

## Game Jam dei Mille

Download Innovation 2019 – Regolamento Generale

### 1. Premessa

1.1 Sorint.lab Spa, con sede legale in Grassobbio, via Zanica 17, C.F. 95164770166 e P.IVA 03419770163, e BerGAME, con sede legale c/o POINT Polo per l'Innovazione Tecnologica della Provincia di Bergamo, Dalmine, via Einstein / angolo via Pasubio 5, (di seguito "Organizzatori", o "Società Organizzatrici") organizzano un Evento denominato "Game Jam dei Mille" (di seguito "Evento" o "Game Jam").

### 2. Obiettivi della Game Jam

2.1 Obiettivo principale dell'Evento è coinvolgere game designer, sviluppatori, artisti e altre figure connesse alla realizzazione di giochi elettronici nella creazione di un videogame in 30 ore.

2.2 La finalità principale dell'Evento è favorire lo scambio di esperienze positive, tecniche e metodi realizzativi in un clima piacevole e stimolante.

### 3. Destinatari

3.1 L'Evento è aperto a tutti coloro che sono interessati alla realizzazione di videogame, in termini aperti e inclusivi.

3.2 Le principali figure a cui l'Evento è indirizzato sono:

- game designer,
- programmatori,
- grafici,
- musicisti,

- marketer,
- videomaker,
- scrittori,
- psicologi,
- matematici,
- fisici.

L'elenco non è tuttavia da considerarsi esaustivo.

## 4. Data e luogo dell'evento

4.1 L'evento avrà inizio sabato 7 settembre alle 9:30 con la registrazione dei partecipanti e proseguirà ininterrottamente fino alle ore 16:30 circa di domenica 8 settembre. A seguire avverranno le premiazioni. L'evento avrà luogo presso il Lazzaretto di Bergamo (Bergamo, piazzale L. Goisis 6). Il programma dettagliato è disponibile sul sito <https://downloadinnovation.it>.

4.2 Per eventuali esigenze tecniche, le Società Organizzatrici si riservano la facoltà di cambiare giorni, orari e sede dell'evento, nonché di cancellarlo. Qualsiasi cambiamento verrà notificato ai partecipanti già iscritti via e-mail e sarà comunicato sulla pagina dedicata del sito ufficiale dell'evento: <https://downloadinnovation.it>.

## 5. Partecipazione alla Game Jam

5.1 La partecipazione all'Evento è riservata alle persone fisiche di età uguale o superiore a 18 anni (di seguito "Partecipante").

5.2 I minori di 18 anni non possono iscriversi, ma possono affiancare i Partecipanti in modo informale se accompagnati da un Partecipante riconosciuto come tutore (genitore, insegnante o familiare che abbia compiuto almeno venticinque anni). Possono affiancare solo il team del proprio tutore. Il tutore è tenuto ad avvisare gli Organizzatori. Vigilare un minore è dovere esclusivo del tutore che l'accompagna. Tutti gli obblighi e le limitazioni applicati ai Partecipanti, si applicano automaticamente anche ai minori a essi affiancati.

5.3 La partecipazione all'Evento è completamente gratuita. L'iscrizione dovrà essere effettuata sul sito <https://downloadinnovation.it> entro le ore 23:59 di lunedì 2 settembre 2019.

5.4 I Partecipanti sono informati che la partecipazione all'Evento non determina, di per sé, alcun diritto a ricevere compensi a qualunque titolo.

5.5 Per partecipare all'iniziativa è necessario che ciascun Partecipante accetti il presente Regolamento e rilasci il consenso al trattamento dei dati personali.

5.6 Ogni Partecipante garantisce che le informazioni personali fornite all'atto della registrazione siano veritiere e corrette. Nel caso le Società Organizzatrici accertino la non veridicità delle informazioni fornite in sede di registrazione, potranno disporre l'esclusione del Partecipante.

5.7 L'ammissione del Partecipante all'Evento avverrà secondo il principio dell'ordine temporale di completamento della procedura di iscrizione e, per esigenze logistiche e organizzative dell'evento, è riservata ad un numero limitato di massimo 50 persone.

