

Regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Cyberiada

wersja regulaminu z dn. 06.11.2024 – UWAGA – przed przesłaniem zgłoszenia prosimy o sprawdzenie na stronie www.cyberiada.games aktualnej wersji regulaminu.

Słownik pojęć:

Animator/ka – Osoba “opiekująca się” daną Bazą pod kątem logistycznym i organizacyjnym. Liderzy Zespołów powinni być w stałym kontakcie z Animatorami swoich Baz. To Animatorzy informują o wszelkich zmianach w projekcie lub zbliżających się ważnych datach i wydarzeniach.

Animator/ka społeczności – Osoba wspierająca działania animatorów/ek, odpowiedzialna również za animację działań na serwerze Discord dla osób uczestniczących. Odpowiada za budowanie społeczności i wzmocnianie zaangażowania uczestników i uczestniczek, np. poprzez regularne spotkania online prowadzone wspólnie z animatorami/animatorkami dla nauczycieli/nauczycielek i liderów/liderek grup. Do jego/jej kompetencji należy również współpraca z zespołem wolontariuszy/ek działających w ramach Cyberiady.

Baza – jednostka geograficzna, która nie posiada odzwierciedlenia w podziałach administracyjnych Polski. W Cyberiadzie istnieje 5 Baz – każda z nich wskazuje docelowe miejsce realizacji większości działań na danym obszarze. Zespoły powinny w zgłoszeniu do Cyberiady wybierać Bazę, która umożliwi im sprawne i możliwe najszybsze podróże. W Cyberiadzie przewidzieliśmy następujące lokalizacje baz:

- Baza Czarta – domyślnie zapisują się do niej przede wszystkim osoby reprezentujące województwa: lubelskie, podkarpackie, świętokrzyskie, mazowieckie (przewidywana lokalizacja – Lublin),
- Baza Krasnali – domyślnie zapisują się do niej przede wszystkim osoby reprezentujące województwa: dolnośląskie, opolskie, lubuskie (przewidywana lokalizacja – Wrocław),
- Baza Żubra – domyślnie zapisują się do niej przede wszystkim osoby reprezentujące województwa: podlaskie, warmińsko-mazurskie, pomorskie (przewidywana lokalizacja – Białystok),
- Baza Łuczniczki – domyślnie zapisują się do niej przede wszystkim osoby reprezentujące województwa: kujawsko-pomorskie, wielkopolskie, zachodniopomorskie (przewidywana lokalizacja – Bydgoszcz),
- Baza Smoka – domyślnie zapisują się do niej przede wszystkim osoby reprezentujące województwa: małopolskie, śląskie, łódzkie (przewidywana lokalizacja – Kraków).

Bitwa Konstruktorska / Gala finałowa / Finałowy game jam - wydarzenie, do którego zakwalifikowane zostanie 10 Zespołów z Polski, wybranych przez jury w trakcie Gali

śródfinałowej. W trakcie wydarzenia zespoły będą projektować gry w ramach trwającego 24h game jam.

Cyberiada – skrócona forma nazwy „Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych – Cyberiada”. Zadanie publiczne pod tą nazwą jest realizowane w oparciu o zwycięską ofertę Fundacji Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży Teatrikon w konkursie „Mistrzostwa w projektowaniu gier komputerowych – Studenci” organizowanym przez Ministra Cyfryzacji.

Gala śródfinałowa / Wyprawa do Najwyższej Fazy Rozwoju - wydarzenie w formule online, w trakcie którego przedstawiane są podsumowania ocen wszystkich zespołów biorących udział w Turnieju bazowym, ogłaszani są Finałiści Cyberiady oraz tworzona klasyfikacja open.

Game dev / gamedev - szeroko rozumiana branża twórców Gier wideo oraz przemysłu i działań edukacyjnych związanych z ww. branżą.

Gra finałowa - projekt Gry wideo, który Zespoły tworzą w trakcie Bitwy Konstruktorów.

Gra główna - projekt oraz prototyp Gry wideo, który jest podstawowym produktem tworzonym przez każdy Zespół. Od oceny Gry głównej zależy zakwalifikowanie Zespołu do finału Mistrzostw w czasie Gali Śródfinałowej. Każdy Zespół podejmuje ostateczną decyzję co do tytułu, kategorii oraz planu stworzenia Gry głównej najpóźniej ostatniego dnia Wyprawy edukacyjnej.

Gra otwarcia - projekt oraz prototyp Gry wideo, który Zespoły tworzą podczas Wyprawy Edukacyjnej.

Gra wideo – gra komputerowa; oprogramowanie uruchamiane na komputerach osobistych, specjalnych automatach, konsolach do gry, telewizorach, telefonach komórkowych oraz innych (mobilnych) urządzeniach, przeznaczone do celów rozrywkowych bądź edukacyjnych i wymagające od użytkownika rozwiązywania zadań logicznych lub zręcznościowych

Kategorie gier - podział Gier wideo na 3 obszary grupujące różne gatunki gier, zaproponowany przez Radę Programową Cyberiady:

1. Akcja – gry, których mechanika skupiona jest na umiejętnościach szybkiego reagowania, wszechobecnego ruchu, dynamicznej walki itp. Przykładowymi gatunkami w tej kategorii są m.in platformówki, strzelanki, bijatyki;
2. Symulacja – gry, które nawiązują do odwzorowywania rzeczywistości. Przykładowymi gatunkami w tej kategorii są m.in wyścigi, symulatory, survival, strategie, gry logiczne itp.;
3. Przygoda – gry, których koncept opiera się przede wszystkim o fabułę, odkrywanie sekretów, tworzenie historii. Przykładowymi gatunkami w tej kategorii są m.in RPG, “paragrafówki”, powieści wizualne itp.

Podział ma na celu wprowadzenie w program Cyberiady kryterium “wszechstronności” Zespołów, ponieważ częścią oceny każdego z Zespołów, który dotrze do finału - Bitwy Konstruktorskiej - będzie ocena 3 gier, które powstały na różnych etapach Mistrzostw:

- Gra otwarcia, powstaje na game jam w ramach Wyprawy kwalifikacyjnej,
- Gra główna, powstaje w czasie od Wyprawy Kwalifikacyjnej do Gali Śródfinałowej.
- Gra finałowa to gra mobilna stworzona w ramach Bitwy Konstruktorskiej.

Każda z 3 gier powinna zostać stworzona w obrębie każdej z 3 różnych Kategorii gier, przy czym to Zespół decyduje o wyborze kategorii oraz przedstawia uzasadnienie, czemu dana gra spełnia wymogi danej Kategorii.

Klasyfikacja open - uszeregowanie Zespołów, które brały udział w Turnieju bazowym (a później również w Bitwie konstruktorskiej), w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów przyznaną przez jury, do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów.

Kongres Megabitowy - 3 dniowe spotkanie dla Nauczycieli i Nauczycielek akademickich biorących udział w Cyberiadzie. W trakcie Kongresu odbędą się wystąpienia zaproszonych gości z branży gamedev, warsztaty sieciujące i rozwijające kompetencje związane z tworzeniem gier oraz opracowanie indywidualnych ścieżek udziału w Cyberiadzie, dla każdego Nauczyciela/Nauczycielki.

Lider/ka - członek/członkini zespołu wybrany/-a jako osoba reprezentatywna dla Zespołu. To osoba pierwszego kontaktu, będąca w pierwszej linii komunikacji z Organizatorem i odpowiedzialna za bezpośredni i bieżący kontakt z Organizatorem oraz przekazywanie informacji Zespołowi, a także zobowiązana do reprezentowania Zespołu w badaniach ewaluacyjnych, m.in. do uczestniczenia w grupowych wywiadach ewaluacyjnych, jeśli takie zaproszenie otrzyma.

Milestone / Kamień milowy — zadanie lub zestaw zadań, indywidualnych lub grupowych, które muszą wykonać zakwalifikowane do Turnieju bazowego Zespoły i/lub ich członkowie. Kamienie milowe prezentowane są uczestnikom w różnych odstępach czasowych, każdorazowo z podanym terminem oddania. Zadania mają różny charakter, zarówno pod względem formatu, jak i umiejętności lub wiedzy niezbędnych do ich realizacji. Zespoły wysyłają dowody wypełnionych zadań w terminach określonych przez Organizatora i za prawidłowe ich wypełnienie dostają punkty, które wliczane są do kwalifikacji końcowej.

Nauczyciel/Nauczycielka – pracownik uczelni będący nauczycielem akademickim w rozumieniu ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2021.478 ze zm.)

Opiekun/Opiekunka – nauczyciel/nauczycielka akademicki/a przypisany/a do Zespołu. Opiekun/ka może zostać zgłoszony przez Zespół już na etapie rekrutacji lub zostać odgórnie przydzielony Zespołowi przed terminem Wyprawy edukacyjnej właściwej dla danej Bazy. W zasadniczej części Cyberiady musi wziąć udział 92 nauczycieli/ek akademickich, ale nie wszyscy z nich będą zobligowani do pełnienia funkcji Opiekuna/nki. Za pełnienie funkcji Opiekuna/ki Zespołu Nauczycielom/Nauczycielkom akademickim przysługuje wynagrodzenie.

Rada Programowa - Rada Programowa Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych „Cyberiada”, która powoływana jest przez Organizatora. Aktualny skład Rady Programowej jest dostępny na Stronie.

Regulamin – niniejszy regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Cyberiada.

Strona – strona internetowa Cyberiady dostępna pod adresami: www.cyberiada.games oraz www.cyberiada.info

Student/Studentka – uczniowie szkół wyższych w rozumieniu ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U.2021.478 ze zm.).

Turniej bazowy - wszystkie działania Cyberiady adresowane do Zespołów oraz Opiekunów i Opiekunek od Wyprawy inauguracyjnej do Gali śródfinałowej.

Uczestnik/Uczestniczka – student/studentka wchodząca w skład Zespołu, którego zgłoszenie zostało rozpatrzone pozytywnie, a tym samym Zespół został zakwalifikowany do udziału w Turnieju bazowym. Uczestnikami/Uczestniczkami mogą zostać również osoby, które dołączyły do jakiegoś zespołu w trakcie trwania projektu. Status Uczestnika/Uczestniczki otrzymują również tzw. wolni słuchacze / wolne słuchaczki, czyli osoby, które zgłosiły się do Cyberiady indywidualnie i nie zdecydowały się stworzyć Zespołu w trakcie Wyprawy Inauguracyjnej lub ich Zespół rozwiązał działalność w trakcie trwania Mistrzostw.

Wolontariusz/Wolontariuszka - osoba wspierająca w ramach nieodpłatnej pracy działania Cyberiady. Wolontariusze/szki są uprawnieni do udziału w działaniach edukacyjnych Cyberiady oraz korzystania z materiałów edukacyjnych stworzonych dla osób uczestniczących. Z Wolontariuszem/ Wolontariuszką Organizator zawrze umowę wolontariacką, w której określone zostaną zasady współpracy. Wolontariuszem/ Wolontariuszką może zostać osoba pełnoletnia, która:

- nie spełnia kryteriów udziału w Cyberiadzie - nie jest Studentem/Studentką
- spełnia kryteria udziału w Cyberiadzie, ale nie była w stanie utworzyć lub dołączyć do Zespołu na etapie rekrutacji online. Wolontariusze/Wolontariuszki spełniający kryteria udziału w Cyberiadzie są zobowiązani do wypełnienia pretestu i posttestu oraz udziału w wyznaczonych przez Organizatora elementach projektu przeznaczonych dla Uczestników/Uczestniczek.

Wyprawa edukacyjna/Wyjazd Edukacyjny - 6-dniowy obóz edukacyjny, dla każdej z 5 Baz. Wyjazdy będą pogłębiać więzi w Zespołach oraz będą szlifować umiejętności każdego Uczestnika/Uczestniczki. Program Wyprawy składa się z trzech zasadniczych części:

1. Lem Game jam, w trakcie którego Uczestnicy i Uczestniczki zostaną podzieleni na losowo dobrane grupy z różnych Zespołów. Ich zadaniem będzie stworzenie mini gier nawiązujących do cyklu "Cyberiada" Stanisława Lema. Działanie to ma również silny charakter edukacyjny;
2. Warsztaty w ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design, project management, quality assurance) oraz zajęcia z pracy w grupie;
3. Planowanie pracy oraz programu konsultacji dla każdego z Zespołów.

Równoległe z zajęciami dla Studentów i Studentek odbywać się będą zajęcia dla Nauczycieli i Nauczycielek.

Wyprawa inauguracyjna – jednodniowe wydarzenie łączące ze sobą format konferencji z wykładami zaproszonych prelegentów z warsztatami team buildingowymi dla Zespołów. Zaplanowana jest realizacja 16 Wypraw inauguracyjnych - po jednej w miastach pełniących

funkcję stolicy województw. Udział w wyprawach inauguracyjnych jest obowiązkowy dla każdego Zespołu. Mogą w nich uczestniczyć również Opiekunowie. Wyprawy Inauguracyjne to również szansa dla osób zgłaszających się indywidualnie na utworzenie Zespołów i wzięcie udziału w rywalizacji o nagrody Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych.

