

Regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny

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

T3G, Turniej Trójgamiczny lub **Turniej** - skrócona forma nazwy „Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny”. 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 – Uczniowie” organizowanym przez Ministra Cyfryzacji

Szkoła Gamizmu/region - część Rzeczypospolitej Polskiej, w ramach której rywalizują ze sobą Zespoły. Istnieją 3 Szkoły Gamizmu: Szkoła Wschód, Szkoła Zachód i Szkoła Południe. W ich skład wchodzi następujące województwa: region składający się na Szkołę Wschód: lubelskie, łódzkie, mazowieckie, podlaskie, świętokrzyskie, warmińsko-mazurskie; region składający się na Szkołę Zachód: kujawsko-pomorskie, lubuskie, pomorskie, wielkopolskie, zachodniopomorskie, region składający się na Szkołę Południe: dolnośląskie, małopolskie, polskie, podkarpackie, śląskie

Kanton - mniejsza część regionu, która nie posiada odzwierciedlenia w podziałach administracyjnych Polski. W projekcie istnieje 9 kantonów, po 3 w każdej Szkole Gamizmu/regionie, a nazwa każdego Kantonu wskazuje docelowe miejsce realizacji większości działań (lub okolice tego miejsca). Zespoły reprezentujące placówkę oświatową położoną w danej Szkole Gamizmu/regionie powinny w zgłoszeniu do Turnieju wybierać Kanton, który umożliwi im sprawne i możliwie najszybsze podróże. W poszczególnych Szkołach Gamizmu występują następujące Kantony:

- w Szkole Zachodniej: Kanton Bydgoszcz, Kanton Gdańsk, Kanton Poznań
- w Szkole Wschodniej: Kanton Lublin, Kanton Warszawa, Kanton Białystok
- w Szkole Południowej: Kanton Wrocław, Kanton Rzeszów, Kanton Katowice

Konferencja Przydziału - jednodniowa konferencja połączona ze szkoleniami i warsztatami prowadzonymi przez uznane autorytety z branży gamingowej, w której biorą udział Zespoły, które przejdą etap rekrutacji. Podczas Konferencji Zespoły będą mogły rozwinąć swoje

umiejętności i wiedzę związaną z produkcją gier wideo. Przede wszystkim jednak podczas Konferencji zostaną wybrane najlepsze Zespoły, które przejdą do zasadniczej części Turnieju

Animator/ka - Osoba "opiekująca się" danym Kantonem pod kątem logistycznym i organizacyjnym. Liderzy Zespołów powinni być w stałym kontakcie z Animatorami swoich Kantonów. To Animatorzy informują o wszelkich zmianach w projekcie lub zbliżających się ważnych datach i wydarzeniach

Prefekt/ka - Osoba wolontaryjnie przydzielona przez Organizator do każdego Zespołu zakwalifikowanego do zasadniczej części Turnieju (po Konferencji Przydziału). Każdy zespół w trakcie trwania T3G powinien mieć przydzielonego jednego lub dwóch Prefektów/Prefektek. Zadaniem Prefektów jest dbanie o komunikację w Zespole, nastrój i motywację Zespołu oraz rozwiązywanie ewentualnych problemów (wynikających np. z organizacji pracy Zespołu)

Milestone'y/milestoney/kamienie milowe - miesięczny zestaw zadań, które muszą wykonać Zespoły zakwalifikowane do zasadniczej części Turnieju (po Konferencji Przydziału). Zespoły wysyłają dowody wypełnionych zadań w terminach określonych przez Organizatora i za prawidłowe ich wypełnienie dostają punkty do kwalifikacji końcowej

Opiekun/Opiekunka – nauczyciel/nauczycielka z danej szkoły przypisana do Zespołu; Zespół musi posiadać od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek

Uczestnik/Uczestniczka – uczeń/uczennica wchodząca w skład Zespołu, którego zgłoszenie zostało rozpatrzone pozytywnie, a tym samym Zespół został zakwalifikowany do udziału co najmniej w Konferencji Przydziału

Zespół – grupa osób składająca się z od 8 do 10 uczniów i uczennic danej szkoły, która zgłosiła chęć udziału w Turnieju poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego

Uczeń/Uczennica – uczeń/uczennica szkoły ponadpodstawowej w rozumieniu ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz. U. z 2020 r. poz. 910, z późn. zm.).

