

Regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Cyberiada

Regulamin - aktualizacja na dn. 07.04.2026

UWAGA – przed przesłaniem zgłoszenia prosimy o sprawdzenie na stronie www.cyberiada.info aktualnej wersji regulaminu.

Słownik pojęć:

UWAGA – Treści zawarte w słowniku pojęć mają za zadanie usprawnienie rozumienia Regulaminu. Jeśli w Słowniku pojęć znajduje się treść pozostająca w sprzeczności z Regulaminem, za wiążące należy uznać zapisy zawarte w poszczególnych rozdziałach, paragrafach i artykułach Regulaminu, a nie w Słowniku pojęć.

Animator/ka konsultacji – Osoba odpowiedzialna za sprawy organizacyjne związane z konsultacjami online oraz webinariami.

Animator/ka lokalny / Animator/ka bazy – 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 sieci akademików — Osoba odpowiedzialna za współpracę z Nauczycielami/Nauczycielkami akademickimi w zakresie realizacji programu Cyberiady do nich adresowanego, m.in. organizację Kongresu Megabitowego, koordynację prac nad publikacją naukową, działaniami sieciującymi itp.

Animator/ka społeczności – Osoba wspierająca działania animatorów/ek, odpowiedzialna również za animację działań na serwerze Discord dla osób uczestniczących. Odpowiada za budowanie społeczności i wzmacnianie 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 istnieją 4 Bazy – każda z nich wskazuje docelowe miejsce realizacji większości działań stacjonarnych na danym obszarze. Zespoły powinny w zgłoszeniu do Cyberiady wybierać Bazę, która umożliwi im sprawne i możliwie najszybsze podróże. W Cyberiadzie przewidzieliśmy następujące lokalizacje baz:

- Baza Żubra (północ Polski, lokalizacja działań stacjonarnych w Gdańsku/Gdyni lub okolicach)
- Baza Krasnali (zachód Polski, lokalizacja działań stacjonarnych w Poznaniu lub okolicach)
- Baza Czarta (wschód Polski, lokalizacja działań stacjonarnych w Lublinie lub okolicach)
- Baza Smoka (południe Polski, lokalizacja działań stacjonarnych w Katowicach lub okolicach)

Cyberiada / Mistrzostwa – 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.

Finalista/Finalistka — członek/członkini Zespołu, który spełnił wszystkie wymagania formalne uprawniające do udziału w Gali finałowej (Rozdział 5, §1, pkt. 5)

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

Gra główna — projekt oraz prototyp Gry wideo, który jest podstawowym produktem tworzonym przez każdy Zespół. Gra może być stworzona za pomocą wybranego przez Zespół silnika lub języka programowania, z zastrzeżeniem, że w ramach Cyberiady osoby zajmujące się programowaniem, otrzymają wsparcie edukacyjne z zakresu wykorzystania silnika Unity.

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

Klasyfikacja open — uszeregowanie Zespołów, które brały udział w Cyberiadzie w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów — licząc punkty możliwe do zdobycia zarówno za realizację Kamieni Milowych jak i podczas Gali finałowej. W klasyfikacji open zostaną uwzględnione wszystkie Zespoły uczestniczące w Cyberiadzie. 3 zespoły z najwyższą oceną oraz posiadające status Finalistów, zostaną Zwycięzcami Cyberiady.

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 reprezentująca Zespół. 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 Cyberiady 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 klasyfikacji open. Suma punktów możliwych do zdobycia wynosi 400, co stanowi 40% ostatecznej oceny Zespołu.

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 po Kongresie Megabitowym. W zasadniczej części Cyberiady musi wziąć udział minimum 60 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.

Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029 (PRTI) - to inicjatywa rządowa mająca na celu wspieranie rozwoju młodzieży o wyjątkowych zdolnościach w dziedzinie informatyki, zwłaszcza w zakresie algorytmiki, programowania i projektowania gier komputerowych. Został ustanowiony na mocy Uchwały Nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. Program przewiduje tworzenie systemu rozwoju dla uczniów i studentów oraz organizację pozaformalnego kształcenia w celu podnoszenia ich zaawansowanych kompetencji cyfrowych.

Rada Programowa — Rada Programowa Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych „Cyberiada”, która powoływana jest przez Organizatora.

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.).

Ścieżki tematyczne – w ramach Cyberiady, studenci i studentki uczestniczący w projekcie, będą deklarować przystąpienie do jednej z pięciu ścieżek tematycznych, czyli programu edukacyjnego rozwijającego wiedzę z określonej tematyki. W tegorocznej edycji projektu możliwy jest udział w następujących ścieżkach

- **Game development** – nauka tworzenia gier na silniku Unity,
- **Game design** – projektowanie mechanik, narracji i poziomów gier,
- **Experience design** – grafika 2D i 3D,
- **Project management** – zarządzanie procesem tworzenia gry oraz pracą zespołu,
- **Quality assurance** – kontrola jakości i testowanie.

Pozostałe zagadnienia związane z tworzeniem gier, takie jak np. udźwiękowienie, marketing, budowanie modeli biznesowych itp. mogą być poruszane częściowo w ramach materiałów e-learningowych, zadań grywalizacyjnych oraz zajęć online.

Uczestnik/Uczestniczka – student/studentka wchodząca w skład Zespołu, którego zgłoszenie zostało rozpatrzone pozytywnie, a tym samym Zespół został zakwalifikowany do

udziału w Cyberiadzie. Uczestnikami/Uczestniczkami mogą zostać również osoby, które dołączyły do jakiegoś zespołu w trakcie trwania projektu.

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 wchodzi w skład żadnego zespołu.

Wyprawa edukacyjna – czterodniowy obóz edukacyjny, dla każdej z 4 Baz. Wyjazdy będą pogłębiać więzi w Zespołach oraz będą szlifować umiejętności każdego Uczestnika/Uczestniczki. Program Wyprawy składa się z 2 zasadniczych części:

1. Lem game jam – zadaniem będzie stworzenie mini gier nawiązujących do cyklu “Cyberiada” Stanisława Lema. Gry nie będą podlegały ocenie – działanie ma charakter edukacyjny i wspiera naukę umiejętności współpracy w grupie;
2. Warsztaty w ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design, project management, quality assurance) oraz zajęcia z pracy w grupie;

Równoległe z zajęciami dla Studentów i Studentek odbywać się będą zajęcia dla Nauczycieli i Nauczycielek. Wyprawy edukacyjne odbędą się w 2026 r.

Wyprawa inauguracyjna – dwudniowe wydarzenie edukacyjne w każdej z 4 Baz, podczas którego odbywają się wykłady z zakresu podstaw projektowania gier dla wszystkich osób uczestniczących oraz warsztaty w 5 ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design, project management, quality assurance). W trakcie Wypraw inauguracyjnych odbywają się również pretesty wiedzy oraz zajęcia z zakresu team building, mające na celu wsparcie procesów współpracy w zespołach.

Zespół – grupa osób składająca się z od 8 do 10 studentów i studentek, która zgłosiła chęć udziału w Cyberiadzie poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego. 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 ogólnie Opiekuna/Opiekunki spośród uczestniczących w projekcie Nauczycieli i Nauczycielek akademickich. W punktach Regulaminu dotyczących “członków/członkiń” Zespołu mowa jest o Uczestnikach i Uczestniczkach (Opiekunowie i Opiekunki są wyłączone z tej definicji).

