

Regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Cyberiada

wersja regulaminu z dn. 09.11.2021 – UWAGA – przed przestaniem zgłoszenia prosimy o sprawdzenie na stronie www.cyberiada.games aktualnej wersji regulaminu.

Słownik pojęć:

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

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

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 możliwie najszybsze podróże. W Cyberiadzie przewidzieliśmy następujące lokalizacje baz:

- Baza Łuczniczki (Bydgoszcz/okolice)
- Baza Żubra (Białystok/okolice)
- Baza Krasnali (Wrocław/okolice)
- Baza Czarta (Lublin/okolice)
- Baza Smoka (Kraków/okolice)

Wyprawa kwalifikacyjna - trzydniowe wydarzenie łączące ze sobą format konferencji z wykładami zaproszonych prelegentów z zawodami game jam. Wyprawa ma na celu wzrost kompetencji z zakresu projektowania gier, integrację twórców i twórczyń gier z różnych ośrodków akademickich, ale przede wszystkim służy wybraniu najlepszych Zespołów, które wezmą udział w zasadniczej części Cyberiady. Podczas Wyprawy kwalifikacyjnej istnieje możliwość stworzenia Zespołów z osób, które zgłosiły się do Cyberiady w trybie indywidualnym.

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.

Milestone'y/milestone'y/kamienie milowe - miesięczny zestaw zadań, które muszą wykonać Zespoły zakwalifikowane do zasadniczej części Cyberiady (po Wyprawie kwalifikacyjnej).

Zespoły wysyłają dowody wypełnionych zadań w terminach określonych przez Organizatora i za prawidłowe ich wypełnienie dostają punkty do kwalifikacji końcowej.

Opiekun/Opiekunka – nauczyciel/nauczycielka akademicki/a przypisany/a do Zespołu; powinien/powinna być pracownikiem uczelni, którą reprezentuje Zespół. Zespół powinien posiadać co najmniej 1 opiekuna, lecz nie więcej niż 3. W zasadniczej części Cyberiady musi wziąć udział 32 nauczycieli/ek akademickich, w związku z czym istnieje możliwość, że do działań projektu zostaną zaproszone osoby pracujące na uczelni, ale niepełniące funkcji opiekuna (np. wyróżniający się Opiekunowie Zespołów wyeliminowanych podczas Wypraw kwalifikacyjnych)

Uczestnik/Uczestniczka – student/studentka wchodząca w skład Zespołu, którego zgłoszenie zostało rozpatrzone pozytywnie, a tym samym Zespół został zakwalifikowany do udziału co najmniej w Wyprawie kwalifikacyjnej. Uczestnikami/Uczestniczkami mogą zostać również osoby, które zgłosiły się do projektu indywidualnie i dołączyły do jakiegoś zespołu (lub stworzyły zespół) w trakcie trwania projektu.

Zespół – grupa osób składająca się z od 6 do 9 studentów i studentek, która zgłosiła chęć udziału w Cyberiadzie poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego oraz reprezentuje daną uczelnię. W skład Zespołu nie muszą wchodzić studenci/studentki z wyłącznie jednej uczelni – osoby studiujące na danej uczelni powinny stanowić większość oraz Zespół powinien posiadać Opiekuna/Opiekunkę pracującą również na tej uczelni. Zespół może zostać również utworzony podczas Wyprawy kwalifikacyjnej z osób zgłaszających się indywidualnie do Cyberiady i mieć przydzielonego odgórnie opiekuna/opiekunkę.

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.).

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.)

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.

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. Od tego momentu tytuł Gry głównej stanowi również nazwę Zespołu tworzącego tę grę, używaną w celach informacyjnych oraz promocyjnych przez Organizatora.

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 (1. gra powstaje na game jam w ramach Wyprawy kwalifikacyjnej, 2. gra to Gra główna, 3. gra 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.

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

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

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

1. 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) 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.

Zjazd Edukacyjny/Wyprawa weryfikacyjna - 10 jednodniowych zjazdów dla Zespołów. Dla każdej z Baz odbędą się po dwa zjazdy, w których weźmie udział po 5 Zespołów zakwalifikowanych z danego regionu. Zjazdy planowane są na 2022 rok.

Strona – strona internetowa Cyberiady www.cyberiada.games

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

I - Założenia ogólne i rekrutacja

§1 Organizator i forma Cyberiady

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 - 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, ul. Szpinalskiego 4/17, 20-860 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: Ten Square Games S.A., Centrum Badań Gier Wideo UMCS Lublin, Uniwersytet Morski w Gdyni, Polskie Towarzystwo Badania Gier, Reality Unit Sp. z o.o., Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy.
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 (Wyprawy Kwalifikacyjne, wyjazdy i zjazdy edukacyjne).
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 Kwalifikacyjne,
- c. Zasadnicza część Cyberiady, na którą składają się: Wyjazdy edukacyjne, zadania miesięczne, Zjazdy edukacyjne, konsultacje online, Gala śródfinałowa "Wyprawa do Najwyższej Fazy Rozwoju" przygotowanie Gier wideo i Gala finałowa "Bitwa konstruktorska".