Nauczyciel/Nauczycielka – nauczyciel/nauczycielka szkoły ponadpodstawowej w rozumieniu ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz. U. z 2020 r. poz. 910, z późn. 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

Wyjazd Edukacyjny - 5-dniowy obóz edukacyjny, dla każdego z 9 Kantonów. Wyjazdy będą pogłębiać więzi w Zespołach oraz będą szlifować umiejętności każdego Uczestnika/Uczestniczki. Początek obozu będzie skupiony na integracji i gamifikacji, wykorzystaniu narzędzi projektowych. Szczególnie istotne będzie stworzenie pierwszych prostych prototypów gier. Pozostała część obozu będzie poświęcona rozwijaniu umiejętności, analizowaniu prototypów oraz pracy grupowej. W trakcie wyjazdów edukacyjnych będą odbywały się również warsztaty w ścieżkach tematycznych (game development, experience

design, game design) oraz zajęcia integracyjne, warsztaty pracy w grupie oraz przygotowywanie własnych projektów

Zjazd Edukacyjny - 18 jednodniowych zjazdów dla Zespołów. Dla każdego z Kantonów odbędą się po dwa zjazdy, w których wezmą udział po 3 Zespoły zakwalifikowane z danego regionu. Zjazdy planowane są na 2022 rok.

Strona – strona internetowa Turnieju www.t3g.pl

Regulamin – niniejszy regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny

I - Założenia ogólne i rekrutacja

§1 Organizator i forma Turnieju

1. "Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny" odbywają się w ramach Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029 przyjętego uchwałą nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029” (M.P. z 2019 r. poz. 571, z późn. zm.).
2. Celem głównym „Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Uczniowie”, w ramach których odbywa się Turniej Trójgamiczny, jest zaktywizowanie Uczniów 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 Uczniom 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 Turnieju Trójgamicznego 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. Turniej finansowany jest ze środków budżetu państwa w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029.
5. Partnerem Turnieju Trójgamicznego 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. Turniej organizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
7. Treść Regulaminu będzie dostępna w okresie trwania Turnieju na Stronie oraz w siedzibie Organizatora.
8. Turniej Trójgmiczny docelowo ma mieszaną formułę, tj. część zadań odbywa się zdalnie (głównie praca zespołów nad grami), a część to spotkania stacjonarne (Konferencja Przydziału, wyjazdy i zjazdy edukacyjne).
9. W przypadku wprowadzenia obostrzeń wykluczających lub ograniczających możliwość spotkań stacjonarnych lub innej formy lockdownu, Turniej zostanie przeniesiony 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 Turnieju, jak i zasadach przeprowadzania zadań i punktacji, z odpowiednim wyprzedzeniem. Lider ma obowiązek przekazać te informacje Zespołowi.
10. Turniej składa się z następujących etapów:
 - a. Rekrutacja online,
 - b. Konferencja Przydziału,
 - c. Zasadnicza część Turnieju, na którą składają się: Wyjazdy edukacyjne, zadania miesięczne, Zjazdy edukacyjne, konsultacje online, przygotowanie Gier wideo i Gala finałowa.

