

BASES LEGALES DEL CONCURSO DE VIDEOJUEGO

Frikiing Days Andorra 2026

1. Entidad organizadora

La entidad **WE ARE FRIKKING S.L.**, con **NRT L-722344-C**, domicilio social en **Av. St. Jaume, Escaldes-Engordany, Andorra**, y correo electrónico de contacto **info@frikiing.com**, en adelante, "la Organización", convoca el **Concurso de Videojuego de Frikiing Days Andorra 2026**, que se celebrará en el marco del evento **Frikiing Days Andorra 2026**, los días **9, 10 y 11 de octubre de 2026** en el **Complex Esportiu i Sociocultural d'Encamp, Andorra**.

2. Objeto del concurso

El Concurso de Videojuego tiene como finalidad fomentar la creación, diseño y desarrollo de videojuegos originales, prototipos jugables, demos interactivas y experiencias digitales vinculadas a la cultura friki, la creatividad, la narrativa, la tecnología y el entretenimiento interactivo.

El concurso busca promover el talento creativo, el diseño de juego, la programación, el arte digital, la música, la narrativa interactiva, la jugabilidad, la innovación y la visibilidad de creadores y creadoras emergentes dentro del marco de Frikiing Days Andorra 2026.

3. Participantes

Podrán participar únicamente personas físicas **mayores de edad**, de cualquier nacionalidad.

No se admitirá la participación de menores de edad en este concurso.

La participación podrá ser individual o en equipo. En caso de videojuegos realizados por varias personas, deberá designarse una persona representante a efectos de inscripción, comunicación con la Organización y, en su caso, recepción del premio.

No podrán participar miembros de la Organización, miembros del jurado ni personas directamente vinculadas a la gestión del concurso.

4. Límite máximo de participaciones

El Concurso de Videojuego estará limitado a un máximo de **50 participaciones inscritas**.

A efectos de este límite, se considerará una participación:

- a) Un videojuego presentado por una persona individual.
- b) Un videojuego presentado por un equipo de autores.

Por tanto, un videojuego desarrollado en equipo contará como una única participación dentro del límite máximo de 50 participaciones.

Cada participante o equipo podrá presentar **un único videojuego**.

Las plazas se asignarán por orden de recepción de inscripción completa y válida, salvo que la Organización establezca un sistema de selección o validación distinto por motivos técnicos, artísticos, organizativos o de seguridad.

La Organización podrá cerrar las inscripciones antes del plazo previsto si se alcanza el máximo de 50 participaciones.

La Organización podrá habilitar una lista de espera en caso de que se cubran todas las plazas disponibles.

5. Requisitos del videojuego

El videojuego presentado deberá ser original, propio, inédito, jugable y no vulnerar derechos de terceros.

La propuesta deberá contar con una versión ejecutable, jugable o interactiva que permita al jurado valorar la experiencia de juego.

Se admitirán, entre otros formatos:

- a) Videojuego completo.
- b) Demo jugable.
- c) Prototipo jugable.
- d) Vertical slice.
- e) Experiencia interactiva narrativa.
- f) Minijuego.
- g) Juego web.
- h) Juego para PC.
- i) Juego experimental.
- j) Videojuego 2D o 3D.

No se admitirán únicamente ideas, documentos conceptuales, pitch decks, vídeos sin versión jugable o propuestas que no permitan interacción directa por parte del jurado.

La temática del videojuego deberá estar vinculada a la **fantasía, ciencia ficción, terror, aventura, cultura friki, cultura pop, videojuegos, anime, manga, cómic o imaginarios fandom**, en cualquiera de sus variantes, subgéneros o enfoques creativos.

No se admitirán videojuegos que reproduzcan personajes, marcas, logotipos, universos, música, imágenes, modelos, sprites, escenarios, código, textos, sistemas o elementos protegidos de terceros sin autorización expresa.

No se admitirán videojuegos con contenido ofensivo, discriminatorio, racista, sexista, LGTBIfóbico, violento de forma inadecuada, sexual explícito o contrario a la dignidad de las personas.

6. Videojuego inédito

El videojuego presentado deberá ser **inédito**.

A efectos de estas bases, se entenderá por videojuego inédito aquel que no haya sido publicado previamente, total o parcialmente, como producto final, demo pública, prototipo público, juego comercial, juego gratuito de acceso público, descarga abierta, publicación en tiendas digitales, repositorios públicos, plataformas de distribución, webs, redes sociales, plataformas de videojuegos, game jams públicas o cualquier otro medio de acceso público.

El videojuego no deberá haber sido premiado anteriormente en otro concurso ni estar pendiente de fallo en otro certamen que resulte incompatible con la participación en este concurso.

Se permitirán pruebas internas privadas, testeo cerrado o desarrollo académico no publicado, siempre que el videojuego no haya estado disponible públicamente ni haya recibido premio previo.

La Organización podrá solicitar a la persona participante una declaración expresa de videojuego inédito y no premiado.

7. Plataformas admitidas

Se admitirán preferentemente videojuegos ejecutables en:

- a) Windows.
- b) Navegador web.
- c) macOS.
- d) Linux.
- e) Android.

La Organización podrá aceptar otras plataformas siempre que su evaluación sea técnicamente viable.

La persona participante deberá facilitar instrucciones claras para la instalación, ejecución y prueba del videojuego.

La Organización no estará obligada a valorar propuestas que no puedan ejecutarse correctamente por falta de instrucciones, incompatibilidad técnica, ausencia de archivos necesarios, errores graves o imposibilidad razonable de prueba.

8. Formato de entrega

El videojuego deberá entregarse en un único archivo comprimido en formato **ZIP**.

El archivo deberá nombrarse utilizando el **seudónimo de participación** o el **nombre del juego**, con uno de los siguientes formatos obligatorios:

- a) **Seudonimo_VIDEOJUEGO.zip**
- b) **NombreDelJuego_VIDEOJUEGO.zip**

El archivo ZIP deberá contener todos los archivos necesarios para la correcta ejecución y valoración de la propuesta.

El peso máximo del archivo ZIP enviado será de **500 MB por propuesta**.

No se admitirán archivos que superen el peso máximo establecido, salvo autorización expresa y previa de la Organización.

Los archivos deberán enviarse mediante el formulario oficial o sistema indicado por la Organización dentro del plazo establecido.

La Organización no se responsabiliza de archivos corruptos, enlaces caducados, formatos incorrectos, errores técnicos, problemas de conexión, problemas de compresión, ausencia de archivos necesarios o cualquier otra incidencia ajena a su control.