Wyprawa weryfikacyjna/Zjazd Edukacyjny - 5 dwudniowych zjazdów dla Zespołów z każdej z Baz. W Wyprawach weźmie udział po ok 12-15 Zespołów - będą one miały charakter edukacyjny, a ich celem jest m.in. wsparcie dla Zespołów w zaplanowaniu ostatnich procesów związanych z dokończeniem prototypu gry. Zjazdy planowane są na 2025 rok.

Zespół – grupa osób składająca się z od 8 do 10 studentów i studentek, która zgłosiła chęć udziału w Cyberiadzie poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego lub została utworzona w następstwie działań podczas Wyprawy Inauguracyjnej. W skład Zespołu nie muszą wchodzić studenci/studentki z wyłącznie jednej uczelni. Zespół na etapie rekrutacji może zgłosić posiadanie od 1 do 3 opiekunów (Nauczyciele/Nauczycielek akademickich) lub w wypadku braku takiego zgłoszenia, otrzyma wsparcie przydzielonego odgórnie Opiekuna/Opiekunki spośród uczestniczących w projekcie Nauczycieli i Nauczycielek akademickich.

I - Założenia ogólne i rekrutacja

§1 Organizator i forma Cyberiady

1. "Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych - Cyberiada" odbywają się w ramach Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029 przyjętego uchwałą nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029” (M.P. z 2019 r. poz. 571, z późn. zm.).
2. Celem głównym „Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Studenci”, w ramach których odbywa się Cyberiada, jest zaktywizowanie studentów pod kątem rozwoju najbardziej zaawansowanych umiejętności informatycznych, jakimi są umiejętności projektowania gier komputerowych, przez zapewnienie wsparcia metodycznego i merytorycznego.
 - a. Cele szczegółowe:
 - i. Zapewnienie wsparcia studentom o szczególnych zdolnościach w zakresie projektowania gier.
 - ii. Podniesienie kompetencji merytorycznych i metodycznych Nauczycieli przedmiotów matematyczno-informatycznych oraz wykładowców.
 - iii. Wyrównanie szans na zdobycie zaawansowanych umiejętności w zakresie projektowania gier między Studentami z dużych i mniejszych ośrodków.
3. Organizatorem Cyberiady jest Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - „Teatrikon” z siedzibą w Lublinie, Aleje Raclawickie 33/U-8, 20-049 Lublin, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy

Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000350467, NIP 7123203276, REGON 060596345 (dalej **Organizator**).

4. Cyberiada finansowana jest ze środków budżetu państwa w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029.
5. Partnerem Cyberiady są: Centrum Rozwoju Przemysłów Kreatywnych, Wydawca serwisu Filmweb Gry, Wydawca magazynu CD Action, Wydawca audycji Gramy na Maxa, Serwis Grajmerki.pl, Gamedev Girls PL, Reality Unit, Sirius Game Studio, Kancelaria Radcy Prawnego Małgorzata Topyła-Komosa.
6. Cyberiada organizowana jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
7. Treść Regulaminu będzie dostępna w okresie trwania Cyberiady na Stronie oraz w siedzibie Organizatora.
8. Cyberiada docelowo ma mieszaną formułę, tj. część zadań odbywa się zdalnie (głównie praca Zespołów nad Grami wideo), a część to spotkania stacjonarne (np. Wyprawy inauguracyjne, edukacyjne i weryfikacyjne).
9. W przypadku wprowadzenia obostrzeń wykluczających lub ograniczających możliwość spotkań stacjonarnych lub innej formy lockdownu, Cyberiada zostanie przeniesiona w odpowiedniej części lub w pełni do formuły online. Uczestnicy i Uczestniczki są zobligowani do uczestnictwa w formule online (np. spotkaniach na telekonferencjach zamiast w formie stacjonarnej). Organizator poinformuje Lidera o wszelkich zmianach w formule Cyberiady, jak i zasadach przeprowadzania zadań i punktacji, z odpowiednim wyprzedzeniem. Lider ma obowiązek przekazać te informacje Zespołowi.
10. Cyberiada składa się z następujących etapów:
 - a. Rekrutacja online,
 - b. Wyprawy inauguracyjne,
 - c. Turniej bazowy, na który składają się: Wyprawy edukacyjne, Kamienie Milowe, Wyprawy weryfikacyjne, konsultacje online, Gala śródfinałowa "Wyprawa do Najwyższej Fazy Rozwoju", przygotowanie Gier wideo
 - d. Zawody finałowe "Bitwa konstruktorska" realizowane w formie game jam oraz gala finałowa z ogłoszeniem wyników.
11. Równoległe do etapów opisanych w Rozdziale I, §1 pkt. 10 odbywają się działania Programu wsparcia dla nauczycieli i nauczycielek akademickich,

§2 Zasady rekrutacji online

1. Do Cyberiady mogą zgłaszać się:
 - a. Zespoły złożone ze Studentów i Studentek oraz Nauczycieli i Nauczycielek akademickich, które chcą zrealizować autorski pomysł na grę.
 - b. Osoby indywidualne.
 - c. Nauczyciele/Nauczycielki akademicy indywidualnie - w ramach dedykowanej ścieżki programowej.
 - d. Wolontariusze/Wolontariuszki, którzy w ramach udziału w projekcie wspierać będą działania Organizatora i wezmą udział w części edukacyjnej projektu, ale nie będą realizować autorskiego pomysłu na grę.
2. Każdy Zespół musi spełniać następujące wymogi:
 - a. Zespół musi liczyć od 8 do 10 osób (Studentów i Studentek),
 - b. Każdy Zespół musi mieć wybrane minimum po 1 osobie do każdej z pięciu ścieżek edukacyjnych Cyberiady, tj.: game design (projektowanie gry,

budowanie mechanik, narracji, poziomów, etc.), game development (kodowanie, programowanie, praca z silnikiem gry), experience design (tworzenie aspektów audiowizualnych gry, muzyka, grafiki, estetyka, etc), project management (zarządzanie projektem i zespołem) oraz quality assurance (testowanie). Osoba nie może należeć jednocześnie do więcej niż jednej ścieżki edukacyjnej,

- c. Przypisanie osoby do danej ścieżki edukacyjnej oznacza, że dany Uczestnik/Uczestniczka deklaruje udział w zajęciach edukacyjnych online i offline z danego zakresu tematycznego. Zasada ta nie ma wpływu na wewnętrzny podział pracy i obowiązków w danym Zespole (tj. osoba przypisana do danej ścieżki edukacyjnej może angażować się w pracę nad grą z zakresu każdej ze ścieżek i nie podlega to weryfikacji ani ocenie ze strony Organizatora).
 - d. W trakcie trwania projektu członkowie/członkinie zespołu mogą indywidualnie zgłosić zmianę wyboru ścieżki, pod warunkiem, że w Zespole utrzymany zostanie podział gwarantujący przypisanie minimum 1 osoby do każdej z 5 ścieżek.
 - e. Osoby w Zespole nie muszą studiować na tej samej uczelni. Ze względów organizacyjnych Organizator sugeruje jednak, by skład Zespołu dobierać w sposób umożliwiający optymalną współpracę członków/członkiń Zespołu zarówno w formie pracy zdalnej, jak i stacjonarnej.
3. Zespół może w zgłoszeniu zadeklarować od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek. Zespołom, które nie zgłoszą posiadania Opiekuna/Opiekunki, zostaną oni przypisani odgórnie przez Organizatora, spośród Nauczycieli i Nauczycielek akademickich będących uczestnikami/czkami Cyberiady.
 4. W każdym Zespole jeden ze Studentów lub jedna ze Studentek będzie pełnił/a rolę Lidera/ki.
 5. Każdy Zespół może wysłać tylko jedno zgłoszenie. W przypadku wysłania więcej niż jednego zgłoszenia przez ten sam Zespół, brane będzie pod uwagę tylko pierwsze zgłoszenie.
 6. Żaden Uczestnik/Uczestniczka ani Opiekun/Opiekunka nie może wchodzić w skład więcej niż jednego Zespołu.
 7. Zgłoszeń należy dokonywać za pośrednictwem jednego z formularzy zamieszczonych na Stronie – dla zgłoszeń Zespołowych i Indywidualnych.
 8. Aby prawidłowo zgłosić Zespół, należy spełnić łącznie poniższe warunki:
 - a. Wypełnić formularz zgłoszeniowy, podając w nim wszystkie następujące informacje i przesłać:
 - i. Informacje o Zespole:
 1. Nazwa zespołu
 2. Baza, do której aplikuje Zespół,
 3. Miasto pierwszego wyboru udziału w Wyprawie inauguracyjnej
 4. Miasto drugiego wyboru udziału w Wyprawie inauguracyjnej
 5. Dane każdego ze studentów i studentek należących do Zespołu w postaci imienia i nazwiska, płci, adresu e-mail, uczelni, jakiej jest studentem/studentką, roku i kierunku studiów, informacji o wyborze jednej z pięciu ścieżek edukacyjnych, o których mowa w ust. 2 pkt 2) powyżej (game design, game development, experience design, project

management, quality assurance), a także informacji istotnych z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. motywacje i oczekiwania względem udziału w projekcie, źródła informacji o projekcie), jak również wskazanie, kto pełnić będzie funkcję Lidera,

6. Informacja o posiadaniu lub nie Opiekuna/Opiekunki.
7. W wypadku zgłaszania jednego/ej lub więcej Opiekunów/ek należy podać dane każdego z Opiekunów/Opiekunek w postaci imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu, stopnia naukowego oraz jednostki uczelni będącej miejscem pracy danej osoby, a także potwierdzenie, że Opiekun/Opiekunka ma świadomość udziału w Cyberiadzie - w tym obowiązkowego udziału w zjeździe dedykowanym Nauczycielom i Nauczycielkom akademickim. Należy wskazać również role "Opiekuna/ki Głównego" oraz "Wice opiekunów/ek". W wypadku braku opiekuna wpisanie informacji na ten temat.

ii. Pomysł na Grę główną:

1. Tytuł,
2. Kategoria gry (akcja, symulacja lub przygoda),
3. Uzasadnienie wyboru kategorii,
4. Opis,
5. Unique Selling Points (cechy wyróżniające Grę główną spośród innych podobnych gier),

iii. Opis przykładowego zadania, jakie czeka gracza w Grze głównej.

b. zaakceptować Regulamin,

c. potwierdzić zgłoszenie w odpowiedzi na maila od Organizatora.

9. Dokonując zgłoszenia, Zespół zapewnia, że członkowie Zespołu posiadają pełnię praw autorskich do przesłanych treści.
10. Organizator ma prawo wykluczyć Zespół z udziału w Cyberiadzie w przypadku podejrzenia próby wpływania na wyniki Cyberiady lub w przypadku naruszenia przez któregokolwiek ze studentów i studentek należących do Zespołu lub Opiekunów/Opiekunek warunków Regulaminu.
11. Termin podstawowy rekrutacji Zespołów i zgłoszeń indywidualnych online trwa od 10.10.2024 do 21.10.2024.
12. W przypadku, gdy liczba prawidłowych zgłoszeń zespołowych do Cyberiady będzie mniejsza niż zakładane rezultaty projektu, lub uniemożliwi równomierne rozłożenie geograficzne Zespołów, Organizator otworzy nabór uzupełniający w rekrutacji online, który potrwa od 22.10.2024 do 04.11.2024 lub do wyczerpania miejsc. W naborze uzupełniającym zgłoszenia będą weryfikowane każdego dnia – zgłoszenia Zespołów oraz indywidualne spełniające wymogi formalne będą akceptowane zgodnie z kolejnością zgłoszeń, przy zachowaniu pierwszeństwa dla zgłoszeń Zespołów. O otwarciu naboru Organizator poinformuje na Stronie określając tryb weryfikacji i terminy przekazywania informacji o zakwalifikowaniu. W toku naboru uzupełniającego zastosowanie znajdują wszystkie określone w Regulaminie zasady dotyczące Zespołu i Opiekunów/ek.
13. W przypadku otwarcia dodatkowego Naboru uzupełniającego, Organizator może wyrazić zgodę na warunkowy udział w Wyprawach Inauguracyjnych zespołów

posiadających mniej niż 8 osób, pod warunkiem uzupełnienia składu zespołu do terminu udziału w Wyprawie edukacyjnej.