5.8 La partecipazione avviene individualmente e singolarmente, senza un team già costruito. I Partecipanti acconsentono fin da ora a costituire team eterogenei, di dimensione da 2 a 10 persone, in considerazione del profilo e dell'esperienza dei singoli Partecipanti.

5.9 I componenti di ciascun team sceglieranno un nome per identificare il loro team che non potrà corrispondere o far riferimento a denominazioni sociali e/o a marchi registrati che violino diritti di terzi. I nomi dei gruppi non potranno, inoltre, contenere o essere associabili ad espressioni che incitano alla violenza, discriminazione (in particolare di razza, religione, genere...), oscenità e/o diffamazione, pena l'esclusione del gruppo e dei singoli partecipanti dall'evento. Le Società Organizzatrici si riservano ogni facoltà in merito all'ammissione dei team e all'eventuale modifica dei nomi scelti dagli stessi, in caso di violazione del presente regolamento.

## 6. Giuria e valutazione

6.1 Le proposte presentate dai team dei Partecipanti saranno valutate da una Giuria nominata dalle Società Organizzatrici. La Giuria avrà il compito di assegnare i premi speciali relativi alle seguenti categorie:

- Miglior grafica 2D
- Miglior grafica 3D
- Miglior colonna sonora
- Miglior game design
- Miglior realizzazione tecnica
- Miglior sceneggiatura
- Gioco più completo
- Gioco più innovativo
- Gioco più trash

6.2 I membri della Giuria perverranno per ciascuna categoria a una decisione condivisa, prendendo anche in considerazione i pareri espressi dal pubblico e dai Partecipanti tramite apposite schede di valutazione.

6.3 Le valutazioni della Giuria sono insindacabili.

## 7. Svolgimento della Game Jam

7.1 Le attività della Game Jam si aprono alle ore 11:00 con la rivelazione del tema. Il tema può essere usato come traccia da cui trarre ispirazione per ideare i giochi. I Partecipanti non sono obbligati a utilizzare il tema nel proprio gioco, ma la valutazione della Giuria terrà anche in considerazione se e come il tema è stato impiegato e declinato nei giochi realizzati.

7.2 Tutti gli elaborati prodotti dai Partecipanti durante l'Evento dovranno essere caricati su un apposito repository online, messo a disposizione dagli Organizzatori. Le modalità di accesso saranno rese note durante la presentazione dell'Evento.

7.3 Lo svolgimento della Game Jam si articola in tre fasi:

- Fase 1, Formazione dei Team: i Partecipanti hanno a disposizione 3 ore per aggregarsi in team, decidere un nome e un logo, da caricare sul repository online, e iscrivere il proprio team alla competizione

- Fase 2, Ideazione del Gioco: i team iscritti hanno a disposizione 10 ore per ideare / prototipare il gioco e registrare un progetto, completo di grafica promozionale, da caricare sul repository online

- Fase 3, Realizzazione: i team iscritti hanno a disposizione 1000 minuti per completare la realizzazione del proprio progetto, creare un video o delle slide di presentazione e caricare entrambi sul repository online.

7.4 L'iscrizione dei team, al termine della Fase 1, deve essere effettuata entro le ore 13:59 di sabato 7 settembre. All'atto dell'iscrizione devono essere depositati il nome e il logo o marchio del team e la lista di Partecipanti. La mancata iscrizione comporta l'esclusione del team dalla competizione.

7.5 La registrazione dei progetti, al termine della Fase 2, deve essere effettuata entro le ore 23:59 di sabato 7 settembre. All'atto della registrazione devono essere depositati il titolo, il pitch e la grafica promozionale del progetto. La mancata registrazione comporta l'esclusione del gioco dalla competizione.

7.6 Le specifiche realizzative del logo del team e del testo del pitch e della grafica promozionale del gioco verranno comunicate al momento della presentazione dell'Evento.

7.7 Per la realizzazione dei progetti è ammessa qualsiasi tecnologia informatica ed elettronica, sia hardware che software.

7.8 Per realizzare il proprio progetto i Partecipanti possono utilizzare codici e risorse già esistenti, compresi engine e prototipi. I Partecipanti possono utilizzare parti di lavori precedenti o di progetti open-source, purché il risultato sia un prodotto nuovo e distinto dai precedenti. È vietato presentare progetti già realizzati ("fatti e finiti").