9. Contenido obligatorio del archivo ZIP

El archivo **Seudonimo_VIDEOJUEGO.zip** o **NombreDelJuego_VIDEOJUEGO.zip** deberá incluir, como mínimo:

- a) Videojuego ejecutable, versión jugable o archivo de acceso a la experiencia interactiva.
- b) Todos los archivos, carpetas, recursos y dependencias necesarios para ejecutar el videojuego.
- c) Documento de instrucciones en formato PDF.
- d) Créditos de assets, música, sonidos, tipografías, plugins, librerías, motores o recursos utilizados, si procede.
- e) Declaración de autoría y originalidad, si la Organización la solicita dentro del propio archivo.
- f) Declaración de no uso de inteligencia artificial.

Opcionalmente, el archivo ZIP podrá incluir:

- a) Capturas de pantalla.
- b) Vídeo breve de gameplay.
- c) Documento de diseño.
- d) Notas de desarrollo.
- e) Advertencias de contenido, si procede.

La falta de archivos necesarios para ejecutar el videojuego podrá comportar la descalificación de la propuesta.

10. Documento de instrucciones

El archivo ZIP deberá incluir un documento de instrucciones en formato **PDF**, preferentemente con uno de los siguientes nombres:

- a) **Seudonimo_INSTRUCCIONES.pdf**
- b) **NombreDelJuego_INSTRUCCIONES.pdf**

El documento de instrucciones deberá incluir, como mínimo:

- a) Título del videojuego.
- b) Seudónimo de participación.
- c) Plataforma o sistema operativo.
- d) Género del videojuego.
- e) Sinopsis breve.
- f) Objetivo del juego.
- g) Controles.
- h) Instrucciones de instalación o ejecución.
- i) Duración aproximada de la experiencia jugable.
- j) Requisitos técnicos mínimos.
- k) Créditos de autores y autoras.
- l) Créditos de recursos de terceros, si procede.
- m) Motor, herramientas o tecnologías utilizadas.
- n) Advertencias de contenido, si procede.

El documento de instrucciones deberá estar redactado en **catalán o castellano**.

11. Inscripción

La inscripción al concurso será gratuita, sin perjuicio de la obligación de disponer de entrada válida para participar conforme a lo indicado en estas bases.

Para participar será necesario completar el formulario oficial e incluir:

- a) Nombre y apellidos.
- b) Código de entrada de cada persona participante.
- c) Seudónimo de participación.
- d) Fecha de nacimiento.
- e) País y ciudad de residencia.
- f) Correo electrónico y teléfono de contacto.
- g) Título del videojuego.
- h) Tipo de propuesta: videojuego completo, demo, prototipo, vertical slice o experiencia interactiva.
- i) Género del videojuego.
- j) Plataforma o sistema operativo.
- k) Motor o tecnología utilizada.
- l) Duración estimada de la experiencia jugable.
- m) Sinopsis breve.
- n) Archivo ZIP de la propuesta.
- o) Declaración de autoría y originalidad.
- p) Declaración de videojuego inédito y no premiado.
- q) Declaración de no uso de inteligencia artificial.
- r) Declaración de uso legítimo de assets, música, código, librerías y recursos de terceros, si procede.
- s) Aceptación de estas bases.

En caso de videojuegos realizados por varias personas, deberán indicarse los datos de todos los autores y autoras, así como la persona representante del equipo.

La inscripción no se considerará válida hasta que la Organización haya recibido toda la información requerida, el archivo correspondiente y, cuando se solicite, el justificante de entrada correspondiente.

12. Entrada obligatoria para participar

Para poder participar en el Concurso de Videojuego será necesario que **cada persona física participante** haya adquirido, como mínimo, una **entrada válida para el domingo 11 de octubre de 2026**, día de la entrega de premios.

También será válida una entrada o abono de **3 días** para Frikiing Days Andorra 2026.

En el caso de un videojuego presentado por una sola persona, dicha persona deberá disponer de una entrada válida.

En el caso de un videojuego presentado por un equipo, cada autor o autora integrante del equipo deberá disponer de una entrada válida.

La Organización podrá solicitar justificante de compra de la entrada en el momento de la inscripción, acreditación o entrega de premios.

La compra de la entrada no garantiza la obtención de premio ni la aceptación definitiva de la participación si no se cumplen el resto de requisitos establecidos en estas bases.

13. Plazo de inscripción y entrega

El plazo máximo de inscripción y entrega de videojuegos finalizará el día **15 de septiembre de 2026 a las 23:59 h.**

No se admitirán inscripciones, videojuegos, archivos, enlaces o materiales recibidos con posterioridad a dicha fecha, salvo decisión expresa de la Organización por causa justificada.

La Organización podrá rechazar cualquier inscripción incompleta, incorrecta, fuera de plazo o que no cumpla los requisitos establecidos en estas bases.

14. Idiomas

El videojuego podrá estar disponible en **catalán, castellano o inglés.**

El documento de instrucciones deberá estar redactado obligatoriamente en **catalán o castellano.**

La Organización podrá solicitar una traducción o resumen en catalán o castellano cuando lo considere necesario para la valoración del jurado, exposición, demostración, comunicación pública o publicación promocional.

15. Prohibición del uso de inteligencia artificial

Queda expresamente prohibido el uso de cualquier herramienta, programa, aplicación, plataforma o sistema de inteligencia artificial, generativa o asistida, en cualquier fase de creación del videojuego.

Esta prohibición incluye, entre otros usos:

- a) Generación total o parcial de código.
- b) Generación de gráficos, sprites, modelos, texturas, animaciones, interfaces, iconos, fondos, mapas, niveles o elementos visuales.
- c) Generación de música, sonidos, voces, efectos sonoros o ambientes sonoros.
- d) Generación de textos, diálogos, narrativa, sinopsis, personajes, misiones, descripciones o documentación.
- e) Corrección, reescritura, ampliación, depuración, refactorización o modificación del código, textos o materiales mediante inteligencia artificial.
- f) Generación de ideas de diseño, mecánicas, niveles, puzzles, sistemas, ambientaciones o estilos mediante inteligencia artificial.
- g) Traducción creativa o adaptación de contenido mediante inteligencia artificial.
- h) Generación de materiales promocionales, capturas editadas, key art, logotipos o recursos asociados al videojuego mediante inteligencia artificial.
- i) Cualquier otro uso creativo o técnico de herramientas de inteligencia artificial aplicado al videojuego presentado.

El videojuego deberá ser fruto del trabajo humano directo de la persona o personas participantes.

La Organización podrá solicitar información adicional sobre el proceso de creación, versiones previas, repositorios privados, archivos de trabajo, bocetos, documentación técnica, notas de diseño, pruebas de juego o cualquier otro material que permita verificar la autoría humana del videojuego.

El uso de inteligencia artificial, aunque sea parcial, auxiliar o no declarado, supondrá la descalificación automática del videojuego.