§2 Zasady rekrutacji online

1. Do Turnieju Trójgmicznego mogą zgłaszać się Zespoły złożone z uczniów i uczennic oraz nauczycieli i nauczycielek ze szkół ponadpodstawowych (licea, technika, szkoły branżowe I stopnia), które chcą zrealizować autorski pomysł na grę.
2. Każdy Zespół musi spełniać następujące wymogi:
 - 1) Zespół musi liczyć od 8 do 10 osób (Uczniów i Uczennic)
 - 2) Każdy Zespół musi mieć wybrane minimum po 2 osoby do każdej z trzech ścieżek edukacyjnych Turnieju Trójgmicznego, 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 muszą wejść minimum 2 osoby płci innej niż męska.
 - 4) Wszystkie osoby w Zespole muszą być uczniami/uczennicami tej samej szkoły.
3. Do Zespołu musi być przypisanych od 1 do 3 Opiekunów/ek z danej szkoły.
4. W każdym Zespole jeden z uczniów lub jedna z uczennic 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. Z jednej szkoły może być zgłoszonych kilka Zespołów, ale żaden Uczestnik/Uczestniczka ani Opiekun/Opiekunka nie może wchodzić w skład więcej niż jednego Zespołu.
7. Zgłoszeń należy dokonywać za pośrednictwem formularza zamieszczonego na Stronie.
8. 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:
 - Kanton, do którego aplikuje Zespół,
 - Dane szkoły, z której zgłasza się Zespół,
 - Dane każdego z uczniów i uczennic 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 ust. 2 pkt 2) powyżej (game design, game development, experience design), jak również wskazanie, kto pełnić będzie funkcję Lidera,
 - Dane każdego z Opiekunów w postaci imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu,
 - b) Film wideo nieprzekraczający długości 3 minut, zawierający uzasadnienie, dlaczego Zespół powinien wziąć udział w projekcie.
 - c) Pomysł na Grę wideo:
 - Tytuł,
 - Opis,
 - Unique Selling Points (cechy wyróżniające Grę wideo spośród innych podobnych gier),
 - Opis przykładowego zadania, jakie czeka gracza w Grze wideo.
 - 2) zaakceptować Regulamin,
 - 3) potwierdzić zgłoszenie w odpowiedzi na maila od Organizatora.
9. W uzasadnionych wypadkach Organizator może zwrócić się do Zespołu o uzupełnienie lub poprawienie danych podanych w formularzu.
 10. 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.
 11. 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 IX §2 Regulaminu.
 12. Organizator ma prawo wykluczyć Zespół z udziału w Turnieju w przypadku podejrzenia próby wpływania na wyniki Turnieju lub w przypadku naruszenia przez któregokolwiek z uczniów lub uczennic należących do Zespołu warunków Regulaminu.
 13. Rekrutacja online trwa od 20.10.2021 do 29.10.2021.
 14. W przypadku, gdy ilość prawidłowych zgłoszeń do Turnieju będzie mniejsza niż 54 Organizator otworzy nabór uzupełniający w rekrutacji online, który potrwa od 30.10.2021 do 05.11.2021. O jego otwarciu Organizator poinformuje na Stronie.

§3 Wyniki rekrutacji online

1. Przesłanie zgłoszenia udziału w Turnieju Trójgamicznym nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Zespołu do Turnieju.

2. Zespoły zakwalifikowane do dalszego udziału w Turnieju Trójgamicznym zostaną wybrane na podstawie oceny formularzy zgłoszeniowych, w tym przede wszystkim oceny koncepcji Gry wideo.
3. Ocena zgłoszeń zostanie dokonana w oparciu o ocenę rady programowej Turnieju Trójgamicznego, która zostanie powołana przez Organizatora.
4. Rada programowa składa się z 5 osób. W skład rady programowej wchodzi Patryk Gałach, Marta Tymińska, Wojciech Miedziocha, Anna Jaworska, Radosław Bomba.
5. Podczas oceny zgłoszeń, rada programowa zwraca szczególną uwagę na następujące kategorie:
 - a. spójność przedstawionej koncepcji Gry wideo,
 - b. cechy wyróżniające daną Grę wideo spośród innych zgłoszeń,
 - c. innowacyjność przykładowej rozgrywki/mechaniki zawartej w Grze wideo,
 - d. potencjał zarówno Zespołu, jak i Gry wideo przedstawiony w filmie,
 - e. ogólne wrażenie artystyczne i potencjał marketingowy,
 - f. wpływ społeczny (np. powiązanie tematyki Gry wideo z lokalną historią, dziedzictwa kultury, spraw ważnych w dzisiejszym świecie).
6. Pod ocenę NIE BĘDĄ brane:
 - a. jakość nagrania wideo filmu z prezentacją,
 - b. błędy językowe/ortograficzne w tekście,
 - c. liczba osób w Zespole i Opiekunów (pod warunkiem spełnienia minimalnych wymogów formalnych określonych w Regulaminie),
 - d. sposób podzielenia proporcji Zespołu na poszczególne ścieżki tematyczne.
7. W przypadku remisu w ocenie zastosowanie znajdują następujące zasady:
 - a. czynnikiem decydującym o wyborze będzie wielkość miasta, w którym znajduje się szkoła danego 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 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).
9. Do dalszego etapu projektu zostaną zakwalifikowane maksymalnie 54 zespoły, po 6 na każdy Kanton konkursu.
10. Zespoły, które przejdą ten etap, zostaną zakwalifikowane do Konferencji Przydziału odbywających się w każdym z kantonów: Bydgoszcz, Gdańsk, Poznań, Lublin, Warszawa, Białystok, Wrocław, Rzeszów, Katowice.
11. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproponowania wybranym Zespołom uczestnictwa w Konferencji Przydziału w innym kantonie niż docelowo wybrany przez Zespół.
12. Po informacji o zakwalifikowaniu Zespołu na podstawie zgłoszenia, każdy Uczestnik i Uczestniczka powinna uzupełnić ankietę ewaluacyjną (pretest), która posłuży Organizatorowi do stworzenia bardziej dostosowanego materiału edukacyjnego podczas Turnieju. Link do ankiety w wersji online zostanie wysłany każdej osobie z

