

Regulamin Ogólny

Konwentu Fantastyki „KoKon 2020”

Konwent Fantastyki „KoKon 2020” jest wydarzeniem kulturalnym, mającym na celu propagowanie kreatywnych metod wykorzystania wyobraźni w życiu codziennym oraz poznawaniu, tworzeniu i rozwijaniu pasji, a także promocji fantastyki wśród młodzieży z Konina i okolic, w sposób pozwalający na atrakcyjne łączenie rozrywki, kultury i nauki oraz wspierający rozwój jego Uczestników.

Niniejszy Regulamin Ogólny Konwentu Fantastyki „KoKon 2020”, zwany dalej „Regulaminem”, określa zasady, zakres i warunki organizacji Konwentu Fantastyki „KoKon 2020”.

§1

Słownik pojęć

1. Organizatorem Konwentu Fantastyki „KoKon 2020” (także: Młodzieżowy Dom Kultury, MDK , MDK Konin , MDK w Koninie, koniński MDK, Organizator Konwentu , lub dowolne złożenie tych fraz) – jest Młodzieżowy Dom Kultury w Koninie z siedzibą przy ul. Przemysłowej 3D, 62-510 Konin.

2. Konwent Fantastyki „KoKon 2020” (także: Konwent, KoKon, lub dowolne złożenie tych fraz) - to Niekomercyjne wydarzenie o charakterze imprezy kulturalnej (konferencji obejmującej: prelekcje, interaktywne panele dyskusyjne i warsztaty, interaktywne wystawy i/ oraz pokazy, turnieje i rozgrywki eSportowe, planszowe oraz karciane z wykluczeniem gier hazardowych, i inne) nienoszącej znamion imprezy masowej w rozumieniu Ustawy o bezpieczeństwie imprez masowych z dnia 20 marca 2009 roku (t.j. Dz.U. z 2015 r. , poz. 2139), realizowane przez koniński MDK zgodnie z ideą opisaną w Preambule niniejszego Regulaminu.

2.1. Ze względu na niekomercyjny charakter Konwentu, wszelkie przychody pochodzące z biletów oraz innych źródeł niż środki własne Organizatora Konwentu przeznaczone są w pierwszej kolejności na poczet pokrycia kosztów jego realizacji.

3. Media Konwentowe - serwis internetowy mdkkonin.pl ze szczególnym uwzględnieniem serwisu internetowego kokon.mdkkonin.pl, profil w serwisie facebook pn. Młodzieżowy Dom Kultury w Koninie oraz profil w serwisie facebook pn. KoKon i powiązane z nimi strony wydarzeń.

4. Koordynator - nadrzędna osoba decyzyjna, koordynująca, zajmująca się procesem realizacji Konwentu w MDK w Koninie.

5. Organizator - nazwa zbiorcza dla wszystkich Pracowników zatrudnionych przez MDK, którzy w trakcie Konwentu realizują zadania zgodne z funkcją wyznaczoną przez pracodawcę, oraz osoby spoza MDK, które są czynnie zaangażowane w proces przygotowania konwentu .

6. Motylmistrz – osoba pełniąca dodatkową rolę decyzyjną w zakresie bezpośredniego zarządzania działaniem Motyli, rozdzielaniem i wskazywaniem ich dyżurów i/ oraz zadań.

7. Motyl – wolontariusz, osoba pełniąca rolę wykonawczą, dobrowolnie wspierająca realizację Konwentu. Jego zadania określone są w odrębnym Regulaminie, a współpraca zawierana jest na mocy stosownego porozumienia, oświadczenia lub umowy.

8. Motyle Gniazdo - pomieszczenie organizacyjne.

9. Sleeproom - pomieszczenie przeznaczone do spędzenia nocy przez uprawnionych Uczestników. Liczba miejsc noclegowych w Sleeproomie jest ograniczona. Nocleg w Sleeproomie jest możliwy jedynie pod warunkiem spełnienia wymagań określonych w odrębnym Regulaminie korzystania ze Sleeproomu.