16. Originalidad, licencias y derechos de terceros

Las personas participantes garantizan que el videojuego presentado es original, propio, inédito y no vulnera derechos de propiedad intelectual, industrial, imagen, honor, intimidad, marca o cualquier otro derecho de terceros.

Cada participante será responsable de cualquier reclamación derivada de plagio, copia, uso no autorizado de personajes, marcas, música, sonidos, ilustraciones, fotografías, modelos 3D, sprites, tipografías, código, librerías, plugins, motores, textos, universos, escenarios, referencias o cualquier otro material protegido.

Se permitirá el uso de motores de desarrollo, herramientas estándar, librerías, frameworks, plugins, tipografías, sonidos, música, assets, plantillas o recursos de terceros siempre que su uso sea legal, esté debidamente autorizado y sea compatible con la licencia correspondiente.

La persona participante deberá declarar los recursos de terceros utilizados y acreditar, si la Organización lo solicita, que cuenta con autorización suficiente para su uso.

La Organización podrá solicitar documentación acreditativa de la autoría, proceso creativo, permisos, licencias o autorizaciones cuando lo considere necesario.

17. Seguridad técnica

El videojuego presentado no podrá contener:

- a) Malware.
- b) Virus.
- c) Spyware.
- d) Ransomware.
- e) Troyanos.
- f) Scripts maliciosos.
- g) Sistemas de acceso no autorizado a datos o dispositivos.
- h) Recogida de datos personales de jugadores sin autorización expresa.
- i) Publicidad invasiva.
- j) Compras integradas.
- k) Enlaces peligrosos.
- l) Contenido ejecutable externo no declarado.
- m) Cualquier otro elemento que pueda comprometer la seguridad de equipos, datos, usuarios, instalaciones o sistemas.

La Organización podrá analizar, rechazar o descalificar cualquier propuesta que considere técnicamente insegura, inestable, dañina o incompatible con el correcto desarrollo del concurso.

La persona participante será responsable de cualquier daño, reclamación o incidencia derivada de archivos, código, enlaces, ejecutables o materiales entregados.

18. Jurado

El jurado será designado por la Organización y podrá estar formado por desarrolladores de videojuegos, diseñadores de juego, programadores, artistas digitales, músicos, diseñadores sonoros, docentes, divulgadores tecnológicos, creadores de contenido gaming, profesionales del sector, asociaciones, estudios, tiendas especializadas o personas vinculadas al ámbito de los videojuegos y la cultura digital.

La decisión del jurado será definitiva e inapelable, salvo error material manifiesto.

El jurado podrá declarar desierto cualquiera de los premios si considera que los videojuegos presentados no alcanzan el nivel mínimo requerido.

19. Criterios de valoración

El jurado podrá valorar los siguientes aspectos:

- a) Originalidad.
- b) Adecuación a la temática del concurso.
- c) Jugabilidad.
- d) Diseño de juego.
- e) Claridad de objetivos.
- f) Experiencia de usuario.
- g) Controles.
- h) Nivel de acabado.
- i) Apartado visual.
- j) Apartado sonoro.
- k) Narrativa o ambientación, si procede.
- l) Diseño de niveles o progresión.

- m) Estabilidad técnica.
- n) Creatividad.
- o) Potencial de desarrollo futuro.
- p) Presentación general.
- q) Capacidad de generar una experiencia memorable.

El jurado podrá adaptar la valoración a la naturaleza de cada videojuego, teniendo en cuenta si se trata de un juego completo, demo, prototipo, vertical slice o experiencia interactiva.

20. Exposición, demo o muestra pública

La Organización podrá solicitar a las propuestas finalistas o ganadoras la realización de una demostración, presentación, exposición o muestra pública durante Frikiing Days Andorra 2026, siempre que las condiciones técnicas, logísticas y de programación lo permitan.

La Organización podrá habilitar una zona de prueba o exhibición para videojuegos finalistas o ganadores.

La presentación, exposición o demostración de un videojuego no garantiza la obtención de premio.

Cada participante será responsable de facilitar los archivos, instrucciones, equipos, periféricos o materiales necesarios para la demostración si la Organización lo solicita y no indica otra cosa.

La Organización no se responsabiliza de pérdida, daño, robo, deterioro o fallos técnicos de equipos, dispositivos o materiales personales, salvo en los casos legalmente exigibles.

21. Premios

El Concurso de Videojuego contará con **primer premio** y **segundo premio**.

Primer premio

- a) Dotación económica de **300 €**.
- b) Diploma o certificado oficial de ganador.
- c) Mención destacada en la web oficial de Frikiing Days Andorra.
- d) Difusión en las redes sociales oficiales del evento.
- e) Dos entradas gratuitas para Frikiing Days Andorra 2027, una para la persona ganadora y otra para un acompañante.
- f) Posibilidad de ser invitada a formar parte del jurado o participar como colaboradora destacada en la siguiente edición del concurso, sujeto a disponibilidad, compatibilidad, mayoría de edad, ausencia de conflicto de intereses y criterio de la Organización.

Segundo premio

- a) Dotación económica de **100 €**.
- b) Diploma o certificado oficial de segundo clasificado.
- c) Mención en la web oficial de Frikiing Days Andorra.
- d) Difusión en las redes sociales oficiales del evento.
- e) Dos entradas gratuitas para Frikiing Days Andorra 2027, una para la persona premiada y otra para un acompañante.

Los premios económicos estarán reservados exclusivamente a participantes mayores de edad.

En caso de videojuego realizado en equipo, el premio económico será único y se entregará a la persona representante designada en la inscripción. La Organización no será responsable del reparto interno del premio entre los integrantes.

22. Comunicación de resultados y entrega de premios

Los resultados del Concurso de Videojuego se harán públicos durante la **entrega oficial de premios**, que tendrá lugar el **domingo 11 de octubre de 2026 por la tarde**, en el marco de Frikiing Days Andorra 2026.

Hasta ese momento, la Organización podrá comunicar, si lo considera necesario, la selección de videojuegos finalistas o personas convocadas, pero no hará públicos los ganadores definitivos antes de la entrega oficial de premios.

La ausencia injustificada de la persona ganadora o segunda clasificada en el acto de entrega podrá comportar la pérdida del derecho a recoger el premio presencialmente, sin perjuicio de que la Organización pueda decidir otra forma de entrega.

23. Propiedad intelectual

La titularidad de los derechos de propiedad intelectual del videojuego continuará perteneciendo a sus autores o titulares legítimos.

La participación en el concurso no supone cesión exclusiva de derechos a favor de la Organización.