zakwalifikowanego Zespołu na podany w zgłoszeniu adres e-mail. Brak wypełnienia ankiety przez każdego członka Zespołu w czasie wyznaczonym przez Organizatora oznacza eliminację Zespołu z dalszego udziału w Turnieju. Na to miejsce Organizator może zakwalifikować kolejny Zespół; w takim przypadku każda osoba z takiego kolejnego Zespołu otrzyma informację o wynikach rekrutacji na swój adres e-mail podany w formularzu zgłoszeniowym.

13. Wyniki pretestu nie wpływają na ocenę Zespołu oraz kwalifikację do dalszych części Turnieju, 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. Zespoły zakwalifikowane do udziału w Konferencji Przydziału, po wypełnieniu przez wszystkie osoby pretestów, otrzymają dostęp do materiałów edukacyjnych w formie elektronicznej (wideo i/lub teksty). Materiały będą stanowić podstawę merytoryczną testów wiedzy, które zostaną przeprowadzone w trakcie Konferencji Przydziału. Wyniki tych testów będą stanowić podstawę do ogólnej oceny każdego Zespołu i zakwalifikowaniu go do zasadniczej części Turnieju.
15. Uczestnik lub Uczestniczka, którzy są niepełnoletni, zobowiązani są do dostarczenia Organizatorowi najpóźniej na Konferencję Przydziału oświadczenia złożonego przez opiekuna prawnego, zawierającego zgodę na udział w Turnieju, o następującej treści: „Oświadczam, że wyrażam zgodę na udział ZYX (imię i nazwisko) w Mistrzostwach w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny. Oświadczam, że zapoznałem się i akceptuję regulamin Turnieju dostępny na www.t3g.pl w tym mam świadomość, że udział w Turnieju wiąże się z udzieleniem niewyłącznej, nieodpłatnej licencji do stworzonych w ramach Turnieju utworów i rozpowszechnianiem wizerunku w nich utrwalonego, na zasadach opisanych w rozdziale IX Regulaminu”. Zgoda ta powinna zawierać czytelny podpis oraz datę.