14. W przypadku utworzenia dodatkowego Naboru uzupełniającego lub naboru ciągłego, Organizator może podjąć decyzję o zakwalifikowaniu zgłoszenia Zespołu do udziału w Turnieju bazowym z pominięciem udziału w Wyprawie Inauguracyjnej, ale pod warunkiem udziału Zespołu w Wyprawie edukacyjnej. Po zakończeniu Wypraw edukacyjnych nie będzie istniała możliwość zgłoszenia kolejnych Zespołów do Turnieju bazowego.
15. Studenci/Studentki, którzy chcą wziąć udział w Cyberiadzie, ale nie mają możliwości utworzenia lub dołączenia do Zespołu, mogą:
 - a. Dołączyć do specjalnie utworzonego w tym celu serwera Discord używając swoich danych osobowych (imię i nazwisko) i wspólnie z innymi chętnymi osobami stworzyć Zespół i zgłosić go w terminie i na zasadach opisanych w Regulaminie.
 - b. Zgłosić się do Cyberiady indywidualnie, korzystając z odpowiedniego formularza udostępnionego na Stronie i podając w nim następujące dane:
 - i. imię i nazwisko,
 - ii. płeć,
 - iii. adres e-mail,
 - iv. numer telefonu
 - v. uczelnia, jakiej jest studentem/studentką oraz rok i kierunek studiów,
 - vi. wybór co najmniej dwóch z pięciu ścieżek edukacyjnych, o których mowa w ust. 2 pkt 2)
 - vii. informacja o preferencjach pracy na danym silniku do tworzenia gier
 - viii. informacje o preferowanych miejscach i terminach udziału w Wyprawach inauguracyjnych
 - ix. informacja o preferencjach współpracy w Zespole ze wskazanymi konkretnie osobami, które również zgłosiły się indywidualnie
 - c. Zgłosić się do Cyberiady jako Wolontariusz/Wolontariuszka, korzystając z formularza zgłoszenia dla wolontariuszy udostępnionego na Stronie i podając w nim następujące dane:
 - i. imię i nazwisko,
 - ii. płeć,
 - iii. adres e-mail,
 - iv. uczelnia, jakiej jest studentem/studentką oraz rok i kierunek studiów (lub informacja o niespełnianiu kryterium posiadania statusu Studenta/Studentki),
 - v. informacja o preferencji w zakresie świadczenia wolontariatu stacjonarnie lub zdalnie,
 - vi. informacja o tym, do wspierania działań której Bazy oraz miasta wojewódzkiego osoba zgłasza się jako Wolontariusz/Wolontariuszka,
 - vii. informacja o preferowanych możliwych formach zaangażowania w wolontariat,
 - viii. oświadczenie, że osoba aplikująca o udział w wolontariacie ma świadomość, że będzie on realizowany w okresie trwania projektu w wymiarze średnio 40 h miesięcznie,

- ix. a także informacje istotne z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. motywacje i oczekiwania względem udziału w projekcie, źródła informacji o projekcie).
16. Rekrutacja Wolontariuszy/Wolontariuszek trwa od 10.10.2024 r. do 10.11.2024 r. Organizator może zdecydować o wydłużeniu tego terminu, o czym poinformuje na Stronie.
17. Nauczyciele i Nauczycielki akademicki, którzy chcą wziąć udział w Cyberiadzie, ale nie zostaną zgłoszeni w ramach Zespołu, mogą zgłosić się do Cyberiady samodzielnie, korzystając z formularza zgłoszenia indywidualnego udostępnionego na Stronie i podając w nim następujące dane:
- imię i nazwisko,
 - adres e-mail,
 - numer telefonu,
 - stopień naukowy,
 - uczelnia oraz jednostka w obrębie uczelni (Wydział, Instytut, etc.) będąca miejscem pracy danej osoby,
 - informacje istotne z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. motywacji do udziału w projekcie oraz źródła wiedzy o zgłoszeniach),
 - motywacja do udziału w projekcie,
 - wskazanie, które z poniższych ścieżek wsparcia i działania w ramach projektu są preferowane przez Nauczyciela/Nauczycielkę
 - Współpraca z zespołami studenckimi (rola Opiekuna/Opiekunki),
 - Korzystanie z treści programu merytorycznego (udział w zajęciach game development, experience design, game design, project management, quality assurance, dostęp do e-learningu, treści edukacyjnych, etc.),
 - Współtworzenie założeń sieci gamedevowych pracowników naukowych,
 - Współtworzenie publikacji "Nauka w gamedevie - Gamedev w nauce",
 - Prowadzenie autorskich konsultacji merytorycznych online dla Uczestników i Uczestniczek.
18. Rekrutacja Nauczycieli i Nauczycielek akademickich za pośrednictwem formularza zgłoszenia indywidualnego trwa od 10.10.2024 r. do **15.11.2024 r.**
19. Decyzję o zakwalifikowaniu do udziału w Cyberiadzie Nauczycieli/Nauczycielek akademickich zgłoszonych indywidualnie podejmuje Organizator, przy czym o zakwalifikowaniu decyduje kolejność zgłoszeń z uwzględnieniem następujących kryteriów:
- w jednej Bazie może być od 15 do 25 Opiekunów, włącznie ze zgłoszonymi w ramach Zespołów,
 - zgłoszenia indywidualne uzupełniają ilość Opiekunów w danej Bazie zgłoszonych w ramach Zespołów,
 - w przypadku, gdy w danej Bazie osiągnięty zostanie limit miejsc, a pozostaną wolne miejsca w innej Bazie, Organizator może zaproponować Nauczycielom lub Nauczycielkom akademickim zgłoszonym do Bazy, w której osiągnięty został limit miejsc, aby dołączyli do tej, w której są wolne miejsca; Organizator zastrzega sobie prawo do wstrzymania przyjmowania zgłoszeń indywidualnych do tej Bazy, w której osiągnięty został limit miejsc. 15

20. Zakres i forma zaangażowania poszczególnych Nauczycieli/Nauczycielek akademickich zakwalifikowanych do Cyberiady zostaną wypracowane podczas "Kongresu Megabitowego".
21. Wypełniając formularz zgłoszeniowy, Zespół, osoba zgłaszająca się jako Wolontariusz/Wolontariuszka oraz Nauczyciel/Nauczycielka akademicki zgłaszający się indywidualnie mogą zgłosić także specjalne potrzeby związane z dostosowaniem dostępnościowym (np. dla potrzeb osób z niepełnosprawnościami).
22. W uzasadnionych wypadkach Organizator może zwrócić się do Zespołu, osoby zgłaszającej się jako Wolontariusz/Wolontariuszka lub Nauczyciela/Nauczycielki akademickiej zgłaszających się indywidualnie o uzupełnienie lub poprawienie danych podanych w formularzu.
23. Organizator zaznacza, że nie będą tolerowane wszelkie przejawy mowy nienawiści, dyskryminacji, treści obelżywe, obrażające uczucia religijne i/lub wykorzystanie słów ogólnie uznanych za wulgarne i/lub obraźliwe w którejkolwiek części zgłoszenia, jak również w inny sposób sprzeczne z prawem lub zasadami współżycia społecznego. Zgłoszenia nie mogą zawierać zastrzeżonych nazw lub znaków towarowych, a także nie mogą naruszać praw własności intelektualnej osób trzecich, w tym w szczególności praw autorskich do gier oraz dóbr osobistych, w tym praw ochrony danych osobowych i wizerunku tych osób.
24. Jeśli po 31.10.2024 liczba prawidłowo zgłoszonych do Cyberiady Uczestników/Uczestniczek będzie mniejsza niż 583 studentów/ek oraz 92 nauczycieli/ek akademickich lub liczba zgłoszonych osób uniemożliwi równomierne rozłożenie geograficzne Zespołów, Organizator może zdecydować o:
 - a. ponownym wydłużeniu terminu rekrutacji,
 - b. otworzyć nabór ciągły na zgłoszenia indywidualne i/lub zespołowe
 - c. podjęciu działań zmierzających do realizacji Cyberiady w zmniejszonym wymiarze liczby Zespołów
 - d. zawiesić rekrutację online do czasu ustalenia z grantodawcą nowej formuły projektu oraz naboru, w tym np. wydłużenia rekrutacji online.O podjętych działaniach Organizator poinformuje Zespoły do 20.11.2024.

§3 Wyniki rekrutacji online

1. Przesłanie zgłoszenia udziału w Cyberiadzie nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Zespołu / Uczestnika/czki do Cyberiady.
2. Zespoły zakwalifikowane do dalszego udziału w Cyberiadzie zostaną wybrane na podstawie oceny formularzy zgłoszeniowych, w tym przede wszystkim oceny koncepcji Gry głównej.
3. Ocena zgłoszeń zostanie dokonana w oparciu o ocenę jury, które zostanie powołane przez Organizatora.
4. Jury składać się będzie z 5 osób (reprezentantki i reprezentanci szeroko rozumianego środowiska game dev oraz akademicy i akademicki związani z ww. tematyką), a jego skład osobowy zostanie opublikowany na Stronie najpóźniej w dniu ogłoszenia wyników.
5. Podczas oceny zgłoszeń, jury zwraca szczególną uwagę na następujące kategorie:
 - a. spójność przedstawionej koncepcji Gry głównej,
 - b. cechy wyróżniające daną Grę główną spośród innych zgłoszeń,
 - c. innowacyjność przykładowej rozgrywki/mechaniki zawartej w Grze głównej,

- d. potencjał zarówno Zespołu, jak i Gry głównej,
 - e. ogólne wrażenie artystyczne i potencjał marketingowy,
 - f. wpływ społeczny (np. powiązanie tematyki Gry głównej z lokalną historią, dziedzictwa kultury, spraw ważnych w dzisiejszym świecie).
6. Pod ocenę NIE BĘDĄ brane:
- a. błędy językowe/ortograficzne w tekście,
 - b. liczba osób w Zespole i Opiekunów (pod warunkiem spełnienia minimalnych wymogów formalnych określonych w Regulaminie),
 - c. sposób podzielenia proporcji Zespołu na poszczególne ścieżki tematyczne,
 - d. uzasadnienie przyporządkowania Gry głównej do Kategorii gier - możliwe jest skierowanie przez jury do Zespołu prośby o zmianę pierwotnie zgłoszonej kategorii.
7. W przypadku remisu w ocenie zastosowanie znajdują następujące zasady:
- a. czynnikiem decydującym o wyborze będzie wielkość miasta, w którym znajduje się uczelnia reprezentowana przez dany Zespół (stolica województwa/miasto powiatowe/itd.), w ten sposób, że im mniejsza kategoria miasta, tym większa preferencja wyboru; wynika to z celów Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029 o wyrównywaniu szans młodzieży z mniejszych ośrodków;
 - b. w przypadku dalszego remisu decyduje kolejność zgłoszeń na zasadzie "kto pierwszy, ten lepszy".
8. Wyniki rekrutacji online zostaną ogłoszone na Stronie w terminie maksimum 7 dni od dnia zakończenia rekrutacji online.
9. W przypadku, gdy liczba prawidłowych zgłoszeń zespołowych do Cyberiady będzie mniejsza niż zakładane rezultaty projektu Organizator może podjąć decyzję o rezygnacji z oceny merytorycznej zgłoszeń, na rzecz weryfikacji pod względem formalnym. Zespoły, które przesłały formularz zgłoszeniowy w podstawowym terminie rekrutacji otrzymają wówczas informację o wynikach nie później niż do dnia 25.10.2024.
10. Każda osoba z Zespołu, przypisani do Zespołu Opiekunowie oraz osoby zgłoszone indywidualnie otrzymają informację o wynikach rekrutacji na swój adres e-mail podany w formularzu zgłoszeniowym; informacja taka wysłana zostanie nie później niż w ciągu 7 dni od dnia zakończenia rekrutacji online (w tym ewentualnego naboru uzupełniającego). W wypadku uruchomienia naboru uzupełniającego Organizator będzie przekazywał informacje o wynikach na bieżąco.
11. Do dalszego etapu projektu zostanie zakwalifikowanych maksymalnie 75 zespołów, po 10-15 na każdą Bazę, tak by zachować minimalną liczbę uczestników/uczestniczek na poziomie 583 osób.
12. Zespoły oraz osoby, które przejdą ten etap, zostaną zakwalifikowane do Wypraw inauguracyjnych odbywających się w 16 miastach-stolicach województw (Białystok, Bydgoszcz, Gdańsk, Katowice, Kielce, Kraków, Lublin, Łódź, Olsztyn, Opole, Poznań, Rzeszów, Szczecin, Warszawa, Wrocław, Zielona Góra). Udział w Wyprawach inauguracyjnych jest obowiązkowy dla wszystkich zgłoszonych osób i Zespołów.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproponowania wybranym Zespołom oraz osobom uczestnictwa w Wyprawie inauguracyjnej w innym mieście niż wskazane w formularzu zgłoszeniowym, a także przypisanie do innej Bazy niż wynika to z

formularza zgłoszeniowego. Pozytywne rozpatrzenie propozycji może być elementem decydującym o możliwości zakwalifikowania danego Zespołu/osoby.