10. Cosplayer - osoba, która przebywa na terenie konwentu w przebraniu wzorowanym na postaci z dowolnego źródła o charakterze fantastycznym.

11. Bilet – pieczętka, identyfikator oraz paragon uprawniająca do udziału w Konwencie i/ tudzież uzyskania Materiałów Konwentowych, a przeznaczona na pokrycie kosztów realizacji Konwentu. Rozróżnia się bilet: sobotni, niedzielny, dwudniowy. Zakup biletu równoważny jest z

akceptacją regulaminu.

11.1. Bilet sobotni - uprawnia do udziału w sobotnim programie Konwentu. Wynosi 30 zł.

11.2. Bilet niedzielny - uprawnia do udziału w niedzielnym programie Konwentu. Wynosi 20 zł.

11.3. Bilet dwudniowy - uprawnia do udziału w całym programie Konwentu oraz uzyskania dodatkowych uprawnień (m.in. dostępu do Sleeproomu w okresie od soboty, godz. 23:00 do niedzieli, godz. 8:00:00). Wynosi 40 zł.

11.4 Dziecko do lat 7 wraz z opiekunem uczestniczą w Konwencie po zakupie jednego biletu.

11.5 Zniżka 50% przysługuje twórcom programu niezależnie od ilości prowadzonych paneli - Wartość zniżki jest odejmowana od ceny pełnej dwudniowej wejściówki, bez uwzględnienie jakichkolwiek innych zniżek. (Zniżka 50% czyli 40 zł-50% = 20 zł płacone przy wejściu).

11.6 Zniżka 50% przysługuje cosplayerom biorącym udział w konkursie cosplay - Wartość zniżki jest odejmowana od ceny pełnej dwudniowej wejściówki, bez uwzględnienie jakichkolwiek innych zniżek. (Zniżka 50% czyli 40 zł-50% = 20 zł płacone przy wejściu).

12. Identyfikator – kolorowy kartonik, który każdy dostaje przy akredytacji. Znajduje się na nim miejsce na wpisanie pseudonimu oraz funkcja jaką dana osoba pełni tj. Uczestnik, Gość, Media, Motyl, Motylmistrz, Wystawca, Twórca Programu, Obsługa Sali, Szef Sali, Organizator, Koordynator

13. Uczestnik - Uczestnik Konwentu posiadający bilet.

14. Twórca Programu - osoba, która dobrowolnie lub na prośbę Organizatora podjęła się realizacji dowolnego punktu programu Konwentu, np. prelekcji, panelu, warsztatu, turnieju, konkursu itp.

15. Materiały Konwentowe - materiały drukowane oraz elektroniczne udostępniane Uczestnikom.

16. Obsługa Sali – osoby prowadzące stałą część programu na konwencie

17. Szef Sali – osoba zarządzająca salą oraz przydzielona do niej obsługi (obsługę wybiera sam przy zgłoszeniu programu)

18. Gość – ważna osoba zaproszona na konwent przez Koordynatora, a lub Organizatora

19. Media – osoba prowadząca relacje z konwentu. Relacja zostanie opublikowana po zakończeniu eventu na stronie KoKonu.

20. Wystawcy – osoby sprzedające przedmioty na konwencie

§2

Organizacja

1. Każdy Uczestnik KoKonu akceptuje niniejszy Regulamin oraz inne wskazane w nim dokumenty, a także przepisy porządkowe (w tym BHP) obowiązujące w budynku Konwentu; zobowiązuje się on także przestrzegać określonych w nich warunków.

2. Niedopełnienie przez Uczestnika ust. 1 wyłącza go z ubiegania się jakichkolwiek roszczeń względem Organizatora Konwentu.

3. Przepisy określone w Regulaminie oraz innych wskazanych w nim dokumentach egzekwowane są przez Organizatora lub Obsługę.

4. KoKon jest konwentem dwudniowym .

5. W 2020 roku KoKon odbywa się w dniach 28 i 29 marca, zgodnie z harmonogramem:

5.1. 28 marca (sobota):

5.1.1. 9:00 - otwarcie Punktu Sprzedaży Biletów i rozpoczęcie udostępniania Uczestnikom terenu Konwentu.