§4 Ogólne założenia organizacyjne

1. Wymiana informacji przez Organizatora z zakwalifikowanymi do Turnieju 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 Turnieju.
2. Organizator podczas wszystkich wydarzeń stacjonarnych trwających dłużej niż 1 dobę zapewnia zakwalifikowanym Zespołom wyżywienie oraz noclegi.
3. Dla każdego Zespołu uczestniczącego w Konferencji Przydziału, wyjazdach i zjazdach edukacyjnych oraz warsztatach odbywających się w ramach zasadniczej części Turnieju 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. W trakcie wydarzeń stacjonarnych - Konferencja Przydziału, Wyjazd Edukacyjny, Zjazdy Edukacyjne, Gala Finałowa, Warsztaty w studio gier – każdy Zespół jest zobowiązany do przyjazdu z min. 1 Opiekunem, który będzie odpowiedzialny za udział Zespołu w wydarzeniach oraz jego bezpieczeństwo.
5. Organizator nie zapewnia Uczestnikom/Uczestniczkom ubezpieczenia.
6. W czasie trwania Turnieju Zespoły mogą otrzymywać punkty za wykonywanie zadań indywidualnych oraz grupowych. Punktacji podlegać będą również materiały końcowe przesłane przez Zespół (patrz rozdział VI §1 ust. 5 Regulaminu).
 - a. 50% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Turnieju z milestone'ów i zadań indywidualnych,
 - b. 50% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja przyznana przez jury podczas Gali Finałowej,
 - c. Suma punktów zdobytych w kategorii a) oraz b) powyżej będzie podstawą do stworzenia tzw. klasyfikacji open, tj. uszeregowania Zespołów, które zakwalifikowały się do Gali Finałowej, w kolejności od Zespołu z najmniejszą liczbą punktów do Zespołu z największą liczbą punktów.
 - d. 3 Zespoły z największą liczbą punktów stają się zwycięzcami Turnieju Trójgamicznego.

§5 Zmiana składu Zespołu lub zmiana Opiekuna

1. Organizator dopuszcza zmianę zgłoszonego składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów w trakcie Turnieju, która może polegać na wymianie zgłoszonego Uczestnika, Uczestniczki lub przypisanego do Zespołu Opiekuna na inną osobę lub na zmniejszeniu składu lub ilości 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@t3g.pl, podając informację o zmianie składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów i przesyłając:
 1. Dane każdego z uczniów i uczennic 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), jak również wskazanie, kto pełnić będzie funkcję Lidera,
 2. Dane każdego z Opiekunów w postaci imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu.
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, 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 Turnieju.

II - Konferencja Przydziału

§1 Przebieg konferencji

1. Konferencje Przydziału to 9 jednodniowych wydarzeń odbywających się w wybranych Kantonach.
2. W każdej Konferencji Przydziału udział bierze 6 Zespołów zakwalifikowanych w rekrutacji online wraz z Opiekunami.
3. Konferencja Przydziału jest wydarzeniem łączącym aspekt edukacyjny i konkursowy. Wszyscy jej uczestnicy będą mieli szansę rozwinąć swoje kompetencje i zdobyć nową wiedzę. Trzy Zespoły z każdej Konferencji Przydziału, które uzyskają najwyższą liczbę punktów z warsztatu pracy grupowej oraz testu wiedzy, zakwalifikują się do udziału w zasadniczej części Turnieju Trójgamicznego.
4. Każda Konferencja Przydziału będzie składać się z następujących elementów:
 - a. wykład wprowadzający w tematykę projektowania gier prowadzony przez zaproszonego gościa,
 - b. 3 warsztaty tematyczne dla młodzieży (game development, experience design, game design),
 - c. 1 warsztat pracy grupowej dla młodzieży, który pozwoli na ocenę pracy zespołowej w Zespołach oraz na przyznanie Zespołom ocen, które będą składową do wyłonienia najlepszych Zespołów,
 - d. testy wiedzy dla uczniów i nauczycieli, które pozwolą ostatecznie na wyłonienie najlepszych Zespołów, które zostaną zakwalifikowane do dalszej części projektu,
 - e. przerwa kawowa i obiadowa z cateringiem zapewnionym przez Organizatora.

§2 Zadania konkursowe

1. Do udziału w zasadniczej części Turnieju na każdej z Konferencji Przydziału zostaną wybrane po 3 najlepsze Zespoły.
2. O dalszym udziale w Turnieju decydują wyniki członków Zespołu podczas zadania na warsztacie pracy grupowej oraz wyniki z testu wiedzy dla uczniów oraz testu wiedzy dla nauczycieli.

