

2022 网易游戏高校 MINI-GAME 挑战赛

参赛确认书

下述为“2022 网易游戏高校 MINI-GAME 挑战赛”（“赛事”）的参赛确认书，请您（“参赛者”）认真阅读各条款内容。您同意并自愿遵守参赛确认书的全部内容的，请点击“我同意”，同意后您才可以继续之后的报名流程并按照赛事流程及规则提交参赛作品、正式参加赛事。

一、参赛对象：

- 1、国内外所有高校在校学生（不限专业、不限年级）。
- 2、参赛者可以个人身份参赛或以团队方式参赛，二者择其一。以团队方式参赛的，团队人数不得超过 8 人，且每人只能参加一支队伍。

二、参赛说明：

- 1、参赛者承诺将仔细阅读本参赛确认书载明的以及赛事主办方通过赛事官网等渠道及其他方式不定期发布的赛事相关规则、规定，并同意遵守前述规则、规定之内容和要求，接受赛事主办方在赛事期间就赛事所作出的任何决策、决定，自觉维护赛事的公平、公正。

- 2、参赛者应在规定时间内通过赛事官网

（<https://game.academy.163.com/event/mg-2022>）完成报名流程，提交参赛作品，并确保所提交的参赛作品的大小、格式及内容等符合赛事要求。参赛者同一个账号只能提交一个作品。

- 3、参赛作品须满足如下要求：

- （1）系参赛者的原创游戏作品；
- （2）参赛者对参赛作品享有完整、独立的知识产权，并有权使用该作品参加比赛；
- （3）系在全世界范围内未公开发表过的作品；
- （4）不含有法律、法规、政策所禁止的内容，不含有任何有悖于社会公序良俗的内容，不含有损害赛事主办方（包括其关联公司）声誉的内容；

(5) 不侵犯任何第三方的商标权、著作权、专利权、肖像权及其他合法权益。

4、赛事主办方将对全部报名信息 and 参赛作品进行审核。参赛者存在下述任一情形，主办方有权取消参赛者的参赛资格、获奖名次、奖项、奖励：

(1) 参赛者不满足参赛条件的；

(2) 参赛者提供虚假信息或无效信息的；

(3) 参赛作品不符合本参赛确认书第二条第 3 款任一要求的；

(4) 参赛作品存在剽窃、抄袭、冒用、盗用他人作品等情形的；

(5) 参赛者利用漏洞、盗取赛事活动资料等不正当手段参加比赛或以此获得奖项的；

(6) 参赛者散播或委托第三方散播有关赛事/赛事主办方的不实言论或其他不利言论的；

(7) 参赛者在参赛过程中将参赛作品以任何形式发布到其他网站、平台等或将参赛作品自行用于商业/非商业用途或授权任何第三方使用的；

(8) 参赛者在参赛过程中擅自对网易以外的品牌或机构进行任何形式的商业宣传活动的；

(9) 参赛者违反赛事主办方发布的任何赛事规则、扰乱比赛正常秩序、实施对赛事主办方/本次比赛有害的不当行为的。

5、如发现他人参赛作品存在剽窃、抄袭、冒用、盗用等情形的，参赛者可通过以下邮箱进行举报：nie_game_academy@163.com。为了便于赛事主办方进行核实，举报时需提供相关证据。对本次赛事的其他意见或建议也可通过上述邮箱向赛事主办方反馈。

6、奖项、奖金

(1) 赛事主办方将根据赛事流程和规则对参赛作品进行评选，并设置奖项、奖金，其中一等奖、二等奖、三等奖、人气奖，均可与网易云信特别奖可叠加获奖；

(2) 参赛者知悉并确认，奖金均为**含税奖金**，赛事主办方将按照国家税法相关规定为获奖参赛者代扣代缴个人所得税等税费，并按扣除相关税费后的金额向获奖参赛者实际发放；

(3) 获奖参赛者是个人的，赛事主办方直接向其发放奖金；获奖参赛者为团队的，由团队自行指派一人领取奖金，奖金由团队成员自行分配，如因团队内部奖金分配问题产生纠纷的，与主办方无关；