I - Założenia ogólne i rekrutacja

§1 Organizator i forma Mistrzostw

1. „Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych - Cyberiada” odbywają się w ramach Programu 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 - Studentów”, w ramach których odbywa się Cyberiada, jest zaktywizowanie Studentów i Studentek 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 i Studentkom 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 Uczniami z dużych i mniejszych ośrodków.
3. Organizatorem Cyberiady jest Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - „Teatrikon” z siedzibą w Lublinie, Aleje Raławickie 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: Wydawca magazynu CD Action, Serwis Grajmerki.pl, Wydawca serwisu Filmweb Gry, Reality Unit, Sirius Game Studio, Kancelaria Radcy Prawnego Małgorzata Topyła-Komosa.
6. Cyberiada, zgodnie z wymaganiami projektodawcy, tj. Ministra Cyfryzacji, podlega bieżącej ewaluacji, która realizowana będzie przez niezależny od Organizatora zespół badawczy, zaś udział w działaniach ewaluacyjnych jest obowiązkowy dla wszystkich osób uczestniczących w Cyberiadzie.
7. Cyberiada organizowana jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
8. Treść Regulaminu będzie dostępna w okresie trwania Cyberiady na Stronie oraz w siedzibie Organizatora.
9. Cyberiada docelowo ma mieszaną formułę, tj. część zadań odbywa się zdalnie (głównie zadania w ramach grywalizacji oraz praca zespołów nad grami), a część to spotkania stacjonarne (np. wyprawy inauguracyjne oraz edukacyjne).
10. 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.
11. Cyberiada składa się z następujących etapów:
 - a. Rekrutacja online,

- b. Zasadnicza część Cyberiady, na którą składają się: Wyprawy inauguracyjne i edukacyjne, system grywalizacji, zajęcia online, przygotowanie Gier głównych
- c. Zawody finałowe, na które składa się proces oceny gier głównych, zwiastunów i prezentacji zespołów oraz gala finałowa
- d. Realizacja nagród

§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. Nauczyciele/Nauczycielki akademicy/akademickie indywidualnie - w ramach dedykowanego programu wsparcia.
 - c. Wolontariusze/Wolontariuszki, którzy w ramach udziału w projekcie wspierać będą działania Organizatora, 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 Unity), experience design (grafika 2D i 3D, estetyka, etc.), project management (zarządzanie projektem i zespołem) oraz quality assurance (kontrola jakości i testowanie). Osoba nie może należeć jednocześnie do więcej niż jednej ścieżki edukacyjnej,
 - c. 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, mogą zostać oni przypisani ogólnie 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. Wskazanie osoby pełniącej funkcję Lidera/Liderki wraz z podaniem jej danych kontaktowych
 - a. imienia i nazwiska
 - b. numeru telefonu
 - c. adresu e-mail
 4. Dane każdego ze studentów i studentek należących do Zespołu w postaci:
 - a. imienia i nazwiska,
 - b. adresu e-mail,
 - c. informacja do której z pięciu ścieżek edukacyjnych przypisana jest osoba (game design, game development, experience design, project management, quality assurance),
 5. Opis Zespołu wraz z doświadczeniem jego członków/członkiń, w tym informacja o tym czy zespół funkcjonował już w zgłoszonym składzie, czy osoby wchodzące w jego skład współpracowały w przeszłości itp.
 6. Informacja czy w skład Zespołu wchodzi osoby biorące udział we wcześniejszych edycjach Cyberiady lub innych działaniach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych, wraz z informacją o charakterze udziału (osoba uczestnicząca, wolontariusz/ka, trener etc.) i częstotliwości (w ilu edycjach osoba brała udział)
 7. Zbiorcza informacja na temat uczelni na jakich studiują członkowie/członkinie Zespołu.
 8. Opcjonalnie - informacja, czy Zespół chce zgłosić się jako reprezentacja wybranej uczelni
 9. Informacja o posiadaniu lub nie Opiekuna/Opiekunki.
 10. W wypadku zgłaszania jednego/ej lub więcej Opiekunów/ek należy podać dane każdego z Opiekunów/Opiekunek w postaci:
 - a. imienia i nazwiska,
 - b. adresu e-mail,
 - c. numeru telefonu,
 - d. stopnia/tytułu naukowego oraz jednostki uczelni będącej miejscem pracy danej osoby,
 - e. deklaracja, że Opiekun/Opiekunka ma świadomość udziału w Cyberiadzie — w tym obowiązkowego udziału w Kongresie Megabitowym.
 - f. Należy wskazać również role "Opiekuna/ki Głównego" oraz "Wice opiekunów/ek".
 - g. informacji o udziale lub jego/jej braku we wcześniejszych edycjach Cyberiady,
- ii. Pomysł na Grę główną:
1. Tytuł,
 2. Gatunek i konwencja gry,
 3. Opis (w tym np. zarys fabuły, odwołanie się do pozytywnych inspirujących przykładów)

4. Unique Selling Points (cechy wyróżniające Grę główną spośród innych podobnych gier),
 - iii. Opis przykładowego zadania, jakie czeka gracza w Grze głównej.
 - iv. Deklaracja środowiska programistycznego/silnika, na jakim planowane jest stworzenie gry, wraz z potwierdzeniem, że Zespół ma świadomość i zobowiązuje się niezależnie od wyboru uczestniczyć w ścieżce edukacyjnej game development z zakresu Unity
 - v. Odpowiedź na pytanie kreatywne
 - b. zaakceptować Regulamin,
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. Rekrutacja Zespołu online trwa od 23.10.2025 do 06.11.2025.
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 07.11.2025 do 12.11.2025 lub do wyczerpania miejsc. W naborze uzupełniającym zgłoszenia będą weryfikowane każdego dnia roboczego – zgłoszenia spełniające wymogi formalne będą akceptowane zgodnie z kolejnością zgłoszeń. O otwarciu naboru Organizator poinformuje na Stronie. W toku naboru uzupełniającego zastosowanie znajdują wszystkie określone w Regulaminie zasady dotyczące Zespołu i Opiekunów/ek.
13. 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 jako Wolontariusz/Wolontariuszka, korzystając z formularza zgłoszenia indywidualnego 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 (lub informacja o niespełnianiu kryterium posiadania statusu Studenta/Studentki),
 - vi. informacja o uczestnictwie lub jego braku we wcześniejszych edycjach Cyberiady oraz pełnionej wówczas roli,
 - vii. informacja o preferencji w zakresie świadczenia wolontariatu stacjonarnie lub zdalnie,
 - viii. informacja o tym, do wspierania działań, której Bazy osoba zgłasza się jako Wolontariusz/Wolontariuszka,

- ix. informacja o preferowanych możliwych formach zaangażowania w wolontariat,
 - x. oświadczenie, że osoba aplikująca o udział w wolontariacie ma świadomość, że będzie on realizowany w okresie trwania projektu w wymiarze średnio 30 h miesięcznie,
 - xi. a także informacje istotne z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. motywacje i oczekiwania względem udziału w projekcie, źródła informacji o projekcie, wielkość miejsca zamieszkania).
14. Rekrutacja Wolontariuszy/Wolontariuszek trwa od 23.10.2025 r. do 12.11.2025 r. Organizator może zdecydować o wydłużeniu tego terminu, o czym poinformuje na Stronie.
15. Nauczyciele i Nauczycielki akademicy, 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:
- a. imię i nazwisko,
 - b. adres e-mail,
 - c. numer telefonu,
 - d. stopień/tytuł naukowy,
 - e. uczelnia oraz jednostka w obrębie uczelni (Wydział, Instytut, etc.) będąca miejscem pracy danej osoby,
 - f. informacje istotne z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. motywacji do udziału w projekcie oraz źródła wiedzy o zgłoszeniach),
 - g. informacja o uczestnictwie lub jego braku we wcześniejszych edycjach Cyberiady,
 - h. informacji istotnych z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. motywacje i oczekiwania względem udziału w projekcie, źródła informacji o projekcie, wielkość miejscowości zamieszkania),
 - i. wskazanie, które z poniższych form wsparcia i działania w ramach projektu są preferowane przez Nauczyciela/Nauczycielkę
 - i. Współpraca z zespołami studenckimi (rola Opiekuna/Opiekunki),
 - ii. 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.),
 - iii. Współtworzenie sieci gamedevowych pracowników naukowych,
 - iv. Współtworzenie publikacji naukowej,
 - v. Prowadzenie autorskich konsultacji merytorycznych online dla Uczestników i Uczestniczek lub zajęć w ramach programu nauczania Cyberiady.
16. Rekrutacja Nauczycieli i Nauczycielek akademickich za pośrednictwem formularza zgłoszenia indywidualnego trwa od 23.10.2025 r. do 06.11.2025 r.
17. 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:
- a. w jednej Bazie może być od 10 do 20 Opiekunów, włącznie ze zgłoszonymi w ramach Zespołów,