7.9 I Partecipanti possono modificare un progetto open-source o di loro proprietà già esistente. Il risultato deve essere completamente diverso, sperimentale e innovativo. Tutte le risorse

e il codice sorgente realizzati da terzi devono essere menzionate nei credits del progetto.

7.10 Qualora per realizzare il proprio progetto i Partecipanti facciano uso di risorse grafiche, audio o multimediali concesse in licenza da terze parti, è necessario che lo segnalino agli Organizzatori. Le parti così licenziate non concorreranno alla valutazione della Giuria per le categorie corrispondenti. La mancata segnalazione comporterà la squalifica del team da tutte le categorie.

7.11 I Partecipanti possono gestire il proprio tempo a piacere e, durante le ore diurne, possono entrare e uscire liberamente dal luogo che ospita la Game Jam.

## **8. Benefit per i partecipanti e Premiazione**

8.1 Ai partecipanti dell'Evento le Società Organizzatrici offriranno il pranzo e la cena di sabato 7 settembre e la colazione e il pranzo di domenica 8 settembre.

8.2 Gli Organizzatori mettono a disposizione uno spazio al coperto con tavoli, sedie, corrente elettrica e connessione internet. I Partecipanti sono comunque invitati a fornirsi di prolunghe e ciabatte per collegare i propri PC e di cuffie per la musica. I Partecipanti sono invitati a non usufruire di servizi multimediali in streaming, al fine di non influire negativamente sulla qualità del servizio.

8.3 Gli Organizzatori mettono a disposizione spazi adibiti al riposo ai quali i Partecipanti possono accedere durante le ore notturne. Non è garantita la presenza di materassi e sacchi a pelo, pertanto ciascun Partecipante è invitato a dotarsene preventivamente. I minori di 18 anni non possono in alcun caso pernottare all'interno della struttura.

8.4 Al termine dell'Evento saranno annunciati i team vincitori per ciascuna categoria. Non sono previsti premi in denaro.

8.5 Gli Organizzatori forniranno tutte le informazioni a riguardo sul sito dell'evento <https://downloadinnovation.it> e all'inizio dell'Evento.

## 9. Obblighi e Responsabilità dei Partecipanti

9.1 La Game Jam viene intesa come un Evento di cui ciascun Partecipante si obbliga a rispettare i principi ed espressamente riconosce che ogni azione volta ad impedire lo sviluppo del Progetto di qualsiasi altro team è proibita e punita con l'esclusione. Le Società Organizzatrici, a proprio insindacabile giudizio, si riservano il diritto di squalificare ed escludere dall'Evento qualsiasi Partecipante e/o team che non rispetti quanto previsto dal presente regolamento e coloro che, con manovre fraudolente o non consentite, ostacolano e/o tentano di alterare il corretto funzionamento del meccanismo premiante e, comunque, di compromettere il buon esito dell'intero Evento.

9.2 I Partecipanti si impegnano a rispettare quanto disposto nel Codice di Condotta, riportato in [Appendice A](#).

9.3 I Partecipanti si impegnano ad osservare le seguenti regole nella realizzazione dei propri giochi:

- a. evitare contenuti offensivi, diffamatori, volgari, che invadono la privacy o sono contrari alla legge vigente e contenuti pubblicitari o che hanno un contenuto politico/ideologico o religioso;
- b. non violare copyright, marchi o altri diritti riservati;
- c. rispettare le norme di privacy.

9.4 Ciascun Partecipante è tenuto a presentarsi munito di tutti gli strumenti hardware e software di cui necessita. Gli Organizzatori non mettono a disposizione componenti hardware o software per lo sviluppo. Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'attrezzatura e gli effetti personali portati alla Game Jam. Le Società Organizzatrici non possono essere ritenute responsabili in caso di furto, perdita, danneggiamento all'attrezzatura e/o agli effetti personali di un Partecipante.

