawnego.
2. Udział w Konkursie jest dobrowolny i oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji tożsamości uczestników oraz ich wieku.

---

### §3. Zgłoszenia

1. Aby wziąć udział w Konkursie, należy:
  - a. wypełnić formularz zgłoszeniowy online (link: <https://www.amnesty.org.pl/wyloguj-nienawisc/>),
  - b. załączyć lub udostępnić prototyp gry w formie działającego pliku lub linku (np. itch.io, Google Drive),
2. Termin zgłoszeń: od 08.08.2025 do 10.10.2025.
3. Każdy uczestnik lub zespół może zgłosić jedną grę.
4. Gra musi być:
  - a. stworzona specjalnie na potrzeby konkursu lub dostosowana do jego tematyki,
  - b. w pełni zgodna z wytycznymi,
  - c. wolna od promowania treści przemocowych, dyskryminacyjnych, wulgarnych lub naruszających prawa innych osób.

---

### §4. Wymagania dotyczące gry

1. Gra może być stworzona w dowolnym gatunku (np. narracyjna, eksploracyjna, interaktywna, symboliczna),
2. Platforma: gra powinna być możliwa do uruchomienia w przeglądarce (np. WebGL), lub platforma itch.io lub pokrewnej
3. Język: gra powinna być w języku angielskim.
4. Długość rozgrywki: 10 - 15 minut
5. Gra musi zawierać:

- a. motyw cyberprzemocy wobec osób lub grup narażonych na dyskryminację, w tym m.in. kobiet, dzieci, osób LGBTI+,
  - b. elementy iluzji wyboru i systemowej bezsilności w zderzeniu z przemocą na dużych platformach społecznościowych
  - c. zakończenie z wezwaniem do działania (np. podpisanie petycji, udział w akcji).
6. Uczestnicy oświadczają, że wszystkie elementy gry są przejawem ich działalności twórczej o indywidualnym charakterze lub korzystają z materiałów, co do których udzielono wolnych licencji i że nie powstały z naruszeniem praw innych osób, ani nie są obciążone prawami innych osób.

---

#### §5. Ocena i nagrody

- 1. Zgłoszenia zostaną ocenione przez jury konkursowe powołane przez Organizatora
- 2. Kryteria oceny:
  - a. zgodność z tematem i przesłaniem kampanii „Wyloguj nienawiść”,
  - b. siła narracji i oryginalność pomysłu,
  - c. jakość wykonania,
  - d. spójność artystyczna i emocjonalna,
  - e. poziom zaangażowania społecznego.
- 3. Nagrody:
  - a. Jury wybierze i nagrodzi jedną grę, która zostanie wytypowana do globalnej kampanii Amnesty International
  - b. Jury może przyznać dodatkowe wyróżnienia,
  - c. Nagroda w konkursie wynosi 10 000 zł (dziesięć tysięcy złotych)

4. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone do dnia 18.10.2025 na stronie internetowej Organizatora oraz mediach społecznościowych i wysłane drogą mailową do uczestników oraz podczas Student Games Festival w Centrum Kreatywności Targowa w Warszawie.

---

#### §6. Prawa autorskie i wykorzystanie prac

1. Uczestnicy zachowują majątkowe prawa autorskie do swoich gier.
2. Zgłoszenie do konkursu jest równoznaczne ze zobowiązaniem się do udzielenia Organizatorowi, w przypadku wybrania i nagrodzenia zgłoszonej gry, nieodpłatnej, wyłącznej licencji, bez ograniczeń czasowych i terytorialnych, na następujących polach eksploatacji:
  - a. utrwalania i zwielokrotniania gry w całości lub w części techniką cyfrową lub w jakikolwiek inny sposób pozwalający na korzystanie z niej na wszystkich dostępnych nośnikach;
  - b. rozpowszechniania gry w całości lub w części w taki sposób, aby każda osoba mogła mieć do niej dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w tym poprzez jej publiczne udostępnianie w sieci internetowej i w trakcie wydarzeń organizowanych przez Amnesty International;
  - c. wprowadzania do obrotu egzemplarzy gry oraz nośników, na których gra została zapisana, w tym do ich najmu, dzierżawy i użyczenia;
  - d. wykorzystania gry lub jej fragmentów w materiałach promocyjnych i reklamowych Organizatora, w szczególności na zdjęciach, slajdach, w zwiastunach, w formie reklamy prasowej, telewizyjnej, zewnętrznej i internetowej;
3. Organizator zobowiązuje się do każdorazowego podania autorstwa gry.

---

#### §7. Dane osobowe

1. Administratorem danych osobowych jest Stowarzyszenie Amnesty International z siedzibą w Warszawie, wpisane do rejestru KRS pod numerem 0000110695, NIP 9570054285.
2. Dane będą przetwarzane wyłącznie w celach związanych z realizacją Konkursu. Podstawą prawną przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. b 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 takich danych (RODO). W tym celu Organizator przetwarza następujące dane: imiona, nazwisko, miejscowość i kraj zamieszkania, adres e-mail, podane w zgłoszeniu. Podanie danych jest dobrowolne, jednak brak podania wskazanych danych uniemożliwi wzięcie udziału w konkursie
3. Dane będą udostępniane podmiotom współpracującym z administratorem w celu realizacji Konkursu. Dane będą przetwarzane do końca realizacji konkursu, a następnie mogą być przetwarzane przez okres roszczeń związanych z tym procesem. Pozostałe dane będą przetwarzane w terminach odpowiadających terminom wskazanym w odrębnych przepisach prawa. Dane nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy. Administrator nie przetwarza danych w sposób, który prowadzi do zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym ich profilowania.
4. Uczestnicy dysponują prawem dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania. Użytkownicy dysponują prawem do wniesienia sprzeciwu wobec dalszego przetwarzania oraz przenoszenia swoich danych.

---

#### §8. Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminów, modyfikacji regulaminu lub odwołania Konkursu z ważnych powodów, o czym poinformuje na stronie internetowej i w mediach społecznościowych,
2. We wszystkich sprawach nieuregulowanych w niniejszym regulaminie decyduje Organizator.

3. Kontakt: Marta Grundland [marta.grundland@amnesty.org.pl](mailto:marta.grundland@amnesty.org.pl)