§2 Zasady rekrutacji online

1. Do Cyberiady mogą zgłaszać się Zespoły złożone ze Studentów i Studentek oraz Nauczycieli i Nauczycielek akademickich, reprezentujących wybraną uczelnię wyższą, które chcą zrealizować autorski pomysł na grę.
2. Każdy Zespół musi spełniać następujące wymogi:
 - 1) Zespół musi liczyć od 6 do 9 osób (Studentów i Studentek)
 - 2) Każdy Zespół musi mieć wybrane minimum po 2 osoby do każdej z trzech 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). Osoba nie może należeć jednocześnie do więcej niż jednej ścieżki edukacyjnej.
 - 3) W skład każdego Zespołu może wejść maksymalnie 6 osób płci męskiej. Zespoły, których skład jest mieszany pod względem płciowym (zawierają przynajmniej jedną osobę o płci innej niż męska) mogą być traktowane preferencyjnie przy ocenie projektów (np. w wypadku remisów punktowych)
 - 4) Nie wszystkie osoby w Zespole muszą studiować na tej samej uczelni, ale każdy Zespół powinien zadeklarować, jaką uczelnię będzie reprezentować (np. na podstawie przeważającej liczby studentów/studentek z danej uczelni w Zespole). Wyjątek od tej reguły mogą stanowić Zespoły uformowane z osób zgłaszających się indywidualnie.
3. Do Zespołu musi być przypisanych od 1 do 3 Opiekunów/ek z danej uczelni. Opiekun/ka musi być osobą, która w chwili przesłania zgłoszenia jest zatrudniona na uczelni wybranej do reprezentowania przez Zespół. W przypadku braku możliwości znalezienia opiekuna istnieje możliwość przypisania opiekuna z innej uczelni - należy skontaktować się z Organizatorem pod adresem e-mail: kontakt@cyberiada.info
4. Opiekun/Opiekunka na etapie rekrutacji online może być przypisana do więcej niż jednego Zespołu. W przypadku, gdy do Wyprawy kwalifikacyjnej zakwalifikowane zostaną Zespoły, do których przypisany jest ten sam Opiekun/Opiekunka, to ten Opiekun/Opiekunka musi podjąć decyzję, do którego z Zespołów będzie przypisany. Informację o podjętej decyzji Opiekun ma obowiązek przekazać Organizatorowi na adres e-mail kontakt@cyberiada.info w ciągu 3 dni od momentu otrzymania informacji o zakwalifikowaniu ostatniego z takich Zespołów. W takim przypadku pozostałe Zespoły, do których przypisany był ten Opiekun i jednocześnie był on jedynym Opiekunem przypisanym do Zespołu, mają obowiązek zgłosić w to miejsce nowego Opiekuna na adres e-mail kontakt@cyberiada.info w ciągu 3 dni od momentu

przekazania przez tego Opiekuna decyzji, o której mowa w zdaniu poprzedzającym. Zgłoszenie takie powinno obejmować dane Opiekuna/Opiekunki wskazane w ust. 9 pkt 1) poniżej.

5. W każdym Zespole jeden ze Studentów lub jedna ze Studentek będzie pełnił/a rolę Lidera/ki.
6. 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.
7. Z jednej uczelni może być zgłoszonych kilka Zespołów, ale żaden Uczestnik/Uczestniczka ani Opiekun/Opiekunka nie może wchodzić w skład więcej niż jednego Zespołu.
8. Zgłoszeń należy dokonywać za pośrednictwem jednego z formularzy zamieszczonych na Stronie – dla zgłoszeń Zespołowych i Indywidualnych.
9. Aby prawidłowo zgłosić Zespół, należy spełnić łącznie poniższe warunki:
 - 1) Wypełnić formularz zgłoszeniowy, podając w nim wszystkie następujące informacje i przesłać:
 - a) Informacje o Zespole:
 - Baza, do której aplikuje Zespół,
 - Dane uczelni, którą ma zamiar reprezentować Zespół (w tym województwo),
 - 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 trzech ścieżek edukacyjnych, o których mowa w ust. 2 pkt 2) powyżej (game design, game development, experience design), jak również wskazanie, kto pełnić będzie funkcję Lidera,
 - 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 zobowiązania do realizacji wydarzenia popularyzującego gamedev na uczelni oraz otrzyma wynagrodzenie za jego realizację. W wypadku braku opiekuna wpisanie informacji na ten temat wraz z kontaktem z Organizatorem.
 - b) Pomysł na Grę główną:
 - Tytuł,
 - Kategoria gry,
 - Uzasadnienie wyboru kategorii,
 - Opis,
 - Unique Selling Points (cechy wyróżniające Grę główną spośród innych podobnych gier),
 - Opis przykładowego zadania, jakie czeka gracza w Grze głównej.
 - 2) zaakceptować Regulamin,
 - 3) potwierdzić zgłoszenie w odpowiedzi na maila od Organizatora.
10. Aby prawidłowo zgłosić się indywidualnie, należy spełnić łącznie poniższe warunki:
 - 1) Wypełnić formularz zgłoszeniowy, podając w nim wszystkie następujące informacje i przesłać:
 - a) Imię i nazwisko