- 5.1.2. 10:00 - rozpoczęcie pierwszych zaplanowanych punktów programu.
- 5.1.3. 19:00 - zamknięcie Punktów Sprzedaży Biletów i wejść (wyjścia pozostają otwarte).
- 5.1.4. 22:30 zakończenie realizacji wszystkich punktów programu. Uczestnicy nie posiadający uprawnień do noclegu na terenie Konwentu opuszczają teren jego realizacji.
- 5.1.5. 23:00 - otwarcie Sleeproomu .
- 5.1.6. 23:59 - rozpoczęcie ciszy nocnej.
- 5.2. 29 marca (niedziela):
 - 5.2.1. 8:00 - zakończenie ciszy nocnej.
 - 5.2.2. 9:00 - otwarcie Punktu Sprzedaży Biletów i rozpoczęcie wpuszczania Uczestników na teren Konwentu.
 - 5.2.3. 10:00 - rozpoczęcie pierwszych zaplanowanych punktów programu.
 - 5.2.4. 14:00 - zamknięcie Punktu Sprzedaży Biletów. Osoby wchodzące na teren Konwentu o tej porze są zwolnione z zakupu biletu.
 - 5.2.5. 16:00 zakończenie wszystkich punktów programu. Uczestnicy opuszczają teren realizacji Konwentu.
6. KoKon odbywa się na terenie Młodzieżowego Domu Kultury w Koninie, należącym do jego Organizatora. Do dyspozycji Uczestników udostępniane są poszczególne sale, korytarze oraz pomieszczenia sanitarne (toalety) wskazane w Materiałach Konwentowych.
7. W czasie trwania Konwentu na jego terenie mogą przebywać wyłącznie osoby uprawnione, tj. Koordynator, , Organizator, Motylmistrz, Motyl oraz Uczestnicy zgodni z definicją w par. 1.
8. Osoby naruszające Regulamin mogą być pociągnięte do odpowiedzialności. Sankcje wyciągane będą przez Koordynatora, a oraz Ochronę i mogą polegać m.in. na wydaleniu z Konwentu bez zwrotu kosztów biletu.

§3

Prawa i Obowiązki

1. Wszystkie osoby obecne na terenie Konwentu muszą posiadać pieczętki z tyłu identyfikatora:
 - sobota (pieczętka czerwona)
 - niedziela (pieczętka niebieska)
 - dwudniowa (obie ww. pieczętki)
- 1.1. Osoby nie posiadające pieczętki w adekwatnym do dnia kolorze będą niezwłocznie odprowadzane przez Ochronę, a lub Koordynatora do wyjścia.
2. Każdy Uczestnik zobowiązany jest do kulturalnego zachowania i podporządkowania się decyzjom Koordynatora, a, Organizatora i Ochrony.
 - 2.1. W kwestiach dotyczących wchodzenia do poszczególnych pomieszczeń należy stosować się także do poleceń Motyli dbających o zabezpieczenie przed nadmiernym ich wypełnieniem, mogącym obniżyć komfort uczestnictwa w punktach programu.
3. Organizator Konwentu nie ponosi odpowiedzialności za:
 - 3.1. szkody poniesione przez uczestników na ciele, mieniu i umyśle, w szczególności wynikające z pogwałcenia zasad niniejszego Regulaminu, dokumentów w nim wskazanych, przepisów Prawa oraz zasad zdrowego rozsądku.
 - 3.2. rzeczy pozostawione bez opieki lub zagubione.
4. Organizator Konwentu na potrzeby Uczestników udostępnia (bez dodatkowych opłat) pomieszczenia do przechowywania odzieży wierzchniej, a dla osób uprawnionych do korzystania ze Sleeproomów, przestrzeń na pozostawienie rzeczy osobistych.
 - 4.1. Organizator Konwentu nie odpowiada za rzeczy pozostawione w wyżej wskazanych miejscach, w szczególności, jeśli do ich utraty lub uszkodzenia doszło w wyniku błędu właściciela.
 - 4.2. Numerki i wszelkie inne poświadczenia wydawane przez Organizatora są jedynymi akceptowanymi przez niego środkami potwierdzającymi prawo do odbioru pozostawionego mienia.

