

# **1. PRAVILA I PROPISI GAMEJAM-A**

## **1. OPĆE ODREDBE**

- (i) Ovim Propisnikom određuju se opći i posebni uvjeti održavanja natjecanja GameJam (u daljnjem tekstu: Natjecanje).
- (ii) GameJam natjecanje (u daljnjem kontekstu: Natjecanje) organizira: Tehnološki park Varaždin d.o.o. Varaždin., Zagrebačka 89 42000 Varaždin, Hrvatska, OIB: 18115028597 (u daljnjem kontekstu: Organizator)
- (iii) Pravo na sudjelovanje na Natjecanju ostvaruju svi pravodobno prijavljeni putem Google obrasca (u daljnjem kontekstu: Jammeri). Svi zainteresirani koji imaju pravo sudjelovanja se prijavljuju putem prijavnog obrasca do 26.05.2026. ili do popunjenja predviđenog broja mjesta. Broj natjecatelja je ograničen.
- (iv) Jammeri sami formiraju svoje ekipe. Ekipe se sastoje maksimalno od 4 člana.
- (v) Svi Jammeri nastupaju na vlastitu odgovornost i trebaju biti fizički i psihički sposobni i pripremljeni za natjecanje. Organizatori nisu odgovorni za eventualne povrede ili zdravstvene probleme koje bi se mogle dogoditi tijekom natjecanja.
- (vi) Identitet natjecatelja potvrđuje se prije početka natjecanja od strane zapisničara ili Administratora.

## **2. UVJETI SUDJELOVANJA**

- (i) Na Igrama mogu sudjelovati Jammeri koji su navršili najmanje 16 godina. Na Natjecanju mogu nastupiti samo Jammeri čiji je identitet utvrđen. Identitet igrača utvrđuje zapisničar ili voditelj sporta prije početka natjecanja. Identitet se utvrđuje bilo kojim dokumentom sa slikom (putovnica, sportska iskaznica, pokazna karta ili slično), a u nedostatku kopijom domovnice ili rodnog lista.
- (ii) Kako bi ostvario mogućnost sudjelovanja na Natjecanju, Natjecatelj mora ispunjavati sljedeće uvjete:
  - a) Svi Jammeri moraju točno i u potpunosti ispuniti prijavni obrazac unutar zadanog roka (26.05.2026.)
  - b) prijaviti sve članove tima,
  - c) tim se sastoji maksimalno od 4 člana
- (iii) Prijave koje su pogrešno ili nepotpuno ispunjene, odnosno ne zadovoljavaju uvjete navedene u sekciji 2. (ii), smatraju se nevažećima i ne ostvaruju pravo sudjelovanja na Natjecanju.

- (iv) Jammeri se mogu prijaviti kao unaprijed formirani timovi od 4 člana, ili kao pojedinačni članovi. Ukoliko pojedinačni članovi žele raditi u timu trebaju se javiti Organizatoru da ih spoji sa timom kojem nedostaju članovi ili drugim pojedinačnim članovima.
- (v) Sudionici su više nego dobrodošli sudjelovati na ovom događaju kao pojedinačni sudionici. Pojedinačni i grupne prijave ocjenjuju se na isti način.
- (vi) Za ovaj događaj prihvaćamo grupne prijave s najviše 4 člana po grupi. Prilikom prijave za ovaj događaj, svi članovi grupe moraju biti navedeni.
- (vii) Sudionici su ograničeni na jednu prijavu. Ako sudionik želi sudjelovati u natjecanju s timom, ne može se prijaviti i kao pojedinac.
- (viii) Prijave će zahtijevati:
  - a) Imena svih sudionika.
  - b) Dob svih sudionika.
  - c) Primarna kontakt osoba (kapetan tima).
  - d) E-mail adresu kapetana tima.