- b) Baza, do której osoba aplikuje oraz Baza drugiego wyboru,
 - c) Dane uczelni, na której dana osoba studiuje, rok i kierunek studiów,
 - d) Płeć, adres e-mail, wielkość miejsca zamieszkania, informacja o wyborze jednej z trzech ścieżek edukacyjnych, o których mowa w ust. 2 pkt 2) powyżej (game design, game development, experience design)
 - e) Krótka informacja o dotychczasowym doświadczeniu w zakresie tworzenia gier komputerowych lub ścieżek edukacyjnych;
 - f) Opis jakiego rodzaju gry w ramach Cyberiady chciałaby dana osoba tworzyć
 - g) Odpowiedź na pytanie dlaczego dana osoba chciałby zostać Uczestnikiem/Uczestniczką Cyberiady
- 2) zaakceptować Regulamin,
 - 3) potwierdzić zgłoszenie w odpowiedzi na maila od Organizatora.
11. W uzasadnionych wypadkach Organizator może zwrócić się do Zespołu lub osoby indywidualnej o uzupełnienie lub poprawienie danych podanych w formularzu.
 12. 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.
 13. Dokonując zgłoszenia, Zespół zapewnia, że członkowie Zespołu posiadają pełnię praw autorskich do przesłanego filmu, a w przypadku, gdy film będzie zawierać wizerunek osób – że posiadają zgodę tych osób na rozpowszechnianie wizerunku w nim zawartego na zasadach opisanych w rozdziale X §2 Regulaminu.
 14. Organizator ma prawo wykluczyć Zespół z udziału w Cyberiadzie w przypadku podejrzenia próby wpływania na wyniki Cyberiady lub w przypadku naruszenia przez któregośkolwiek ze studentów i studentek należących do Zespołu lub Opiekunów/Opiekunek warunków Regulaminu.
 15. Rekrutacja online trwa od 20.10.2021 do 16.11.2021.
 16. W przypadku, gdy liczba prawidłowych zgłoszeń zespołowych do Cyberiady będzie mniejsza niż 25 lub uniemożliwi równomierne rozłożenie geograficzne Zespołów, Organizator otworzy nabór uzupełniający w rekrutacji online, który potrwa od 06.11.2021 do 16.11.2021 lub do wyczerpania miejsc. W naborze uzupełniającym zgłoszenia będą weryfikowane każdego dnia – 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.
 17. Zgłoszenia indywidualne do danych baz będą rozpatrywane do momentu uzyskania w danej bazie potencjału stworzenia zespołu (tj. do danej bazy muszą wpłynąć co najmniej po 2 zgłoszenia indywidualne z każdej ze ścieżek edukacyjnych co umożliwi stworzenie kompletnego Zespołu). W wyjątkowych sytuacjach Organizator lub Zespoły mogą zaoferować osobom indywidualnym dołączenie do już istniejącego zespołu.

18. Jeśli po 16.11.2021 liczba prawidłowo zgłoszonych do Cyberiady Uczestników/Uczestniczek będzie mniejsza niż 210 studentów_ek oraz 32 nauczycieli_ek akademickich i/lub liczba zgłoszonych osób uniemożliwi równomierne rozłożenie geograficzne Zespołów, Organizator może zdecydować o 1) podjęciu działań zmierzających do realizacji Cyberiady w zmniejszonym wymiarze liczby Zespołów albo 2) 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.

§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 (z wyjątkiem zastosowania rozwiązań wskazanych w Rozdziale I, §2, ustęp 16).
4. Jury składać się będzie z 5 osób (reprezentantki i reprezentanci szeroko rozumianego środowiska game dev oraz akademicy i akademiczki 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 znajdą 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. wyżej ocenione zostaną zespoły reprezentujące różnorodność płciową w składzie osobowym (min. 1 osoba płci innej niż męska)