4.3. W przypadku zagubienia wyżej wymienionych poświadczeń należy fakt ten niezwłocznie zgłosić Koordynatorowi, owi, Organizatorowi lub Ochronie, podając przy tym szczegółowy wygląd pozostawionego mienia, w tym jego cechy szczególne. Mienie zostanie zabezpieczone przed wydaniem do chwili opuszczenia przez Zgłaszającego Konwentu, a zgłoszenie będzie notowane wraz z personaliami osoby zgłaszającej.

4.3.1. Próby nieuprawnionego odbioru będą zgłaszane właściwym państwowym organom ścigania.

4.3.2. Próby oszustwa polegające na zgłaszaniu mienia będącego własnością innej osoby, która pozostaje w posiadaniu stosownego poświadczenia mogą być zgłaszane właściwym państwowym organom ścigania.

4.3.3. Uczestnik, który zgubi numererek, winien kupić kolejny bilet wstępu na Konwent.

5. Zabronione jest wnoszenie na teren Konwentu:

5.1. Przedmiotów niebezpiecznych, jak: broń palna, broń biała, bokeny.

5.1.1. Wyjątkiem od powyższej zasady są zgłoszone i zaakceptowane przez Koordynatora, a lub Organizatora repliki broni, larpowa broń bezpieczna oraz określone przez niego zabezpieczenia obejmujące stosowne ochraniacze, pokrowce i im podobne, których nie wolno samodzielnie usuwać bez uzyskania niezależnej zgody Organizatora Konwentu.

5.1.2. Podstawowym zabezpieczeniem replik ASG na teren Konwentu jest: rozłączenie napędu (odpięcie akumulatorów, opróżnienie zbiorników gazu, itp.), zwolnienie sprężyny, opróżnienie magazynków i komory naboju, ustawienie bezpieczników w pozycji bezpiecznej (*safe*, *lock*).

5.1.3. Uczestnik wchodząc na teren Konwentu może zostać sprawdzony przez Organizatora i/lub Ochronę pod kątem spełnienia warunków zabezpieczenia wnoszonych przedmiotów. Nie przewiduje się odstępstw od reguł bezpieczeństwa, w tym pokazów praktycznego wykorzystania tychże przedmiotów.

5.2. Alkoholu, dopalaczy, narkotyków i innych substancji o działaniu szkodliwym i/lub psychotropowym oraz jakichkolwiek substancji nielegalnych.

5.3. Wyrobów wysoce łatwopalnych i wybuchowych.

6. Zabronione jest:

6.1. Kierowanie replik broni, larpowej broni bezpiecznej i jakichkolwiek innych przedmiotów mogących stanowić niebezpieczeństwo dla zdrowia i mienia w stronę jakichkolwiek osób.

6.1.1. Zakaz nie obowiązuje w sytuacji, gdy osoba ta wydała wyraźną zgodę na takie działanie, np. w związku z pozowaniem do zdjęcia lub uczestnictwa w punkcie programu tego wymagającym).

6.2. Korzystanie z wyrobów tytoniowych (palonych, waporyzowanych, inhalowanych i innych) na terenie Konwentu.

6.2.1. Zakaz nie obowiązuje w miejscach wyznaczonych przez Organizatora Konwentu, posiadających stosowne oznakowanie.

6.3. Spożywanie i posiadanie alkoholu, dopalaczy, narkotyków i innych substancji o działaniu szkodliwym i/lub psychotropowym oraz jakichkolwiek substancji nielegalnych.

6.4. Przebywanie na terenie Konwentu pod wpływem alkoholu, dopalaczy, narkotyków i innych substancji o działaniu szkodliwym i/lub psychotropowym oraz jakichkolwiek substancji nielegalnych.