- b. zgłoszenia indywidualne uzupełniają liczbę Opiekunów w danej Bazie zgłoszonych w ramach Zespołów,
 - c. 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.
18. Zakres i forma zaangażowania poszczególnych Nauczycieli/Nauczycielek akademickich zakwalifikowanych do Cyberiady zostaną wypracowane podczas „Kongresu Megabitowego”.
19. 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).
20. 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.
21. Organizator zaznacza, że nie będą tolerowane żadne 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.
22. Jeśli po 12.11.2025 liczba prawidłowo zgłoszonych do Cyberiady Uczestników/Uczestniczek będzie mniejsza niż 375 studentów/ek i/lub 60 nauczycieli/ek akademickich, lub liczba zgłoszonych osób uniemożliwi równomierne rozłożenie geograficzne Zespołów, Organizator może zdecydować o:
- a. ponownym wydłużeniu terminu rekrutacji,
 - b. podjęciu działań zmierzających do realizacji Cyberiady w zmniejszonym wymiarze liczby Zespołów
 - c. zawieszeniu rekrutacji online do czasu ustalenia z grantodawcą nowej formuły projektu oraz naboru, w tym np. wydłużenia rekrutacji online.
- O podjętych działaniach Organizator poinformuje Zespoły do 20.11.2025.

§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. W związku z celami głównymi Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029, czynnikami mającymi wpływ na preferencje w przyjęciu danego zespołu są:
 - a. możliwość Zapewnienia wsparcia Studentom o szczególnych zdolnościach w zakresie projektowania gier (preferowane będą zespoły, w skład których wchodzi osoby przejawiające zdolności/wcześniejsze pozytywne doświadczenia w zakresie projektowania gier),
 - b. możliwość podniesienia kompetencji merytorycznych i metodycznych Nauczycieli przedmiotów matematyczno-informatycznych oraz wykładowców (preferowane będą zespoły deklarujące posiadanie jednego lub więcej Opiekunów),
 - c. wyrównanie szans na zdobycie zaawansowanych umiejętności w zakresie projektowania gier między Studentami z dużych i mniejszych ośrodków (preferowane będą zespoły reprezentujące uczelnie z mniejszych ośrodków miejskich i/lub posiadające w składzie osoby pochodzące z mniejszych miejscowości).
5. Dodatkowo podczas oceny zgłoszeń, jury zwraca szczególną uwagę na następujące kryteria:
 - a. doświadczenie związane z udziałem w Mistrzostwach w projektowaniu gier komputerowych dla studentów (pierwszeństwo przewidujemy dla zespołów złożonych z osób, które nie uczestniczyły w poprzednich edycjach Cyberiady)
 - b. potencjał Zespołu (np. dotychczasowe doświadczenie zespołu lub poszczególnych osób w zakresie tworzenia gier, sukcesy w konkursach itp.)
 - c. wielkość zespołu (preferowane będą zespoły 10-osobowe)
 - d. kreatywność (na podstawie odpowiedzi na pytanie kreatywne)
 - e. spójność przedstawionej koncepcji Gry głównej,
 - f. cechy wyróżniające daną Grę główną spośród innych zgłoszeń,
 - g. innowacyjność przykładowej rozgrywki/mechaniki zawartej w Grze głównej,
 - h. potencjał marketingowy (np. podkreślone w zgłoszeniu plany promocji oraz możliwości monetyzacji)
 - i. 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. sposób podzielenia proporcji Zespołu na poszczególne ścieżki tematyczne,
 - c. uzasadnienie przyporządkowania Gry głównej do gatunku i konwencji gier.
7. W przypadku remisu w ocenie zastosowanie znajdą następujące zasady:
 - a. czynnikiem decydującym o wyborze będzie wielkość miasta, w którym znajduje się uczelnia reprezentowana przez dany Zespół lub deklarowana przez większość osób wchodzących w skład Zespołu (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 — pierwszeństwo mają zgłoszenia, które wpłynęły we wcześniejszym terminie.
8. Wyniki rekrutacji online zostaną ogłoszone na Stronie w terminie maksimum 7 dni roboczych od dnia zakończenia rekrutacji online (w tym ewentualnego naboru

uzupełniającego). Dodatkowo każda osoba z Zespołu oraz przypisani do Zespołu Opiekunowie 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 roboczych od dnia zakończenia rekrutacji online (w tym ewentualnego naboru uzupełniającego). W wypadku uruchomienia naboru uzupełniającego Organizator będzie przekazywał informacje o wynikach na bieżąco.

9. Wraz z informacją dotyczącą wyników rekrutacji, każda osoba z Zespołu otrzyma link przekierowujący do wypełnienia indywidualnego formularza dla osób uczestniczących, który należy odesłać w terminie do 7 dni roboczych. Nieprzesłanie formularza przez wszystkich zadeklarowanych członków/członkinie Zespołu może się wiązać z wykluczeniem Zespołu z udziału w Cyberiadzie. W takim wypadku na jego miejsce zostanie zakwalifikowany kolejny Zespół z listy rezerwowej.
10. W indywidualnym formularzu dla osób uczestniczących, każdy/a Uczestnik/Uczestniczka jest zobligowany/a do podania następujących informacji:
 - a. imienia i nazwiska,
 - b. płci,
 - c. adresu e-mail,
 - d. numeru telefonu,
 - e. uczelni, jakiej jest studentem/studentką,
 - f. roku i kierunku studiów,
 - g. wielkości miejscowości, w której znajduje się uczelnia,
 - h. 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),
 - i. informacji o udziale lub jego braku we wcześniejszych edycjach Cyberiady lub innych działaniach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych. W wypadku deklaracji udziału - informacja o jego charakterze (osoba uczestnicząca, wolontariusz/ka, trener etc.) i częstotliwości (w ilu edycjach osoba brała udział)
 - j. informacji istotnych z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu, m.in.:
 - i. wielkość miejscowości zamieszkania
 - ii. motywacje i oczekiwania względem udziału w projekcie
 - iii. źródła informacji o projekcie
 - iv. wcześniejsze doświadczenie (lub jego brak) w zakresie tworzenia gier.
 - k. opcjonalnie - informacje o szczególnych potrzebach związanych z uczestnictwem danej osoby.
 - l. potwierdzenia akceptacji Regulaminu,
11. Do dalszego etapu projektu zostanie zakwalifikowanych od 38 do 46 zespołów, po 8-12 na każdą Bazę, tak by zachować minimalną liczbę uczestników/uczestniczek na poziomie 375 osób.
12. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproponowania wybranym Zespołom przypisania do innej Bazy niż wynika to z formularza zgłoszeniowego. Pozytywne rozpatrzenie propozycji może być elementem decydującym o możliwości zakwalifikowania danego Zespołu.
13. Każdy Uczestnik i Uczestniczka ma obowiązek indywidualnie uzupełnić każdą ankietę ewaluacyjną oraz pretest i posttest wiedzy.
14. 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.