§3 Sprzęt

1. Zespoły biorące udział w Konferencji przydziału powinny zadbać o posiadanie sprzętu komputerowego (laptopy, tablety etc.) umożliwiające im udział w zajęciach merytorycznych.
2. Organizator zapewnia stabilne łącze internetowe, przedłużacze oraz stoły i krzesła umożliwiające pracę każdemu Zespołowi.
3. Na potrzeby Konferencji Przydziału Organizator, w miarę swoich możliwości, przygotowuje dodatkowe 6 komputerów/tabletów, 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 Konferencji Przydziału. W przypadku braku możliwości zapewnienia Sprzętu dodatkowego osobom, które zgłoszą taką potrzebę, Organizator niezwłocznie poinformuje takie osoby o tym fakcie.
4. Po danej Konferencji Przydziału Sprzęt dodatkowy zostanie przekazany trzem szkołom, z których będą pochodziły Zespoły przechodzące do zasadniczej części Turnieju. Warunkiem przekazania Sprzętu dodatkowego będzie pisemna deklaracja złożona przez szkołę, że sprzęt zostanie udostępniony Zespołom na czas uczestnictwa w Turnieju, tj. rok szkolny 2021/2022. Po tym czasie Sprzęt dodatkowy pozostanie do wykorzystania przez szkołę na podstawie pisemnego protokołu przekazania własności.

III - Wyjazdy Edukacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Dalszy etap Turnieju Trójgamicznego to 5-dniowe obozy edukacyjne odbywające się w każdym Kantonie.
2. Udział w Wyjazdach Edukacyjnych jest obligatoryjny zarówno dla członków i członkiń Zespołów, jak i Opiekunów. W każdym Kantonie zaplanowany jest udział 3 Zespołów.
3. Zespoły są zobligowane do uczestnictwie w wyjazdach i stuprocentowej frekwencji. W sytuacji, gdy uczeń lub uczennica 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 zwrotem Sprzętu dodatkowego przekazanego szkole (patrz rozdział VIII §3 Regulaminu).
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. Program Wyjazdu Edukacyjnego dzieli się na dwie części:
 - a. Początek obozu będzie skupiony na integracji i gamifikacji, wykorzystaniu narzędzi projektowych. Szczególnie istotne będzie stworzenie pierwszych prostych prototypów gier przez uczestników,
 - b. Pozostała część obozu będzie poświęcona rozwijaniu umiejętności, analizowaniu prototypów oraz pracy grupowej.
7. W trakcie wyjazdów edukacyjnych będą odbywały się również warsztaty w ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design) oraz zajęcia integracyjne, warsztaty pracy w grupie oraz przygotowywanie własnych projektów.
8. Osobne warsztaty (w ścieżkach tematycznych) odbędą się dla Opiekunów.
9. Wyjazdy edukacyjne służą również konfrontacji planów, jakie ma Zespół na Grę wideo, z możliwościami ich realizacji w obrębie Turnieju. Każdy Zespół w trakcie wyjazdu będzie mógł dokonać zmian w założeniach Gry wideo zgłoszonej do Turnieju, tak by w ciągu kolejnych miesięcy pracy był w stanie dostarczyć grywalny prototyp Gry wideo lub jej części.
10. Podczas wyjazdów planowane są zadania grupowe skupione wokół integracji i pracy grupowej. Zadania będą miały wpływ na ogólną punktację w Turnieju.

IV - Zadania miesięczne (milestone'y) i indywidualne

§1 Zasady i założenia

1. Po zakończeniu Wyjazdu Edukacyjnego Zespół powinien mieć już wybrany i doprecyzowany pomysł na Grę wideo, którą chce zrealizować w ramach swojego uczestnictwa. Praca nad pomysłem po Wyjeździe Edukacyjnym będzie punktowana i może zdecydować o zwycięstwie.
2. Na każdym etapie (zazwyczaj odpowiadającym kalendarzowym miesiącom) Zespoły będą musiały osiągnąć konkretne cele związane z produkcją Gry wideo. 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 zraportować Organizatorowi o postępach i wykonaniu wytycznych milestonew w terminie określonym przez Organizatora.
4. Jakość wykonania poszczególnych milestonew będzie oceniana przez Organizatora i punktowana w skali 1-10.
5. Nie dopuszcza się wysyłania zaległych milestonew 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, związane z rozwijaniem umiejętności pracy w grupie. Zadania będą oparte o aplikację Badge Wallet i będą punktowane w skali 0-1 w zależności od jakości wypełnienia zadania.

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 milestone'ów i zadań indywidualnych stanowi 50% wagi końcowej punktacji w Turnieju.