6.4.1. Osoby takie mogą zostać usunięte z terenu Konwentu bez zwrócenia kosztów biletów. W przypadku odmowy opuszczenia terenu Konwentu lub agresywnego zachowania, Koordynator, lub Ochrona może wezwać właściwe państwowe organy ścigania, w tym Policję.

6.4.2. W sytuacji stworzenia przez taką osobę zagrożenia dla innych Uczestników, Ochrona ma prawo zastosowania środków koniecznych do przywrócenia bezpieczeństwa, w tym także środków przymusu bezpośredniego w sposób zgodny z przepisami Prawa.

6.4.3. Jeśli osoba taka jest małoletnia, powiadamiani są także rodzice lub prawni opiekunowie.

6.5. Zachowywanie się w sposób sprawiający zagrożenie dla zdrowia i życia innych Uczestników oraz swojego.

6.6. Niszczenie wyposażenia i budynku, w którym odbywa się Konwent.

6.7. Prowadzenia jakiegokolwiek działalności komercyjnej, promocyjnej, marketingowej i in podobnej poza uzgodnioną z Koordynatorem lub em

6.8. Powielanie multimediiów chronionych prawami autorskimi.

6.9. Samowolne - tj. bez porozumienia z Koordynatorem, em lub Organizatorem – zmienianie wystroju lub wyposażenia pomieszczeń, a w szczególności wynoszenia jakichkolwiek przedmiotów nie będących własnością wynoszącego bez asysty Organizatora.

6.10. Wchodzenie do pomieszczeń o ograniczonym dostępie bez wyraźnej zgody Organizatora, lub Obsługi uprawnionych do ich otwierania.

6.11. Rozstawianie namiotów, wigwamów, szałasów, kartonowych domów, zamków i fortec oraz innych konstrukcji utrudniających wypoczynek innym Uczestnikom na terenie Konwentu.

6.12. Zawieszanie jakichkolwiek plakatów, ulotek i ogłoszeń w miejscach do tego nieprzeznaczonych, a także w miejscach przeznaczonych bez zgody Organizatora. Za zamieszczanie niedozwolonych materiałów właściciel / zawieszający może zostać pociągnięty do odpowiedzialności za poczynione szkody.

7. Uczestnicy zobowiązani są do zachowania czystości, porządku oraz kultury osobistej. Obejmuje to także obowiązek zachowania higieny osobistej przed, w trakcie oraz po korzystaniu ze Sleeproomu oraz sprzątania po swojej obecności tak, aby pomieszczenia, w których się przebywało, pozostawić w stanie nie gorszym niż zastany. Dotyczy to także osób prowadzących punkty programu.

8. Uczestnicy Konwentu mający wątpliwości co do decyzji Motyli i Motylmistrza mogą swoje zastrzeżenia przekazać Koordynatorowi lub owi, którego decyzja jest ostateczna i nie podlega odwołaniu.

9. Cisza nocna obowiązująca w Sleeproomie we wskazanych w ust. 5.1.6 i 5.2.1 godzinach oznacza, że w pomieszczeniu wygaszone zostają źródła światła, a osoby obecne są zobowiązane do zachowania szczególnie wysokiej kultury i ciszy.

§4

Bezpieczeństwo

1. Zabrania się stosowania jakiegokolwiek „mowy nienawiści” skierowanej do któregokolwiek Uczestnika, a w szczególności słów mogących sprawić przykrość lub krzywdę.

2. Zabrania się dokonywania jakichkolwiek czynności mogących naruszyć nietykalność cielesną innych Uczestników, a w szczególności zachowań powszechnie uznawanych za niestosowne, powodujących uczucie dyskomfortu, czy dokonywanie „innych czynności seksualnych” w rozumieniu polskiego prawa.

2.1. Zakaz nie obejmuje zwykłych zażyłości między osobami będącymi w zwyczajowych i/lub(wystarczy lub) prawnych relacjach partnerskich i/lub(wystarczy lub) rodzinnych.