9.5 Ogni team è responsabile, in via esclusiva, del contenuto del proprio Progetto, pertanto nessuna responsabilità sarà attribuibile, da parte di soggetti terzi, alle Società Organizzatrici, con riferimento al contenuto del Progetto. Ciascun

Partecipante si obbliga, sin da ora, a manlevare e tenere indenni le Società Organizzatrici, da qualsiasi richiesta, anche di risarcimento danni, che potesse venire avanzata, per qualsiasi ragione, in relazione al Progetto.

9.6 Con l'accettazione del presente Regolamento e la partecipazione alla Game Jam ciascun Partecipante si impegna, per tutta la durata della Game Jam, a utilizzare con la massima cura e diligenza i locali in cui si svolgerà l'Evento, nonché i materiali e le attrezzature eventualmente messi a disposizione dalle Società Organizzatrici e ad attenersi strettamente alle regole di sicurezza e di condotta previste e a qualsiasi indicazione fornita dagli Organizzatori al fine di garantire la sicurezza e l'incolumità di tutti i Partecipanti.

## **10. Limitazione di responsabilità**

10.1 Nessuna delle Società Organizzatrici sarà ritenuta responsabile per la mancata ricezione o per la ricezione incompleta della registrazione elettronica all'Evento, per qualsivoglia ragione. Le Società Organizzatrici non sono pertanto responsabili se i dati relativi alla registrazione di un Partecipante non sono ricevuti o sono illeggibili. Si ricorda, a tal proposito, ai Partecipanti che la rete internet può essere soggetta a difficoltà tecniche che possono causare rallentamenti o rendere impossibile qualsiasi connessione. Le Società Organizzatrici non possono essere ritenute responsabili per qualsiasi problema riscontrato nell'accesso al sito e/o al processo di registrazione online determinato dal venir meno della rete internet, da lavori di manutenzione o dal malfunzionamento dei server dell'Evento.

10.2 Ciascun Partecipante è tenuto ad adottare tutte le misure appropriate per salvaguardare i propri dati e/o software conservati nella propria dotazione informatica contro ogni attacco. Le Società Organizzatrici non saranno ritenute responsabili a tale proposito, né per l'eventuale contaminazione da parte di qualsiasi virus informatico o per l'intrusione di terzi nella dotazione informatica del Partecipante.

10.3 Le Società Organizzatrici non saranno ritenute responsabili per qualsiasi danno causato ai Partecipanti, alla loro dotazione



informatica e ai dati registrati nonché per qualsivoglia conseguenza sulla propria attività personale o professionale.

10.4 Le Società Organizzatrici non saranno ritenute responsabili per la presenza sui dispositivi elettronici portati dai partecipanti di qualsiasi software proprietario non correttamente licenziato per il suo utilizzo.

10.5 Ciascun Partecipante è responsabile, in via esclusiva, per l'accesso a internet fornito e per l'uso che ne farà durante l'Evento.

## **11. Diritti di proprietà intellettuale**

11.1 Tutti i nomi, i marchi e gli altri segni distintivi citati o riprodotti sul sito dedicato all'Evento rimangono nella sola ed esclusiva proprietà dei loro autori e titolari dei diritti. La riproduzione e/o la rappresentazione di tutti o di parte degli elementi relativi alla Game Jam sono strettamente vietate.

11.2 Tutti i dati (inclusi le fotografie e i testi) resi disponibili ai Partecipanti dagli Organizzatori durante l'Evento rimangono nell'esclusiva proprietà, della rispettiva Società Organizzatrice. Ciascun Partecipante si obbliga ad utilizzare tali dati in modo che essi rimangano distinti e divisibili dal Progetto.

11.3 L'autorizzazione concessa ai Partecipanti di utilizzare i dati forniti dagli Organizzatori è limitata alla durata dell'Evento. Qualsiasi utilizzo dei dati al di fuori della finalità della Game Jam è soggetto a preventivo, separato accordo, concluso tra le Società Organizzatrici ed i Partecipanti.

11.4 Ciascun Partecipante dichiara espressamente che ogni prototipo, idea, progetto o parte di esso presentato nell'ambito dell'Evento è originale e non viola in alcun modo, in tutto o in parte, i diritti di proprietà intellettuale di terzi: a tal fine ciascun Partecipante si impegna a manlevare sin d'ora le Società Organizzatrici da ogni e qualsivoglia responsabilità, passività, richiesta di risarcimento dei danni e/o indennizzo che dovesse essere avanzata da terze parti al riguardo.