V - Zjazdy Edukacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Zjazdy edukacyjne to specjalny rodzaj jednodniowych spotkań dla Zespołów zakwalifikowanych do głównej części Turnieju.
2. W trakcie zjazdów edukacyjnych odbywają się wykłady, zajęcia edukacyjne oraz konsultacje.
3. Podczas zjazdów edukacyjnych Organizator przewiduje punktowane zadania dla Zespołów. Zadania te będą ograniczone czasowo i przestrzennie do konkretnych zjazdów edukacyjnych.
4. Zespoły są zobligowane do uczestnictwie w zjazdach i stuprocentowej obecności. W sytuacji, gdy uczeń lub uczennica 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 skutkować zwrotem Sprzętu dodatkowego przekazanego szkole (patrz rozdział VIII §3 Regulaminu).

VI - Gala Finałowa

§1 Zasady i założenia

1. Gala finałowa to wielki finał podsumowujący Turniej i jednocześnie wskazujący zwycięzców Turnieju Trójgmicznego.
2. Każdy Zespół ma obowiązek przesłać Organizatorowi ostateczny postęp i efekt prac, jakie wykonał podczas trwania Turnieju, w postaci:
 - a. prototypu Gry wideo,
 - b. zwiastuna wideo,
 - c. prezentacji Zespołu sporządzonej w PDF lub pptx.
3. 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 Turnieju.
4. Przesłane efekty prac ocenia jury, które zostanie powołane przez Organizatora. Jury składa się z 3 specjalistów/specjalistek związanych z branżą gier wideo.
5. 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
6. Turniej wygrywają trzy Zespoły z całej Polski, które osiągnęły najwięcej punktów łącznie z milestone'ów, zadań indywidualnych i oceny jury.
7. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi na koniec Gali Finałowej.

VII - Nagrody

§1 Nagrody

1. Wszystkie osoby zakwalifikowane do udziału w Turnieju otrzymają drobne nagrody i upominki w postaci gadżetów itp. o następującej wartości:

- a. upominki dla Zespołów zakwalifikowanych do poziomu Konferencji Przydziału - łączna wartość nagród dla całego Zespołu wynosi 1000zł brutto,
 - b. nagrody pocieszenia dla Zespołów zakwalifikowanych do głównej części Turnieju (po Konferencji Przydziału), którym nie uda się wygrać nagrody głównej – łączna wartość nagród dla całego Zespołu wynosi 1000zł brutto.
2. Każda osoba otrzyma również dyplom potwierdzający uczestnictwo w projekcie oraz pozycję w klasyfikacji open, którą zajął reprezentowany przez nią Zespół. Dyplomy uwzględniające klasyfikację open otrzymają również szkoły.
3. Każdy Zespół zakwalifikowany do zasadniczej części Turnieju otrzyma 2 komputery/tablety do wykorzystania w trakcie Turnieju - Sprzęt dodatkowy przekazywany jest szkołom na podstawie protokołu uwzględniającego zapewnienie dostępu do komputerów dla uczniów i uczennic z danego Zespołu, z zachowaniem następujących warunków:
 - a. Szkoły są zobowiązane już na etapie zakwalifikowania na Konferencję Przydziału wypełnić deklarację możliwości przyjęcia Sprzętu dodatkowego,
 - b. Sprzęt dodatkowy przekazywany jest trzem szkołom, z których będą pochodziły Zespoły przechodzące do zasadniczej części Turnieju, podczas zakończenia Konferencji przydziału,
 - c. W wypadku niedostarczenia przez szkołę deklaracji lub z innych przyczyn uniemożliwiających przekazanie bezpośrednio Sprzętu dodatkowego w trakcie Konferencji Przydziału, sprzęt wysyłany jest do danej szkoły na jej koszt.
4. Dla Opiekunów Zespołów, które zakwalifikują się do zasadniczej części Turnieju, przewidziane są nagrody finansowe. Pula nagród przewidziana dla wszystkich Opiekunów pojedynczego Zespołu wynosi 3000 zł i zostanie wypłacona zgodnie z planem budżetowym projektu po podpisaniu protokołu odbioru nagrody.
5. Nagrodą główną dla trzech najlepszych Zespołów w Turnieju 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.