### **3. FORMAT I PRAVILA NATJECANJA**

#### **3.1. TEMA**

- (i) Tema natjecanja će biti objavljena jedan sat prije samog natjecanja
- (ii) Sve prijave i projekti za GameJam ocjenjuju se prema relevantnosti za otkrivenu temu. To je usmjereno na vođenje procesa dizajna i pomaganje sudionicima da suze svoje vizije o tome kakvu igru žele stvoriti. To će također pomoći sucima da procijene prikladnost i relevantnost prijave.

#### **3.2. VELIČINA TIMA**

- (i) Možeš raditi u timu
- (ii) Broj članova je ograničen na 4 člana
- (iii) Tim može uključivati:
  - a) programere
  - b) umjetnike
  - c) dizajnere
  - d) glazbenike

## 3.2. PROCEDURA

(i) Svaki game jam ima sljedeće faze:

### 1. Najava (Announcement)

Tema se objavljuje

### 2. Programiranje (Programming)

Počnite raditi s timom i razvijati igru

### 3. Pakiranje (Packaging)

Oko 1 sat prije roka trebate započeti pakiranje igre, uploadati slike i pripremiti se za prezentaciju

### 4. Predstavljanje igre (Game pitch)

Nakon završetka natjecanja, sudionici predstavljaju svoju igru kroz kratki game pitch pred žirijem i ostalim sudionicima.

### 5. Završetak (Finished)

Nadamo se da ste imali odličan vikend — vidimo se sljedeći put!

## 3.3. VREMENSKO OGRANIČENJE

(i) Trajanje je definirano u detaljima jam-a

(ii) Počinje objavom teme

(iii) Važno:

- a) Nakon roka dozvoljeno je samo pakiranje
- b) Nema dodatnog razvoja
- c) Preporučuje se započeti pakiranje prije roka
- d) Nakon roka odmah slijede prezentacije

## 3.4. PRAVILA IZRADE IGRE

(i) Predana igra mora biti izrađena u skladu sa sljedećim pravilima:

- a) igra mora biti izrađena isključivo tijekom trajanja natjecanja
- b) nije dopušteno predati već postojeću igru niti nastaviti ranije započet projekt
- c) na projektu smiju raditi isključivo prijavljeni članovi tima
- d) vanjski suradnici koji nisu prijavljeni kao članovi tima nisu dopušteni
- e) svi sudionici koji su sudjelovali u razvoju igre moraju biti pravilno navedeni u zaslugama, unutar igre ili na itch.io stranici
- f) svi korišteni asseti moraju biti autorski vaši ili korišteni uz odgovarajuću licencu
- g) alati za razvoj igara koji nisu generativni AI, poput asset paketa i plug-ina, moraju imati jasno navedenog autora
- h) igra mora biti pokretljiva na ciljnoj platformi bez dodatne asistencije tima

- (ii) Organizator ne snosi odgovornost za tehničke probleme nastale zbog nepotpune ili neispravne predaje.

### **3.5. SNIPPETS / OSOBNI KOD**

- (i) Možeš iskoristiti dio svog ranije napisanog koda, pod uvjetom da je bio javno dostupan prije početka jam-a
- (ii) Isto vrijedi za code snippetove

### **3.6. PRAVILA SADRŽAJA**

- (i) Game jam odnosi se na eksperimentiranje, dijeljenje, suradnju i učenje jednih od drugih. Od svih sudionika očekuje se da podijele svoje igre njihovim učitavanjem.
  - a) Sudionici mogu odabrati kako će licencirati svoju prijavu, kako tim odluči, pod uvjetom da:
  - b) ne pokušavaju dodijeliti više prava nego što ih zapravo imaju (npr. za elemente trećih strana, middleware itd.),
- (ii) daju platformi trajno pravo hostanja njihove prijave igre.
- (iii) Sudionici su i dalje obvezni učitati izvršnu datoteku (executable) na platformu ili, ako je igra preglednička (browser-based), priložiti poveznicu za igranje kao dio prijave.
- (iv) Nije potrebno učitati izvorni kod na platformu.
- (v) Međutim, ako ste koristili open-source komponente koje zahtijevaju objavu izvornog koda ili njegovih dijelova, ili ako želite doprinijeti zajednici dijeljenjem asseta, koda ili drugih materijala, to također možete učiniti putem platforme uz svoju prijavu.
- (vi) Ako dijelite asete, molimo uključite tekstualnu datoteku s licencom pod kojom ih nudite kao dio predanog foldera. Pazite da uključite sve potrebne informacije o licenci ili licencama (npr. CC 4.0, MIT itd.).
- (vii) Autor(i) igre zadržavaju puna autorska prava i vlasništvo intelektualnog vlasništva nad svojom igrom i svim originalno stvorenim elementima.

