



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ
ー
ラ
ン
ド
日
本
情
報
工
科
大
学

REGULAMIN KONKURSU „Najlepsze zagranie” NINJA PJATK

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Konkurs „Najlepsze zagranie” (zwany dalej Konkursem) organizowany jest przez NINJA PJATK (zwany dalej Organizatorem).
2. Konkurs skierowany jest do studentek i studentów wszystkich wydziałów Polsko-Japońskiej Akademii Techniki Komputerowych.
3. Konkurs trwa od 20 grudnia 2024 roku do 31 stycznia 2025 roku.

*NINJA PJATK stanowi zastrzeżony znak towarowy m.in. w zakresie organizowania zawodów e-sportowych.

CELE KONKURSU

Główne cele Konkursu obejmują:

1. Wyłonienie trzech (3) najlepszych udokumentowanych akcji w grach na podstawie klipów przesłanych przez uczestników.
2. Zaangażowanie studentek i studentów w życie uczelni oraz integrację poprzez rywalizację z innymi uczestnikami.
3. Wyróżnienie najbardziej imponujących momentów, które najlepiej odzwierciedlają talent uczestników w popularnych grach e-sportowych.

OPIS KONKURSU

Konkurs „Najlepsze zagranie” polega na wyłonieniu najlepszych akcji w grach *Counter Strike 2*, *Valorant* oraz *League of Legends*. Waszym zadaniem jest przesłanie klipów przedstawiających swoje najbardziej efektowne i spektakularne zagrania w tych tytułach. Zgłoszenia będą oceniane pod kątem umiejętności, kreatywności oraz impactu danej akcji. Celem konkursu jest wyróżnienie najbardziej imponujących momentów, które najlepiej odzwierciedlają talent uczestników w popularnych grach e-sportowych.



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ
ー
ラ
ン
ド
日
本
情
報
工
科
大
学

PRZEBIEG KONKURSU

1. Aby wziąć udział w konkursie, należy być studentem Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych.
2. Aby zgłosić się do udziału w Konkursie, należy skorzystać z formularza zgłoszeniowego.
3. W ramach Konkursu każdy student może przesłać maksymalnie trzy udokumentowane zagrania.
4. Każdy ze studentów posiada jednorazową możliwość wymiany zgłoszonych przez siebie materiałów po wcześniejszym skontaktowaniu się z organizatorami Konkursu.
5. Każde z zagrań musi być wykonane przez studenta. Zagrania będą weryfikowane przez Organizatorów Konkursu. W przypadku przesłania materiałów, które nie należą do studenta, uczestnik zostanie zdyskwalifikowany i nie będzie mógł ponownie brać udziału w konkursach w przyszłości.
6. Każdy student musi obowiązkowo załączyć do nagrania informacje dotyczące tego, na jakim koncie zostało wykonane dane zagranie.
7. W przypadku wystąpienia błędu przy wpisywaniu danych w formularzu, należy skontaktować się z Organizatorami Konkursu.
8. Wszelkie pytania dotyczące przebiegu Konkursu lub rejestracji należy kierować na serwer Discord: discord.gg/CjcvMyngaH

WYTYCZNE DOTYCZĄCE MATERIAŁÓW WIDEO

1. Przesyłane pliki muszą być w formacie MP4 i mieć minimalną rozdzielczość FULL HD.
2. Nagranie nie może być starsze niż trzy miesiące – w przypadku przesłania przedawnionego materiału, nie będzie on brany pod uwagę.
3. Nagranie nie powinno przekraczać dwóch minut. Jeśli materiał wideo trwa dłużej, należy skontaktować się z Organizatorami Konkursu.
4. Na nagraniu powinny być widoczne: data, imię i nazwisko, nick oraz indywidualny numer studenta w formie watermarku.
5. Istnieje możliwość wykonania montażu zagrania z gry, jednak nie będzie on brany pod uwagę przy ocenie głównej.
6. Montaż będzie oceniany w oddzielnej kategorii, a nagrodzona zostanie tylko jedna osoba.