11.5 I sorgenti di tutti i giochi realizzati durante l'evento dovranno essere rilasciati al pubblico su un repository liberamente accessibile e sotto la licenza Creative Commons BY. Il mancato rilascio su repository liberamente accessibile del sorgente dei giochi realizzati comporta l'esclusione dai premi, per impossibilità di valutare il progetto.

11.6 Le Società Organizzatrici non assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o abuso dell'idea o opera e/o di eventuale sviluppo e realizzazione della medesima e/o del progetto ad essa relativo da parte di chiunque ne fosse venuto a conoscenza; il Partecipante rinuncia per l'effetto ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti dei medesimi a qualsiasi titolo, ragione e/o causa.

11.7 Il Partecipante prende quindi atto che l'eventuale comunicazione, divulgazione e/o pubblicazione delle proprie opere, o parte di esse, nell'ambito dell'evento e/o tramite mezzi e supporti di comunicazione eventualmente utilizzati per la promozione dell'evento medesimo (anche dopo il suo svolgimento), comporterà la visibilità a tutti i partecipanti all'evento e/o alla community destinataria delle azioni di comunicazione.

## **12. Autorizzazione ed utilizzo dell'immagine**

12.1 Ciascun Partecipante acconsente ed autorizza le Società Organizzatrici, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad utilizzare il proprio nome, cognome e qualsiasi descrizione del proprio Progetto per scopi relativi a campagne promozionali, pubblicizzazione interna ed esterna relativa alla Game Jam con ogni mezzo, incluso ma non limitato al sito dell'Evento o a qualsivoglia sito internet delle Società Organizzatrici, mediante comunicati stampa ed ogni altro mezzo di comunicazione al pubblico, per un numero illimitato di riproduzioni e distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 3 anni dalla data di chiusura della Game Jam.

12.2 Mediante la sottoscrizione del Presente Regolamento, il Partecipante autorizza le Società Organizzatrici, senza che alcun compenso sia al riguardo dovuto, ad acquisire e registrare la propria immagine e/o la propria voce, mediante foto o video,

durante la Game Jam ed a copiare, riprodurre e distribuire la propria immagine in tutti i canali di comunicazione, in qualsiasi modo e con ogni mezzo conosciuto o sconosciuto fino ad oggi, per un numero illimitato di riproduzioni e per la distribuzione in tutto il mondo, entro il limite massimo di 3 anni dalla data di chiusura della Game Jam.

## 13. Privacy

13.1 Ai sensi dell'articolo 13 del Regolamento Europeo 679/2016 ("GDPR"), Sorint in qualità di Titolare del Trattamento, informa che i dati personali del Partecipante indicati nella domanda di partecipazione, ivi compreso l'indirizzo di posta elettronica fornito, verranno utilizzati al fine di consentirne la partecipazione alla Game Jam, per l'erogazione dei premi ai team vincitori e per l'eventuale proposizione da parte delle Società Organizzatrici di opportunità legate alla partecipazione alla Game Jam (quali a titolo esemplificativo e non esaustivo opportunità di collaborazione), oltre che per l'adempimento di obblighi previsti dalla Legge. I dati potranno inoltre essere utilizzati in futuro per informare il Partecipante circa altre iniziative analoghe, da parte delle Società Organizzatrici.

13.2 Il trattamento dei dati personali sarà improntato a principi di correttezza, liceità e trasparenza, nonché di tutela della riservatezza e dei diritti dei Partecipanti alla Game Jam.

13.3 Il trattamento dei dati avverrà mediante strumenti manuali, informatici e telematici. Nell'ambito delle suddette finalità, i dati personali potranno essere comunicati a collaboratori, fornitori e subfornitori, opportunamente designati come Responsabili del trattamento, solo per la gestione e l'organizzazione della Game Jam.