### **3.6. PLATFORMA**

- (i) Obavezno je da igra radi na platformi Windows
- (ii) Preporučuje se da igra radi na više platformi, ali nije obavezno

### **3.7. OCJENJIVAČKA RUBRIKA**

- (i) Ocjenjivanje za GameJam provodit će nepristrana skupina volonterskih sudaca, odabrani od strane GameJam tima koji će slijediti strogu ocjenjivačku rubriku.

### **3.8. KRITERIJI OCJENJIVANJA**

- (i) Gameplay – 30 bodova
- a) Procjenjuje se koliko je igra zabavna, zanimljiva i tehnički ispravna:
- Zabavnost i zanimljivost igranja
  - Postojanje bugova ili problema koji utječu na igranost
  - Inovativnost (originalnost ideje i mehanika)
  - Ukupni dojam igranja
- (ii) Uklapanje teme – 40 bodova
- b) Procjenjuje se koliko igra prati zadanu temu i podtemu:
- Usklađenost gameplaya s temom
  - Jasnoća i razumljivost teme kroz igru
  - Kreativnost u interpretaciji teme
- (iii) Izgled i atmosfera igre – 20 bodova
- c) Procjenjuje se vizualni i audio doživljaj igre:
- Grafika i vizualni stil
  - Kvaliteta asseta i modela
  - Zvuk i audio dizajn (glazba, efekti)
  - Atmosfera i ugođaj igre
  - Humor (ako je primjenjivo i doprinosi iskustvu)
- (iv) Pitch video igre – 10 bodova
- a) Procjenjuje se prezentacija igre (2.5 minuta):
- Jasnoća i uvjerljivost prezentacije
  - Sposobnost "prodaje" igre publici
  - Organizacija i kvaliteta videa
- (v) Projekti mogu dobiti maksimalnu ocjenu od 100 bodova i minimalnu ocjenu 0. Rezultati su koji će se koristiti isključivo za ocjenjivanje i nećemo objavljivati ocjene svakog pojedinog projekta.
- (vi) Svi koji su sudjelovali u razvoju igre moraju biti pravilno navedeni (zaslužni), bilo unutar igre ili na itch.io stranici igre
- (vii) Svi korišteni resursi (asseti) moraju pripadati autorima ili biti korišteni uz odgovarajuću licencu

- (viii) Alati za razvoj igara (npr. asset paketi ili plug-inovi) koji nisu generativni AI su dopušteni, ali uz obavezno navođenje autora (u igri ili na itch.io stranici)
- (ix) Igra mora biti besplatna za preuzimanje ili imati opciju "plati koliko želiš" (Name Your Own Price)
- (x) itch.io stranica igre mora sadržavati:
  - a) build (igrivu verziju)
  - b) opis
  - c) naslovnu sliku
  - d) barem jednu snimku zaslona (screenshot)
- (xi) Dozvoljene su samo SFW igre (sigurne za rad / bez neprimjerenog sadržaja)
- (xii) Ocjenjivanje igre ograničeno je na max. 5 min.