- c. 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 (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 od dnia zakończenia rekrutacji online (w tym ewentualnego naboru uzupełniającego). W wypadku uruchomienia naboru uzupełniającego Organizator będzie przekazywał informacje o wynikach na bieżąco.
 9. Do dalszego etapu projektu zostanie zakwalifikowanych maksymalnie 50 zespołów, po 5-7 na każdą Bazę, tak by zachować minimalną liczbę uczestników/uczestniczek na poziomie 210 osób.
 10. Zespoły, które przejdą ten etap, zostaną zakwalifikowane do Wypraw Kwalifikacyjnych odbywających się w każdej z Baz: Bydgoszcz, Lublin, Białystok, Wrocław, Kraków.
 11. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproponowania wybranym Zespołom uczestnictwa w Wyprawie Kwalifikacyjnej w innej Bazie niż docelowo wybranej przez Zespół.
 12. Po informacji o zakwalifikowaniu Zespołu lub indywidualnie na podstawie zgłoszenia, każdy Uczestnik i Uczestniczka powinna uzupełnić ankietę ewaluacyjną (pretest), która posłuży Organizatorowi do stworzenia bardziej dostosowanego materiału edukacyjnego podczas Cyberiady. Link do ankiety w wersji online zostanie wysłany każdej osobie z zakwalifikowanego Zespołu na podany w zgłoszeniu adres e-mail lub Organizator może podjąć decyzję, by pretesty zostały przeprowadzone stacjonarnie podczas Wypraw kwalifikacyjnych.
 13. 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.
 14. 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 niewyłączonej, 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 Kwalifikacyjnej, wyjazdach i zjazdach edukacyjnych oraz warsztatach odbywających się w ramach zasadniczej części Cyberiady zostanie przewidziany zwrot kosztów podróży realizowany na podstawie biletów lub faktur za wynajem busa, dokonywany na poniższych zasadach:
 - a. Wysokość gwarantowanego zwrotu kosztów dojazdu i powrotu na pojedyncze wydarzenie wynosi 1000 zł brutto dla jednego Zespołu,
 - b. Zespoły zobowiązane są do dostarczenia wszystkich dokumentów potwierdzających koszty podróży w obie strony w terminie do dnia 20.12.2021 r., nawet w wypadku gdy łącznie koszty te przekraczają 1000 zł brutto,
 - c. Zwrot dokonywany jest na wskazany przez Zespół prywatny rachunek bankowy (np. Opiekuna) w terminie do dnia 31.12.2021 r. pod warunkiem dostarczenia wszystkich dokumentów potwierdzających koszty podróży i z zachowaniem terminu ich dostarczenia,
 - d. W wypadku zaistnienia niezagospodarowanych środków finansowych w ogólnej puli środków przeznaczonych na zwroty, kwota w dyspozycji Organizatora zostanie podzielona proporcjonalnie pomiędzy wszystkie Zespoły, które przekroczyły kwotę kosztów 1000 zł brutto, i zwrócona na wskazane przez te Zespoły rachunki bankowe.
4. Udział w wydarzeniach stacjonarnych - Wyprawy Kwalifikacyjne, Wyprawy edukacyjne, Wyprawy weryfikacyjne, Gala Śródfinałowa, Gala finałowa, Warsztaty w studio gier – jest obowiązkowy dla Zespołów.
5. Organizator nie zapewnia Uczestnikom/Uczestniczkom ubezpieczenia.
6. W czasie trwania Cyberiady Zespoły mogą otrzymywać punkty za wykonywanie zadań indywidualnych oraz grupowych. Punktacji podlegać będą również materiały końcowe przesłane przez Zespół.
 - a. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Cyberiady z milestone'ów i zadań indywidualnych,
 - b. 20% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za ocenę gier powstałych w ramach game jamów podczas Wyprawy kwalifikacyjnej oraz Bitwy konstruktorskiej,
 - c. 30% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za stworzony przez zespół prototyp Gry głównej,
 - d. 10% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za tzw. wszechstronność Zespołu, tj. ocena porównawcza wszystkich 3 prototypów Gier wideo stworzonych przez Zespół w trakcie Cyberiady.
 - e. Suma punktów zdobytych w kategoriach od a) do d) będzie podstawą do stworzenia tzw. klasyfikacji open, tj. uszeregowania Zespołów, które zakwalifikowały się do Gali finałowej, w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów.
 - f. 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, 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 trzech ścieżek edukacyjnych, o których mowa w §2 ust. 2 pkt 2) powyżej (game design, game development, experience design), 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, a także potwierdzenie, że Opiekun/Opiekunka ma świadomość zobowiązania do realizacji wydarzenia popularyzującego game dev na uczelni oraz otrzyma wynagrodzenie za jego realizację.
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.

