

## **REGULAMIN KONKURSU**

### **Ogólnopolski konkurs na opracowanie koncepcji gry historycznej**

Fundacja Animatorów i Twórców Kultury "TRACH" we współpracy z Instytutem Historii Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie w ramach projektu prof. dr. hab. Jana Pomorskiego *Jakiej historii Polacy dzisiaj potrzebują?* finansowanego z programu "DIALOG" Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego ogłasza:

### **Ogólnopolski konkurs na opracowanie koncepcji gry historycznej**

#### **POSTANOWIENIA OGÓLNE**

1. Organizatorem konkursu jest: Fundacja Animatorów i Twórców Kultury "TRACH" z siedzibą w Lublinie przy ul. Gliniana 25 m.63, 20-616 Lublin, NIP 712 33 02 794, REGON 362987164, wpisana do Krajowego Rejestru Sądowego - Rejestru Stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej, w Sądzie Rejonowym Lublin-Wschód w Lublinie z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem 0000586187.
2. Fundacja Animatorów i Twórców Kultury TRACH zwana jest dalej "Organizatorem".
3. Adres korespondencyjny Organizatora: Gliniana 25 m.63, 20-616 Lublin.
4. Ogólnopolski konkurs na opracowanie koncepcji gry historycznej zwany jest dalej "Konkursem".
5. Warunkiem wzięcia udziału w Konkursie jest spełnienie wymogów określonych w Regulaminie. Akceptacja ww. regulaminu jest dobrowolna, przy czym jest warunkiem koniecznym wzięcia udziału w Konkursie. Akceptując regulamin, Uczestnik potwierdza ponadto, że zapoznał się z jego treścią. Uczestnictwo w Konkursie jest równoczesne z akceptacją niniejszego regulaminu opublikowanego na stronie Organizatora: [www.fundacjatrach.org](http://www.fundacjatrach.org).

#### **UCZESTNICY**

1. Do konkursu mogą przystąpić osoby lub zespoły osób, spełniające wszystkie poniższe warunki:
  - a. Uczestnikami konkursu mogą być tylko osoby pełnoletnie lub zespoły składające się wyłącznie z takich osób, posiadające pełną zdolność do czynności prawnych, mające miejsce zamieszkania na terytorium Rzeczypospolitej Polskiej.
  - b. Uczestnikami konkursu mogą być osoby, które w chwili składania projektu posiadały status studenta studiów historycznych I, II lub III stopnia (studia doktoranckie) lub innych nauk humanistycznych i społecznych. W przypadku zespołów minimum jedna osoba musi spełniać powyższy warunek.
2. W Konkursie nie mogą uczestniczyć pracownicy Organizatora oraz inne osoby, które brały udział w organizowaniu konkursu, a także osoby najbliższe wobec ww., to jest osoby będące wobec takiej osoby małżonkiem, wstępnym, zstępnym, rodzeństwem, a także osobą pozostającą we wspólnym pożyciu.
3. Każda osoba lub zespół może dokonać zgłoszenia udziału w Konkursie tylko jeden raz.