No obstante, las personas participantes autorizan a la Organización, de forma gratuita, no exclusiva, mundial y durante un plazo de **5 años**, a reproducir, mostrar, ejecutar públicamente, comunicar públicamente, publicar y difundir el título, seudónimo, sinopsis, capturas, fragmentos de gameplay, tráiler, materiales visuales autorizados y condición de finalista, ganador o segundo clasificado, únicamente con fines promocionales, culturales, informativos, documentales y de archivo vinculados a Frikiing Days Andorra.

Esta autorización incluye, entre otros usos:

- a) Exposición o demostración durante el evento.
- b) Publicación en web oficial.
- c) Publicación en redes sociales oficiales.
- d) Inclusión en notas de prensa.
- e) Inclusión en dossiers, memorias o presentaciones del evento.
- f) Inclusión en vídeos resumen o materiales promocionales.
- g) Publicación en una galería digital de videojuegos finalistas o ganadores.
- h) Grabación de gameplay o demostraciones durante el evento.

La publicación, distribución o explotación completa del videojuego no queda autorizada por la mera participación en el concurso y requerirá acuerdo previo y por escrito con la persona autora o titulares de derechos.

Cualquier explotación comercial independiente, distribución, venta, licencia a terceros, adaptación, publicación en plataformas digitales, cesión de código, producción o uso no directamente vinculado a la promoción del evento requerirá acuerdo previo y por escrito con la persona autora o titulares de derechos.

24. Derechos de imagen

En caso de asistencia presencial, entrega de premios, demostraciones, entrevistas, fotografías, vídeos, grabaciones de gameplay o acciones promocionales, las personas participantes autorizan a la Organización a captar, grabar y difundir su imagen, voz, nombre, nombre artístico, seudónimo y participación con fines promocionales, informativos, culturales, documentales y de archivo vinculados a Frikiing Days Andorra.

Esta autorización incluye, entre otros, la publicación en web oficial, redes sociales, plataformas de vídeo, notas de prensa, dossiers, materiales promocionales, cartelería y vídeos resumen del evento.

25. Protección de datos

Los datos personales facilitados serán tratados por **WE ARE FRIKING S.L.** con la finalidad de gestionar la inscripción, participación, comunicación, selección, acreditación, entrega de premios y difusión del Concurso de Videojuego.

Los datos podrán ser comunicados a proveedores técnicos, miembros del jurado, personal de producción, entidades colaboradoras o administraciones públicas cuando sea necesario para la correcta gestión del concurso o por obligación legal.

Las personas participantes podrán ejercer sus derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad, cuando proceda, escribiendo a **info@frikiing.com**.

26. Conducta y convivencia

Las personas participantes deberán mantener un comportamiento respetuoso con la Organización, jurado, público, otros participantes, personal técnico, voluntariado, proveedores, patrocinadores y asistentes.

No se tolerarán conductas de acoso, intimidación, insultos, amenazas, discriminación, agresión, sabotaje, comportamiento peligroso o incumplimiento de las normas del evento.

La Organización podrá expulsar del concurso y/o del evento a cualquier persona que incumpla estas normas, sin derecho a compensación.

27. Descalificación

La Organización podrá descalificar cualquier participación que:

- a) Incumpla estas bases.
- b) Contenga datos falsos.
- c) No disponga de entrada válida para el evento para cada persona autora integrante.
- d) Sea presentada por una persona menor de edad.

- e) Vulnere derechos de terceros.
- f) Incluya contenido ofensivo, discriminatorio, ilegal o contrario a la dignidad de las personas.
- g) Haya sido presentada fuera de plazo.
- h) Incurra en plagio, fraude o manipulación.
- i) Utilice cualquier herramienta, programa, aplicación, plataforma o sistema de inteligencia artificial en cualquier fase de creación del videojuego.
- j) No se ajuste a la temática admitida por el concurso.
- k) No sea un videojuego inédito.
- l) Haya sido premiado anteriormente en otro concurso.
- m) No incluya una versión jugable o interactiva.
- n) Entregue archivos corruptos, ilegibles, incompletos, con peso superior al permitido o en formato incorrecto.
- o) No pueda ejecutarse o probarse razonablemente por falta de instrucciones o errores técnicos graves.
- p) Incluya malware, virus, spyware, scripts maliciosos o cualquier elemento técnicamente inseguro.
- q) Utilice assets, música, código, marcas, personajes o recursos de terceros sin licencia o autorización suficiente.
- r) Supere el número máximo de videojuegos permitidos por participante o equipo.
- s) Incumpla las instrucciones de la Organización.
- t) Mantenga una conducta irrespetuosa, peligrosa o contraria al buen funcionamiento del evento.

28. Responsabilidad

Cada participante será responsable de la autoría, originalidad, carácter inédito, legalidad, seguridad técnica, funcionamiento y viabilidad del videojuego presentado.

La Organización no se responsabiliza de reclamaciones de terceros derivadas del uso no autorizado de materiales protegidos por parte de los participantes.

La Organización no se responsabiliza de pérdida, daño, robo, deterioro, errores de envío, problemas de ejecución o incidencias técnicas relacionadas con los archivos, videojuegos, equipos o materiales presentados, salvo en los casos legalmente exigibles.

Cada participante será responsable de que su videojuego, archivo, enlace, ejecutable, prototipo o demostración no implique riesgos para personas, materiales, instalaciones, equipos, datos, sistemas o asistentes.

29. Modificación, suspensión o cancelación

La Organización se reserva el derecho a modificar, suspender, aplazar o cancelar total o parcialmente el Concurso de Videojuego por causas organizativas, técnicas, meteorológicas, sanitarias, legales, de seguridad, fuerza mayor o cualquier otra circunstancia que impida su correcto desarrollo.

Cualquier modificación relevante será comunicada por los canales oficiales de Frikiing Days Andorra.

La modificación, suspensión o cancelación del concurso no dará derecho a indemnización, salvo en los supuestos legalmente exigibles.

30. Aceptación de las bases

La participación en el Concurso de Videojuego implica la aceptación íntegra de estas bases.

La interpretación de estas bases corresponde a la Organización, que resolverá cualquier cuestión no prevista de acuerdo con criterios de buena fe, igualdad entre participantes, seguridad y correcto funcionamiento del evento.

31. Legislación aplicable y jurisdicción

Estas bases se regirán por la legislación vigente en el Principado de Andorra.

Cualquier controversia derivada de la interpretación o aplicación de estas bases será sometida a los tribunales competentes del Principado de Andorra, salvo disposición legal imperativa en contrario.

BASES LEGALS DEL CONCURS DE VIDEOJOC

Frikiing Days Andorra 2026

1. Entitat organitzadora

L'entitat **WE ARE FRIKKING S.L.**, amb NRT L-722344-C, domicili social a **Av. St. Jaume, Escaldes-Engordany, Andorra**, i correu electrònic de contacte **info@frikiing.com**, d'ara endavant, "l'Organització", convoca el **Concurs de Videojoc de Frikiing Days Andorra 2026**, que se celebrarà en el marc de l'esdeveniment **Frikiing Days Andorra 2026**, els dies **9, 10 i 11 d'octubre de 2026** al **Complex Esportiu i Sociocultural d'Encamp, Andorra**.