### **3.9. OGRANIČENJA NATJECANJA**

- (i) Ne postoje nikakva ograničenja na game engine ili program u kojem će igra biti izrađena (igra može i ne mora biti izrađena u game engine-u)
- (ii) Igra mora biti izrađena isključivo za vrijeme natjecanja. Nije dozvoljeno predati već postojeću igru niti nastaviti rad na prethodno započetom projektu
- (iii) U izradi igre smiju sudjelovati isključivo članovi tima. Sudjelovanje vanjskih suradnika ili osoba koje nisu registrirane kao članovi tima nije dozvoljeno.
- (iv) Predana igra ne smije sadržavati malware, viruse, špijunski softver niti bilo kakav drugi oblik zlonamjernog softvera. Igre za koje se utvrdi da krše ovo pravilo bit će diskvalificirane, a prijava može biti prosljeđena nadležnim tijelima.
- (v) Svi korišteni sadržaji (glazba, grafika, zvukovi, fontovi) moraju biti ili izrađeni za vrijeme natjecanja ili preuzeti iz izvora s odgovarajućom licencom za slobodnu upotrebu. Korištenje autorski zaštićenog materijala bez dozvole nije dozvoljeno
- (vi) Igra mora biti predana do određenog roka. Predaje nakon isteka roka neće biti prihvaćene.
- (vii) Predana igra mora biti pokretljiva na ciljnoj platformi bez dodatne asistencije tima. Organizatori ne snose odgovornost za tehničke probleme uzrokovane nepotpunom ili neispravnom predajom

- (viii) Igra ne smije sadržavati eksplicitan, uvredljiv ili ilegalan sadržaj

### **3.10. OPREMA I TEHNIČKI UVJETI**

- (i) Svi sudionici obavezni su na natjecanje doći s vlastitom opremom potrebnom za rad, uključujući prijenosno računalo, punjače i sav dodatni pribor koji će im biti potreban tijekom sudjelovanja. Organizator ne osigurava individualnu opremu, stoga su sudionici odgovorni za vlastitu tehničku spremnost i funkcionalnost opreme.
- (ii) Ukoliko netko iz opravdanih razloga nema pristup prijenosnom računalu, može od organizatora zatražiti korištenje stolnog računala, no organizator nije obvezan osigurati takvu opremu.
- (iii) Organizator ne snosi odgovornost za bilo kakve kvarove, oštećenja ili gubitak opreme koji mogu nastati tijekom njezina korištenja za vrijeme natjecanja. Sudionici su u potpunosti odgovorni za sigurnost, ispravnost i pravilno rukovanje vlastitom opremom tijekom cijelog trajanja događaja.
- (iv) Svi sudionici obavezni su tijekom cijelog trajanja natjecanja zadržati mjesto koje su prvotno zauzeli te ga ne mijenjati bez prethodnog odobrenja organizatora. Također, radi lakše organizacije i sprječavanja mogućih nesporazuma ili zamjene opreme, sudionici su dužni jasno označiti sve svoje osobne stvari i opremu na način da je nedvojbeno vidljivo kome pripadaju.
- (v) Sudionici svoje osobne stvari i opremu ostavljaju u prostoru Tehnološkog parka na vlastitu odgovornost, osobito u slučajevima kada iste ostaju bez njihovog neposrednog nadzora. Organizator ne snosi odgovornost za eventualni gubitak, krađu ili oštećenje ostavljenih stvari.
- (vi) Organizator će osigurati pristup bežičnoj internetskoj mreži (Wi-Fi) i električnoj energiji za potrebe natjecanja. Međutim, organizator ne jamči neprekidan rad mreže niti odgovara za eventualne tehničke poteškoće ili prekide u dostupnosti usluga.