VIII - Wykluczenie z Turnieju Trójgamicznego

§1 Kryteria wykluczeń

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia, tj. eliminacji Zespołu z Turnieju 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,
 - b. odsyłania przez Zespół milestone'ów z prac nad grą i końcowej gry, która nie powstała w ramach Turnieju i dla potrzeb udziału w nim,
 - c. gdy Gra wideo tworzona 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 IX §1 ust. 2 Regulaminu,
- e. gdy Grę wideo tworzy nie Zespół, a osoba trzecia niezgłoszona w Turnieju lub Opiekun (np. wynajęty student, inny nauczyciel, ktoś z rodziny itp.),
 - f. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w wykonaniu zadań (milestonów),
 - g. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w przygotowaniu zgłoszenia do Turnieju, realizując własny pomysł na Grę wideo,
 - h. rażącego zachowania Zespołu lub członka/członków Zespołu polegającego na wykorzystywaniu mowy nienawiści, przemocy wobec innych, czy zachowaniu ogólnie uznawanym za agresywne i krzywdzące.
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 Turnieju, na miejsce tego wyeliminowanego.
 4. Wyeliminowanie Zespołu powoduje utratę prawa do nagrody, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań Turnieju. Uprawnienie do wyeliminowania przysługuje Organizatorowi w przypadku powzięcia przez niego, również po ogłoszeniu wyników Turnieju, wiadomości o naruszeniach.

§2 Samodzielna rezygnacja z udziału

1. Zespół może w dowolnym momencie zrezygnować z udziału w Turnieju na własne życzenie, bez podawania powodu.
2. Aby zrezygnować z udziału w Turnieju Trójgamicznym, Opiekun musi wysłać do Organizatora maila na adres: kontakt@t3g.pl 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 Turnieju na miejsce tego, który zrezygnował.
5. Samodzielna rezygnacja z udziału powoduje utratę prawa do nagrody, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań Turnieju.

§3 Zwrot Sprzętu dodatkowego

1. Szkoła, która otrzymała Sprzęt dodatkowy, ma obowiązek zwrócić go na swój koszt Organizatorowi w następujących przypadkach:
 - a. wykluczenia lub rezygnacji Zespołu z udziału w Turnieju – zwrotu należy dokonać w terminie 7 dni od dnia wykluczenia lub rezygnacji Zespołu,
 - b. co najmniej dwukrotnego nieotrzymania przez Zespół punktów w wyniku braku aktywności w realizacji zadania w określonym przez Organizatora terminie lub otrzymania 0 punktów z powodu niewykonania zadania w określonym terminie – zwrotu należy dokonać w terminie 7 dni od dnia skierowania drogą mailową wezwania ze strony Organizatora.
2. Zwrot Sprzętu dodatkowego odbywa się na koszt szkoły.
3. W przypadku, gdy Zespół przynajmniej jednokrotnie nie otrzymał punktów w wyniku braku aktywności w realizacji zadania w określonym przez Organizatora terminie lub otrzymał 0 punktów z powodu niewykonania zadania w określonym terminie,

Organizator, po uprzedniej próbie kontaktu z takim Zespołem, ma prawo zwrócić się do szkoły z żądaniem zwrotu Sprzętu dodatkowego.

IX - Prawa autorskie i wizerunek

§1 Założenia

1. Materiały przesłane podczas rekrutacji online do Turnieju, jak również wszelkie materiały i efekty prac wykonanych w trakcie trwania Turnieju 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 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 Turnieju 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 Turnieju 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 Turnieju 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 Turnieju 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.

X - Dane osobowe

§1 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji Turnieju 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@t3g.pl.
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 Turnieju, 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 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.
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 przeprowadzonego

Turnieju. 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 Turnieju 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 Turnieju.

XI – Postanowienia końcowe i reklamacje

§1 Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Turnieju 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 Turnieju 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 Turnieju.
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 Turnieju. 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 Turnieju w dowolnym momencie. W takim przypadku opublikuje oświadczenie na Stronie informujące o rezygnacji z organizacji Turnieju.
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 Turnieju 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 Turnieju można uzyskać w siedzibie Organizatora.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w tym przepisy Kodeksu Cywilnego.