

Regulamin GAME ACADEMY

§1 Postanowienia Ogólne

1. Niniejszy regulamin określa zasady udziału i naboru do Game Academy ("**Regulamin**").
2. Game Academy to projekt edukacyjny przeznaczony dla osób, które interesują się rynkiem gier wideo oraz myślą o związaniu z nim swojej prawniczej przyszłości zawodowej. Celem Game Academy jest przedstawienie praktycznych wyzwań towarzyszących pracy nad grami wideo zarówno z perspektywy studia developerskiego, jak i z perspektywy kancelarii prawniczej.
3. Organizatorami Game Academy są: spółka **CD PROJEKT S.A.** z siedzibą w Warszawie, przy ul. Jagiellońskiej 74, 03-301 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez XIII Wydział Gospodarczy Sądu Rejonowego dla m.st. Warszawy pod nr KRS 0000006865, NIP 7342867148, REGON 492707333, o kapitale zakładowym wynoszącym 96.120.000,00 zł oraz kancelaria **Baker McKenzie Krzyżowski i Wspólnicy sp.k.** z siedzibą w Warszawie, przy ul. Rondo ONZ 1, 00-124 Warszawa, wpisana do rejestru przedsiębiorców Krajowego Rejestru Sądowego prowadzonego przez XII Wydział Gospodarczy Sądu Rejonowego dla m. st. Warszawy w Warszawie, nr KRS 0000136677, NIP 5262656141, REGON 015268053 ("**Organizatorzy**").
4. Game Academy odbędzie się w Warszawie, w miejscu wskazanym przez Organizatorów.
5. Do udziału w Game Academy zostanie zaproszonych 20 (dwudziestu) uczestników, wybranych przez Organizatorów w trybie i na zasadach określonych w niniejszym regulaminie.

§ 2 Uczestnicy Game Academy

1. W Game Academy mogą wziąć udział studenci i studentki IV-V roku oraz tegoroczni absolwenci i absolwentki studiów prawniczych.
2. Udział w Game Academy jest bezpłatny i nie wiąże się z nim wynagrodzenie dla uczestników.
3. Udział w Game Academy jest dobrowolny. Osoby zainteresowane udziałem w Game Academy powinny przed przestaniem zgłoszenia zapoznać się z Regulaminem oraz towarzyszącą mu Polityką prywatności.
4. Osoba przystępująca do rekrutacji do Game Academy zobowiązuje się do przestrzegania zawartych w Regulaminie zasad, jak również potwierdza, że spełnia wszystkie warunki, które uprawniają ją do udziału w rekrutacji.

§ 3 Etapy rekrutacji

1. Rekrutacja składa się z dwóch etapów.
2. W każdym z etapów rekrutacji uczestnicy są wybierani przez zespół składający się z 4 (czterech) osób, po 2 (dwie) ze strony każdego z Organizatorów ("**Zespół**").
3. W pierwszym etapie rekrutacji osoby zainteresowane udziałem w Game Academy przesyłają swoje zgłoszenia do Game Academy.
4. W drugim etapie rekrutacji osoby wybrane w pierwszym etapie rekrutacji przez Zespół odpowiadają na pytanie rekrutacyjne.

§ 4 Pierwszy etap rekrutacji - wystanie zgłoszenia

1. W pierwszym etapie rekrutacji osoby zainteresowane udziałem w Game Academy przesyłają swoje zgłoszenia składające się z (i) CV oraz (ii) krótkiego listu motywacyjnego w formie wiadomości email zawierającej odpowiedź na pytanie "Dlaczego chcesz wziąć udział w Game Academy?" Zgłoszenie powinno zostać nadesłane na adres e-mail: game.academy@bakermckenzie.com
2. Pierwszy etap rekrutacji rozpoczyna się w dniu 14 listopada 2018 r. Termin nadsyłania zgłoszeń upływa w dniu 26 listopada 2018 r.
3. Nie później niż do dnia 30 listopada 2018 r. Organizatorzy poinformują osoby biorące udział w rekrutacji o zakwalifikowaniu ich do drugiego etapu za pomocą wiadomości e-mail przesłanej na adres email, z którego zostało przesłane zgłoszenie.