15. W sytuacji gdy wyniki posttestów nie wykażą wymaganego minimum wzrostu kompetencji zakładanych w Projekcie, Organizator może podjąć decyzję o przeprowadzeniu dodatkowych pretestów i posttestów dla wszystkich osób uczestniczących lub w ramach wybranych ścieżek edukacyjnych.

16. Uczestnik lub Uczestniczka, którzy są niepełnoletni, zobowiązani są do dostarczenia Organizatorowi najpóźniej na 7 dni przed Wyprawą inauguracyjną 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 inauguracyjnej przewidziany jest 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 150 zł brutto dla jednej osoby uczestniczącej z Zespołu,
 - b. Zwrot kosztów podróży można uzyskać na podstawie prawidłowo wypełnionego Wniosku zwrotu kosztów podróży (zgodnego ze wzorem dostarczonym przez Organizatora). Załącznikami do Wniosku, dokumentującymi poniesione koszty, są:
 - i. Faktury do elektronicznych biletów kolejowych lub od przewoźników samochodowych, wystawione na dane Organizatora lub w wypadku faktur uproszczonych zawierające NIP nabywcy: 7123203276,
 - ii. Oryginalne bilety przewoźników kolejowych i samochodowych nabyte w kasie, w formie wydrukowanej, nieposiadające możliwości nadruku NIP nabywcy.
 - iii. W uzasadnionych przypadkach Zespół może zawnioskować o zwrot kosztów dojazdu prywatnym samochodem, w wysokości równej kosztowi przejazdu transportem publicznym na tej samej trasie.

- iv. Szczegółowe wytyczne dotyczące sposobu uzyskania zwrotów kosztów podróży zostaną udostępnione Uczestnikom i Uczestniczkom w formie odrębnego dokumentu.
 - c. Zespoły zobowiązane są do dostarczenia skanów lub elektronicznych oryginałów wszystkich dokumentów potwierdzających koszty podróży całego Zespołu w obie strony, w terminie maksymalnie 14 dni od dnia zakończenia danego wydarzenia stacjonarnego na wskazany adres e-mail finanse@cyberjada.info (Organizator może również wskazać w tym celu dedykowany formularz elektroniczny).
 - i. W wypadku Zespołów dostarczających jako załącznik do formularza bilety przewoźników kolejowych nabyte w kasie i niezawierające nr NIP nabywcy, wymagane jest przesłanie w wyżej wymienionym terminie papierowego oryginału biletu na adres Organizatora. Decyduje data dostarczenia.
 - ii. Ze względów organizacyjnych, przyjmuje się, że dla wydarzeń stacjonarnych, których realizacja zakończy się w terminie po 03.12.2025 r., maksymalny termin przesyłania Wniosków zwrotu kosztów podróży wraz z wymaganymi załącznikami to 18.12.2025.
 - iii. Formularze zwrotu kosztów wysłane po upływie 14 dni od dnia zakończenia danego wydarzenia stacjonarnego (lub po 18.12.2025 w wypadku wydarzeń realizowanych po 03.12.2025 r.), - **nie będą rozpatrywane.**
 - d. Zespoły zobowiązane są do dostarczenia wszystkich dokumentów nawet w wypadku gdy łącznie koszty te przekraczają 150 zł brutto na osobę uczestniczącą.
 - e. Organizator potwierdzi Liderowi/Liderce Zespołu poprawność dostarczonych dokumentów lub zażąda ich poprawy w wyznaczonym terminie.
 - f. Zwrot środków pieniężnych dokonywany jest na wskazany przez Zespół prywatny rachunek bankowy (np. Lidera/Liderki lub Opiekuna) w terminie do 14 dni od potwierdzenia przez Organizatora prawidłowości dostarczonych dokumentów.
 - g. Organizator nie zwraca kosztów biletów komunikacji miejskiej, parkingu, mandatów oraz opłat dodatkowych związanych z podróżą osób uczestniczących. Elektroniczny bilet kolejowy lub od innego przewoźnika, niezawierający NIP nabywcy 7123203276 również nie podlega możliwości rozliczenia jako dokument uprawniający do zwrotu kosztu podróży.
 - h. Organizator w uzasadnionych wypadkach może wyrazić zgodę na zwrot poniesionych kosztów podróży na rachunek indywidualnych osób uczestniczących z Zespołu.
 4. Udział w wydarzeniach stacjonarnych jest obowiązkowy dla Zespołów. Dla 3 zwycięskich zespołów obowiązkowy jest również udział w Warsztatach w studio gier.
 - a. Nieobecność powyżej 50% członków/członkiń Zespołu podczas wydarzeń stacjonarnych, może stanowić podstawę do eliminacji Zespołu z Cyberjady i/lub utraty możliwości uzyskania statusu Finalisty.
 5. Organizator nie zapewnia Uczestnikom/Uczestniczkom ubezpieczenia.

§5 Zasady punktacji

1. W czasie trwania Cyberiady Zespoły mogą otrzymywać punkty za wykonywanie Kamieni Milowych. Punktacji podlegać będą również materiały końcowe (gra główna, zwiastun, prezentacja) przesłane przez Zespół.
2. W ramach Cyberiady Zespoły mogą uzyskiwać punkty zgodnie z następującym schematem:
 - a. suma możliwych do zdobycia punktów w trakcie trwania zasadniczej części projektu, wynikająca z realizacji Kamieni Milowych stanowi 40% oceny końcowej (400 pkt),
 - b. suma możliwych do zdobycia punktów za Grę główną, zwiastun i prezentację stanowi 60% oceny końcowej (600 pkt),
 - 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.
 - d. 3 Zespoły z największą liczbą punktów stają się zwycięzcami Cyberiady.

§6 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. Zmiany mogą dotyczyć zarówno włączenia do projektu nowych osób, które nie uczestniczyły w Rekrutacji, jak również zmian personalnych w obrębie osób posiadających status Uczestnika/Uczestniczki i/lub Opiekuna/Opiekunki.
3. Zmianę należy zgłosić Organizatorowi na adres e-mail kontakt@cyberiada.info oraz do Animatora/Animatorki lokalnego danej Bazy, podając informację o zmianie składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów i przesyłając dane kontaktowe do osób, które dołączają do Cyberiady (Imię i nazwisko, rola w zespole, adres e-mail i nr telefonu).
 1. W sytuacji gdy dochodzi do zmiany składu osobowego Zespołu polegającej na wymianie pomiędzy dwoma Zespołami uczestniczącymi w projekcie, w zgłoszeniu zmiany należy wskazać również do jakiego zespołu Uczestnik/Uczestniczka lub Opiekun/Opiekunka byli przypisani przed zmianą.
 2. W sytuacji gdy dochodzi do zmiany składu osobowego Zespołu polegającej na dołączeniu do zespołu Uczestnika/Uczestniczki lub Opiekuna/Opiekunki, których Zespół zrezygnował z udziału w Cyberiadzie, w zgłoszeniu zmiany również należy wskazać do jakiego zespołu Uczestnik/Uczestniczka lub Opiekun/Opiekunka byli przypisani.
4. Za dokonanie zgłoszenia odpowiada Lider/ka, a w przypadku, gdy zmiana dotyczy osoby na stanowisku Lidera/ki – Opiekun/ka.
5. Zmiana zostanie dokonana po zaakceptowaniu przez Organizatora, który na wskazane adresy e-mail prześle dedykowany formularz zgłoszenia indywidualnego.