13.4 I dati personali saranno raccolti e conservati per il tempo necessario a gestire ed organizzare la Game Jam. Dopo le 48 ore dall'inizio dell'Evento, i dati relativi ad ogni richiesta di iscrizione respinta verranno cancellati. Qualsiasi dato personale relativo ai Partecipanti, che erano parte di un team che ha partecipato all'Evento, sarà conservato per la durata di 3 anni alla data di chiusura della Game Jam.

13.5 I Partecipanti hanno il diritto, in qualsiasi momento, di accedere, modificare, rettificare o cancellare i propri dati personali, conformemente a quanto previsto del Regolamento Europeo 679/2016. Infine, i Partecipanti hanno il diritto di opporsi, in tutto o in parte, per motivi legittimi, al trattamento dei dati personali che li riguardano, ancorché pertinenti allo scopo della raccolta. Le richieste, ai fini dell'esercizio dei diritti sopramenzionati, possono essere indirizzate a Sorint.lab S.p.A.

13.6 Il consenso al Trattamento come sopra descritto, è obbligatorio alla partecipazione alla Game Jam e si intende prestato all'atto della presentazione della domanda di partecipazione stessa essendo oggettivamente necessario a consentire la partecipazione all'Evento e la sua realizzazione e promozione.

13.7 Il Partecipante si impegna a garantire che le informazioni e i dati di cui verrà in possesso durante la Game Jam, fornite dalle Società Organizzatrici saranno tenute strettamente riservate e non dovranno essere, senza il previo consenso scritto delle stesse, in alcun modo utilizzate o divulgate per nessun proposito che non sia strettamente connesso all'espletamento dell'attività durante la Game Jam.

13.8 le Società Organizzatrici si riservano il diritto di richiedere al Partecipante la sottoscrizione, durante l'Evento, di eventuali "Accordi di Riservatezza e/o Accordo di non Divulgazione" aventi per oggetto informazioni, dati e materiali riservati messi a disposizione del Partecipante per svolgere le attività inerenti la Game Jam.

## **14. Accettazione del Regolamento**

14.1 La registrazione, l'adesione e la partecipazione alla Game Jam comportano la completa accettazione, senza riserve, del presente Regolamento e del trattamento dei dati personali da parte dei Partecipanti.

14.2 Il presente Regolamento è disponibile nella pagina dedicata alla Game Jam sul sito dell'Evento Download Innovation 2019: <https://downloadinnovation.it>.

14.3 Il presente Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento dalle Società Organizzatrici e di tali eventuali modifiche sarà fornita comunicazione sulla pagina dedicata del sito ufficiale dell'evento: <https://downloadinnovation.it>.

14.4 Il presente Regolamento disciplina il rapporto tra le Società Organizzatrici e il solo Partecipante e non determina la nascita di alcun diritto in capo a terzi.

## **15. Validità del Regolamento**

15.1 Se, in qualsiasi momento, qualsiasi articolo del Regolamento dovesse essere o dovesse divenire invalido, illegale o inapplicabile nel rispetto di qualsivoglia legge, ma eliminando o modificando l'articolo stesso, potrebbe essere o divenire valido, legale e applicabile, l'articolo in questione rimarrà valido a seguito di tale eliminazione o modifica.

## **16. Legge applicabile e risoluzione delle controversie**

16.1 Il presente Regolamento è regolato dalla legge italiana.

16.2 Tutte le controversie che dovessero insorgere in relazione al presente Regolamento, comprese quelle inerenti alla sua validità, efficacia, interpretazione, esecuzione e risoluzione, saranno di competenza esclusiva del Foro di Bergamo.

# **Appendice A – Politica d’Inclusione e Codice di Condotta**

## **1. Politica d’Inclusione**

1.1 La Game Jam è incentrata sull’unire le comunità attraverso la collaborazione, l’innovazione e la sperimentazione in accordo con i valori di Download Innovation 2019.

1.2 Tolleranza e accettazione della diversità sono valori fondanti del senso di comunità auspicato per lo svolgimento sereno e corretto dell’Evento, in un ambiente inclusivo e accogliente.