II - Wyprawa kwalifikacyjna

§1 Przebieg Wyprawy

1. Wyprawy kwalifikacyjne to 5 trzydniowych wydarzeń odbywających się w wybranych Bazach.

2. W każdej Wyprawie kwalifikacyjnej udział bierze 9 Zespołów zakwalifikowanych w rekrutacji online wraz z Opiekunami.
3. Wyprawa kwalifikacyjna jest wydarzeniem łączącym aspekt edukacyjny i konkursowy.
4. Każda Wyprawa kwalifikacyjna będzie składać się z następujących elementów:
 - a. Wykłady na temat projektowania gier oraz branży gier,
 - b. Game jam - zawody w projektowaniu gier na ustalony temat, który zostanie ogłoszony w dniu rozpoczęcia. Tematy zostaną ustalone wspólnie z Radą Programową.
 - c. Ogłoszenie wyników.
5. Wszyscy uczestnicy Wyprawy kwalifikacyjnej będą mieli szansę rozwinąć swoje kompetencje i zdobyć nową wiedzę podczas wykładów, wygłoszonych przez trójkę zaproszonych mentorów/menterek - osób posiadających duże doświadczenie i szerokie spojrzenie na branżę gamedev.
6. Każdy Zespół podczas pierwszego dnia Wyprawy kwalifikacyjnej będzie prezentować Grę główną w formule tzw. "pitch" - czas prezentacji to max. 3 minuty. Prezentacje nie będą brane pod uwagę przy ocenie końcowej Zespołu.
7. Mentorzy/mentorki na podstawie wystąpień zdecydują o przydziale opieki nad grupami Zespołów - każdy mentor/mentorka obejmie opiekę nad 3 Zespołami w trakcie trwania Wyprawy kwalifikacyjnej. Opieka będzie miała charakter wsparcia merytorycznego Zespołów w trakcie trwania game jam.
8. Wszystkie Zespoły od drugiego dnia Wyprawy kwalifikacyjnej będą rywalizować ze sobą w formule game jamu. W czasie określonym przez Organizatora Zespoły otrzymają wyzwanie, by w 24 h stworzyć Grę wideo w wybranej przez siebie Kategorii - różnej od Kategorii Gry głównej zgłoszonej przez Zespół - oraz na zadany przez Organizatora temat. Gry te będą oceniane przez jury.
9. Jury w ramach oceny Gier wideo 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 tzw. game-artu
10. Dodatkowo każdy mentor/mentorka w trakcie pracy Zespołów będzie oceniał poziom pracy grupowej Zespołu. Wśród czynników podlegających ocenie znajdować się będą: komunikacja, organizacja pracy, przywództwo, pełne wykorzystanie potencjału członków/członkiń Zespołu, zarządzanie czasem. Ocena mentorów/menterek będzie składową ostatecznej oceny uzyskanej przez każdy Zespół.
11. 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).
12. Na ostateczną ocenę każdego Zespołu składać się będą następujące elementy:
 - a. Ocena prototypu gry stworzonej w ramach game jam - na podstawie werdyktu jury powołanego przez Organizatora - 70% wagi oceny całościowej,
 - b. Ocena współpracy w Zespole - na podstawie danych dostarczonych przez mentorów/rki - 30% wagi oceny całościowej,

- c. Zespoły, które zostały zakwalifikowane do udziału w Cyberiadzie w pierwszym terminie naboru (do 5 listopada 2021) spełniając wszystkie kryteria formalne, otrzymują 10% bonus punktowy.
13. Zespoły z każdej Wyprawy kwalifikacyjnej, które uzyskają najwyższą liczbę punktów, zakwalifikują się do udziału w zasadniczej części Cyberiady. Każdy z tych Zespołów otrzyma również dostęp do e-booka lub audiobooka utworu "Cyberiada" autorstwa Stanisława Lema.
 14. Zespoły uczestniczące w Wyprawie kwalifikacyjnej, które nie zakwalifikują się dalej, otrzymają nagrody pocieszenia o wartości ok. 1000 zł brutto na cały Zespół.
 15. Opiekunowie/Opiekunki nie biorą aktywnego udziału w trakcie game jam, ale muszą wziąć udział w pierwszym i ostatnim dniu Wyprawy kwalifikacyjnej.
 16. Do udziału w zasadniczej części Cyberiady zostanie zakwalifikowanych minimum 32 Nauczycieli/Nauczycielek - zarówno każdy Opiekun/ka Zespołów zakwalifikowanych do udziału w Cyberiadzie, jak i osoby deklarujące chęć udziału niezależnie od wyników Zespołu. W wypadku potrzeby przeprowadzenia rekrutacji dodatkowej Nauczycieli/Nauczycielek, Organizator skontaktuje się ze wszystkimi Opiekunami/Opiekunkami, przypisanych do Zespołów, które nie zakwalifikowały się do zasadniczej części Cyberiady, i poprosi ich o dostarczenie w terminie do 5 dni koncepcji działania popularyzującego game dev na danej uczelni - Rada Programowa oceni przesłane koncepcje i zakwalifikuje autorów/autorki najlepszych z nich.
 17. Z Nauczycielami/Nauczycielkami, którzy zakwalifikują się do zasadniczej części Cyberiady (w tym Opiekunami/Opiekunkami), Organizator zawrze umowę zlecenie dotyczące realizacji koncepcji działania popularyzującego game dev na danej uczelni, z uwzględnieniem następujących zasad:
 - a. Zadania, jakie mają zostać wykonane w ramach realizacji koncepcji, zostaną ustalone wspólnie z Organizatorem maksymalnie do końca lutego 2022 r.,
 - b. Realizacja zadań nastąpi nie później niż do końca maja 2022 r.,
 - c. Umowa określi zasady korzystania przez Organizatora z majątkowych praw autorskich do utworów stworzonych przez Nauczycieli/Nauczycielki w ramach realizacji koncepcji,
 - d. Wypłata wynagrodzenia w wysokości minimum 2000 zł brutto nastąpi po realizacji zadań, w terminie do 30 dni od daty zakończenia zlecenia. Ostateczna wysokość wynagrodzenia zależy będzie od ilości Nauczycieli/Nauczycielek zakwalifikowanych do zasadniczej części Cyberiady (w tym Opiekunów/Opiekunek).

§2 Kwestie techniczne

1. Zespoły biorące udział w Wyprawie kwalifikacyjnej 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 Wypraw kwalifikacyjnych stabilne łącze internetowe, przedłużacze oraz stoły i krzesła umożliwiające pracę każdemu Zespołowi.
3. W trakcie Wypraw kwalifikacyjnych 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 Wyprawy kwalifikacyjnej - 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. 11 powyżej – 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.