1. Osoby dołączające do Zespołu mają obowiązek wypełnienia indywidualnego formularza osoby uczestniczącej oraz akceptacji Regulaminu.
2. Organizator może zażądać również wypełnienia przez ww. osoby pretestów wiedzy oraz ankiet.
3. Wymogi zawarte w niniejszym paragrafie w pkt 5.1 oraz 5.2 nie mają zastosowania w sytuacji opisanej w pkt 3.1 oraz 3.2
6. Warunkiem wymiany zgłoszonego Uczestnika lub Uczestniczki na inną osobę, jest upewnienie się, że po dokonaniu zmiany w skład Zespołu wciąż wchodzi osoby reprezentujące każdą z 5 ścieżek edukacyjnych.
7. Po przesłaniu wymaganych dokumentów i weryfikacji danych Organizator potwierdzi Zespołowi zmianę.
8. Zmiany składu osobowego studentów/studentek wchodzących w skład Zespołu przekraczające 50% w stosunku do listy osób nadesłanych w zgłoszeniu w rekrutacji online, będą skutkować brakiem możliwości uzyskania przez Zespół statusu Finalisty.
9. W uzasadnionych przypadkach organizator może wyrazić zgodę na odstępstwo od reguły zawartej w ust. 7.
10. Zmiana obowiązuje od momentu jej potwierdzenia ze strony Organizatora.
11. W przypadku, gdy Zespół przestanie spełniać wszystkie kryteria wskazane w §2 ust. 1 – 4 powyżej, Organizator może podjąć decyzję o wykluczeniu Zespołu z Cyberiady.

II – Wyprawa Inauguracyjna

§1 Przebieg wydarzenia

1. Wyprawy inauguracyjne to 4 dwudniowe wydarzenia odbywające się w wybranych Bazach.
2. Udział w Wyprawach Edukacyjnych jest obligatoryjny dla Zespołów – udział Opiekunów nie jest wymagany.
3. Wyprawa inauguracyjna to wydarzenie mające charakter informacyjny, edukacyjny oraz wzmacniający współpracę w zespołach.
4. Podczas wydarzenia odbywają się:
 - a. Wprowadzenie do projektu oraz zasad uczestnictwa i harmonogramu,
 - b. wykład z zakresu podstaw projektowania gier dla wszystkich osób uczestniczących,
 - c. warsztaty w 5 ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design, project management, quality assurance),
 - d. pretesty wiedzy,
 - e. zajęcia z zakresu team building,
5. Brak obecności członków/członkiń Zespołu może mieć wpływ na uzyskanie przez Zespół statusu Finalisty.
 - a. Nieobecność poszczególnych osób na zajęciach stacjonarnych może zostać odpracowana:
 - i. w formie online — w wypadku wykorzystania na ten cel dostępnych dla zespołu godzin indywidualnych konsultacji online
 - ii. stacjonarnie — jeśli dany Uczestnik/Uczestniczka na własny koszt weźmie udział w analogicznym wydarzeniu stacjonarnym odbywającym

się w innej Bazie. Na takie działanie wymagana jest zgoda Organizatora.

- b. Nieobecność ponad 50% członków/członkiń danego Zespołu na wydarzeniu stacjonarnym, może skutkować wyeliminowaniem Zespołu z Cyberiady.

§2 Sprzęt

1. Zespoły biorące udział w Wyprawie inauguracyjnej powinny zadbać o posiadanie sprzętu komputerowego (laptopy, tablety etc.) umożliwiającego im udział w zajęciach merytorycznych.
2. Organizator zapewnia stabilne łącze internetowe, przedłużacze oraz stoły i krzesła umożliwiające pracę każdemu Zespołowi.
3. Na potrzeby Wyprawy inauguracyjnej Organizator, w miarę swoich możliwości, może przygotować dodatkowe komputery, które umożliwią aktywny udział w konferencji osobom lub Zespołom o gorszej sytuacji materialnej i sprzętowej (dalej **Sprzęt dodatkowy**). Potrzebę skorzystania ze Sprzętu dodatkowego należy zgłosić Animatorowi drogą mailową na co najmniej 7 dni przed terminem Wyprawy inauguracyjnej. W przypadku braku możliwości zapewnienia Sprzętu dodatkowego osobom, które zgłoszą taką potrzebę, Organizator niezwłocznie poinformuje takie osoby o tym fakcie.

III – Wsparcie edukacyjne online

§1 Zasady i założenia grywalizacji

1. Po zakwalifikowaniu się do Cyberiady, Zespoły będą pracować nad stworzeniem swojej gry video. Część prac będzie miała formę narzuconych przez Organizatora zadań indywidualnych lub grupowych, nazywanych Kamieniami Milowymi.
2. Wszystkie Kamienie Milowe, wraz z ich opisami, możliwą do zdobycia punktacją oraz komunikacją pomiędzy Organizatorem a Uczestnikami/Uczestniczkami tworzą system grywalizacji.
 - a. Organizator wyznaczy Specjalistę/tkę ds. grywalizacji — tj. osobę odpowiedzialną za wdrożenie i bieżący monitoring systemu grywalizacji.
3. Celami Kamieni Milowych są:
 - a. wsparcie Zespołów w procesie zdobywania wiedzy z zakresu tworzenia gier oraz zagadnień z nim powiązanych,
 - b. mobilizacja zespołów do regularnej pracy,
 - c. zachęta do integracji wewnątrz zespołów oraz wymiany inspiracji i doświadczeń.
4. Tematyka zadań przygotowanych w ramach Kamieni Milowych obejmować będzie:
 - a. zarządzaniem zespołem i procesem produkcji gry;
 - b. zdobywanie wiedzy, kompetencji i umiejętności;
 - c. współpracę w ramach społeczności twórców i branży gier;
 - d. promowanie projektu i konkursu.

5. 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.
6. Punkty zebrane dzięki realizacji Kamieni Milowych będą stanowić 40% oceny końcowej w Mistrzostwach.
7. By zaliczyć Kamień Milowy, Zespół ma obowiązek przedstawić Organizatorowi dowody jego wykonania w terminie określonym przez Organizatora wedle harmonogramu.
8. W przypadku wskazanych przez Organizatora Kamieni Milowych, dopuszcza się ich wykonanie maksymalnie do 4 tygodni po terminie. Każdy tydzień opóźnienia powoduje obniżenie oceny danego Kamienia Milowego o 20%.
9. Część Kamieni Milowych może przyjąć formę zadań fakultatywnych – tj. zespół będzie mógł zdecydować, które z kilku zaproponowanych zadań wykona na zaliczenie.
10. Niezaliczenie Kamienia Milowego nie ma wpływu na dalszą obecność Zespołu w Mistrzostwach.

§2 Wsparcie edukacyjne online

1. Jedną z form realizacji programu edukacyjnego Cyberiady jest wsparcie edukacyjne online.
2. Wsparcie edukacyjne online przyjmuje następujące formy:
 - a. Webinary – obowiązkowe zajęcia tematyczne w 5 ścieżkach programowych przygotowane zgodnie z wytycznymi programu nauczania Cyberiady.
 - i. Organizator wyznacza od 1 do 3 terminów w jakich zostaną przeprowadzone webinary dla każdego zagadnienia programowego znajdującego się w programie nauczania Mistrzostw. Udział w webinarach liczony jest do frekwencji Zespołu, na zasadach analogicznych do zajęć stacjonarnych.
 - ii. Osoby, które nie mogły wziąć udziału w żadnym z zaproponowanych terminów dla danego webinaru, mogą zwrócić się do Organizatora o udostępnienie nagrań wideo przeprowadzonych zajęć oraz zaliczenie obecności w ramach Konsultacji zaliczeniowych. Kontakt w ww. kwestii odbywa się na linii Lider zespołu – Animator konsultacji.
 - b. Konsultacje zespołowe – każdy zespół będzie mógł skorzystać z określonej liczby godzin konsultacji online i wykorzystać je w wybranym przez siebie zakresie obejmującym m.in.:
 - i. Dodatkowe zajęcia edukacyjne w tematyce uzgodnionej z Organizatorem,
 - ii. Konsultacje projektu gry i wsparcie w rozwiązywaniu napotkanych wyzwań,
 - iii. Konsultacje procesu pracy zespołowej,
 - iv. Zaliczenie programu zajęć stacjonarnych (w wypadku osób, które w uzasadnionych przypadkach nie wzięły udziału w zajęciach stacjonarnych),
 - c. Konsultacje zaliczeniowe – spotkania online dla Uczestników/Uczestniczek danej ścieżki edukacyjnej, weryfikujące zapoznanie się z treścią programu nauczania przekazywanego podczas webinarów.