1.3 Gli Organizzatori intendono incoraggiare la libera espressione della creatività di tutti i Partecipanti, deprecando ogni forma di censura. Tuttavia, manifestazioni di sessismo, razzismo, discriminazione o qualsiasi tipo di esclusione non saranno tollerati in associazione con la Game Jam. Gli Organizzatori si riservano il diritto di rifiutare e/o rimuovere contenuti in contrasto con i principi di tolleranza e accettazione.

1.4 Le Società Organizzatrici e gli altri Enti coinvolti nell’organizzazione dell’Evento non sono responsabili per le opinioni e le visioni specifiche dei singoli partecipanti.

## **2. Codice di Condotta**

### **2.1 Scopo**

2.1.1 Assodate le finalità di cui al punto 1.1, l’Organizzazione e i Partecipanti si impegnano a fornire un ambiente amichevole, sicuro e accogliente per tutti, indipendentemente da genere, orientamento sessuale, abilità, aspetto, etnia, origine nazionale, cittadinanza, stato socioeconomico e religione o credo filosofico.

2.1.2 Il presente Codice di Condotta delinea le linee guida per la partecipazione alla comunità dell’Evento. I Partecipanti si impegnano a seguire queste linee guida, al fine di creare un’esperienza condivisa serena e positiva per tutti.

### **2.2 Comportamento Appropriato**

2.2.1 I Partecipanti si impegnano ad parlare e agire in modo cortese e rispettoso, a preferire la collaborazione al conflitto e

ad astenersi da atteggiamenti degradanti, discriminatori o molesti. I Partecipanti si impegnano a manifestare lo stesso atteggiamento cortese e rispettoso verso giochi e i contenuti creati durante l'evento.

2.2.2 I Partecipanti sono invitati ad essere consci dello spazio circostante e degli altri partecipanti e sono pregati collaborare con gli Organizzatori, segnalando immediatamente qualunque situazione pericolosa, persone in difficoltà o violazioni del presente Codice di Condotta, anche se apparentemente irrilevanti.

## **2.3 Comportamenti Inaccettabili**

2.3.1 I seguenti comportamenti sono considerati inaccettabili: discorsi e azioni intimidatori, molesti, offensivi, discriminatori, denigratori o umilianti, intercorrenti tra Partecipanti e con i membri dello staff.

2.3.2 Gli atteggiamenti molesti, e pertanto inaccettabili, includono: commenti verbali o scritti dannosi o pregiudizievoli relativi a genere, orientamento sessuale, età, abilità, aspetto, etnia, origine nazionale, cittadinanza, stato socioeconomico o religione; intimidazione intenzionale, stalking o tallonamento; fotografie o registrazioni moleste; interruzione prolungata di discorsi o altri eventi; contatti fisici inappropriati; attenzioni sessuali non gradite.

2.3.3 La sede dell'Evento è condivisa con i visitatori e lo staff di Download Innovation, si prega di essere rispettosi verso tutti.

2.3.4 Non è vietato introdurre alcolici negli spazi dove si svolge l'Evento ma il consumo di alcolici è caldamente sconsigliato ai partecipanti. L'abuso di alcol durante l'evento, a discrezione degli organizzatori e dello staff vigilante, è considerato un comportamento inaccettabile.

## **2.4 Conseguenze dei Comportamenti Inaccettabili**

2.4.1 I Partecipanti a cui viene richiesto di cessare il proprio comportamento inaccettabile sono pregati di adeguarsi immediatamente.

2.4.2 Gli Organizzatori possono intervenire per fermare qualsiasi comportamento reputato inaccettabile secondo le linee guida fin qui esposte. I Partecipanti colpevoli di comportamenti

inaccettabili possono essere temporaneamente allontanati o definitivamente espulsi dalla Game Jam senza preavviso.

## **2.5 Segnalazione dei Comportamenti Inaccettabili**

2.5.1 I Partecipanti che sono vittima di un comportamento inaccettabile, o ne sono testimoni o sono in altro modo preoccupati del comportamento altrui, sono pregati di segnalarlo agli Organizzatori dell'Evento.

## **2.6 Reclami**

2.6.1 I Partecipanti che ritengano di essere stati falsamente o ingiustamente accusati di violare il Codice di Condotta, sono pregati di informare gli Organizzatori, fornendo una descrizione concisa del proprio reclamo.