## **4. STRUKTURA DOGAĐAJA**

- (i) Jedini strogi rokovi su:
  - a) tema se ne smije objaviti prije petka u 15:00
  - b) upload mora biti završen do nedjelje u 16:00

### **4.1. PROVJERA SUDIONIKA (REGISTRACIJA)**

- (i) Rok: petka do 14:00
  - a) Provjerite prisutnost sudionika

- b) Osigurajte da svaki sudionik ima GJ Icho račun
  - c) Označite ih kao prisutne na vašoj lokaciji
- (ii) Važno:
- d) Uklonite sve koji su se prijavili, ali nisu fizički prisutni
  - e) Ovo je strogo pravilo GJ-a
  - f) Ako to ne napravite, kasnije mogu nastati problemi pri prijavi igre

## **4.2. OTKRIVANJE TEME**

- (i) Objavljuje se na početku jam-a
- (ii) Pravila:
- a) Igra mora imati veze s temom
  - b) Ne mora biti glavni fokus, ali mora biti vidljivo

## **4.3. KREIRANJE PROJEKTA IGRE**

- (i) Rok: petak do 15:00

Jedan član tima treba:

- [prijaviti se na Icho stranicu](#)
- [otići na stranicu vaše lokacije](#)
- [kliknuti na "New Game Project"](#)

Zatim:

- [upisati naslov igre](#)
- [dodati kratki opis \(može se kasnije promijeniti\)](#)
- [spremiti projekt](#)

Nakon toga:

- [dodati sve članove tima](#)
- [kliknuti "Add contributors" u sekciji credits](#)

## **4.4. UPLOAD ZAVRŠNE IGRE**

- (i) Rok: nedjelja do 17:00 (OBAVEZNO završeno)
- (ii) Preporuka:

- početi upload već oko **15:00 ili ranije**
- stranica može biti spora pred kraj

Također:

- [ispuniti sve informacije o projektu](#)
- [uploadati sve potrebne datoteke](#)

## 5. UPUTE ZA UPLOAD IGRE

### 5.1. STRUKTURA DIREKTORIJA

- (i) Pripremi cijeli projekt kao **jednu komprimiranu datoteku (.zip)** sa sljedećom strukturom:

`/src/` → sav izvorni kod i projektne datoteke + svi asseti

`/release/` → verzija za pokretanje + README.txt s uputama

`/press/` → jedna high-res slika (press.jpg, min. 1024x768) – kratki opis karakteristika i mogućnosti igre

`/other/` → dodatni sadržaj (fotke, videi)

license.txt → tekst licence (Creative Commons BY-NC-SA 4.0)

- (ii) **license.txt** mora sadržavati puni tekst licence.
- (iii) Veličina datoteke ne smije prelaziti 1 GB

### 5.2. KAKO UPLODATI

- (i) Uploadaj zip u "**Source Files**" sekciji na stranici igre.
- (ii) Ako ne možeš uploadati:

- koristi Google Drive / Dropbox / OneDrive
- dodaj link pod "Download Link"

### 5.3. RAZLIKA IZMEĐU `/SRC/ I /RELEASE/`

- (i) `/src/` (izvorni kod)
- a) Sadrži sve što je tim napravio:
- kod
  - grafiku
  - asete
- b) Ne moraš uključiti:
- middleware
  - materijale koje nisi napravio
- c) Ali moraš dati link gdje se mogu preuzeti
- (ii) Ako koristiš asset pipeline:
- d) uključiti originalne datoteke (npr. .max za 3D model)

## **5.4. /RELEASE/ (POKRETANJE IGRE)**

- (i) Mora sadržavati:
  - a) izvršne datoteke (exe, build)
  - b) assete
  - c) DLL-ove
    - Ideja: korisnik može odmah pokrenuti igru
- (ii) Iznimka:
  - d) ako treba specifičan software/licenca
  - e) runtime verzija mora biti besplatna
- (iii) U README.txt moraš objasniti:
  - f) kako instalirati
  - g) gdje preuzeti dodatne stvari

## **5.5. DODATNO**

- (i) Možeš:
  - a) napraviti poseban zip samo za /release/
  - b) uploadati ga pod "Executable"

## **6. ETIKA I PRAVILA**

- (i) Svi sudionici koji ulaze na GameJam pristaju pridržavati se strogih etičkih pravila i zakona. Kršenje bilo kojeg od ovih pravila i/ili zakona rezultirat će trenutnom diskvalifikacijom sudionika natjecanja.
- (ii) Ako sudionik bude uhvaćen kako kopira značajan dio svog koda s internetskog izvora, to će rezultirati rezultatom nula.