## PRACE KONKURSOWE

1. Projekty zgłoszone do konkursu muszą być oryginalnym dziełem osoby lub zespołu i nie mogły być wcześniej publikowane.
2. Do konkursu mogą zostać zgłoszone wszelkie rodzaje projektów gier w szczególności:
  - a. Projekty gier planszowych i karcianych;
  - b. Koncepcje i scenariusze gier elektronicznych (w tym gier mobilnych);
  - c. Projekty gier miejskich;
  - d. Projekty papierowych gier fabularnych (RPG) oraz scenariusze larpów;
3. W przypadku innych rodzajów gier niewymienionych wyżej ostateczna decyzja o zakwalifikowaniu projektu należy do Komisji Konkursowej.
4. W I Etapie zadaniem uczestników będzie przygotowanie ogólnej koncepcji składającej się z krótkiego dokumentu (maksimum 3 600 znaków ze spacjami) opisującego projekt oraz nagrania video (trwającego nie krócej niż 1 minutę i nie dłużej niż 5 minut) zawierającego ustną prezentację projektu (tzw. pitch).
5. Uczestnicy, których prace zostaną wyróżnione w I Etapie i tym samym zakwalifikują się do II Etapu, będą mieli za zadanie dopracować zaprezentowany w I Etapie projekt zgodnie z wytycznymi przedstawionymi przez Komisję Konkursową zależnie od rodzaju gry.
6. Od Uczestników nie jest wymagane stworzenie oprawy graficznej gry oraz w przypadku gier elektronicznych działającego programu.
7. Poniżej znajdują się ogólne wytyczne dotyczące tego, w jaki sposób powinny wyglądać projekty, które po otrzymaniu wyróżnienia w I Etapie zostaną dopracowane i przedstawione w II Etapie:
  - a. Gry planszowe / karciane - po dopracowaniu koncepcji gry wyróżnionej w I Etapie zgłoszenie do II Etapu powinno zawierać w pełni grywalny prototyp gry w formie fizycznej wraz z instrukcją umożliwiającą rozegranie pełnej partii.
  - b. Gry elektroniczne - po dopracowaniu koncepcji gry wyróżnionej w I Etapie zgłoszenie do II Etapu powinno zawierać przygotowany dokument dokładnie opisujący grę (tzw. Game Design Document).
  - c. Papierowe gry fabularne (RPG) - po dopracowaniu koncepcji gry wyróżnionej w I Etapie zgłoszenie do II Etapu powinno zawierać ogólny opis świata oraz przygotowaną mechanikę rozgrywki umożliwiającą grę.
  - d. Gry miejskie, larpy, itp. - po dopracowaniu koncepcji gry wyróżnionej w I Etapie zgłoszenie do II Etapu powinno mieć formę pisemnie przygotowanego scenariusza opisującego wszelkie aspekty gry i umożliwiającego przeprowadzenie rozgrywki.
8. Dokładne wytyczne dotyczące poszczególnych projektów z uwagi na ich różnorodność zostaną udostępnione Uczestnikom po zakończeniu I Etapu.

## PRZEBIEG I HARMONOGRAM KONKURSU

1. Konkurs zostanie przeprowadzony dwuetapowo. Projekty, które uzyskają wyróżnienie w I Etapie zostaną zakwalifikowane do II Etapu Konkursu.
2. Pierwszy Etap rozpoczyna się w dniu ogłoszenia konkursu.
3. Termin składania prac do I Etapu konkursu upływa 10 września 2019 roku (obowiązuje data dostarczenia projektu).
4. Wyniki I Etapu wraz z listą wyróżnionych prac zostaną ogłoszone najpóźniej 23 września 2019 roku.
5. Wraz z ogłoszeniem wyników I Etapu rozpocznie się II Etap konkursu.
6. Uczestnicy będą mieli czas na pełne opracowanie swojej koncepcji do 1 marca 2020 roku.
7. Wyniki II Etapu konkursu zostaną ogłoszone do 31 marca 2020 roku.

## FORMA ZGŁOSZENIA

1. Zgłoszenie pracy do I Etapu Konkursu powinno zawierać:
  - a. Krótki opis gry, nieprzekraczający 3 600 znaków ze spacjami.
  - b. Nagranie video z ustną prezentacją projektu, trwające nie krócej niż 1 minutę i nie dłużej niż 5 minut.
  - c. Dane Uczestników zawierające imię, nazwisko, PESEL, adres oraz numer kontaktowy (zał. 1).
  - d. Oświadczenie Uczestników, że projekt jest autorski i wolny od wad prawnych (zał. 2).
  - e. Oświadczenie Uczestnika albo każdego z członków zespołu o wyrażeniu zgody na ewentualne nieodpłatne wykorzystanie materiałów nadesłanych na Konkurs (zał. 3).
  - f. Zgodę uczestnika lub każdego z członków zespołu na przetwarzanie danych osobowych, w związku z uczestnictwem w niniejszym Konkursie (zał. 4).
2. Pracę konkursową oraz dokumenty wymienione w punkcie 1 należy wysłać na adres korespondencyjny Organizatora, czyli Fundacja Animatorów i Twórców Kultury TRACH, ul. Gliniana 25 m.63, 20-616 Lublin.
3. Elementy wymienione w pkt. 1a oraz 1b powinny zostać dostarczone również w wersji elektronicznej na adres mailowy: [info@fundacjatrach.org](mailto:info@fundacjatrach.org). W przypadku nagrania video wystarczające jest przesłanie nagrania w wersji elektronicznej - uczestnicy nie muszą dołączać do wysłanych materiałów fizycznego nośnika z nagraniem.