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. W każdej Bazie zaplanowany jest udział ok 5 Zespołów.
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 zjeździe, mają obowiązek powiadomić o tym Animatora drogą mailową z co najmniej dwudniowym wyprzedzeniem. Organizator może poprosić o podanie przyczyny braku możliwości udziału w wydarzeniu.
4. Brak usprawiedliwienia może skutkować nałożeniem na dany Zespół obowiązku wykonania dodatkowego zadania – brak jego wykonania będzie skutkowało częściowym lub pełnym odebraniem punktów za wykonanie bieżącego milestone'a. Brak aktywności Zespołu może zakończyć się wykluczeniem Zespołu z dalszego udziału w Cyberiadzie.
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. Cyberiada Game jam: Uczestnicy i Uczestniczki z różnych Zespołów po przyjechaniu na miejsce zostaną podzieleni na kilka losowo dobranych grup. Będzie to dla nich szansa na realną współpracę z osobami z innych Zespołów, poznanie ich, nawiązanie przyjaźni, integracji itd. Temat game jamu edukacyjnego będzie związany fabularnie z cyklem "Cyberiada" Stanisława Lema i będzie on się różnił w każdej z 5 Baz, a tworzone prototypy gier powinny

- być opracowane w formie rozrywki dla grupy i stanowić pretekst do eksperymentowania, współpracy oraz integracji. W miarę możliwości technicznych powstałe prototypy zostaną udostępnione online.
- c. Szkolenia i konsultacje: w trakcie Wyjazdów Edukacyjnych będą odbywały się warsztaty w ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design) prowadzone przez profesjonalistów z branży. W tym czasie Zespoły będą mogły omówić z prowadzącymi założenia Gier głównych.
 - d. 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. Zespoły uformowane w trakcie Wypraw kwalifikacyjnych z osób zgłaszających się indywidualnie, będą zobowiązane najpóźniej do ostatniego dnia Wyprawy edukacyjnej, dostarczyć opis gry, tytuł, unique selling points oraz przykładowy opis zadania.
 9. Podczas wyjazdów planowane są zadania grupowe skupione wokół integracji i pracy grupowej. Zadania będą miały wpływ na ogólną punktację w Cyberjadzie.

IV - Zadania miesięczne (milestone'y) i indywidualne

§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.

2. Na każdym etapie (zazwyczaj odpowiadającym kalendarzowym miesiącom) Zespoły będą musiały osiągnąć konkretne cele związane z produkcją Gry głównej. Cele, zwane także milestonemi-kamieniami milowymi, jak również termin ich realizacji oraz termin raportowania o postępach i wykonaniu wytycznych, Organizator określi w komunikatach kierowanych do Zespołów.
3. Każdy Zespół ma obowiązek raportować Organizatorowi o postępach i wykonaniu wytycznych milestoneów w terminie określonym przez Organizatora.
4. Jakość wykonania poszczególnych milestoneów będzie oceniana przez Organizatora i punktowana w skali 1-10.
5. Nie dopuszcza się wysyłania zaległych milestoneów z miesięcy dalszych niż bieżący, chyba że w uzasadnionych przypadkach i po wcześniejszym uzgodnieniu tego z Organizatorem.
6. Dodatkowo, każdy członek/członkini Zespołu będzie mógł również wykonywać w terminach określonych przez Organizatora zadania indywidualne. Zadania będą oparte o aplikację Badge Wallet i będą punktowane w skali 0-1 w zależności od jakości wypełnienia zadania. Zadania indywidualne mogą wymagać posługiwania się aplikacjami social media (np. Facebook, Instagram, Tik Tok) i publicznego udostępniania (tj. w sposób dostępny dla wszystkich) na nich treści stworzonych przez Uczestników i Uczestniczki.
7. Punkty zdobywane indywidualnie wliczają się w ogólną punktację Zespołu na zasadzie wyliczenia średniej ilości punktów zdobytych przez członka Zespołu (zaokrąglane do całości). Ta średnia doliczana jest do łącznej punktacji.
8. Punktacja z milestoneów i zadań indywidualnych stanowi 40% wagi końcowej punktacji w Cyberiadzie.
9. Osobnym działaniem będą wydarzenia popularyzujące game dev realizowane przez Nauczycieli/Nauczycielki zakwalifikowanych do zasadniczej części Cyberiady w ramach umów zlecenie. Istnieje możliwość stworzenia zadań indywidualnych dla Uczestników/Uczestniczek, które będą powiązane z działaniami Nauczycieli/Nauczycielek i do których zastosowanie znajdują zasady opisane w niniejszym paragrafie.
10. Nauczyciele/lki zakwalifikowani do zasadniczej części Cyberiady mają obowiązek raportować Organizatorowi o postępach i wykonaniu spoczywających na nich zadań w terminie określonym przez Organizatora i w sposób przez niego określony.