2. Objecte del concurs

El Concurs de Videojoc té com a finalitat fomentar la creació, el disseny i el desenvolupament de videojocs originals, prototips jugables, demos interactives i experiències digitals vinculades a la cultura friki, la creativitat, la narrativa, la tecnologia i l'entreteniment interactiu.

El concurs busca promoure el talent creatiu, el disseny de joc, la programació, l'art digital, la música, la narrativa interactiva, la jugabilitat, la innovació i la visibilitat de creadors i creadores emergents dins el marc de Frikiing Days Andorra 2026.

3. Participants

Hi podran participar únicament persones físiques **majors d'edat**, de qualsevol nacionalitat.

No s'admetrà la participació de menors d'edat en aquest concurs.

La participació podrà ser individual o en equip. En cas de videojocs realitzats per diverses persones, s'haurà de designar una persona representant a efectes d'inscripció, comunicació amb l'Organització i, si escau, recepció del premi.

No podran participar-hi membres de l'Organització, membres del jurat ni persones directament vinculades a la gestió del concurs.

4. Límit màxim de participacions

El Concurs de Videojoc estarà limitat a un màxim de **50 participacions inscrites**.

A efectes d'aquest límit, es considerarà una participació:

- a) Un videojoc presentat per una persona individual.
- b) Un videojoc presentat per un equip d'autors.

Per tant, un videojoc desenvolupat en equip comptarà com una única participació dins del límit màxim de 50 participacions.

Cada participant o equip podrà presentar **un únic videojoc**.

Les places s'assignaran per ordre de recepció d'inscripció completa i vàlida, llevat que l'Organització estableixi un sistema de selecció o validació diferent per motius tècnics, artístics, organitzatius o de seguretat.

L'Organització podrà tancar les inscripcions abans del termini previst si s'assoleix el màxim de 50 participacions.

L'Organització podrà habilitar una llista d'espera en cas que es cobreixin totes les places disponibles.

5. Requisits del videojoc

El videojoc presentat haurà de ser original, propi, inèdit, jugable i no vulnerar drets de tercers.

La proposta haurà de comptar amb una versió executable, jugable o interactiva que permeti al jurat valorar l'experiència de joc.

S'admetran, entre altres formats:

- a) Videojoc complet.
- b) Demo jugable.
- c) Prototip jugable.
- d) Vertical slice.
- e) Experiència interactiva narrativa.
- f) Minijoc.
- g) Joc web.
- h) Joc per a PC.
- i) Joc experimental.
- j) Videojoc 2D o 3D.

No s'admetran únicament idees, documents conceptuals, pitch decks, vídeos sense versió jugable o propostes que no permetin interacció directa per part del jurat.

La temàtica del videojoc haurà d'estar vinculada a la **fantasia, ciència-ficció, terror, aventura, cultura friki, cultura pop, videojocs, anime, manga, còmic o imaginaris fandom**, en qualsevol de les seves variants, subgèneres o enfocaments creatius.

No s'admetran videojocs que reproduïxin personatges, marques, logotips, universos, música, imatges, models, sprites, escenaris, codi, textos, sistemes o elements protegits de tercers sense autorització expressa.

No s'admetran videojocs amb contingut ofensiu, discriminatori, racista, sexista, LGTBIfòbic, violent de manera inadequada, sexual explícit o contrari a la dignitat de les persones.

6. Videojoc inèdit

El videojoc presentat haurà de ser **inèdit**.

A efectes d'aquestes bases, s'entendrà per videojoc inèdit aquell que no hagi estat publicat prèviament, totalment o parcialment, com a producte final, demo pública, prototip públic, joc comercial, joc gratuït d'accés públic, descàrrega oberta, publicació en botigues digitals, repositoris públics, plataformes de distribució, webs, xarxes socials, plataformes de videojocs, game jams públiques o qualsevol altre mitjà d'accés públic.

El videojoc no haurà d'haver estat premiat anteriorment en cap altre concurs ni estar pendent de veredicta en cap altre certamen que resulti incompatible amb la participació en aquest concurs.

Es permetran proves internes privades, testeig tancat o desenvolupament acadèmic no publicat, sempre que el videojoc no hagi estat disponible públicament ni hagi rebut premi previ.

L'Organització podrà sol·licitar a la persona participant una declaració expressa de videojoc inèdit i no premiat.

7. Plataformes admeses

S'admetran preferentment videojocs executables en:

- a) Windows.
- b) Navegador web.
- c) macOS.
- d) Linux.
- e) Android.

L'Organització podrà acceptar altres plataformes sempre que la seva avaluació sigui tècnicament viable.

La persona participant haurà de facilitar instruccions clares per a la instal·lació, execució i prova del videojoc.

L'Organització no estarà obligada a valorar propostes que no es puguin executar correctament per manca d'instruccions, incompatibilitat tècnica, absència d'arxius necessaris, errors greus o impossibilitat raonable de prova.

8. Format de lliurament

El videojoc s'haurà d'entregar en un únic arxiu comprimit en format **ZIP**.

L'arxiu s'haurà d'anomenar utilitzant el **pseudònim de participació** o el **nom del joc**, amb un dels formats obligatoris següents:

- a) **Pseudonim_VIDEOJOC.zip**
- b) **NomDelJoc_VIDEOJOC.zip**

L'arxiu ZIP haurà de contenir tots els arxius necessaris per a la correcta execució i valoració de la proposta.

El pes màxim de l'arxiu ZIP enviat serà de **500 MB per proposta**.

No s'admetran arxius que superin el pes màxim establert, llevat d'autorització expressa i prèvia de l'Organització.

Els arxius s'hauran d'enviar mitjançant el formulari oficial o sistema indicat per l'Organització dins del termini establert.

L'Organització no es responsabilitza d'arxius corruptes, enllaços caducats, formats incorrectes, errors tècnics, problemes de connexió, problemes de compressió, absència d'arxius necessaris o qualsevol altra incidència aliena al seu control.

9. Contingut obligatori de l'arxiu ZIP

L'arxiu **Pseudonim_VIDEOJOC.zip** o **NomDelJoc_VIDEOJOC.zip** haurà d'incloure, com a mínim:

- a) Videojoc executable, versió jugable o arxiu d'accés a l'experiència interactiva.
- b) Tots els arxius, carpetes, recursos i dependències necessaris per executar el videojoc.
- c) Document d'instruccions en format PDF.
- d) Crèdits d'assets, música, sons, tipografies, plugins, llibreries, motors o recursos utilitzats, si escau.
- e) Declaració d'autoria i originalitat, si l'Organització la sol·licita dins del mateix arxiu.
- f) Declaració de no ús d'intel·ligència artificial.