§ 5 Drugi etap rekrutacji - pytanie rekrutacyjne

1. Do drugiego etapu rekrutacji przechodzi 30 (trzydzieści) osób, wybranych przez Zespół na podstawie przesłanych w pierwszym etapie rekrutacji zgłoszeń.
2. W momencie poinformowania o zakwalifikowaniu do drugiego etapu rekrutacji, osoby zakwalifikowane otrzymają drogą mailową 3 (trzy) pytania rekrutacyjne o tematyce prawnej w kontekście gier wideo.
3. Osoby zakwalifikowane do drugiego etapu rekrutacji będą miały 7 (siedem) dni kalendarzowych od momentu otrzymania pytań na przygotowanie i przesłanie na adres game.academy@bakermckenzie.com odpowiedzi na jedno, wybrane przez każdą z nich pytanie rekrutacyjne. Drugi etap rekrutacji potrwa do 7 grudnia 2018 r.
4. Odpowiedź powinna być przygotowana w formie pisemnego eseju w języku polskim.
5. Całkowita objętość odpowiedzi na pytanie nie może przekroczyć 1 strony w formacie A4. Odpowiedź powinna być przygotowana w formie pliku tekstowego Word przy użyciu czcionki Times New Roman, 12 pt, odstęp między wierszami 1,5 wiersza, z marginesami stron o wartości 2,5 cm.
6. Zgłoszeniu podlegają wyłącznie odpowiedzi na pytania rekrutacyjne przygotowane samodzielnie przez osoby zgłaszające. Osoby te powinny być jedynymi autorami odpowiedzi, możliwe jest jednak pomocnicze korzystanie ze źródeł prawa, orzecznictwa i komentarzy do aktów prawnych.
7. Jedna osoba może zgłosić tylko jedną odpowiedź na jedno pytanie rekrutacyjne. W przypadku przesłania przez jedną osobę kilku zgłoszeń, wzięte zostanie pod uwagę ostatnie zgłoszenie przesłane z zachowaniem terminu nadsyłania zgłoszeń.

§ 6 Wyniki rekrutacji

1. Do udziału w Game Academy zaproszonych zostanie 20 (dwadzieścia) osób biorących udział w drugim etapie rekrutacji, które w ocenie Zespołu przygotowały odpowiedzi na pytania rekrutacyjne o najwyższym poziomie merytorycznym.
2. Osoby wybrane w drugim etapie rekrutacji zostaną poinformowane o zakwalifikowaniu ich do udziału do Game Academy nie później niż do dnia 7 grudnia 2018 r.

§ 7 Prawa autorskie

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo weryfikacji odpowiedzi na pytania rekrutacyjne pod kątem ewentualnego plagiatu.

2. Osoby zgłaszające swój udział w rekrutacji ponoszą wyłączną odpowiedzialność za naruszenie autorskich praw majątkowych i/lub osobistych praw osób trzecich w związku z odpowiedzią na pytanie rekrutacyjne przesłaną w Game Academy.

§ 8 Organizacja zajęć w ramach Game Academy

1. Zajęcia realizowane w ramach Game Academy odbywać się będą w okresie od grudnia 2018 r. do stycznia 2019 r.
2. Zajęcia odbywać się będą raz w tygodniu, w godzinach popołudniowych. W czasie całego cyklu odbędą się łącznie 4 spotkań w następujących terminach: 18 grudnia 2018 r., 8 stycznia 2019 r., 15 stycznia 2019 r. oraz 22 stycznia 2019 r.
3. Tematyka zajęć obejmować będzie zagadnienia z zakresu dystrybucji gier wideo, wykorzystywania własności intelektualnej w grach wideo, modeli sprzedażowych gier wideo, ochrony danych osobowych oraz z zakresu prawa konsumenckiego.
4. Szczegółowy plan warsztatów zostanie przesłany uczestnikom na ich adresy e-mail po zakończeniu procesu rekrutacji.
5. Warunkiem otrzymania certyfikatu uczestnictwa w Game Academy jest udział we wszystkich spotkaniach organizowanych w ramach warsztatów.

§ 9 Postanowienia końcowe

1. Regulamin Game Academy dostępny jest na stronie internetowej CD PROJEKT S.A. oraz w siedzibie każdego z Organizatorów.
2. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zgłoszenia wysłane przez osoby zainteresowane udziałem w Game Academy, których nie otrzymają z powodu błędnego wpisania adresu e-mail lub innych powodów technicznych leżących po stronie tych osób.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu oraz odwołania lub unieważnienia rekrutacji, a także przesunięcia terminów rekrutacji lub terminów zajęć w każdym czasie. W przypadku zmiany Regulaminu informacja o zmianie oraz nowy Regulamin zostaną zamieszczone na stronie internetowej CD PROJEKT S.A. w taki sposób, że każda osoba zainteresowana udziałem w Game Academy będzie miała do niego dostęp.
4. Wszelkie wątpliwości dotyczące Regulaminu rozstrzygają Organizatorzy.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem 14 listopada 2018 r.