14. Każdy Uczestnik i Uczestniczka ma obowiązek indywidualnie uzupełnić każdą ankietę ewaluacyjną przesyłaną mailem oraz pretest i posttest wiedzy (stacjonarnie w trakcie działań projektowych).
15. Wyniki pretestu nie wpływają na ocenę Zespołu oraz kwalifikację do dalszych części Cyberiady, w związku z czym ważniejsze jest udzielenie odpowiedzi zgodnych ze stanem wiedzy Uczestnika/Uczestniczki w trakcie wypełniania pretestu niż udzielenie odpowiedzi prawidłowej (np. poprzez wyszukiwanie jej w Internecie). Dzięki temu poziom programu edukacyjnego będzie dostosowany do realnych potrzeb.
16. Uczestnik lub Uczestniczka, którzy są niepełnoletni, zobowiązani są do dostarczenia Organizatorowi najpóźniej na Wyprawę kwalifikacyjną oświadczenia złożonego przez opiekuna prawnego, zawierającego zgodę na udział w Cyberiadzie, o następującej treści:

„Oświadczam, że wyrażam zgodę na udział ZYX (imię i nazwisko) w Mistrzostwach w Projektowaniu Gier Komputerowych - Cyberiada. Oświadczam, że zapoznałem się i akceptuję regulamin Cyberiady dostępny na www.cyberiada.info, w tym mam świadomość, że udział w Cyberiadzie wiąże się z udzieleniem niewyłącznej, nieodpłatnej licencji do stworzonych w ramach Cyberiady utworów i rozpowszechnianiem wizerunku w nich utrwalonego, na zasadach opisanych w rozdziale X Regulaminu”. Zgoda ta powinna zawierać czytelny podpis oraz datę.

§4 Ogólne założenia organizacyjne

1. Wymiana informacji przez Organizatora z zakwalifikowanymi do Cyberiady Zespołami (w tym przekazywanie informacji o terminach realizacji zadań i raportowania oraz o przyznawanej punktacji) odbywać się będzie, poza przypadkami określonymi wprost w Regulaminie, za pośrednictwem aplikacji Discord, którą każdy Uczestnik/Uczestniczka ma obowiązek zainstalować i używać na potrzeby udziału w Cyberiadzie.
2. Organizator podczas wszystkich wydarzeń stacjonarnych trwających dłużej niż 1 dobę zapewnia zakwalifikowanym Zespołom wyżywienie oraz noclegi.
3. Dla każdego Zespołu uczestniczącego w Wyprawie edukacyjnej oraz weryfikacyjnej przewidziany zwrot kosztów podróży realizowany na podstawie biletów lub faktur, dokonywany na poniższych zasadach:
 - a. Wysokość gwarantowanego zwrotu kosztów dojazdu i powrotu na pojedyncze wydarzenie wynosi do 200 zł brutto dla jednej osoby uczestniczącej,
 - b. Za kwalifikowalny koszt podróży uznaje się koszt podróży komunikacją zbiorową (2. klasa PKP lub autobus). W przypadku podróży samochodem lub I klasą PKP, zwracamy koszty podróży osoby uczestniczącej do wysokości ceny biletu 2. klasy PKP/PKS na analogicznej trasie
 - c. Zespoły oraz osoby uczestniczące indywidualnie zobowiązane są do dostarczenia wszystkich dokumentów potwierdzających koszty podróży w obie strony w terminie do dnia 15.12.2024 r. (w odniesieniu do podróży odbywających się 2024 r.), oraz 15.10.2025 r. (w odniesieniu do podróży odbywających się 2025 r.) nawet w wypadku gdy łącznie koszty te przekraczają 200 zł brutto na osobę uczestniczącą,

- d. Zwrot dokonywany jest na podstawie dostarczonego przez Organizatora wzoru formularza na wskazany przez Zespół/osobę prywatny rachunek bankowy (np. Lidera/Liderki lub Opiekuna/Opiekunki) w terminie do dnia 31.12.2024 r. (w odniesieniu do podróży odbywających się w 2024 r.) oraz 31.10.2025 r. (w odniesieniu do podróży odbywających się w 2025 r.) pod warunkiem dostarczenia wszystkich dokumentów potwierdzających koszty podróży i z zachowaniem terminu ich dostarczenia,
 - e. Organizator w uzasadnionych wypadkach może wyrazić zgodę na zwrot poniesionych kosztów podróży na rachunek indywidualnych osób uczestniczących z Zespołu.
4. Budżet Cyberiady nie przewiduje zwrotów kosztów podróży Zespołów na Wyprawy inauguracyjne.
 5. Udział w wydarzeniach stacjonarnych - Wyprawy inauguracyjne, Wyprawy edukacyjne, Wyprawy weryfikacyjne, Gala Śródfinałowa (online), Gala finałowa jest obowiązkowy. Dla 3 zwycięskich zespoły obowiązkowy jest również udział w Warsztatach w studio gier. O uzasadnionej nieobecności Uczestnika/Uczestniczki należy poinformować Animatora/Animatorkę niezwłocznie, a okres minimalny powiadomienia wynosi 3 dni przed terminem wydarzenia.
 6. Organizator nie zapewnia Uczestnikom/Uczestniczkom ubezpieczenia.
 7. W czasie trwania Cyberiady Zespoły mogą otrzymywać punkty za wykonywanie Kamieni Milowych. Punktacji podlegać będą również materiały końcowe przesłane przez Zespół.
 8. Część konkursowa Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych Cyberiada dzieli się na 2 etapy:
 - a. Turniej bazowy
 - b. Bitwa konstruktorska
 9. W części konkursowej Mistrzostw nie biorą udziału osoby, posiadające status tzw. wolnego słuchacza/słuchaczki.
 10. W ramach Turnieju bazowego Zespoły mogą uzyskiwać punkty zgodnie z następującym schematem:
 - a. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Cyberiady z Kamieni milowych,
 - b. 60% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za stworzony przez zespół prototyp Gry głównej,
 - c. Suma punktów zdobytych w kategoriach wskazanych w lit. a) i b) powyżej będzie podstawą do stworzenia tzw. klasyfikacji open, tj. uszeregowania Zespołów, w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów.
 11. W ramach Bitwy konstruktorskiej w formule game jam zmierzy się 10 Zespołów (zasady kwalifikacji opisane są w Rozdziale VI §1 pkt 9 Regulaminu).
 - a. Zespoły, które zostaną zakwalifikowane do Bitwy konstruktorskiej otrzymują tytuł "Finalistów Mistrzostw w projektowaniu gier video Cyberiada"
 - b. 3 Zespoły z największą liczbą punktów stają się zwycięzcami Cyberiady.

§5 Zmiana składu Zespołu lub zmiana Opiekuna

1. Organizator dopuszcza zmianę zgłoszonego składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów w trakcie Cyberiady, która może polegać na wymianie zgłoszonego Uczestnika, Uczestniczki lub przypisanego do Zespołu Opiekuna na inną osobę, na zmniejszeniu lub powiększeniu składu Zespołu lub liczby Opiekunów, przy czym Zespół również po zmianie musi spełniać wszystkie kryteria wskazane w §2 ust. 1 – 4 powyżej.
2. Zmianę należy zgłosić Organizatorowi na adres e-mail kontakt@cyberiada.info oraz do Animatora/Animatorki danej Bazy, podając informację o zmianie składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów i przesyłając:
 1. Dane każdego ze studentów i studentek należących do Zespołu w postaci imienia i nazwiska, płci, adresu e-mail, informacji o wyborze ścieżki edukacyjnej jednej z pięciu ścieżek edukacyjnych, o których mowa w §2 ust. 2 pkt 2) powyżej (game design, game development, experience design, project management, quality assurance), a także informacji istotnych z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. wielkość miejsca zamieszkania, wiek, wcześniejsze doświadczenia z projektowaniem gier i udziałem w podobnych projektach, motywacje i oczekiwania względem udziału w projekcie, źródła informacji o projekcie), uczelni, jakiej jest studentem/studentką, roku i kierunku studiów, jak również w wypadku gdy zgłoszenie dotyczy Lidera, wskazanie, kto pełnić będzie funkcję Lidera,
 2. Dane każdego z Opiekunów/Opiekunek w postaci imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu, stopnia naukowego oraz jednostki uczelni będącej miejscem pracy danej osoby, informacji istotnych z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. stanowisko zajmowane na uczelni, posiadane wykształcenie, rodzaj/e prowadzonych zajęć dydaktycznych oraz badań naukowych), a także potwierdzenie, że Opiekun/Opiekunka ma świadomość udziału w Cyberiadzie - w tym obowiązkowego udziału w zjeździe dedykowanym Nauczycielom i Nauczycielkom akademickim. W wypadku braku opiekuna wpisanie informacji na ten temat.
3. Za dokonanie zgłoszenia odpowiada Lider, a w przypadku, gdy zmiana dotyczy osoby na stanowisku Lidera – Opiekun.
4. W przypadku, gdy zmiana polega na wymianie zgłoszonego Uczestnika lub Uczestniczki na inną osobę, osoba dołączająca do Zespołu może zostać przypisana wyłącznie do tej samej ścieżki edukacyjnej, do której przypisana była osoba opuszczająca Zespół.
5. W przypadku, gdy zmiana polega na wymianie zgłoszonego Uczestnika, Uczestniczki lub przypisanego do Zespołu Opiekuna na inną osobę oraz na dodaniu Uczestnika/Uczestniczki lub Opiekuna, na wskazany adres e-mail osoby, która dołącza do Zespołu, przesłany zostanie Regulamin z prośbą o jego akceptację. Po akceptacji Regulaminu, Organizator potwierdzi Zespołowi zmianę.
6. Zmiana obowiązuje od momentu jej potwierdzenia ze strony Organizatora.
7. W przypadku, gdy Zespół przestanie spełniać wszystkie kryteria wskazane w §2 ust. 1 – 4 powyżej, Organizator może podjąć decyzję o wykluczeniu Zespołu z Cyberiady.
8. Uczestnicy i Uczestniczki, którzy zostali wykluczeni z udziału w pracach Zespołu mogą aplikować o dalszy udział w projekcie na zasadzie tzw. wolnych słuchaczy/czek. W tym celu należy wysłać wiadomość e-mail na adres kontakt@cyberiada.info oraz skontaktować się z Animatorem/Animatorką odpowiedzialnym za daną Bazę.

II - Wyprawa Inauguracyjna

§1 Uczestnictwo w Wyprawie

1. Wyprawy inauguracyjne to 16 jednodniowych wydarzeń odbywających się w miastach - stolicach województw.
2. W każdej Wyprawie inauguracyjnej udział biorą Zespoły zakwalifikowane w rekrutacji online wraz z Opiekunami.
3. Do udziału w Wyprawach Inauguracyjnych w danym mieście, Organizator zaprasza osoby, które zgłosiły się w Naborze uzupełniającym wypełniając formularz zgłoszenia indywidualnego. Ww. osoby w trakcie wydarzenia zostaną przez Organizatora podzielone na około 8-10 osobowe grupy, które wezmą udział w warsztatach team building.
4. W ramach Naboru uzupełniającego Organizator umożliwia udział w wybranych Wyprawach Inauguracyjnych dla Zespołów studenckich zgłoszonych poprzez uproszczony formularz, na następujących zasadach:
 - a. Formularz wypełniany jest przez Nauczyciela/lkę akademickiego/cką lub lidera/liderkę grupy
 - b. W formularzu zgłaszana jest grupa licząca od 8 do 10 studentów/studentek chcących wziąć udział w Wyprawie inauguracyjnej (w tym lidera/liderkę)
 - c. Udział w Wyprawie Inauguracyjnej nie jest równoznaczny z zakwalifikowaniem do udziału w projekcie - Zespół podejmuje decyzję na ten temat w trakcie wydarzenia wypełniając lub nie Formularz zgłoszeniowy.
 - d. W uzasadnionych wypadkach Organizator może wyrazić zgodę na udział w wydarzeniu grupy liczącej mniej niż 8 osób.
 - e. Formularz należy wypełnić co najmniej na 2 dni przed terminem danej Wyprawy inauguracyjnej
5. Do udziału w Wyprawach inauguracyjnych mogą zgłosić się również Nauczyciele i Nauczycielki akademicy planujący wziąć udział w projekcie oraz osoby planujące zaangażowanie się w projekt jako wolontariusze/wolontariuszki lub partnerzy projektu.
 - a. Dla ww. osób (niebędących członkami/członkiniami Zespołów), a chcącymi wziąć udział w Wyprawie inauguracyjnej, zostanie stworzony osobny formularz zapisów na Wyprawę.
 - b. Zgłoszenia ww. osób na Wyprawę inauguracyjną będą przyjmowane za pośrednictwem specjalnego formularza do 28.10.2024 Wszystkie osoby, które poprawnie prześlą zgłoszenie zostaną poinformowane o zakwalifikowaniu się na Wyprawę maksymalnie do dnia 31.10.2024
 - c. Osoby, które chciałyby zgłosić chęć udziału w Wyprawie inauguracyjnej po terminie zamknięcia formularza zgłoszeniowego (tj 28.10.2024 r.) proszone są o wysłanie wiadomości e-mail maksymalnie na 2 dni przed terminem danego wydarzenia, na wskazane adresy:
 - i. baza.czarta@cyberiada.info - dla Wypraw odbywających się w Lublinie, Kielcach oraz Rzeszowie,
 - ii. baza.krasnali@cyberiada.info - dla Wypraw odbywających się we Wrocławiu, Opolu oraz Zielonej Górze,

- iii. baza.luczniczki@cyberiada.info - dla Wypraw odbywających się w Bydgoszczy, Poznaniu i Szczecinie,
 - iv. baza.smoka@cyberiada.info - dla Wypraw odbywających się w Krakowie, Katowicach lub Łodzi,
 - v. baza.zubra@cyberiada.info - dla Wypraw odbywających się w Białymstoku, Olsztynie i Gdańsku,
 - vi. kontakt@cyberiada.info - dla Wyprawy odbywającej się w Warszawie.
6. W wypadku wydłużenia terminów rekrutacji (patrz Rozdział I, §2 pkt. 20 i 21), które uniemożliwi danemu Zespołowi udział w Wyprawie inauguracyjnej w mieście adekwatnym do miejsca udziału zadeklarowanego w formularzu, Zespół taki powinien wziąć udział w Wyprawie Inauguracyjnej w Warszawie.
 7. Organizator w wypadku zbyt dużej liczby zgłoszeń z danej Bazy/Miasta, zastrzega sobie prawo zaproponowania udziału w Wyprawie inauguracyjnej w innym mieście.
 8. Udział w Wyprawach inauguracyjnych jest obowiązkowy dla wszystkich zakwalifikowanych Zespołów oraz osób zgłaszających się na podstawie formularza indywidualnego.