Opcionalment, l'arxiu ZIP podrà incloure:

- a) Captures de pantalla.
- b) Vídeo breu de gameplay.
- c) Document de disseny.
- d) Notes de desenvolupament.
- e) Advertències de contingut, si escau.

La manca d'arxius necessaris per executar el videojoc podrà comportar la desqualificació de la proposta.

10. Document d'instruccions

L'arxiu ZIP haurà d'incloure un document d'instruccions en format **PDF**, preferentment amb un dels noms següents:

- a) **Pseudonim_INSTRUCCIONS.pdf**
- b) **NomDelJoc_INSTRUCCIONS.pdf**

El document d'instruccions haurà d'incloure, com a mínim:

- a) Títol del videojoc.
- b) Pseudònim de participació.
- c) Plataforma o sistema operatiu.
- d) Gènere del videojoc.
- e) Sinopsi breu.
- f) Objectiu del joc.
- g) Controls.
- h) Instruccions d'instal·lació o execució.
- i) Durada aproximada de l'experiència jugable.
- j) Requisits tècnics mínims.
- k) Crèdits d'autors i autores.
- l) Crèdits de recursos de tercers, si escau.
- m) Motor, eines o tecnologies utilitzades.
- n) Advertències de contingut, si escau.

El document d'instruccions haurà d'estar redactat en **català o castellà**.

11. Inscripció

La inscripció al concurs serà gratuïta, sense perjudici de l'obligació de disposar d'entrada vàlida per participar conforme al que s'indica en aquestes bases.

Per participar-hi serà necessari completar el formulari oficial i incloure:

- a) Nom i cognoms.
- b) Codi d'entrada de cada persona participant.
- c) Pseudònim de participació.
- d) Data de naixement.
- e) País i ciutat de residència.
- f) Correu electrònic i telèfon de contacte.
- g) Títol del videojoc.
- h) Tipus de proposta: videojoc complet, demo, prototip, vertical slice o experiència interactiva.
- i) Gènere del videojoc.
- j) Plataforma o sistema operatiu.
- k) Motor o tecnologia utilitzada.
- l) Durada estimada de l'experiència jugable.
- m) Sinopsi breu.
- n) Arxiu ZIP de la proposta.
- o) Declaració d'autoria i originalitat.
- p) Declaració de videojoc inèdit i no premiat.

- q) Declaració de no ús d'intel·ligència artificial.
- r) Declaració d'ús legítim d'assets, música, codi, llibreries i recursos de tercers, si escau.
- s) Acceptació d'aquestes bases.

En cas de videojocs realitzats per diverses persones, s'hauran d'indicar les dades de tots els autors i autores, així com la persona representant de l'equip.

La inscripció no es considerarà vàlida fins que l'Organització hagi rebut tota la informació requerida, l'arxiu corresponent i, quan se sol·liciti, el justificant d'entrada corresponent.

12. Entrada obligatòria per participar

Per poder participar en el Concurs de Videojoc serà necessari que **cada persona física participant** hagi adquirit, com a mínim, una **entrada vàlida per al diumenge 11 d'octubre de 2026**, dia del lliurament de premis.

També serà vàlida una entrada o abonament de **3 dies** per a Frikiing Days Andorra 2026.

En el cas d'un videojoc presentat per una sola persona, aquesta persona haurà de disposar d'una entrada vàlida.

En el cas d'un videojoc presentat per un equip, cada autor o autora integrant de l'equip haurà de disposar d'una entrada vàlida.

L'Organització podrà sol·licitar justificant de compra de l'entrada en el moment de la inscripció, acreditació o lliurament de premis.

La compra de l'entrada no garanteix l'obtenció de premi ni l'acceptació definitiva de la participació si no es compleixen la resta de requisits establerts en aquestes bases.

13. Termini d'inscripció i lliurament

El termini màxim d'inscripció i lliurament de videojocs finalitzarà el dia **15 de setembre de 2026 a les 23:59 h.**

No s'admetran inscripcions, videojocs, arxius, enllaços o materials rebuts amb posterioritat a aquesta data, llevat de decisió expressa de l'Organització per causa justificada.

L'Organització podrà rebutjar qualsevol inscripció incompleta, incorrecta, fora de termini o que no compleixi els requisits establerts en aquestes bases.

14. Idiomes

El videojoc podrà estar disponible en **català, castellà o anglès**.

El document d'instruccions haurà d'estar redactat obligatòriament en **català o castellà**.

L'Organització podrà sol·licitar una traducció o resum en català o castellà quan ho consideri necessari per a la valoració del jurat, exposició, demostració, comunicació pública o publicació promocional.

15. Prohibició de l'ús d'intel·ligència artificial

Queda expressament prohibit l'ús de qualsevol eina, programa, aplicació, plataforma o sistema d'intel·ligència artificial, generativa o assistida, en qualsevol fase de creació del videojoc.

Aquesta prohibició inclou, entre altres usos:

- a) Generació total o parcial de codi.
- b) Generació de gràfics, sprites, models, textures, animacions, interfícies, icones, fons, mapes, nivells o elements visuals.
- c) Generació de música, sons, veus, efectes sonors o ambients sonors.
- d) Generació de textos, diàlegs, narrativa, sinopsi, personatges, missions, descripcions o documentació.
- e) Correcció, reescriptura, ampliació, depuració, refactorització o modificació del codi, textos o materials mitjançant intel·ligència artificial.
- f) Generació d'idees de disseny, mecàniques, nivells, puzles, sistemes, ambientacions o estils mitjançant intel·ligència artificial.
- g) Traducció creativa o adaptació de contingut mitjançant intel·ligència artificial.
- h) Generació de materials promocionals, captures editades, key art, logotips o recursos associats al videojoc mitjançant intel·ligència artificial.
- i) Qualsevol altre ús creatiu o tècnic d'eines d'intel·ligència artificial aplicat al videojoc presentat.

El videojoc haurà de ser fruit del treball humà directe de la persona o persones participants.

L'Organització podrà sol·licitar informació addicional sobre el procés de creació, versions prèvies, repositoris privats, arxius de treball, esbossos, documentació tècnica, notes de disseny, proves de joc o qualsevol altre material que permeti verificar l'autoria humana del videojoc.

L'ús d'intel·ligència artificial, encara que sigui parcial, auxiliar o no declarat, comportarà la desqualificació automàtica del videojoc.