### **6.1. KODEKS PONAŠANJA**

- (i) Kodeks ponašanja primjenjuje se na sve Natjecatelje tijekom svih faza Natjecanja, osim ako nije drugačije određeno ovim Pravilnikom. Organizator zadržava pravo izreći opomenu, kaznu ili diskvalificirati Natjecatelja koji krši odredbe ovog Kodeksa ponašanja, prema vlastitoj procjeni.

### **6.2. OPĆE PONAŠANJE NATJECATELJA**

- (i) Jammeri su dužni ponašati se odgovorno, profesionalno i s poštovanjem prema drugim Jammerima, gledateljima, novinarima, administratorima Natjecanja i svim osobama uključenima u organizaciju događaja.

- (ii) Ova pravila odnose se na sve oblike komunikacije i interakcije, uključujući ponašanje uživo, tijekom igranja, na društvenim mrežama te u prijenosima uživo.
- (iii) Od svih Natjecatelja očekuje se pridržavanje načela fair playa i sportskog ponašanja, kako tijekom natjecanja tako i izvan njega.

### **6.3. ZABRANJENO PONAŠANJE**

- (i) Zabranjeno ponašanje uključuje:
  - a) kršenje bilo kojeg važećeg zakona, pravila ili propisa,
  - b) nuđenje ili prihvaćanje mita, darova ili drugih pogodnosti u svrhu stjecanja nepoštene prednosti,
  - c) korištenje bilo kakvog vanjskog softvera, programa ili alata koji Natjecatelju omogućuje nepoštenu prednost,
  - d) namjerno ometanje ili prekidanje sudjelovanja drugih Natjecatelja na Natjecanju,
  - e) uznemiravanje, prijetnje, vrijeđanje, govor mržnje ili diskriminaciju na temelju rase, spola, seksualne orijentacije, religije, nacionalnosti ili drugih osobnih obilježja,
  - f) svako ponašanje koje narušava pošteno i sigurno natjecateljsko okruženje,
  - g) promoviranje ili poticanje drugih osoba na bilo koju od gore navedenih zabranjenih aktivnosti,
  - h) korištenje vulgarnog, uvredljivog ili neprikladnog jezika,
  - i) nasilno ponašanje, prijetnje ili bilo koji oblik fizičkog ili verbalnog zlostavljanja,
  - j) fizički sukobi ili prijeteće radnje usmjerene prema drugim Jammerima, gledateljima ili službenim osobama,
  - k) oštećivanje ili nepropisno korištenje opreme Natjecanjea ili prostora u kojem se Natjecanje održava,
  - l) nepoštivanje uputa organizatora, sudaca ili sigurnosnog osoblja,
  - m) sudjelovanje u kockanju ili klađenju na ishod utakmica Natjecanja,
  - n) otkrivanje povjerljivih informacija koje je pružio Organizator ili njegovi partneri,
  - o) prihvaćanje nagrada, darova ili naknada povezanih s manipuliranjem rezultata natjecanja,
  - p) neopravdano izostajanje s ceremonija dodjele nagrada, intervjua ili promotivnih aktivnosti koje je razumno zatražio Organizator ili sponzori Natjecanjea.

### **7. ADMINISTRATORI**

- (i) Svi sudionici dužni su poštivati pravila Natjecanjea te odluke Organizatora, administratora i ostalih suradnika uključenih u provedbu natjecanja. Odluke Organizatora su konačne, no sudionici imaju pravo podnijeti žalbu u slučaju neslaganja.
- (ii) Sva usmena i pisana komunikacija između Organizatora, administratora ili suradnika i sudionika smatra se povjerljivom.