§2 Przebieg Wyprawy

1. Wyprawa inauguracyjna jest wydarzeniem łączącym aspekt edukacyjny i team buildingowy.
2. Podczas wydarzenia odbędą się warsztaty, których celem jest integracja, wsparcie Zespołów w poszerzeniu kompetencji z zakresu współpracy w grupie i komunikacji oraz wprowadzenie do systemu pracy w ramach Cyberiady. Działania Zespołów w trakcie warsztatów nie będą oceniane i nie stanowią elementu Kamieni milowych.
3. W trakcie Wypraw inauguracyjnych Organizator zaproponuje osobom, które zgłosiły się indywidualnie, stworzenie około 8-10 osobowych grup, które wezmą udział w warsztatach wspólnie z Zespołami. Celem tego działania jest podjęcie próby stworzenia nowych Zespołów złożonych z ww. osób.
4. Każda Wyprawa inauguracyjna będzie składać się z następujących elementów:
 - a. Wykłady na temat projektowania gier oraz branży gier,
 - b. Przyporządkowanie osób zgłaszających się indywidualnie do grup warsztatowych
 - c. Warsztaty team buildingowe dla Zespołów i osób zakwalifikowanych do Cyberiady
5. W terminie od zakończenia warsztatów team building do maksymalnie 7 dni po zakończeniu danej Wyprawy Inauguracyjnej, osoby zgłoszone indywidualnie powiadomią animatora odpowiedzialnego za daną Bazę, o tym czy przystępują do Wyprawy Edukacyjnej jako wolni słuchacze/słuchaczki czy zdecydowali się na stworzenie Zespołu wspólnie z innymi osobami uczestniczącymi.
6. Zespołom i osobom indywidualnym zakwalifikowanym do Cyberiady oraz osobom, które wypełnią formularz zgłoszenia na Wyprawę inauguracyjną w terminie, Organizator zapewnia wyżywienie.
7. Zespoły, które wezmą udział w Wyprawach inauguracyjnych otrzymają od Organizatora gadzety promocyjne projektu.

III - Wyprawy Edukacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Dalszy etap Cyberiady to 6-dniowe obozy edukacyjne odbywające się w każdej Bazie.
2. Udział w Wyprawach Edukacyjnych jest obligatoryjny zarówno dla członków i członkiń Zespołów, jak i Opiekunów oraz osób, które zakwalifikowały się na podstawie zgłoszenia indywidualnego. W każdej Bazie zaplanowany jest udział ok. 10-15 Zespołów.
3. W Wyprawie Edukacyjnej biorą udział również Zespoły, które zostały utworzone na skutek działań Wyprawy Inauguracyjnej.
 - a. Zespoły takie oraz osoby je tworzące, otrzymują taki sam status jak Zespoły zgłoszone w trakcie rekrutacji oraz Naboru uzupełniającego.
 - b. Ww. Zespoły mają obowiązek w trakcie trwania Wyprawy Edukacyjnej zgłosić Animatorowi/Animatorce Bazy ustaloną wspólnie nazwę Zespołu, jego pełny skład oraz Pomysł na grę główną (zgodny z wymogami formularza rekrutacyjnego opisanymi w rozdziale I, §2, pkt 8). Za zgodą Organizatora zgłoszenie takie może zostać przesłane za pośrednictwem udostępnionego formularza.
4. Zespoły są zobligowane do uczestnictwa w wyjazdach. W sytuacji, gdy Student lub Studentka z danego Zespołu nie będą mogli pojawić się na zjeździe, mają obowiązek powiadomić o tym Animatora drogą mailową z co najmniej trzydniowym wyprzedzeniem. Organizator może poprosić o podanie przyczyny braku możliwości udziału w wydarzeniu.
5. Głównym celem wyjazdów jest pogłębianie współpracy w Zespołach oraz rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności uczestników. Wyjazdy mają również na celu stworzenie przyjaznej i pozbawionej rywalizacji atmosfery pomiędzy członkami i członkiniami poszczególnych Zespołów.
6. Na program Wyprawy Edukacyjnej składają się:
 - a. Zajęcia integracyjne i pracy grupowej oraz spotkania organizacyjne,
 - b. Wypełnienie pretestu wiedzy pomagającego określić poziom startowy umiejętności osób uczestniczących.
 - c. Lem Game jam: Zespoły wraz z Opiekunami/Opiekunkami zaprojektują prototypy gier w ramach 24h maratonu tworzenia gier. Temat game jamu będzie związany fabularnie z cyklem "Cyberiada" Stanisława Lema, a stworzone gry będą poddane ocenie jury powołanego przez Organizatora. Oceny punktowe za stworzone gry będą wliczane do ostatecznej oceny Zespołów w czasie Bitwy Konstruktorskiej.
 - i. Za ukończony prototyp gry w ramach game jam uznaje się funkcjonalną Grę wideo umieszczoną na wskazanym przez Organizatora serwerze (w miarę możliwości technicznych również z dostępem online dla szerszego grona odbiorców).
 - d. Szkolenia i konsultacje: w trakcie Wyjazdów Edukacyjnych będą odbywały się warsztaty w ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design, project management, quality assurance) prowadzone przez

- profesjonalistów z branży. W tym czasie Zespoły będą mogły omówić z prowadzącymi założenia Gier głównych.
- e. Planowanie przyszłości - w ramach Wyjazdów Edukacyjnych zostaną również zebrane preferencje wiedzowe Zespołów w poszczególnych ścieżkach tematycznych. Na podstawie ich analizy oraz rozmów z Liderami i Opiekunami/Opiekunkami ustalona zostanie liczba godzin konsultacji w kolejnych etapach. Każdy Zespół podejmie na tym etapie ostateczną decyzję co do tytułu Gry głównej i Kategorii gry. Decyzję należy przekazać Organizatorowi za pośrednictwem Animatora lub drogą mailową na kontakt@cyberjada.info
7. W trakcie Wyprawy Edukacyjnej przewidziane zostały osobne zajęcia dla Nauczycieli/Nauczycielek (w tym Opiekunów/Opiekunek), które obejmą warsztaty wprowadzające w podstawy tworzenia Gier wideo, wykorzystania Gier wideo w ramach pracy akademickiej, sposobów wspierania studentów itp. Założeniem programu nauczania dla Nauczycieli/Nauczycielek jest to, by nabyli kompetencje przydatne w ich pracy akademickiej, poszerzyli swoją znajomość narzędzi opartych o mechanizmy Gier wideo oraz byli poinformowani, gdzie szukać źródeł wiedzy i inspiracji, jak wygląda rynek pracowniczy i oferta branży gamedev, a także gdzie pokierować swoich studentów, którzy chcą się rozwijać edukacyjnie i zawodowo w tym zakresie. Zajęcia te posłużą również zaplanowaniu działań popularyzujących game dev na danych uczelniach.
 8. Każdy Zespół w trakcie wyprawy będzie mógł dokonać zmian w założeniach Gry głównej, tak by był w stanie dostarczyć grywalny prototyp Gry wideo lub jej części. Podczas Wypraw Zespoły będą realizować Kamienie Milowe.

IV - Kamienie milowe

§1 Zasady i założenia

1. Po zakończeniu Wyprawy Edukacyjnej Zespół powinien mieć już wybrany i doprecyzowany pomysł na Grę główną. Praca nad pomysłem po Wyjeździe Edukacyjnym będzie punktowana i może zadecydować o zwycięstwie. Część prac będzie miała formę narzuconych przez Organizatora zadań indywidualnych lub grupowych, nazywanych Kamieniami milowymi.
2. Cele Kamieni Milowych obejmować będą:
 - a. zarządzaniem zespołem i procesem produkcji gry;
 - b. zdobywanie wiedzy, kompetencji i umiejętności;
 - c. współpracą w ramach społeczności twórców i branży gier;
 - d. promowanie projektu i konkursu.
3. Podzielony na etapy harmonogram wykonania wszystkich Kamieni Milowych ich pełne zestawienie, kryteria oceny oraz wartość punktową wszystkie Zespoły otrzymają od Organizatora w tym samym momencie, po Wyprawie Edukacyjnej. Punkty zebrane dzięki realizacji Kamieni Milowych będą stanowić 40% oceny końcowej Turnieju bazowego.

4. By zaliczyć Kamień Milowy, Zespół ma obowiązek przedstawić Organizatorowi dowody jego wykonania w terminie określonym przez Organizatora wedle harmonogramu.
5. W przypadku niektórych Kamieni Milowych, dopuszcza się ich wykonanie do 4 tygodni po terminie. Każdy tydzień opóźnienia powoduje obniżenie oceny danego Kamienia Milowego o 20%. Takie Kamienie Milowe, za które obniżono ocenę w związku z opóźnieniem, będą każdorazowo oznaczane.
6. W przypadku braku powiadomienia Organizatora o nieobecność na Wyprawie Edukacyjnej lub Weryfikacyjnej z zachowaniem terminu trzydniowego przed wydarzeniem:
 - a. 1 lub 2 osób z zespołu, liczba punktów zdobytych z Kamieni Milowych jest pomniejszona o 20%, zaokrąglając w górę do pełnych punktów;
 - b. 3 lub więcej osób z zespołu, liczba punktów zdobytych z Kamieni Milowych jest pomniejszona o 40%, zaokrąglając w górę do pełnych punktów.
7. Niezaliczenie Kamienia Milowego nie ma wpływu na dalszą obecność Zespołu w Cyberiadzie.
8. Wykonanie zadań w ramach niektórych Kamieni Milowych może wiązać się z wykorzystaniem narzędzi AI ("sztuczna inteligencja") lub gotowych assetów. Zespoły zostaną uprzednio poinformowane, których zadań się to tyczy.

V - Wyprawy Weryfikacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Wyprawy Weryfikacyjne to specjalny rodzaj dwudniowych spotkań dla Zespołów oraz osób indywidualnych zakwalifikowanych do zasadniczej części Cyberiady.
2. Celem Wypraw Weryfikacyjnych jest wsparcie Zespołów w procesie zaplanowania pracy nad ostateczną formą grywalnego prototypu Gry głównej oraz ustalenie indywidualnego wsparcia w postaci konsultacji online, którego wymagać może dany Zespół.
3. W trakcie zjazdów edukacyjnych odbywają się wykłady, zajęcia edukacyjne oraz konsultacje, a także osobny blok edukacyjny dla Nauczycieli/Nauczycielek.
4. Podczas zjazdów edukacyjnych Organizator przewiduje realizację przez Zespoły kolejnych Kamieni milowych, które należy wykonać podczas zjazdu. Zadania mogą wymagać posługiwania się aplikacjami social media, np. Facebook, Instagram, Tik Tok itp. i publicznego udostępniania (tj. w sposób dostępny dla wszystkich) na nich treści stworzonych przez Uczestników i Uczestniczki.
5. Zespoły oraz osoby uczestniczące indywidualnie są zobligowane do uczestnictwie w zjazdach. W sytuacji, gdy student lub studentka z danego Zespołu nie będą mogli pojawić się na zjeździe, mają obowiązek powiadomić o tym Animatora drogą mailową z co najmniej trzydniowym wyprzedzeniem. Organizator może poprosić o podanie przyczyny braku możliwości udziału w wydarzeniu. Brak powiadomienia może zakończyć się wykluczeniem Zespołu z dalszego udziału w Cyberiadzie.
6. Organizator może podjąć decyzję by podczas Wyprawy weryfikacyjnej osoby uczestniczące indywidualnie i/lub Zespoły wypełniły posttest wiedzy, uprawniający do otrzymania certyfikatu udziału w projekcie.