3. Wszelkie naruszenia powyższych zasad należy niezwłocznie zgłosić Motylmistrzowi, Organizatorowi, owi lub Koordynatorowi.

4. W przypadku podejrzenia zaistnienia przestępstwa lub naruszenia przepisów Prawa, w szczególności względem osób małoletnich, sprawa będzie niezwłocznie zgłaszana rodzicom i/lub opiekunom prawnym oraz właściwym państwowym organom ścigania.

5. Organizator ani żaden jego reprezentant nie ponosi żadnej odpowiedzialności za szkody fizyczne, materialne i moralne Uczestników.

5.1. Organizator podejmuje wszelkie działania mające na celu zapewnienie bezpieczeństwa Uczestników.

5.2. Za wszelkie wyrządzone szkody odpowiedzialność ponoszą ich sprawcy. Osoby, które wyrządziły szkodę będą identyfikowane i pociągnięte do odpowiedzialności cywilnej lub karnej.

5.3. Wszelkie zauważone sytuacje prowadzące do konfliktu będą tłumione, a strony zaangażowane będą pociągane do odpowiedzialności, poczynając od upomnienia ustnego, przez wydalenie z Konwentu bez zwrotu jakichkolwiek kosztów, po wezwanie stosownych państwowych organów ścigania.

5.4. Uczestnik zobowiązany jest do podjęcia wszelkich działań mających na celu zapewnienie sobie osobistego bezpieczeństwa, a także zaniechania jakichkolwiek działań mogących temu bezpieczeństwu zagrozić. Przykładowo, Uczestnik może podjąć dobrowolnie i we własnym zakresie stosowne ubezpieczenie.

§5

Postanowienia końcowe

1. Wszelkie konkursy, turnieje i zawody realizowane w trakcie Konwentu odbywają się na terenie Rzeczypospolitej Polskiej i skierowane są do osób posiadających miejsce zamieszkania na jej obszarze, tj. posiadających tu centrum interesów osobistych lub gospodarczych (ośrodek interesów życiowych) lub zamieszkujących dłużej niż 183 dni w roku podatkowym.

2. Uczestnikami konkursów, turniejów i zawodów realizowanych w trakcie Konwentu mogą zostać jedynie Uczestnicy Konwentu posiadający aktualną pieczętą lub identyfikator.

2.1. Organizator Konwentu zastrzega sobie prawo do umożliwienia uczestnictwa we wszystkich konkursach, turniejach i zawodach odbywających się na Konwencie, osobom pełniącym rolę Motyla i Motylmistrza, z zastrzeżeniem, że nie można uczestniczyć w konkursie, w którego Jury się zasiada.

3. Żaden konkurs, turniej ani żadne zawody nie są stworzone, administrowane ani sponsorowane przez Facebook. Facebook jest znakiem towarowym zastrzeżonym przez Facebook, Inc.

4. Obowiązuje zasada: „Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z jego przestrzegania”.

5. Wykaz dokumentów zależnych (innych Regulaminów) i załączników:

5.1. Zgoda Rodziców i/lub Opiekunów Prawnych na udział osoby małoletniej w Konwencie KoKon 2020.

5.2. Regulamin Sleeproomu.

5.3. Regulamin Motyli.

5.4. Regulamin Konkursu Cosplay

6. Organizator Konwentu udostępnia niniejszy Regulamin publicznie z wykorzystaniem Internetu oraz do wglądu w Informacji Młodzieżowego Domu Kultury w Koninie.

7. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany treści Regulaminu w każdej chwili bez podania przyczyny i poinformowania o tym fakcie, jednak nie później niż na 24 godziny przed rozpoczęciem Konwentu. Najnowszy Regulamin jest dostępny w miejscu wskazanym powyżej. Uczestnik zawsze ma dostęp do najnowszej wersji Regulaminu.

8. Regulamin wchodzi w życie z dniem 26 marca 2020 r.

9. Wszelkie kwestie sporne, nie ujęte w tym regulaminie rozstrzyga Koordynator, lub Organizator .