V - Wyprawy Weryfikacyjne (Zjazdy Edukacyjne)

§1 Zasady i założenia

1. Wyprawy Weryfikacyjne to specjalny rodzaj jednodniowych spotkań dla Zespołów zakwalifikowanych do zasadniczej części Cyberiady.
2. W trakcie zjazdów edukacyjnych odbywają się wykłady, zajęcia edukacyjne oraz konsultacje, a także osobny blok edukacyjny dla Nauczycieli/Nauczycielek.

3. Podczas Wypraw weryfikacyjnych Organizator przewiduje punktowane zadania dla Zespołów. Zadania te będą ograniczone czasowo i przestrzennie do konkretnych zjazdów edukacyjnych. 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.
4. Zespoły są zobligowane do uczestnictwa w zjazdach i stuprocentowej obecności. 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 dwudniowym wyprzedzeniem. Organizator może poprosić o podanie przyczyny braku możliwości udziału w wydarzeniu. Brak usprawiedliwienia może zakończyć się wykluczeniem Zespołu z dalszego udziału w Cyberiadzie.

VI - Gala Śródfinałowa - Wyprawa do Najwyższego 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 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. Przesłane efekty prac ocenia jury, które zostanie powołane przez Organizatora. Jury składa się z 3 specjalistów/specjalistek związanych z branżą gier wideo.
6. Jury oceni końcowe materiały przesłane przez Zespoły w następujących kryteriach:
 - a. GRY:
 - i. pomysł i wpływ społeczny gry
 - ii. wykonanie techniczne
 - iii. dopracowanie podstawowych mechanik
 - iv. gameplay i mechanika
 - v. oprawa audio
 - vi. oprawa graficzna
 - vii. spójność tzw. game-artu
 - viii. fabuła
 - ix. klimat
 - x. narracja
 - xi. przekazanie historii

- xii. budowanie klimatu (zależnie od projektu)
 - xiii. spójność designu
 - xiv. zasadność decyzji designerskich
 - xv. balans między narracją opowiedaną przez grę (game - driven experience), a doświadczeniami gracza (player - driven experience) oraz poziom decyzyjności gracza w grze
 - xvi. wymagania technologiczne (np. użycie nietypowych platform do grania)
- b. ZWIASTUNY:
- i. montaż
 - ii. muzyka
 - iii. dobór pod scenę
 - iv. zapowiedź
 - v. dopasowanie do produkcji
 - vi. budowanie klimatu przez muzykę
 - vii. jasny przekaz, o czym jest gra, o czym jest produkcja, o czym będzie gra
 - viii. wyróżniające elementy, efekty specjalne
 - ix. zwięzłość, krótka forma
- c. PREZENTACJE:
- i. jasność przekazu, brak sytuacji, w której prezentacja dostarcza więcej pytań niż odpowiedzi
 - ii. sposób i stopień zaprezentowania zespołów i poszczególnych osób
 - iii. sposób zaprezentowania gry
7. Podczas Gali śródfinałowej zostaną zaprezentowane fragmenty Gier głównych oraz ocena i komentarz jurorów dla każdej gry.
8. Jury oceni pracę wszystkich Zespołów i przyzna adekwatną punktację, tworząc tzw. klasyfikację open, tj. uszeregowaną listę Zespołów od największej do najmniejszej liczby uzyskanych punktów.
9. 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 milestone'ów i zadań indywidualnych.
10. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi na koniec Gali śródfinałowej.
11. Zespoły, które nie zakwalifikują się do Bitwy Konstruktorskiej, otrzymają nagrody pocieszenia o wartości ok. 1000 zł brutto na cały Zespół.

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. Gry tworzone w ramach Bitwy konstruktorskiej mają być grami mobilnymi, tj. przeznaczonymi do gry na urządzeniach mobilnych (tablet, telefon) - informacje na temat wymogów technicznych zostaną przekazane Zespołom przez Organizatora..
4. 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 wybranej w trakcie Wyprawy kwalifikacyjnej.
5. W dniu rozpoczęcia wydarzenia Organizator ogłosi temat ogólny gier, które będą przygotowywane przez Zespoły.
6. 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 tzw. game-artu
7. Zespoły pracują samodzielnie lub ze wsparciem Opiekunów - nie jest przewidziane wsparcie osób z zewnątrz lub mentorów/menterek.
8. 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).
9. W finale Cyberiady przewidziane są 2 rodzaje nagród:
 - a. Nagroda za najlepszą grę mobilną ufundowana przez partnera Cyberiady - studio gier Ten Square Games,
 - b. Nagrody przyznawane za całokształt pracy i projektów gier przygotowanych przez poszczególne Zespoły - są to nagrody główne Cyberiady.
10. Ocena najlepszej gry mobilnej odbędzie się na zasadach ustalonych przez Organizatora wspólnie z Fundatorem Nagrody - studiem Ten Square Games, a jej kryteria zostaną ogłoszone najpóźniej w dniu rozpoczęcia wydarzenia.
11. Ocenę końcową, którą otrzymają Zespoły biorące udział w Cyberiadzie, będzie wyliczana na podstawie następujących kryteriów:
 - a. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Cyberiady z milestone'ów i zadań indywidualnych,
 - b. 20% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za ocenę gier powstałych w ramach game jamów podczas Wyprawy kwalifikacyjnej oraz Bitwy konstruktorskiej,
 - c. 30% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za stworzony przez Zespół prototyp Gry głównej,
 - d. 10% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury za tzw. wszechstronność Zespołu, tj. ocena porównawcza wszystkich 3 prototypów gier stworzonych przez Zespół w trakcie Cyberiady,
 - e. Suma punktów zdobytych w kategoriach od a) do d) będzie podstawą do stworzenia tzw. klasyfikacji open, tj. uszeregowania Zespołów, które

zakwalifikowały się do Gali Finałowej, w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów.