VI - Gala Śródfinałowa - Wyprawa do Najwyższej Fazy Rozwoju

§1 Zasady i założenia

1. Gala Śródfinałowa to wydarzenie podsumowujące pracę wszystkich Zespołów nad Grami głównymi oraz forma popularyzacji efektów ich prac oraz samej Cyberiady.
2. Gala odbywa się w formule online i będzie transmitowana na żywo, za pośrednictwem określonej przez Organizatora w późniejszym terminie platformy. Informacja o platformie zostanie udostępniona na Stronie.
3. Każdy Zespół ma obowiązek przesłać Organizatorowi ostateczny postęp i efekt prac, jakie wykonał podczas trwania Cyberiady, w postaci:
 - a. prototypu Gry głównej,
 - b. zwiastuna wideo,
 - c. prezentacji Zespołu sporządzonej w PDF, ODP lub PPTX.
4. Czas na ostateczne przesłanie efektów prac określa Organizator w stosownym czasie. Czas ten będzie nie krótszy niż 6 miesięcy od wysłania Zespołowi informacji o zakwalifikowaniu do Cyberiady.
5. Warunkiem dopuszczenia do oceny prac Zespołu wymienionych w pkt. 3 jest wypełnienie przez wszystkich członków/członkinie Zespołu posttestu dostarczonego przez Organizatora.
6. Przesłane efekty prac ocenia jury, które zostanie powołane przez Organizatora. Jury składa się z od 3 do 5 specjalistów/specjalistek związanych z branżą gier wideo.
7. Jury oceni końcowe materiały przesłane przez Zespoły w następujących kryteriach:
 - a. GRY:
 - i. ogólny pomysł i wpływ społeczny gry
 - ii. gameplay i mechanika
 - iii. elementy światotwórcze, narracyjne i klimat gry
 - iv. spójność designu
 - v. jakość oprawy audio
 - vi. jakość oprawy graficzna
 - vii. spójność elementów tworzących warstwę audiowizualną gry
 - viii. wykonanie techniczne
 - b. ZWIASTUNY:
 - i. koncepcja zwiastuna
 - ii. czytelność przekazu, w szczególności w obszarze cech szczególnych gry, jej tematyki i grupy docelowej
 - iii. zwięzłość i efektywność przekazu
 - iv. dobór scen oraz ujęć
 - v. montaż oraz dobór muzyki
 - vi. efekty specjalne lub inne elementy innowacyjne lub wyróżniające zwiastun
 - c. PREZENTACJE:
 - i. jasność i efektywność przekazu
 - ii. sposób i stopień zaprezentowania zespołów i poszczególnych osób
 - iii. sposób i stopień zaprezentowania gry

8. Podczas Gali śródfinałowej zostaną zaprezentowane fragmenty Gier głównych oraz ocena i komentarz jurorów dla każdej gry.
9. Organizator może podjąć decyzję o tym, by nie prezentować w czasie Gali śródfinałowej wszystkich gier, a jedynie część z nich.
10. Jury oceni pracę wszystkich Zespołów i przyzna adekwatną punktację, tworząc tzw. klasyfikację open, tj. uszeregowaną listę Zespołów od największej do najmniejszej liczby uzyskanych punktów.
11. Klasyfikację open stanowi suma punktów zdobytych dzięki ocenom jury oraz dzięki realizacji Kamieni milowych:
 - a. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Turnieju bazowego, wynikająca z realizacji Kamieni Milowych.
 - b. 60% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury podczas Gali Finałowej.
12. Do finałowego wydarzenia Cyberiady - game jam Bitwa Konstruktorska - zostanie zakwalifikowanych 10 Zespołów:
 - a. 5 Zespołów to Zespoły, które osiągnęły najwyższy wynik w swojej Bazie z oceny Gry głównej. Rozwiązanie to ma na celu wsparcie zapisów z Rozdziału I §1 pkt. 2 - "Wyrównanie szans na zdobycie zaawansowanych umiejętności w zakresie projektowania gier między Studentami z dużych i mniejszych ośrodków."
 - b. Kolejne 5 Zespołów to Zespoły, które (pomijając Zespoły z pkt a) osiągnęły najwięcej punktów z oceny jury w klasyfikacji open.
 - c. W wypadku remisu Zespołów z lit. a) lub z lit. b) powyżej, wyższą ocenę otrzyma ten Zespół, który posiada wyższą liczbę punktów za realizację Kamieni milowych.
13. Ogłoszenie 10 drużyn zakwalifikowanych do Bitwy konstruktorskiej nastąpi na koniec Gali śródfinałowej. Zespoły te otrzymują tytuł "Finalistów Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych Cyberiada".
14. Jury może przyznać wyróżnienia.
15. Szczegółowe wyniki klasyfikacji open zostaną opublikowane na Stronie najpóźniej 7 dni od terminu Gali śródfinałowej.

VII - Finałowy game jam - Bitwa Konstruktorska

§1 Zasady i założenia

1. Bitwa konstruktorska to finałowe wydarzenie Cyberiady, od którego wyników może zależeć ustalenie ostatecznej listy zwycięzców Cyberiady.
2. Zespoły zakwalifikowane do Bitwy Konstruktorskiej będą rywalizować ze sobą w formule game jamu.
3. W czasie określonym przez Organizatora Zespoły otrzymają wyzwanie, by w 24 h stworzyć grę w wybranej przez siebie Kategorii gry - różnej od Kategorii Gry głównej zgłoszonej przez Zespół, a także od Kategorii gry otwarcia.
4. W wypadku, gdy któryś z Finalistów Cyberiady nie może w całości wziąć udziału w Bitwie konstruktorskiej lub planowana frekwencja osób w Zespole wynosi poniżej 80%, Zespół jest zobowiązany poinformować o tym fakcie Organizatora minimum 14 dni przed rozpoczęciem wydarzenia.

5. W wypadku rezygnacji Zespołu z udziału w Bitwie konstruktorskiej Organizator może zaprosić na jego miejsce inny Zespół. Zespół zaproszony do udziału w Bitwie konstruktorskiej otrzymuje tytuł Finalisty Cyberiady.
6. W wypadku spodziewanej frekwencji członków/członkiń Zespołu na poziomie poniżej 80%, Organizator może podjąć następujące decyzje
 - a. wyrazić zgodę na udział Zespołu w pomniejszonym składzie,
 - b. Wyrazić zgodę na udział Zespołu, pod warunkiem uzupełnienia składu Zespołu o Uczestników/Uczestniczki Cyberiady należących do Zespołów, które nie zakwalifikowały się do Bitwy konstruktorskiej lub z grona tzw. wolnych słuchaczy/słuchaczek; takie rozwiązanie jest możliwe wyłącznie, jeśli liczba pierwotnych członków/członkiń Zespołu Finalisty nie zmniejszy się poniżej 50%,
 - c. Wykluczyć Zespół z Bitwy konstruktorskiej. Wykluczenie nie wpływa na otrzymany wcześniej status Zespołu jako Finalisty Cyberiady.
7. W dniu rozpoczęcia wydarzenia Organizator ogłosi temat ogólny gier, które będą przygotowywane przez Zespoły.
8. Jury w ramach oceny gier będzie brało pod uwagę następujące kryteria:
 - a. pomysł (zgodność z tematem jamu) i wpływ społeczny gry
 - b. wykonanie techniczne
 - c. dopracowanie podstawowych mechanik
 - d. gameplay i mechanika
 - e. oprawa audio
 - f. oprawa graficzna
 - g. spójność audiowizualna tzw. game-artu
9. Zespoły pracują samodzielnie lub ze wsparciem Opiekunów - nie jest przewidziane wsparcie osób z zewnątrz lub mentorów/menterek.
10. Za ukończony prototyp gry w ramach game jam uznaje się funkcjonalną Grę wideo umieszczoną na wskazanym przez Organizatora serwerze (w miarę możliwości technicznych również z dostępem online dla szerszego grona odbiorców).
11. Ocenę końcową, którą otrzymają Zespoły biorące udział w Cyberiadzie, będzie wyliczana na podstawie następujących kryteriów:
 - a. 20% oceny końcowej zespołu stanowi liczba punktów zdobytych za realizację Gry otwarcia podczas Wyjazdu Edukacyjnego.
 - b. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych podczas Gali Śródfinałowej,
 - c. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za ocenę gry powstałej podczas Bitwy konstruktorskiej,
12. Trzy Zespoły z kolejno największą liczbą punktów w ocenie końcowej stają się zwycięzcami Cyberiady.
13. Nagrodą główną dla Zwycięzców Cyberiady jest udział w trzydniowych, nieodpłatnych warsztatach w jednym z czołowych studio gier na polskim rynku gamedev.

§2 Kwestie techniczne

1. Zespoły biorące udział w Bitwie konstruktorskiej powinny zadbać o posiadanie sprzętu komputerowego (laptopy, tablety etc.) umożliwiającego im udział w zajęciach merytorycznych oraz game jam.

2. Organizator w miarę możliwości postara się zapewnić w miejscu realizacji Bitwy konstruktorskiej stabilne łącze internetowe, przedłużacze oraz stoły i krzesła umożliwiające pracę każdemu Zespołowi.
3. W trakcie Bitwy konstruktorskiej może dojść do sytuacji awarii łącza internetowego lub jego przeciążenia, które nie będą zależne od Organizatora. Dlatego każdy Zespół zobowiązuje się nie tylko do zabrania ze sobą sprzętu komputerowego, ale również posiadania na nim zainstalowanego oprogramowania oraz baz plików umożliwiających samodzielną pracę również w trybie offline.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za stan techniczny sprzętu komputerowego, z którego korzystają uczestnicy, wykorzystywane przez nich oprogramowanie oraz pliki audio i graficzne. Organizator nie ponosi również odpowiedzialności za infrastrukturę internetową dostępną w miejscu realizacji Bitwy konstruktorskiej - wszelkie awarie bądź braki w zasobach nie będą stanowiły podstawy do zmiany czasu trwania game jam lub uwzględnienia ich przy ocenie ostatecznej prototypu gry.
5. Problemy z łączem internetowym mogą mieć wpływ na kryterium zawarte w §1 ust. 8 - istnieje możliwość zakwalifikowania przez jury do oceny gry, która została umieszczona na wskazanym serwerze, ale bez zachowania terminu określonego przez Organizatora.
6. Awarie związane z brakiem dostępu energii elektrycznej są jedyną podstawą techniczną do wydłużenia lub skrócenia czasu trwania game jam oraz zmiany warunków oceny.

VIII - Nagrody

§1 Nagrody

1. Wszystkie osoby zakwalifikowane do udziału w Cyberiadzie otrzymają drobne upominki w postaci gadżetów. Każda osoba z Zespołów biorących udział w zasadniczej części Cyberiady otrzyma również dyplom potwierdzający uczestnictwo w projekcie oraz pozycję w klasyfikacji open, którą zajął reprezentowany przez nią Zespół. Dyplomy uwzględniające klasyfikację open otrzymają również Opiekunowie/Opiekunki oraz uczelnie, a pozostali Nauczyciele/Nauczycielki zakwalifikowani do udziału w zasadniczej części Cyberiady – certyfikat potwierdzający zdobytą wiedzę i doświadczenie.
2. Nagrodą główną dla trzech najlepszych Zespołów w Cyberiadzie są warsztaty zorganizowane we współpracy z jednym z największych polskich studio gier, gdzie spotkają się z czołowymi na świecie projektantami gier oraz wezmą udział w prelekcjach i zajęciach edukacyjnych pokazujących proces produkcji i dystrybuowania gier.
3. Organizator może zdecydować o przyznaniu dodatkowych nagród rzeczowych lub finansowych oraz wyróżnień dla poszczególnych zespołów biorących udział Turnieju bazowym i/lub w Bitwie Konstruktorskiej.

IX - Program wsparcia Nauczycieli i Nauczycielek akademickich

§1 Założenia ogólne

1. W ramach Cyberiady realizowana jest specjalna ścieżka działań adresowana do Nauczycieli i Nauczycielek akademickich.
2. Do Cyberiady zakwalifikowanych zostanie min. 92 Nauczycieli i Nauczycielek akademickich z terenu całej Polski, którzy za udział w projekcie otrzymają wynagrodzenie w wysokości 4000 zł brutto brutto.
3. Zakres programu wsparcia Nauczycieli i Nauczycielek akademickich częściowo pokrywa się z działaniami Turnieju bazowego.
4. Każdy Nauczyciel i Nauczycielka akademicka wspólnie z Organizatorem opracuje w trakcie trwania Kongresu Megabitowego indywidualną ścieżkę udziału w Cyberiadzie, możliwie dostosowaną do jego/jej potrzeb oraz preferencji.
5. Organizator wyznaczy osobę pełniącą funkcję Animatora/Animatorki ds. programu dla Nauczycieli i Nauczycielek akademickich, która będzie odpowiedzialna za kontakt i organizację pracy tej grupy.
6. W trakcie wydarzeń stacjonarnych Organizator będzie dążyć do zapewnienia jak najlepszych warunków logistycznych, ale nie jest w stanie zagwarantować możliwości noclegów w pojedynczych pokojach dla Nauczycieli i Nauczycielek akademickich.