(4) 获奖参赛者应按照主办方发布/通知的奖金发放流程和规则领取奖金，包括但不限于及时提供身份证复印件、银行卡复印件等资料和信息，签署相关领奖文件等；未按前述流程和规则操作的，主办方有权不予发放奖金。

三、版权声明：

1、参赛者承诺对所提交的参赛作品享有完整、合法、有效的知识产权，包括但不限于与作品名称、代码/程序、美术资源、音乐音效、故事脚本等游戏内容相关的著作权、商标权、专利权在内的全部知识产权权利。

2、参赛者因参赛行为或参赛作品而引起的与第三方的权属纠纷、侵权争议及其他争议，由参赛者自行解决，并承担由此导致的一切责任和损失。参赛者同时承诺赛事主办方及其关联方免于因此承担任何责任、费用和损失；如因此给赛事或主办方造成损失的，赛事主办方有权追究参赛者的相关责任。

3、赛事主办方有权根据需要要求参赛者提供参赛作品相关著作权等权利证明或声明，参赛者应按主办方的要求及时间提供，否则，赛事主办方有权取消其参赛资格。

4、参赛者根据赛事主题制作的内容，其知识产权和所有权归属网易公司和参赛者共同所有。参赛者独立开发制作的内容和素材，由参赛者单独享有其知识产权。参赛者同意并不可撤销地授权网易公司（赛事主办方）及关联公司、指导单位可不受地域限制地永久免费使用参赛作品，包括但不限于将参赛作品用于赛事宣传活动、在指定及授权媒体发布，在颁奖典礼、展览等相关落地活动中使用，在赛事官网永久保留参赛作品宣传内容等。上述授权自参赛者提交参赛作品后即刻生效。

5、在本次大赛创作过程中，参赛者可以使用网易云信为本次赛事提供的即时通讯和音视频通话 SDK（SDK 使用范围见链接：<https://yunxin.163.com/promotion/innovation2022>）帮助游戏开发，但仅限用于创作其参加本次大赛的作品，未经网易公司事先同意，参赛者不得将该 SDK 或使用该 SDK 制作的作品用于参加本次大赛以外的任何其他用途，包括但不限于任何商业或非商业用途的发布、推广等。

6、在本次大赛创作过程中，参赛者可以使用北京新阳光慈善基金会提供的命题参考方向（使用范围见链接：<https://game.academy.163.com/event/mg-2022>）帮助游戏开发，在未事先取得北京新阳光慈善基金会书面同意的情况下，参赛者不得直接或间接地将使用北京新阳光慈善基金会的信息及素材制作的作品用于参加本次大赛以外的任何其他用途，包括但不限于任何商业或非商业用途的发布、宣传推广等。

7、参赛者确认并同意，赛事主办方及网易公司对参赛作品具有优先合作权。

四、免责声明

在法律法规允许的最大范围内，主办方对以下情况免责：

- （1）传输或报名的任何延迟、丢失、误转、混淆、曲解或损坏；

- (2) 电话、电子设备、硬件、软件、网络、互联网或其他同计算机或通讯有关的故障或失效导致的问题、损失；
- (3) 任何超越主办方控制能力的事件所造成的赛事中断、伤害、损失或损坏；
- (4) 任何赛事相关材料中的印刷或排版错误。

五、个人信息使用规则

参赛者保证提供的参赛者资料和信息真实、准确、合法、有效，同意并授权赛事主办方在法律允许的范围内，在下列情况下收集、存储和使用参赛者资料（包括姓名、性别、手机号码、电子邮箱、照片等）：

- (1) 用于赛事报名和评奖；**
- (2) 用于赛事相关的公关材料、广告或宣传活动；**
- (3) 未经参赛者同意，赛事主办方不会在上述（1）和（2）目的外向任何公司、组织或个人披露参赛者的个人信息，法律法规另有规定的除外。**