- i. Organizator na podstawie dostępnych danych podejmuje decyzję o liczbie przeprowadzanych konsultacji zaliczeniowych, ich terminach oraz zakresie weryfikacji wiedzy.
 - ii. Informacja o terminach i trybie Konsultacji zaliczeniowych zostaną ogłoszone nie później niż 21 dni przed wyznaczonym terminem oddania prototypu Gry głównej.
 - iii. Skorzystanie z Konsultacji zaliczeniowych nie jest obowiązkowe oraz nie wpływa na zmniejszenie puli godzin Konsultacji zespołowych.
 - d. Kursy e-learning – fakultatywne kursy z zakresu tworzenia gier dostępne za pośrednictwem platformy e-learningowej lub na profilu Cyberiady w serwisie YouTube.
 - i. Organizator może podjąć decyzję, że część kursów e-learningowych wejdzie do podstawy programowej, a ich zaliczenie na platformie e-learningowej będzie obowiązkowe dla osób uczestniczących. Wówczas zaliczenie bądź nie, określonego kursu, wpływać będzie na frekwencję Zespołu na zasadach analogicznych do zajęć stacjonarnych. O takiej decyzji Organizator poinformuje drogą mailową Liderów/Liderki Zespołów, w terminie nie późniejszym niż data zakończenia ostatniej Wyprawy Inauguracyjnej.
 - e. Kamienie milowe wraz z informacją zwrotną – wykonanie poszczególnych Kamieni milowych będzie stanowić element praktycznego rozwoju umiejętności z zakresu tworzenia gier, a każdy zespół otrzyma indywidualnie ocenę z wykonania zadania.
3. Liczba godzin obowiązkowych webinarów oraz indywidualnych konsultacji online przypadających na dany Zespół, zależna będzie od ostatecznej liczby Zespołów biorącej udział w Cyberiadzie i zostanie ustalona w porozumieniu z Radą Programową.
4. Zespoły zostaną poinformowane o liczbie godzin obowiązkowych webinarów oraz liczbie godzin indywidualnych konsultacji online przypadających na Zespół podczas Wyprawy inauguracyjnej.

§3 Zasady wykorzystania konsultacji online do zaliczenia programu zajęć

1. W wypadku Uczestników/Uczestniczek, którzy nie wzięli udziału w zajęciach stacjonarnych, istnieje możliwość wykorzystania konsultacji online do zaliczenia ich programu.
2. Zaliczenie programu zajęć stacjonarnych i/lub online ma wpływ na wyliczenia frekwencji – tzn. jeśli Uczestnik/Uczestniczka zdecyduje się na tę formę wsparcia, jest to równoznaczne z anulowaniem nieobecności dotyczącej danej części programu.
3. Schemat komunikacji związanej z zaliczeniem programu zajęć stacjonarnych składa się z następujących elementów:
 - a. Uczestnik/Uczestniczka, która planuje zaliczenie programu zajęć przy wykorzystaniu konsultacji online, zgłasza ten zamiar do Lidera/Liderki Zespołu. W wypadku, gdy w Zespole jest więcej niż jedna osoba planująca zaliczyć program zajęć, Lider/Liderka może zdecydować by osoby biorące udział w zajęciach tej samej ścieżki edukacyjnej realizowały zaliczenie wspólnie.

- b. Lider/Liderka przekazuje Animatorowi konsultacji, informację na temat zapotrzebowania na skorzystanie z konsultacji online jako formy zaliczenia programu i ustala z nim dalszą ścieżkę komunikacji.
 - c. Osoby zaliczające program zajęć stacjonarnych otrzymują od Organizatora zakres materiału merytorycznego, jaki był przedmiotem tych zajęć. Uczestnik/Uczestniczka zobowiązują się w określonym terminie do zapoznania się z tym materiałem korzystając ze wskazanych źródeł lub poszukując informacji samodzielnie.
 - d. Uczestnik/Uczestniczka po opanowaniu otrzymanego zakresu materiału, zobowiązany jest uczestniczyć w 1 godzinie konsultacji online, które mają za zadanie:
 - i. Pomóc Uczestnikowi/Uczestniczce w wypadku problemów z przyswojeniem sobie lub zrozumieniem wskazanej części materiałów edukacyjnych
 - ii. Zweryfikować czy Uczestnik/Uczestniczka zapoznali się z otrzymanymi materiałami i opanowali je w zadowalającym zakresie.
 - e. Decyzję o zaliczeniu (lub nie zaliczeniu) programu zajęć stacjonarnych podejmuje trener/trenerka prowadzący konsultację online i przekazuje swoją decyzję Organizatorowi.
4. Niezależnie od liczby jednostek lekcyjnych, w których Uczestnik/Uczestniczka nie wzięli udziału w ramach zajęć stacjonarnych, zaliczenie ich programu odbywa się przy wykorzystaniu jednej godziny konsultacji online.
 5. Lider/Liderka ma obowiązek przekazać Animatorowi konsultacji zapotrzebowanie na skorzystanie z konsultacji online jako formy zaliczenia programu, nie później niż 21 dni przed wyznaczonym terminem oddania prototypu Gry głównej.
 6. Dla osób, które nie mogły wziąć udziału w webinarach, Organizator przewiduje możliwość zaliczenia ich w ramach Konsultacji zaliczeniowych lub Konsultacji zespołowych.
 - a. Lider/Liderka zobowiązany jest o poinformowaniu Organizatora o liczbie osób oraz zakresie tematycznym w jakim Uczestnicy/Uczestniczki planują zaliczać program webinarów w ramach Konsultacji zaliczeniowych, nie później niż 28 dni przed wyznaczonym terminem oddania prototypu Gry głównej.
 - b. Decyzje o liczbie, terminach i zakresie Konsultacji zaliczeniowych podejmuje Organizator.

IV - Wyprawy Edukacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Dalszy etap Cyberiady to 4-dniowe obozy edukacyjne odbywające się w każdej Bazie.
2. Udział w Wyprawach Edukacyjnych jest obligatoryjny zarówno dla członków i członkiń Zespołów, jak i Nauczycieli/Nauczycielek akademickich.
3. Zespoły są zobligowane do uczestnictwa w wyjazdach i stuprocentowej frekwencji. W sytuacji, gdy student lub studentka z danego Zespołu nie będą mogli pojawić się na Wyprawie, mają obowiązek powiadomić o tym Animatora lokalnego drogą mailową lub telefonicznie z co najmniej dwudniowym wyprzedzeniem. Organizator może poprosić o podanie przyczyny braku możliwości udziału w wydarzeniu.