## KRYTERIA OCENY

1. Zgłoszone prace Konkursowe będą oceniane na podstawie poniższych kryteriów:
  - a. Potencjał edukacyjny
  - b. Spójność historyczna
  - c. Oryginalny temat lub sposób jego ujęcia
  - d. Powiązanie mechanizmów rządzących grą z tematyką
  - e. Gameplay
  - f. Potencjał rynkowy
2. Poza wymienionymi wyżej dodatkowym atutem w zgłaszanym projekcie będzie oparcie swojego pomysłu na twórczości Normana Daviesa, ze szczególnym uwzględnieniem prac dotyczących historii Polski.
3. W nadesłanych projektach nie będzie brana pod uwagę oprawa graficzna. Jedynym wymaganiem w tym zakresie jest czytelność projektu.

## KOMISJA KONKURSOWA

1. Komisja Konkursowa będzie składała się z dwóch zespołów ekspertów.
2. Pierwszy z zespołów będzie składał się z zawodowych historyków z przewodniczącym zespołu w osobie prof. dr. hab. Jana Pomorskiego.
3. W skład drugiego zespołu wejdą eksperci związani z branżą gier. Pracę tego zespołu nadzorował będzie Adam Kwapiński.
4. Zadaniem przewodniczących będzie stworzenie oraz nadzorowanie prac danego zespołu, w tym zebranie pisemnych opinii o każdym z projektów i przedstawienie ich na zebraniu Komisji Konkursowej.
5. Ocena każdego z zespołów będzie równoważna i będzie stanowić 50% oceny końcowej każdego z projektów.

6. Obowiązkiem członków każdego z zespołów będzie zapoznanie się i zaopiniowanie każdego zgłoszonego projektu i przekazanie tej opinii w formie pisemnej przewodniczącemu danego zespołu.
7. Przewodniczącym Komisji Konkursowej jest prof. dr hab. Jan Pomorski.
8. Decyzje Komisji Konkursowej są ostateczne, a kwestie sporne będą rozstrzygane przez Przewodniczącego Komisji Konkursowej.

#### NAGRODY

1. W I Etapie konkursu decyzją Komisji Konkursowej zostanie wyróżnionych nie więcej niż 5 prac, które tym samym zostaną zakwalifikowane do II Etapu.
2. Zakwalifikowanie się do II Etapu konkursu będzie równoznaczne z możliwością otrzymania nagrody pieniężnej w wysokości 1500 zł dla autora/zespołu każdej z nagrodzonych prac.
3. Warunkiem otrzymania nagrody pieniężnej za wyróżnioną w I Etapie Konkursu pracę będzie przekazanie majątkowych praw autorskich do nadesłanych materiałów (tj. spisanej koncepcji oraz nagrania video).
4. Poza nagrodą pieniężną, osoby lub zespoły, których projekty zostały wyróżnione w I Etapie będą miały prawo przystąpić do II Etapu mając czas na opracowanie swojego projektu.
5. Minimalna pula nagród w II Etapie konkursu to 25 000 zł.
6. Pula nagród zostanie rozdzielona przez Komisję Konkursową pomiędzy projekty, które zostaną wyróżnione w II Etapie z zachowaniem zasady, że każdy z wyróżnionych w II Etapie projektów zostanie nagrodzony nagrodą w kwocie nie mniejszej niż 5 000 zł.
7. Komisja Konkursowa może wyróżnić dowolną liczbę projektów zakwalifikowanych do II Etapu. Liczba i wysokość nagród będzie zależne od jakości i rodzaju nadesłanych prac konkursowych.
8. Warunkiem otrzymania nagrody pieniężnej za wyróżnioną w II Etapie Konkursu pracę będzie przekazanie majątkowych praw autorskich do nadesłanych materiałów konkursowych.

#### POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Postanowienia niniejszego regulaminu obowiązują od 6 sierpnia 2019.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu w czasie trwania Konkursu w celu zapewnienia bezpiecznego jego funkcjonowania, zapobiegania nadużyciom, usunięcia niejasności.