12. 3 Zespoły z kolejno największą liczbą punktów stają się zwycięzcami Cyberiady.

§2 Kwestie techniczne

1. Zespoły biorące udział w Bitwie konstruktorskiej powinny zadbać o posiadanie sprzętu komputerowego (laptopy, tablety etc.) umożliwiające 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 stanowić 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. Awaryjne 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 Cyberiady otrzymają drobne nagrody i upominki w postaci gadżetów itp. o następującej wartości:
 - a. upominki dla Zespołów zakwalifikowanych do poziomu Wypraw Kwalifikacyjnych – łączna wartość nagród dla całego Zespołu wynosi 1000 zł brutto,
 - b. nagrody pocieszenia dla Zespołów zakwalifikowanych do zasadniczej części Cyberiady (po Wyprawach Kwalifikacyjnych), którym nie uda się wygrać nagrody głównej – łączna wartość nagród dla całego Zespołu wynosi 1000 zł brutto.

2. 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.
3. Nagrodą główną dla trzech najlepszych Zespołów w Cyberiadzie są wizyty w studio gier Ten Square Games, gdzie spotkają się z czołowymi na świecie projektantami gier oraz wezmą udział w prelekcji i warsztatach pokazujących proces produkcji i dystrybuowania gier.
4. Zależnie od uznania Organizatora, możliwa jest także nagroda dodatkowa dla Zespołu, który w trakcie Bitwy konstruktorskiej zaprojektuje najlepszą grę mobilną, o wartości do 3000 zł brutto.

IX - Wykluczenie z Cyberiady

§1 Kryteria wykluczeń

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia, tj. eliminacji Zespołu z Cyberiady w przypadku zaistnienia chociażby jednej z poniższych okoliczności w odniesieniu do tego Zespołu lub któregośkolwiek z jego członków, członkiń lub Opiekunów/Opiekunek:
 - a. naruszenia postanowień Regulaminu przez Zespół lub któregośkolwiek członka/członków Zespołu lub Opiekuna,
 - b. odsyłania przez Zespół milestone'ów z prac nad którąkolwiek z gier wymaganych Regulaminem lub gry, która nie powstała w ramach Cyberiady i dla potrzeb udziału w niej,
 - c. gdy którakolwiek z Gier wideo tworzonych przez Zespół okaże się plagiatem,
 - 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 X §1 ust. 2 Regulaminu,
 - e. gdy którakolwiek z Gier wideo tworzy nie Zespół, a osoba trzecia niezgłoszona w Cyberiadzie lub Opiekun (np. wynajęty student, inny nauczyciel, ktoś z rodziny itp.),
 - f. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w wykonaniu zadań (milestone'ów),
 - g. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w przygotowaniu zgłoszenia do Cyberiady, realizując własny pomysł na Grę główną,
 - h. rażącego zachowania Zespołu lub członka/członków Zespołu polegającego na wykorzystywaniu mowy nienawiści, przemocy wobec innych, czy zachowaniu ogólnie uznawanym za agresywne i krzywdzące,
 - i. innych przypadkach wskazanych w Regulaminie.
2. Organizator poda Zespołowi powód eliminacji Zespołu.
3. W przypadku wyeliminowania zespołu przez Organizatora, Organizator może, ale nie musi, przyjąć inny Zespół zgłaszający się do Cyberiady, na miejsce tego wyeliminowanego.

4. 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 może w dowolnym momencie zrezygnować z udziału w Cyberiadzie na własne życzenie, bez podawania powodu.
2. Aby zrezygnować z udziału w Cyberiadzie, Opiekun 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.

X - 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 (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 korzystanie z nich nie narusza praw autorskich do tych rozwiązań, materiałów i skryptów i Zespoły korzystają z nich legalnie. 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 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 wielokrotniania 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.

XI - Dane osobowe

§1 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji Cyberiady jest Organizator – Fundacja Teatrikon z siedzibą przy ul. Szpinalskiego 4/17, 20-860 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 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. Organizator nie przekazuje danych osobowych poza teren Polski / UE / Europejskiego Obszaru Gospodarczego. W wypadku korzystania z narzędzi, które mogą powodować migrację danych na serwery położone poza ww. Obszarem (np. Formularze Google), Organizator poinformuje o tym i uzyska odrębne zgody.
 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 iodo@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.

XII – 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”, ul. Szpinalskiego 4/17, 20-860 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. 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.