4. Brak obecności członków/członkiń Zespołu może mieć wpływ na uzyskanie przez Zespół statusu finalisty.
 - a. Nieobecność poszczególnych osób na zajęciach stacjonarnych może zostać odpracowana, w wypadku wykorzystania na ten cel dostępnych dla zespołu godzin indywidualnych konsultacji online lub przez udział na własny koszt w analogicznym wydarzeniu zorganizowanym w innej Bazie.
 - b. W wypadku jeśli Uczestnik/Uczestniczka nie mógł/mogła wziąć udziału w zajęciach stacjonarnych z przyczyn niezależnych od siebie lub z winy Organizatora, należy zgłosić ten fakt Animatorowi lokalnemu – Organizator na podstawie otrzymanych informacji może podjąć decyzję by usprawiedliwić nieobecność danej osoby. Osoba nieobecna otrzyma zakres materiałów merytorycznych i źródeł, które umożliwiają nadrobienie materiału oraz możliwość skorzystania z dodatkowej godziny indywidualnych konsultacji online, która nie będzie odliczana od puli konsultacji przypisanej do Zespołu. Uczestnik/Uczestniczka nie jest zobligowany/a do skorzystania z tej formy wsparcia i nie będzie to wpływać na status usprawiedliwienia nieobecności.
5. Głównym celem wyjazdów jest pogłębianie współpracy w Zespołach oraz rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności osób uczestniczących. Wyjazdy mają również na celu stworzenie przyjaznej i pozbawionej rywalizacji atmosfery pomiędzy członkami i członkiniami poszczególnych Zespołów.
6. Program Wyprawy Edukacyjnej dzieli się na następujące elementy:
 - a. Działania informacyjne oraz integracyjne – program będzie wspierał uporządkowanie procesów dziejących się w ramach Cyberiady i zaangażowanie Zespołów w ostatnie przygotowania gier głównych przed finałem, a także pogłębieniu współpracy wewnątrz Zespołów,
 - b. Lem game jam — działanie w ramach którego Zespoły zaprojektują gry inspirowane opowiadaniem Stanisława Lema.
 - i. Gry nie podlegają ocenie
 - ii. Po zakończeniu game jamu odbędzie się sesja prezentacji gier i udzielania informacji zwrotnej zespołom,
 - iii. Prototypy zostaną opublikowane na serwisie itch.io Cyberiady i będą narzędziem promocji projektu.
 - iv. W Lem game jamie dozwolony jest udział Nauczycieli/Nauczycielek akademickich – zarówno jako wsparcie Opiekunów zespołów jak również możliwość stworzenia własnych prototypów gier.
 - c. Warsztaty w ścieżkach tematycznych.
7. Osobne zajęcia odbędą się dla Nauczycieli/Nauczycielek akademickich.
8. Podczas wyjazdów uczestnicy otrzymają do realizacji Kamienie milowe, o tematyce nawiązującej do integracji i pracy grupowej. Ich realizacja będzie miała wpływ na ogólną punktację w Mistrzostwach.

V - Gala Finałowa

§1 Zasady i założenia

1. Gala finałowa to wydarzenie podsumowujące Cyberiadę, podczas którego z grona Finalistów wyłonieni zostaną zwycięzcy Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych.
2. Zespoły przesyłają Organizatorowi ostateczny efekt prac, jakie zostały wykonane podczas trwania Cyberiady. Materiały, jakich oczekuje Organizator i które będą podlegać ocenie jury w ramach Gali finałowej, to:
 - a. prototyp Gry wideo w formacie grywalnego buildu na komputerach PC,
 - b. zwiastun wideo w/w Gry,
 - c. prezentacja Zespołu sporządzona w formacie PDF, ODP lub PPTX.
3. Termin przesłania materiałów wskazanych w ust. 2 powyżej określa Organizator. Termin ten będzie nie krótszy niż 6 miesięcy od wysłania Zespołowi informacji o zakwalifikowaniu do Cyberiady.
4. Przesłane materiały ocenia jury, które zostanie powołane przez Organizatora. Jury składa się ze specjalistów/specjalistek związanych z branżą gier wideo.
5. Aby otrzymać tytuł „Finalisty Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych Cyberiada”, Zespół musi spełnić łącznie poniższe warunki:
 - a. Przesłanie w określonym przez Organizatora terminie prototypu Gry głównej,
 - b. Skład Uczestników/Uczestniczek Zespołu nie zmienił się o więcej niż 50% osób w stosunku do składu przesłanego w zgłoszeniu rekrutacyjnym,
 - c. Frekwencja każdego z członków i członkiń zespołu na zajęciach stacjonarnych oraz obowiązkowych webinarach i/lub kursach e-learning wynosi więcej niż 50%,
 - d. Ankiety ewaluacyjne oraz pretesty i posttesty zostały wypełnione przez co najmniej 85% Zespołu.

§2 Kryteria oceny i wybór zwycięskich zespołów

1. Jury oceni końcowe materiały przesłane przez Zespoły w następujących kryteriach:
 - a. GRA:
 - i. ogólny pomysł na grę,
 - ii. gameplay i mechanika,
 - iii. elementy światotwórcze, narracyjne i klimat gry,
 - iv. spójność designu,
 - v. spójność elementów tworzących warstwę audiowizualną gry
 - vi. wykonanie techniczne
 - b. ZWIASTUN:
 - 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. PREZENTACJA:
 - i. jasność i efektywność przekazu
 - ii. sposób i stopień zaprezentowania zespołów i poszczególnych osób
 - iii. sposób i stopień zaprezentowania gry
2. Jury może zadecydować o przyznaniu wyróżnień za wysoki poziom realizacji komponentów charakterystycznych i wyjątkowych dla danej Gry, które nie zostały wymienione we wcześniejszych kategoriach, lub za autorskie elementy Gry.
3. Suma punktów możliwych do zdobycia za Grę główną, zwiastun i prezentację wynosi 600. Szczegółowy podział punktacji i opis kryteriów zostanie opublikowany przez Organizatora na Stronie nie później niż do 31.12.2025 r.
4. Cyberiadę wygrywają równorzędnie trzy Zespoły. To zespoły, które zdobędą najwięcej punktów w wyniku oceny jury oraz dzięki realizacji Kamieni Milowych:
 - a. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Cyberiady, wynikająca z realizacji Kamieni Milowych.
 - b. 60% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury podczas Gali Finałowej.
5. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi na Gali Finałowej.
6. Szczegółowe wyniki oceny wszystkich Zespołów zostaną udostępnione publicznie w terminie maksymalnie 30 dni od Gali Finałowej.

VI - Nagrody

§1 Nagrody

1. Wszystkie osoby zakwalifikowane do udziału w Cyberiadzie otrzymają drobne nagrody i upominki w postaci gadżetów,
2. Każda osoba należąca do zespołu, który zyskał status Finalisty otrzyma również dyplom (w wersji papierowej lub cyfrowej) potwierdzający uczestnictwo w Cyberiadzie oraz pozycję w klasyfikacji open, którą zajął reprezentowany przez nią Zespół.
3. Nagrodą główną dla trzech najlepszych Zespołów w Cyberiadzie są specjalistyczne warsztaty w studio gier, gdzie spotkają się z czołowymi na świecie projektantami gier oraz wezmą udział w prelekcji i warsztatach pokazujących proces produkcji i dystrybuowania gier.