§2 Rodzaje aktywności

1. W ramach programu wsparcia Nauczycieli i Nauczycielek akademickich możliwe będzie podjęcie następujących aktywności:
 - a. obligatoryjnych:
 - i. Udział w Kongresie Megabitowym - zjazd wszystkich Nauczycieli i Nauczycielek akademickich uczestniczących w Cyberiadzie, połączony z prezentacjami, warsztatami oraz działaniami sieciującymi. Termin 27-29 listopada 2024.
 - ii. Opieka nad / współpraca z Zespołem uczestniczącym w Cyberiadzie. Minimum 5 h kontaktu nauczyciela/nauczycielki miesięcznie z Zespołem w okresie trwania Turnieju bazowego.
 - b. fakultatywnych:
 - i. Udział w Lem Game Jam. 2 dni, grudzień 2024.
 - ii. Udział w części integracyjnej i szkoleniowej Wyprawy edukacyjnej. 2 dni, grudzień 2024.
 - iii. Udział w Wyprawie weryfikacyjnej. 2 dni - kwiecień/maj 2025.
 - iv. Stworzenie artykułu do publikacji "Nauka w gamedevie - Gamedev w nauce".
 - v. Projektowanie założeń i udział w stworzeniu w sieci gamedevu akademickiego, tj. nieformalnej grupy nauczycieli i nauczycielek akademickich współpracujących z branżą gamedev. Sieć ma na celu promocję działań jej członków i członkiń oraz budowę pozytywnych relacji na styku świata nauki i biznesu.

- vi. Prowadzenie konsultacji online w formie webinarów dla Zespołów uczestniczących w Cyberiadzie.
2. Zakres zaangażowania poszczególnych Nauczycieli i Nauczycielek akademickich zostanie opracowany wspólnie z Organizatorem, a jego wykonanie będzie stanowiło podstawę do zawarcia umowy cywilnoprawnej oraz wypłacenia wynagrodzenia.
3. Organizator w wyjątkowych okolicznościach, na wniosek Nauczyciela/Nauczycielki, może wyrazić zgodę na udział takiej osoby w projekcie z pominięciem jednej lub obu aktywności obligatoryjnych. Taka zmiana może wiązać się ze zmniejszeniem kwoty wynagrodzenia.

§3 Opieka nad Zespołami

1. Zgodnie z Regulaminie Konkursu „Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych - Studenci” ogłoszonego przez Ministra Cyfryzacji w 2024 r, który stanowi podstawę dla realizacji Cyberiady, każdy Zespół uczestniczący w Mistrzostwa musi posiadać od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek, będących Nauczycielami/Nauczycielkami akademickimi.
2. Wszyscy Nauczyciele i Nauczycielki akademicy zakwalifikowani do Cyberiady będą pełnić rolę Opiekunów i Opiekunek dla Zespołów:
 - a. Opiekun/Opiekunka może zostać zgłoszony do Cyberiady przez Zespół - każdy Zespół może posiadać od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek,
 - b. Nauczyciele i Nauczycielki akademicy, którzy zgłoszą się do Cyberiady indywidualnie, będą mieli obowiązek wspólnie z Organizatorem określić, do jakiego Zespołu zostaną przypisani jako Opiekun/Opiekunka. Działanie to musi zostać wykonane w czasie trwania Kongresu Megabitowego.
3. Jeśli dany Zespół posiada więcej niż jednego/ą Opiekuna/Opiekunkę, wówczas osoby te wspólnie z Organizatorem ustalają podział ról na:
 - a. Opiekuna/Opiekunkę głównego - tj. osobę odpowiedzialną za regularny kontakt z Zespołem oraz w pierwszej kolejności osobę biorącą udział z Zespołem w wydarzeniach stacjonarnych. W wypadku zgłoszeń rekrutacyjnych przesyłanych przez Zespół, ta rola zostanie przyznana automatycznie osobie wskazanej przez Zespół na pierwszym miejscu w formularzu.
 - b. Wice Opiekunów/Opiekunki - tj. osoby, które mogą zastępować w działaniach Głównego Opiekuna/Opiekunkę, ale ich działania mogą skupiać się także na innych aktywnościach Cyberiady, a udział w wydarzeniach stacjonarnych nie jest obowiązkowy (pod warunkiem, że będzie obecny na nich Główny opiekun/opiekunka).

X - Wykluczenie z Cyberiady

§1 Kryteria wykluczeń

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia, tj. eliminacji Zespołu lub osoby uczestniczącej indywidualnie z Cyberiady w przypadku zaistnienia chociażby jednej z poniższych okoliczności w odniesieniu do Zespołu lub któregośkolwiek z jego członków, członkiń lub Opiekunów/Opiekunek, osoby indywidualnej, jak również do

wykluczenia Wolontariuszy lub Nauczycieli lub Nauczycielek akademickich, a także do odmowy udziału w kolejnych edycjach Cyberiady w następujących przypadkach:

- a. naruszenia postanowień Regulaminu przez Zespół lub któregośkolwiek członka/członków Zespołu, Opiekuna/Opiekunkę, osobę indywidualną,
 - b. gdy nadesłana przez Zespół gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych zawierają treści, które nie powstały w ramach Cyberiady i dla potrzeb udziału w niej,
 - c. gdy którakolwiek z nadesłanych przez Zespół Gier wideo , Kamienie Milowe lub elementy powyższych są efektem plagiatu,
 - d. gdy nadesłana przez Zespół gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych zostały wykonane przy użyciu płatnych assetów lub Zespół zataił użycie assetów. Szczegóły na temat zakresów użycia assetów i AI znajdują się w §3 "Użycie assetów i AI",
 - e. gdy nadesłana przez Zespół gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych zostały wykonane przy użyciu narzędzi z zakresu AI (m.in. chatGPT, Midjourney, Canva AI, DALL-E 2, Jasper Art, Designs.ai i inne); nie dotyczy to tych Kamieni Milowych, w których opisie Organizator dopuścił stosowanie narzędzi z zakresu AI,
 - f. gdy nadesłane przez Zespół zgłoszenie z pomysłem na grę, sama Gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych zostały stworzone przez Opiekuna lub osoby trzecie nienależące do danego Zespołu,
 - g. gdy Zespół korzysta z zasobów (np. programów, assetów), z których nie ma prawa korzystać (np. naruszając prawa autorskie, korzystając z pirackich wersji oprogramowania itp.) lub nie przedstawi na żądanie Organizatora dowodów, o których mowa w rozdziale XI §1 ust. 2 Regulaminu,
 - h. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w wykonaniu Kamieni milowych,
 - i. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w przygotowaniu zgłoszenia do Cyberiady, realizując własny pomysł na Grę główną,
 - j. rażącego zachowania Zespołu lub członka/członków Zespołu polegającego na wykorzystywaniu mowy nienawiści, przemocy wobec innych, czy zachowaniu ogólnie uznawanym za agresywne i krzywdzące, w szczególności w przypadku, gdy wystąpiła przemoc werbalna lub fizyczna ze strony uczestnika w stronę innego uczestnika Cyberiady, obsługi Cyberiady lub obsługi wydarzenia,
 - k. gdy uczestnik w sposób celowy zniszczył lub uszkodził mienie należące do innej osoby biorącej udział w Cyberiady, obsługi lub lokacji, w jakiej odbywa się Cyberiada,
 - l. uczestnik wykazał się zachowaniem o niesportowym charakterze lub o podłożu dyskryminacyjnym wobec innych uczestników Cyberiady, obsługi Cyberiady lub obsługi wydarzenia,
 - m. innych przypadkach wskazanych w Regulaminie.
2. W przypadkach wskazanych w ust. 1 lit. a-f oraz j-l powyżej, w zależności od rangi przewinienia, Organizator może wystosować upomnienie dla Zespołu lub któregośkolwiek z jego członków, członkiń lub Opiekunów/Opiekunek, jak również do wykluczenia osoby uczestniczącej indywidualnie, Wolontariuszy lub Nauczycieli lub Nauczycielek akademickich.
 3. Każdy przypadek upomnienia lub eliminacji rozpatrywany jest indywidualnie przez Organizatora. Osobami odpowiedzialnymi za zbadanie sytuacji są specjalistka ds.

społeczności oraz Animator/Animatorka danej Bazy, w jakim dokonano naruszenia, a także dobrani przez nich specjaliści z zakresu projektowania gier.

4. W przypadku, gdy Organizator rozpatruje zgodność pracy z zasadami Cyberiady, może poprosić uczestnika lub Zespół, by przesłał na wskazany adres e-mail pliki dokumentujące postęp nad wybranymi elementami gry lub Kamienia Milowego. Gdy zachodzi podejrzenie złamania Regulaminu, Organizator może również poprosić uczestnika lub Zespół o odtworzenie fragmentu gry lub Kamienia Milowego lub o wykonanie zadania sprawdzającego umiejętność pod okiem wyznaczonej przez Organizatora osoby.
5. Organizator poda Zespołowi lub indywidualnej osobie uczestniczącej powód eliminacji.
6. W przypadku wyeliminowania zespołu przez Organizatora, Organizator może, ale nie musi, przyjąć inny Zespół zgłaszający się do Cyberiady, na miejsce tego wyeliminowanego.
7. Wyeliminowanie Zespołu powoduje utratę prawa do nagrody, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań Cyberiady. Uprawnienie do wyeliminowania przysługuje Organizatorowi w przypadku powzięcia przez niego, również po ogłoszeniu wyników Cyberiady, wiadomości o naruszeniach.

§2 Samodzielna rezygnacja z udziału

1. Zespół, Uczestnik/Uczestniczka, Wolontariusz/ Wolontariuszka lub Nauczyciel/ Nauczycielka akademicy zgłaszający się indywidualnie mogą w dowolnym momencie zrezygnować z udziału w Cyberiadzie na własne życzenie, bez podawania powodu.
2. Aby zrezygnować z udziału w Cyberiadzie, Lider/Liderka Zespołu, Uczestnik/Uczestniczka, Wolontariusz/ Wolontariuszka lub Nauczyciel/ Nauczycielka akademicy zgłaszający się indywidualnie muszą wysłać do Organizatora maila na adres: kontakt@cyberiada.info z decyzją o rezygnacji.
3. Po potwierdzeniu telefonicznym ze strony Organizatora chęci rezygnacji, Zespół, Uczestnik/Uczestniczka, Wolontariusz/ Wolontariuszka lub Nauczyciel/ Nauczycielka akademicy zgłaszający się indywidualnie zostaje usunięty/a z projektu.
4. Organizator może, ale nie musi przyjąć inny Zespół zgłaszający się do Cyberiady na miejsce tego, który zrezygnował lub inną osobę z listy rezerwowej.
5. Samodzielna rezygnacja z udziału powoduje utratę prawa do nagrody, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań Cyberiady.

§3 Użycie Assetów

1. W ramach oddanych prototypów Gry otwarcia, Gry głównej, Gry finałowej oraz poszczególnych Kamieni milowych wykonywanych przez Zespoły na potrzeby Cyberiady nie są dopuszczane treści i materiały w postaci płatnych assetów oraz treści i materiały wygenerowane przez narzędzia AI (m.in. chatGPT, Midjourney, Canva AI, DALL-E 2, Jasper Art, Designs.ai i inne).
2. Zespoły mają prawo trzykrotnie skorzystać z 50 assetów w toku Cyberiady (do stworzenia gry i/lub Kamienia Milowego), ale nie więcej niż 25 na jedną grę. Assety te muszą znajdować się na otwartej bądź darmowej licencji (tj. być dostępne nieodpłatnie).

3. Asset to pojedynczy plik zawierający muzykę, model 3d, teksturę, grafikę lub inny zasób, który można wykorzystać przy tworzeniu gry lub zwiastunie wideo dla gry.
4. Każdorazowo użycie assetu wiąże się z obowiązkowym dołączeniem do złożonej pracy informacji zawierającej:
 - a. liczbę użytych assetów,
 - b. pochodzenie każdego assetu (stronę www, termin pobrania),
 - c. funkcję każdego assetu (do czego służy),
 - d. jaką rolę pełni każdy asset w kontekście gry lub Kamienia Milowego (co zmienia w grze lub zadaniu, po co został tam wprowadzony).
5. Wobec Zespołów, które zatają użycie assetu lub treści i materiałów wygenerowanych przez narzędzia AI, zostaną wyciągnięte konsekwencje zgodnie z rozdziałem X Regulaminu.
6. Jeśli Zespół wykorzysta większą liczbę assetów niż przysługująca pula, to łączna, końcowa suma punktów zdobytych podczas realizacji wszystkich Kamieni Milowych oraz ocena każdego prototypu gry stworzonego po przekroczeniu dopuszczalnej liczby assetów zostanie obniżona o 50%.