16. Originalitat, llicències i drets de tercers

Les persones participants garanteixen que el videojoc presentat és original, propi, inèdit i no vulnera drets de propietat intel·lectual, industrial, imatge, honor, intimitat, marca o qualsevol altre dret de tercers.

Cada participant serà responsable de qualsevol reclamació derivada de plagi, còpia, ús no autoritzat de personatges, marques, música, sons, il·lustracions, fotografies, models 3D, sprites, tipografies, codi, llibreries, plugins, motors, textos, universos, escenaris, referències o qualsevol altre material protegit.

Es permetrà l'ús de motors de desenvolupament, eines estàndard, llibreries, frameworks, plugins, tipografies, sons, música, assets, plantilles o recursos de tercers sempre que el seu ús sigui legal, estigui degudament autoritzat i sigui compatible amb la llicència corresponent.

La persona participant haurà de declarar els recursos de tercers utilitzats i acreditar, si l'Organització ho sol·licita, que compta amb autorització suficient per al seu ús.

L'Organització podrà sol·licitar documentació acreditativa de l'autoria, procés creatiu, permisos, llicències o autoritzacions quan ho consideri necessari.

17. Seguretat tècnica

El videojoc presentat no podrà contenir:

- a) Malware.
- b) Virus.
- c) Spyware.
- d) Ransomware.
- e) Troians.
- f) Scripts maliciosos.
- g) Sistemes d'accés no autoritzat a dades o dispositius.
- h) Recollida de dades personals de jugadors sense autorització expressa.
- i) Publicitat invasiva.
- j) Compres integrades.
- k) Enllaços perillosos.
- l) Contingut executable extern no declarat.
- m) Qualsevol altre element que pugui comprometre la seguretat d'equips, dades, usuaris, instal·lacions o sistemes.

L'Organització podrà analitzar, rebutjar o desqualificar qualsevol proposta que consideri tècnicament insegura, inestable, perjudicial o incompatible amb el correcte desenvolupament del concurs.

La persona participant serà responsable de qualsevol dany, reclamació o incidència derivada d'arxius, codi, enllaços, executables o materials entregats.

18. Jurat

El jurat serà designat per l'Organització i podrà estar format per desenvolupadors de videojocs, dissenyadors de joc, programadors, artistes digitals, músics, dissenyadors sonors, docents, divulgadors tecnològics, creadors de contingut gaming, professionals del sector, associacions, estudis, botigues especialitzades o persones vinculades a l'àmbit dels videojocs i la cultura digital.

La decisió del jurat serà definitiva i inapel·lable, llevat d'error material manifest.

El jurat podrà declarar desert qualsevol dels premis si considera que els videojocs presentats no assoleixen el nivell mínim requerit.

19. Criteris de valoració

El jurat podrà valorar els aspectes següents:

- a) Originalitat.
- b) Adequació a la temàtica del concurs.
- c) Jugabilitat.
- d) Disseny de joc.
- e) Claredat d'objectius.
- f) Experiència d'usuari.
- g) Controls.
- h) Nivell d'acabat.

- i) Apartat visual.
- j) Apartat sonor.
- k) Narrativa o ambientació, si escau.
- l) Disseny de nivells o progressió.
- m) Estabilitat tècnica.
- n) Creativitat.
- o) Potencial de desenvolupament futur.
- p) Presentació general.
- q) Capacitat de generar una experiència memorable.

El jurat podrà adaptar la valoració a la naturalesa de cada videojoc, tenint en compte si es tracta d'un joc complet, demo, prototip, vertical slice o experiència interactiva.

20. Exposició, demo o mostra pública

L'Organització podrà sol·licitar a les propostes finalistes o guanyadores la realització d'una demostració, presentació, exposició o mostra pública durant Frikiing Days Andorra 2026, sempre que les condicions tècniques, logístiques i de programació ho permetin.

L'Organització podrà habilitar una zona de prova o exhibició per a videojocs finalistes o guanyadors.

La presentació, exposició o demostració d'un videojoc no garanteix l'obtenció de premi.

Cada participant serà responsable de facilitar els arxius, instruccions, equips, perifèrics o materials necessaris per a la demostració si l'Organització ho sol·licita i no indica una altra cosa.

L'Organització no es responsabilitza de pèrdua, dany, robatori, deteriorament o errors tècnics d'equips, dispositius o materials personals, llevat dels casos legalment exigibles.

21. Premis

El Concurs de Videojoc comptarà amb **primer premi** i **segon premi**.

Primer premi

- a) Dotació econòmica de **300 €**.
- b) Diploma o certificat oficial de guanyador.
- c) Menció destacada al web oficial de Frikiing Days Andorra.
- d) Difusió a les xarxes socials oficials de l'esdeveniment.
- e) Dues entrades gratuïtes per a Frikiing Days Andorra 2027, una per a la persona guanyadora i una altra per a un acompanyant.
- f) Possibilitat de ser convidada a formar part del jurat o participar com a col·laboradora destacada en la següent edició del concurs, subjecte a disponibilitat, compatibilitat, majoria d'edat, absència de conflicte d'interessos i criteri de l'Organització.

Segon premi

- a) Dotació econòmica de **100 €**.
- b) Diploma o certificat oficial de segon classificat.
- c) Menció al web oficial de Frikiing Days Andorra.

- d) Difusió a les xarxes socials oficials de l'esdeveniment.
- e) Dues entrades gratuïtes per a Frikiing Days Andorra 2027, una per a la persona premiada i una altra per a un acompanyant.

Els premis econòmics estaran reservats exclusivament a participants majors d'edat.

En cas de videojoc realitzat en equip, el premi econòmic serà únic i s'entregarà a la persona representant designada en la inscripció. L'Organització no serà responsable del repartiment intern del premi entre els integrants.

22. Comunicació de resultats i lliurament de premis

Els resultats del Concurs de Videojoc es faran públics durant el **lliurament oficial de premis**, que tindrà lloc el **diumenge 11 d'octubre de 2026 a la tarda**, en el marc de Frikiing Days Andorra 2026.

Fins aquell moment, l'Organització podrà comunicar, si ho considera necessari, la selecció de videojocs finalistes o persones convocades, però no farà públics els guanyadors definitius abans del lliurament oficial de premis.

L'absència injustificada de la persona guanyadora o segona classificada a l'acte de lliurament podrà comportar la pèrdua del dret a recollir el premi presencialment, sense perjudici que l'Organització pugui decidir una altra forma de lliurament.

23. Propietat intel·lectual

La titularitat dels drets de propietat intel·lectual del videojoc continuarà pertanyent als seus autors o titulars legítims.

La participació en el concurs no suposa cessió exclusiva de drets a favor de l'Organització.