VII - 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. 60 Nauczycieli i Nauczycielek akademickich z terenu całej Polski, którzy za udział w projekcie otrzymają wynagrodzenie w wysokości 4000 zł brutto brutto.
3. Wynagrodzenie zostanie wypłacone w 2026 r. na podstawie umowy cywilno-prawnej określającej m.in. warunki zaangażowania danego/danej Nauczyciela/Nauczycielki akademickiej.
4. Zakres programu wsparcia Nauczycieli i Nauczycielek akademickich częściowo pokrywa się z działaniami dla Studentów i Studentek.
5. 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.
6. Organizator wyznaczy osobę pełniącą funkcję Animatora/Animatorki sieci akademików, która będzie odpowiedzialna za kontakt i organizację pracy tej grupy.
7. Nauczyciele i nauczycielki akademicy zobowiązani są do wypełnienia pretestów, posttestów oraz ankiet ewaluacyjnych przesłanych przez Organizatora. Wypełnienie ich stanowi warunek konieczny wypłaty wynagrodzenia o którym mowa w pkt 2.
8. Nauczycielom i nauczycielkom akademickim przysługują zwroty kosztów podróży na zasadach analogicznych do opisanych w Rozdziale I, § 4 pkt. 3.
9. 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. Wydarzenie odbędzie się w dniach od 28 do 30 listopada w Warszawie.
 - ii. Opieka nad / współpraca z Zespołem uczestniczącym w Cyberiadzie. Minimum 3 h kontaktu nauczyciela/nauczycielki miesięcznie z Zespołem w okresie trwania Mistrzostw.
 - iii. Udział w Wyprawie edukacyjnej (4 dni) w 2026 r.
 - b. fakultatywnych:
 - i. Stworzenie artykułu do publikacji naukowej,
 - ii. Zaangażowanie w tworzenie sieci gamedevu akademickiego, tj. nieformalnej grupy nauczycieli i nauczycielek akademickich współpracujących z branżą gamedev.
 - iii. Prowadzenie zajęć online w formie webinarów lub konsultacji 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 więcej aktywności obowiązkowych. 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 2025 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.

VIII - Wykluczenie z Cyberiady

§1 Kryteria wykluczeń

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia, tj. eliminacji Zespołu z Mistrzostw w przypadku zaistnienia chociażby jednej z poniższych okoliczności w odniesieniu do tego Zespołu lub któregośkolwiek z jego członków, członkiń lub Opiekunów:
 - a. naruszenia postanowień Regulaminu przez Zespół lub któregośkolwiek członka/członków Zespołu lub Opiekuna/Opiekunkę,
 - b. gdy nadesłana przez Zespół gra nie jest efektem pracy Uczestników/Uczestniczek biorących udział w Mistrzostwach (np. została stworzona i/lub opublikowana poza czasem trwania Cyberiady lub w pracę nad nią były zaangażowane osoby nieuczestniczące w Cyberiadzie).

- c. gdy nadesłana przez Zespół gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych są efektem plagiatu,
 - d. 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 IX §1 ust. 2 Regulaminu,
 - e. 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,
 - f. gdy uczestnik w sposób celowy zniszczył lub uszkodził mienie należące do innej osoby biorącej udział w Cyberiadzie, obsługi lub lokacji, w jakiej odbywa się Cyberiada,
 - g. uczestnik wykazał się zachowaniem o niesportowym charakterze lub o podłożu dyskryminacyjnym wobec innych uczestników Cyberiady, obsługi Cyberiady lub obsługi wydarzenia.
 - h. gdy na danym wydarzeniu stacjonarnym (Wyprawa inauguracyjna, Wyprawa edukacyjna, Gala finałowa, Warsztaty w studio gier) pojawi się mniej niż 50% osób wchodzących w skład Zespołu.
2. W przypadkach wskazanych w ust. 1 powyżej, w zależności od rangi przewinienia, Organizator może wystosować upomnienie dla Zespołu lub członka/członków Zespołu.
 3. Każdy przypadek upomnienia lub eliminacji rozpatrywany jest indywidualnie przez Organizatora. Osobami odpowiedzialnymi za zbadanie sytuacji są Animator/ka społeczności oraz Animator/ka lokalny/a Bazy, w jakiej dokonano naruszenia, a także dobrani przez nich specjaliści.
 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 powód eliminacji Zespołu.
 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 oraz statusu finalisty, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań. 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 może w dowolnym momencie zrezygnować z udziału w Cyberiadzie na własne życzenie, bez podawania powodu.

2. Aby zrezygnować z udziału w Cyberiadzie, Lider/Liderka musi wysłać do Organizatora maila na adres: kontakt@cyberiada.info z decyzją o rezygnacji.
3. Po potwierdzeniu telefonicznym ze strony Organizatora chęci rezygnacji, Zespół zostaje usunięty z projektu.
4. Organizator może, ale nie musi przyjąć inny Zespół zgłaszający się do Cyberiady na miejsce tego, który zrezygnował.
5. Samodzielna rezygnacja z udziału powoduje utratę prawa do nagrody, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań Cyberiady.

§3 Użycie Assetów oraz narzędzi AI

1. W ramach prac wykonywanych przez Zespoły na potrzeby Cyberiady nie są dopuszczane płatne assety oraz płatne narzędzia AI.
2. Zespoły mają prawo korzystać z assetów w całym toku Cyberiady (do stworzenia gry i/lub Kamienia Milowego). Assety te muszą znajdować się na otwartej bądź darmowej licencji (tj. być dostępne nieodpłatnie w czasie trwania Mistrzostw).
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 prowadzeniem dokumentacji i dołączeniem jej do złożonej pracy w postaci informacji zawierającej:
 - a. pochodzenie assetu (strona www, termin pobrania),
 - b. funkcję assetu (do czego służy),
 - c. jaką rolę pełni asset w kontekście gry lub Kamienia Milowego (co zmienia w grze lub zadaniu, po co został tam wprowadzony).
5. Każdorazowe wprowadzenie do gry treści/obiektu etc. Wygenerowanego lub edytowanego przez nieodpłatne narzędzia AI, wiąże się z obowiązkowym prowadzeniem dokumentacji i dołączeniem jej do złożonej pracy w postaci informacji zawierającej:
 - a. wskazanie narzędzia z jakiego skorzystano,
 - b. umiejscowienie elementu w grze lub zastosowanie w ramach Kamienia milowego,
 - c. przykłady użytych promptów.
 - d. w wypadku edycji autorskiej treści/obiektu za pomocą narzędzi AI dokumentacja powinna zawierać plik oryginalny, a w opisie treści/obiektu powinno się znaleźć zarówno nazwisko Autora/Autorski oryginały jak również nazwa narzędzia użytego do edycji.
6. Zapisy pkt. 5 dotyczą również odpłatnych i nieodpłatnych narzędzi/programów, które posiadają funkcjonalności AI.
7. Organizator może w ramach Cyberiady zawęzić pole korzystania z darmowych assetów oraz narzędzi AI, wskazując konkretne bazy i/lub narzędzia. O takiej informacji zostaną poinformowane wszystkie Zespoły przed rozpoczęciem Wypraw inauguracyjnych
8. Wobec Zespołów, którym udowodnione zostanie użycie płatnych assetów i/lub narzędzi AI, zostaną wyciągnięte konsekwencje zgodnie z rozdziałem VIII Regulaminu.

IX - 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 milestony i inne zadania, a także efekt prac Zespołu wskazany w rozdziale VI §1 ust. 2 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 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 lub 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 członka lub członkini Zespołu, Opiekuna lub innych osób, Zespół oświadcza, że posiada udokumentowaną zgodę 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.

6. Na każde żądanie Organizatora Zespół ma obowiązek dostarczyć Organizatorowi dokumenty potwierdzające wyrażone zgody na wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku przez Organizatora na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.

X - 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 Raclawickie 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 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. w szczególności 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 przeprowadzonych Mistrzostw. 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 i Uczestniczkom 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.

XI – 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 Racławickie 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 projektu.

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. Zmiana taka nie naruszy praw nabytych już przez uczestników. Każdorazowa zmiana Regulaminu wchodzi w życie z chwilą jego publikacji na Stronie.
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.