POLSKO-JAPOŃSKA AKADEMIA TECHNIK KOMPUTEROWYCH

ポ
ー
ラ
ン
ド
日
本
情
報
工
科
大
学

KRYTERIA WYBORU ZWYCIĘZCÓW

1. Klipy nie muszą pochodzić z tej samej gry. Przykładowe zgłoszenia:
 - Klip z gry League of Legends
 - Klip z gry Counter Strike 2
 - Klip z gry Counter Strike 2

 - Klip z gry Valorant
 - Klip z gry Valorant
 - Klip z gry Valorant
2. Nagrodzony zostanie tylko jeden z przesłanych przez uczestnika klipów – wybrany jako najlepszy przez Organizatorów Konkursu.
3. Zgłoszenia będą oceniane pod kątem umiejętności, kreatywności oraz impactu danej akcji.
4. Każde zgłoszenie będzie miało szansę na wyróżnienie w kategorii montażu, a zwycięzca otrzyma pakiet upominkowy od Działu Promocji PJATK.

WYNIKI

1. Wyniki zostaną ogłoszone 7 lutego 2025 roku na profilach Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych w mediach społecznościowych (Discord, Facebook, Instagram @polskojaponska).

NAGRODY

1. Fundatorem nagród przyznawanych w Konkursie jest Dział Promocji PJATK.
2. Trzech najlepszych uczestników konkursu zostanie nagrodzonych:
 - I miejsce** - Pad Sony PlayStation 5 DualSense White, Koszulka NINJA PJATK
 - II miejsce** - Mysz SteelSeries Aerox 3 Wireless Onyx, Koszulka NINJA PJATK
 - III miejsce** - Pakiet upominkowy Działu Promocji PJATK, Koszulka NINJA PJATK
3. W ramach wyróżnienia za wykonanie najciekawszego montażu, wybranego przez Organizatorów Konkursu, jeden z uczestników otrzyma zestaw upominkowy od Działu Promocji PJATK.
4. Nagrody zostaną przekazane zwycięzcom osobiście przez koordynatorów NINJA PJATK po ogłoszeniu wyników w Dziale Promocji PJATK.

NIEDOZWOLONE ZACHOWANIE

1. **Manipulacja nagraniem** – Zmiana, edytowanie lub manipulowanie nagraniem w sposób, który może wprowadzać w błąd (np. usuwanie fragmentów gry, dodawanie efektów, sztuczne zwiększanie wyników, itp.) jest zabronione.
2. **Toksyczne zachowania w grze** – Używanie obraźliwych, dyskryminujących, rasistowskich, seksistowskich, homofobicznych lub innych nieakceptowalnych form mowy nienawiści w grze lub podczas interakcji z innymi uczestnikami.
3. **Wykorzystywanie bugów i błędów gry** – Celowe wykorzystywanie błędów (bugów) w grze w celu uzyskania nieuczciwej przewagi jest zabronione.
4. **Multikonta i fałszywe tożsamości** – Używanie wielu kont w celu oszukania systemu rankingowego lub udostępnianie nagrań, które nie przedstawiają prawdziwego doświadczenia z gry (np. przesyłanie materiałów stworzonych przez inne osoby).
5. **Kradzież treści** – Przesyłanie nagrań lub materiałów, które zostały stworzone przez innych bez ich zgody.

INNE POSTANOWIENIA

1. Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym ani loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku (przeprowadzenie losowania) w rozumieniu art. 2 ustawy z dnia 19 listopada 2009 r. o grach hazardowych.
2. W kwestiach nieuregulowanych niniejszym Regulaminem stosuje się przepisy ustawy z dnia 23 kwietnia 1964 r. Kodeks cywilny i inne przepisy prawa polskiego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do odwołania Konkursu w każdym czasie.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany zasad Konkursu nawet w trakcie jego trwania, o ile zmiany te nie wpłyną na pogorszenie warunków uczestnictwa w Konkursie. Informacja o zmianach będzie umieszczona w miejscu publikacji niniejszego regulaminu.
5. W sprawach nieobjętych niniejszym regulaminem decyzje podejmuje Organizator.
6. W razie pytań prosimy o kontakt mailowy na adres: ninja@pjwstk.edu.pl.