Zabranjeno je javno objavljivanje ili dijeljenje sadržaja takve komunikacije s trećim osobama bez prethodnog odobrenja Organizatora.

## **8. POŠTIVANJE PRAVILA I SANKCIJE**

- (i) Svi igrači i članovi timova dužni su pridržavati se pravila navedenih u ovom pravilniku tijekom cijelog natjecanja. Kršenje bilo kojeg pravila može rezultirati sankcijama koje određuju organizatori ili službeni suci natjecanja.
- (ii) Moguće sankcije uključuju:
  - a) upozorenje
  - b) gubitak runde
  - c) diskvalifikaciju iz natjecanja
  - d) privremenu ili trajnu zabranu sudjelovanja na budućim Natjecanjeima
- (iii) Vrsta sankcije ovisit će o težini prekršaja te će je odrediti službeni predstavnici natjecanja.

## **9. OSTALO**

### **9.1. PUBLICITET**

- (i) Sva komercijalna prava povezana s Natjecanjem, uključujući, ali ne ograničavajući se na marketinška i medijska prava, u potpunosti pripadaju Organizatoru.
- (ii) Jammeri su dužni ostati na lokaciji nakon završetka natjecanja te, prema potrebi, sudjelovati u medijskim i promotivnim aktivnostima. To uključuje davanje izjava novinarima, fotografiranje te sudjelovanje u ostalim promotivnim sadržajima tijekom Natjecanja.
- (ii) Jammeri su obvezni, u slučaju da svoju igru razvijenu tijekom Natjecanja javno predstavljaju, promoviraju ili distribuiraju (uključujući, ali ne ograničavajući se na online platforme, društvene mreže, prezentacije, konferencije i slične događaje), jasno istaknuti da je igra razvijena u sklopu GameJam Natjecanja organiziranog od strane Tehnološki park Varaždin (TechPark).
- (iii) Jammeri su dužni u samu igru (npr. početni ekran, credits ili drugi vidljivi dio igre) uključiti službeni logo Tehnološki park Varaždin (TechPark), u skladu s uputama Organizatora.

### **9.2. MOGUĆNOST PREKIDA NATJECANJA**

- (i) Natjecanje se može prekinuti isključivo u slučaju izvanrednih okolnosti na koje Organizator ne može utjecati, odnosno koje nije mogao predvidjeti, spriječiti ili ukloniti. U takvim situacijama

Organizator se oslobađa svih eventualnih obveza prema Jammerima.

- (ii) Sudionici će o eventualnom prekidu natjecanja biti pravovremeno obaviješteni putem službene web stranice Organizatora te drugih komunikacijskih kanala koji se koriste tijekom Natjecanja, a navedeni su u ovim Pravilima natjecanja.

### **9.3. U SLUČAJU SPORA**

- (i) U slučaju eventualnog spora između Organizatora i Natjecatelja ili Tima, nadležan je stvarno nadležni sud u Varaždinu.

### **9.4. OBJAVA PRAVILA**

- (i) Ova Pravila natjecanja bit će objavljena na službenoj internetskoj stranici Organizatora Natjecanja. Organizator zadržava pravo izmjene pravila u bilo kojem trenutku.

### **9.5. UOBIČAJENI POJMOVI**

- (i) **Gj** - Game Jam – 48-satno Natjecanje u izradi video igara.
- (ii) **Jammer** - sudionici game jam-a koji rade zajedno 48 sati na izradi igara.
- (iii) **Keynote** - Video koji se prikazuje na početku događaja – uključuje inspiraciju, prezentacije i otkrivanje teme.
- (iv) **Tema** - Tema game jam-a koja se drži tajnom do početka
- (v) **Pitch** - Prezentiranje izrađene igre pred publikom i sudionicima Natjecanja.