XI - Prawa autorskie i wizerunek

§1 Założenia

1. Materiały przesłane podczas rekrutacji online do Cyberiady, jak również wszelkie materiały i efekty prac wykonanych w trakcie trwania Cyberiady i wysłanych jako milestoney i inne zadania (w tym którakolwiek z Gier wideo tworzonych w ramach Cyberiady, w tym gry mobilne), a także efekt prac Zespołu wskazany w rozdziale VI §1 ust.3 Regulaminu (dalej **Utwory**), muszą być efektem twórczości członka/członkini Zespołu. Przesłanie ich Organizatorowi jest równoznaczne z oświadczeniem członków i członkiń Zespołu (z zastrzeżeniem ust. 2 poniżej), że:
 - a. przysługują im osobiste i majątkowe prawa autorskie do Utworów,
 - b. Utwory nie są obciążone prawami osób trzecich, jak również nie naruszają one praw jakichkolwiek osób trzecich.
2. Organizator dopuszcza korzystanie przez Zespoły z gotowych rozwiązań w postaci assetów i materiałów audiowizualnych, jak i gotowych skryptów itp., o ile są nieodpłatne lub dostępne na otwartej licencji, korzystanie z nich nie narusza praw autorskich do tych rozwiązań, materiałów i skryptów i Zespoły korzystają z nich zgodnie z prawem i warunkami licencji. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji spełnienia przez Zespół tego warunku, w tym poprzez żądanie od Zespołu przedstawienia dowodów jego spełnienia.
3. Z chwilą przesłania Utworu Organizatorowi, członkowie i członkinie Zespołu nieodpłatnie udzielają Organizatorowi niewyłącznej licencji na korzystanie z majątkowych praw autorskich do Utworu i wszystkich ujętych w nim utworów (w szczególności logotypów, znaków towarowych, haseł, opisów, layoutów) w celach promocyjnych i podsumowujących prace Zespołów, bez żadnych ograniczeń ilościowych i terytorialnych, na wszystkich znanych w chwili przesłania Utworu polach eksploatacji, a w szczególności:
 - a. utrwalania jakąkolwiek techniką niezależnie od systemu, formatu i standardu na wszystkich nośnikach m.in. audiowizualnych, na kasetach wideo, na dysku

- komputerowym, DVD, dyskietce, na taśmie magnetycznej, na kliszy fotograficznej, płycie analogowej, płycie kompaktowej, na CD, VCD i plikach Mp3;
- b. zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką m.in światłoczułą, magnetyczną, audiowizualną, cyfrową, optyczną, drukarską w dowolnej formie, techniką zapisu komputerowego;
 - c. eksploatacji w całości albo we fragmentach w sieci on-line, w tym wprowadzanie do pamięci komputera lub rozpowszechniania w sieci multimedialnej, w tym w Internecie;
 - d. publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (w internecie, w tym na Stronie i w formie wideobloga, jak również w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych, m.in DSL/ADSL);
 - e. wykorzystywanie w połączeniach telefonicznych, w tym w przekazach tekstowych (SMS, WAP) oraz audiowizualnych;
 - f. wprowadzanie do obrotu;
 - g. publicznego wykonania i/lub publicznego odtwarzania, wystawiania;
 - h. nadawania za pośrednictwem platform cyfrowych oraz/lub w sieciach kablowych;
 - i. równoczesnego i integralnego nadawania (reemitowania) przez inną organizację radiową lub telewizyjną m.in. za pośrednictwem platform cyfrowych oraz sieci kablowych (w jakimkolwiek systemie lub technologii, m.in SMATV oraz systemu DSL).
4. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej, obejmuje także zezwolenie na korzystanie z praw zależnych do Utworu (tj. prawa do wyrażania zgody na wykonanie utworów zależnych oraz decydowania o korzystaniu z utworów zależnych powstałych wskutek dokonania opracowania Utworu). Członkowie i członkinie Zespołu zgadzają się, że Organizator będzie uprawniony do dokonywania dalszych zmian, modyfikacji, przekształceń i przeróbek Utworów; w razie wątpliwości poczytuje się, że prace powstały w celu dalszego opracowania.
 5. Wraz z nabyciem licencji do Utworu Organizator nabywa własność egzemplarza, na którym Utwór został utrwalony.
 6. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej, udzielana jest na okres pięciu lat, a po upływie tego okresu przekształca się w licencję udzieloną na czas nieoznaczony i może być wypowiedziana z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego.
 7. Organizator nie rości sobie praw finansowych do stworzonych w ramach Cyberiady Gier wideo ani nie wymaga ekskluzywności tytułów. Oznacza to, że po zakończeniu projektu, Zespoły będą mogły wykorzystać swoje Gry wideo tak, jak chcą, również komercyjnie. Organizator zaznacza jednak, że będzie rekomendował Zespołom udostępnienie ukończonych Gier wideo na otwartych licencjach w internecie za darmo.

§2 Rozpowszechnianie wizerunku

1. Jeśli przesłany Organizatorowi Utwór zawiera wizerunek Uczestnika/Uczestniczki, Opiekuna lub innych osób, Zespół/osoba oświadcza, że posiada udokumentowaną

- zgoda na wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku tych osób przez Organizatora na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.
2. Wydarzenia odbywające się w ramach Cyberiady będą dokumentowane w formie foto-wideo, co może się wiązać z przetwarzaniem (w tym rozpowszechnianiem) wizerunku osób w nich uczestniczących oraz ich wypowiedzi. Osoby uczestniczące wyrażają zgodę na utrwalenie oraz rozpowszechnianie ich wizerunków na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.
 3. Wykorzystanie wizerunku i wypowiedzi nastąpi w celu promocji Cyberiady i Organizatora w drodze rozpowszechniania i zwielokrotniania wizerunku wszelkimi dostępnymi aktualnie technikami i metodami, rozpowszechniania oraz publikowania także wraz z wizerunkami innymi osób w całości lub we fragmentach na polach eksploatacji określonych w §1 ust. 3 powyżej.
 4. Organizator może udzielać dalszych zgód innym podmiotom na korzystanie z wizerunku i wypowiedzi osób uczestniczących w Cyberiadzie na zasadach określonych w Regulaminie, w związku z prowadzoną przez Organizatora działalnością statutową.
 5. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku jest udzielana nieodpłatnie i nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie.

XII - Dane osobowe

§1 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji Cyberiady jest Organizator – Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - "Teatrikon" z siedzibą w Lublinie, Aleje Racławickie 33/U-8, 20-049 Lublin. Kontakt z Organizatorem możliwy jest na ww. adres siedziby lub adres e-mail kontakt@cyberiada.info.
2. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z wymogami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Ogólne Rozporządzenie o Ochronie Danych), (dalej **RODO**).
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
 - a. organizacji Cyberiady, w tym przeprowadzenia ewaluacji, wydania nagród i rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, co stanowi zadanie realizowane przez Organizatora w interesie publicznym (art. 6 ust. 1 lit. e RODO), którym jest wspomaganie rozwoju techniki, wynalazczości i innowacyjności oraz rozpowszechniania i wdrażania nowych rozwiązań technicznych w praktyce gospodarczej oraz nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania, zgodnie z ustawą o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie i w związku z uchwałą nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029,
 - b. w celach statystycznych i analitycznych, w tym na potrzeby przygotowywania przyszłych podobnych projektów w sposób dostosowany do ich uczestników/uczestniczek oraz w celu udokumentowania i rozliczania działań

projektowych i statutowych, w tym dla zabezpieczenia informacji na wypadek prawnej potrzeby wykazania faktów, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO),

- c. dane osobowe w postaci wizerunku przetwarzane są w celu prowadzenia działań promocyjnych, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO).
4. Dostęp do danych osobowych będzie mieć upoważniony personel Organizatora oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Organizatora (tj. usługi IT i wsparcia technicznego, operator pocztowy), które muszą mieć dostęp do danych, aby wykonywać swoje obowiązki. Podmioty te będą miały dostęp do danych tylko w zakresie niezbędnym do realizacji swoich zadań. Dostęp do danych może mieć także podmiot zlecający realizację zadania publicznego (Minister Cyfryzacji).
5. Dane osobowe mogą być przekazywane przez Organizatora do podmiotów mających siedzibę poza Europejskim Obszarem Gospodarczym (EOG), m.in. USA, do których transfer jest niezbędny do realizacji wskazanych celów przetwarzania danych osobowych. Przekazanie danych osobowych poza EOG następuje z zapewnieniem odpowiedniego poziomu ochrony danych, wymaganego przez przepisy RODO, przede wszystkim poprzez:
 - nawiązywanie współpracy z podmiotami przetwarzającymi dane osobowe w państwach, w odniesieniu do których została wydana stosowna decyzja Komisji Europejskiej stwierdzająca odpowiedni stopień ochrony,
 - stosowanie standardowych klauzul umownych wydanych przez Komisję Europejską;
 - inne zabezpieczenia spełniające odpowiedni stopień ochrony w oparciu o odpowiednie zabezpieczenia prawne.Osoba, której dane dotyczą, może uzyskać kopię wspomnianych standardowych klauzul umownych (lub innych stosownych zabezpieczeń transferu danych poza EOG) za pośrednictwem Organizatora.
6. Dane osobowe będą przechowywane przez okres wymagany w umowie o realizację zadania publicznego, nie krócej niż do upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z wydaniem nagród lub wynikających z przeprowadzonej Cyberiady. W zakresie realizacji prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, dane osobowe są przechowywane do czasu wypełnienia tych prawnie uzasadnionych interesów.
7. Organizator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można się skontaktować w sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw przez email rodo@teatrikon.pl lub pisemnie na adres siedziby Fundacji Teatrikon wskazany w ust. 1 powyżej. Proszę pamiętać, że przed realizacją Państwa praw będziemy musieli Państwa odpowiednio zidentyfikować.
8. Uczestnikom Cyberiady przysługuje prawo do:
 - a. żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych,
 - b. w przypadku, gdy podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda – prawo cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,

- c. wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.
10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak odmowa ich podania uniemożliwi wzięcie udziału w Cyberiadzie.

XIII – Postanowienia końcowe i reklamacje

§1 Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Cyberiady można zgłosić do Organizatora listem poleconym na adres Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - „Teatrikon”, Aleje Raławickie 33/U-8, 20-049 Lublin. Dla ułatwienia identyfikacji osoby zgłaszającej reklamację oraz przedmiotu reklamacja powinna określać w szczególności imię i nazwisko osoby wnoszącej reklamację, adres e-mail wskazany podczas zgłaszania do Cyberiady oraz ewentualnie inne dane kontaktowe (jeśli osoba preferuje inną formę kontaktu niż mailowa) niezbędne do udzielenia odpowiedzi, dokładny opis i powód reklamacji, a w tytule nazwę Cyberiada
2. Reklamację należy zgłosić w terminie 1 (jednego) miesiąca od momentu wykrycia przez zgłaszającego okoliczności stanowiącej podstawę reklamacji.
3. Organizator udzieli odpowiedzi na reklamację w ciągu 14 dni od daty jej otrzymania na adres e-mail lub inne wskazane dane korespondencyjne. Decyzja Organizatora kończy postępowanie reklamacyjne. Po zakończeniu procedury reklamacyjnej osoba wnosząca reklamację może dochodzić swoich roszczeń na drodze sądowej.
4. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa osoby do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń bezpośrednio na drodze postępowania sądowego.

§ 2 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany postanowień Regulaminu w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Cyberiady. Uczestnicy zostaną powiadomieni o zmianie drogą mailową oraz poprzez publikację na Stronie, a zmiana taka nie naruszy praw nabytych już przez uczestników. Każdorazowa zmiana Regulaminu wchodzi w życie z chwilą wskazaną w powiadomieniu.
2. Wszystkie treści zawarte w materiałach reklamowo-promocyjnych mają charakter jedynie informacyjny. Moc prawną mają postanowienia Regulaminu i obowiązujące przepisy prawa.
3. Organizator jest uprawniony do rezygnacji z organizacji Cyberiady w dowolnym momencie. W takim przypadku opublikuje oświadczenie na Stronie informujące o rezygnacji z organizacji Cyberiady.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:

- a. brak możliwości przekazania nagród z przyczyn nieleżących po stronie Organizatora (np. wynikające z podania nieaktualnych danych przez Uczestnika/Uczestniczkę lub Opiekuna/Opiekunkę),
 - b. udział w Cyberiadzie niezgodnie z postanowieniami Regulaminu i szkody tym spowodowane, w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, złożenie nieprawdziwych oświadczeń lub naruszenie praw osób trzecich (w tym praw autorskich) lub obowiązujących przepisów prawa.
5. Wszelkie dodatkowe informacje o Cyberiadzie można uzyskać w siedzibie Organizatora.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w tym przepisy Kodeksu Cywilnego.