No obstant això, les persones participants autoritzen l'Organització, de manera gratuïta, no exclusiva, mundial i durant un termini de **5 anys**, a reproduir, mostrar, executar públicament, comunicar públicament, publicar i difondre el títol, pseudònim, sinopsi, captures, fragments de gameplay, tràiler, materials visuals autoritzats i condició de finalista, guanyador o segon classificat, únicament amb finalitats promocionals, culturals, informatives, documentals i d'arxiu vinculades a Frikiing Days Andorra.

Aquesta autorització inclou, entre altres usos:

- a) Exposició o demostració durant l'esdeveniment.
- b) Publicació al web oficial.
- c) Publicació a les xarxes socials oficials.
- d) Inclusió en notes de premsa.
- e) Inclusió en dossiers, memòries o presentacions de l'esdeveniment.
- f) Inclusió en vídeos resum o materials promocionals.
- g) Publicació en una galeria digital de videojocs finalistes o guanyadors.
- h) Gravació de gameplay o demostracions durant l'esdeveniment.

La publicació, distribució o explotació completa del videojoc no queda autoritzada per la mera participació en el concurs i requerirà acord previ i per escrit amb la persona autora o titulars dels drets.

Qualsevol explotació comercial independent, distribució, venda, llicència a tercers, adaptació, publicació en plataformes digitals, cessió de codi, producció o ús no directament vinculat a la promoció de l'esdeveniment requerirà acord previ i per escrit amb la persona autora o titulars dels drets.

24. Drets d'imatge

En cas d'assistència presencial, lliurament de premis, demostracions, entrevistes, fotografies, vídeos, gravacions de gameplay o accions promocionals, les persones participants autoritzen l'Organització a captar, gravar i difondre la seva imatge, veu, nom, nom artístic, pseudònim i participació amb finalitats promocionals, informatives, culturals, documentals i d'arxiu vinculades a Frikiing Days Andorra.

Aquesta autorització inclou, entre d'altres, la publicació al web oficial, xarxes socials, plataformes de vídeo, notes de premsa, dossiers, materials promocionals, cartelleria i vídeos resum de l'esdeveniment.

25. Protecció de dades

Les dades personals facilitades seran tractades per **WE ARE FRIKKING S.L.** amb la finalitat de gestionar la inscripció, participació, comunicació, selecció, acreditació, lliurament de premis i difusió del Concurs de Videojoc.

Les dades podran ser comunicades a proveïdors tècnics, membres del jurat, personal de producció, entitats col·laboradores o administracions públiques quan sigui necessari per a la correcta gestió del concurs o per obligació legal.

Les persones participants podran exercir els seus drets d'accés, rectificació, supressió, oposició, limitació i portabilitat, quan correspongui, escrivint a **info@frikiing.com**.

26. Conducta i convivència

Les persones participants hauran de mantenir un comportament respectuós amb l'Organització, jurat, públic, altres participants, personal tècnic, voluntariat, proveïdors, patrocinadors i assistents.

No es toleraran conductes d'assetjament, intimidació, insults, amenaces, discriminació, agressió, sabotatge, comportament perillós o incompliment de les normes de l'esdeveniment.

L'Organització podrà expulsar del concurs i/o de l'esdeveniment qualsevol persona que incompleixi aquestes normes, sense dret a compensació.

27. Desqualificació

L'Organització podrà desqualificar qualsevol participació que:

- a) Incompleixi aquestes bases.
- b) Contingui dades falses.
- c) No disposi d'entrada vàlida per a l'esdeveniment per a cada persona autora integrant.
- d) Sigui presentada per una persona menor d'edat.

- e) Vulneri drets de tercers.
- f) Inclogui contingut ofensiu, discriminatori, il·legal o contrari a la dignitat de les persones.
- g) Hagi estat presentada fora de termini.
- h) Incorri en plagis, frau o manipulació.
- i) Utilitzi qualsevol eina, programa, aplicació, plataforma o sistema d'intel·ligència artificial en qualsevol fase de creació del videojoc.
- j) No s'ajusti a la temàtica admesa pel concurs.
- k) No sigui un videojoc inèdit.
- l) Hagi estat premiat anteriorment en un altre concurs.
- m) No inclogui una versió jugable o interactiva.
- n) Entregui arxius corruptes, il·legibles, incomplets, amb pes superior al permès o en format incorrecte.
- o) No pugui executar-se o provar-se raonablement per manca d'instruccions o errors tècnics greus.
- p) Inclogui malware, virus, spyware, scripts maliciosos o qualsevol element tècnicament insegur.
- q) Utilitzi assets, música, codi, marques, personatges o recursos de tercers sense llicència o autorització suficient.
- r) Superi el nombre màxim de videojocs permesos per participant o equip.
- s) Incompleixi les instruccions de l'Organització.
- t) Mantingui una conducta irrespectuosa, perillosa o contrària al bon funcionament de l'esdeveniment.

28. Responsabilitat

Cada participant serà responsable de l'autoria, originalitat, caràcter inèdit, legalitat, seguretat tècnica, funcionament i viabilitat del videojoc presentat.

L'Organització no es responsabilitza de reclamacions de tercers derivades de l'ús no autoritzat de materials protegits per part dels participants.

L'Organització no es responsabilitza de pèrdua, dany, robatori, deteriorament, errors d'enviament, problemes d'execució o incidències tècniques relacionades amb els arxius, videojocs, equips o materials presentats, llevat dels casos legalment exigibles.

Cada participant serà responsable que el seu videojoc, arxiu, enllaç, executable, prototip o demostració no impliqui riscos per a persones, materials, instal·lacions, equips, dades, sistemes o assistents.

29. Modificació, suspensió o cancel·lació

L'Organització es reserva el dret de modificar, suspendre, ajornar o cancel·lar totalment o parcialment el Concurs de Videojoc per causes organitzatives, tècniques, meteorològiques, sanitàries, legals, de seguretat, força major o qualsevol altra circumstància que impedeixi el seu correcte desenvolupament.

Qualsevol modificació rellevant serà comunicada pels canals oficials de Frikiing Days Andorra.

La modificació, suspensió o cancel·lació del concurs no donarà dret a indemnització, llevat dels supòsits legalment exigibles.

30. Acceptació de les bases

La participació en el Concurs de Videojoc implica l'acceptació íntegra d'aquestes bases.

La interpretació d'aquestes bases correspon a l'Organització, que resoldrà qualsevol qüestió no prevista d'acord amb criteris de bona fe, igualtat entre participants, seguretat i correcte funcionament de l'esdeveniment.

31. Legislació aplicable i jurisdicció

Aquestes bases es regiran per la legislació vigent al Principat d'Andorra.

Qualsevol controvèrsia derivada de la interpretació o aplicació d'aquestes bases serà sotmesa als tribunals competents del Principat d'Andorra, llevat de disposició legal imperativa en contrari.