

Regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych – Cyberiada

wersja regulaminu z dn. 26.10.2021 – 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 reprezentujące uczelnie położone w danych województwach, mają ograniczoną możliwość wyboru, która Baza będzie ich docelowym miejscem - zazwyczaj do jednej lub więcej Baz położonych w sąsiednich województwach. Zespoły powinny w zgłoszeniu do Cyberiady wybierać Bazę, która umożliwi im sprawne i możliwie najszybsze podróże. Do poszczególnych Baz aplikować mogą Zespoły w niniejszym podziale na województwa:

- Baza Łuczniczki (Bydgoszcz/okolice): województwa zachodnio-pomorskie, pomorskie, warmińsko-mazurskie, kujawsko-pomorskie, wielkopolskie, łódzkie, mazowieckie;
- Baza Żubra (Białystok/okolice): województwa warmińsko-mazurskie, podlaskie, mazowieckie, lubelskie;
- Baza Krasnali (Wrocław/okolice): województwa lubuskie, wielkopolskie, łódzkie, dolnośląskie, opolskie;
- Baza Czarta (Lublin/okolice): województwa mazowieckie, łódzkie, świętokrzyskie, podkarpackie, lubelskie;
- Baza Smoka (Kraków/okolice): województwa śląskie, małopolskie, świętokrzyskie, podkarpackie;

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 projektu.

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/milestoney/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 musi posiadać co najmniej 1 opiekuna, lecz nie więcej niż 3. W zasadniczej części projektu musi wziąć udział 32 nauczycieli/ek akademickich, w związku z czym istnieje możliwość, że do działań projektu zostaną zaproszone osoby pracujące na uczelni, ale nie pełniący 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

Zespół – grupa osób składająca się z od 8 do 9 studentów i studentek, składająca się z nie więcej niż 6 mężczyzn, która zgłosiła chęć udziału w Cyberiadzie poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego oraz reprezentuje daną uczelnię. W skład zespołu nie muszą wchodzić studenci/studentki wyłącznie jednej uczelni - osoby studiujące na danej uczelni powinny stanowić większość oraz Zespół powinien posiadać Opiekuna/Opiekunkę pracującą również na tej uczelni.

Student/Studentka – uczniowie szkół wyższych w rozumieniu ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.

Nauczyciel/Nauczycielka – pracownicy uczelni będący nauczycielami akademickimi w rozumieniu ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2020 r. poz. 85, 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.

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 komputerowych 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 jednej z 3 różnych Kategorii gier, przy czym to zespół decyduje o wyborze kategorii oraz przedstawia uzasadnienie czemu dana gra spełnia wymogi danej Kategorii.

Game dev - szeroko rozumiana branża twórców gier 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.

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 - Studenti”, 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), 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 8-9 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 muszą wejść minimum 2 osoby płci innej niż męska.
 - 4) Nie wszystkie osoby w Zespole muszą studiować na tej samej uczelni, ale każdy Zespół musi zadeklarować jaką uczelnie będzie reprezentować (np. na podstawie przeważającej liczby studentów/studentek z danej uczelni w zespole).
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.
4. W każdym Zespole jeden ze studentów lub jedna ze studentek będzie pełnił/a rolę Lidera/ki.
5. Każdy Zespół może wysłać tylko jedno zgłoszenie. W przypadku wysłania więcej niż jednego zgłoszenia przez ten sam Zespół, brane będzie pod uwagę tylko pierwsze zgłoszenie.
6. Z jednej uczelni 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:
 - Baza, do której aplikuje Zespół,
 - Dane uczelni, 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, potwierdzenie, że Opiekun/Opiekunka ma świadomość zobowiązania do realizacji wydarzenia popularyzującego game dev na uczelni oraz otrzyma wynagrodzenie za jego realizację.
- b) Film wideo nieprzekraczający długości 3 minut, zawierający uzasadnienie, dlaczego Zespół powinien wziąć udział w projekcie.
 - c) Pomysł na Grę główną:
 - Tytuł,
 - Kategoria gry
 - Uzasadnienie wyboru kategorii
 - 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 Cyberiadzie w przypadku podejrzenia próby wpływania na wyniki Cyberiady lub w przypadku naruszenia przez któregośkolwiek ze studentów i studentek należących do Zespołu i/lub Opiekunów/Opiekunek Zespołu warunków Regulaminu.
 13. Rekrutacja online trwa od 20.10.2021 do 05.11.2021.
 14. W przypadku, gdy liczba prawidłowych zgłoszeń do Cyberiady będzie mniejsza niż 25 i/lub uniemożliwi równomierne rozłożenie geograficzne Zespołów Organizator otworzy nabór uzupełniający w rekrutacji online, który potrwa od 06.11.2021 do 11.11.2021. O jego otwarciu Organizator poinformuje na Stronie.

§3 Wyniki rekrutacji online

1. Przesłanie zgłoszenia udziału w Cyberiadzie nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Zespołu do Cyberiady.
2. Zespoły zakwalifikowane do dalszego udziału w Cyberiadzie zostaną wybrane na podstawie oceny formularzy zgłoszeniowych, w tym przede wszystkim oceny koncepcji Gry wideo.
3. Ocena zgłoszeń zostanie dokonana w oparciu o ocenę jury, które zostanie powołane przez Organizatora.
4. Jury składać się będzie z 5 osób (reprezentantki i reprezentanci szeroko rozumianego środowiska game dev oraz akademicy i akademiczki związany 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 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.
 - e. uzasadnienie przyporządkowania Gry głównej do Kategorii gier - możliwe jest skierowanie do zespołu prośby od Rady Programowej by zmienić pierwotnie zgłoszoną kategorię.
7. W przypadku remisu w ocenie zastosowanie znajdują następujące zasady:
 - a. czynnikiem decydującym o wyborze będzie wielkość miasta, w którym znajduje się uczelnia reprezentowana przez dany Zespół (stolica województwa/miasto powiatowe/itd), w ten sposób, że im mniejsza kategoria miasta, tym większa preferencja wyboru; wynika to z celów Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029 o wyrównywaniu szans młodzieży z mniejszych ośrodków;
 - b. w przypadku dalszego remisu decyduje kolejność zgłoszeń na zasadzie "kto pierwszy, ten lepszy".
8. Wyniki rekrutacji online zostaną ogłoszone na Stronie w terminie maksimum 7 dni od dnia zakończenia rekrutacji online (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 45 zespołów, po 5 na każdą Bazę konkursu.

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 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. Brak wypełnienia ankiety przez każdego członka Zespołu w czasie wyznaczonym przez Organizatora oznacza eliminację Zespołu z dalszego udziału w Cyberiadzie. 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 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 niewyłącznej, nieodpłatnej licencji do stworzonych w ramach Cyberiady 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 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 zarówno dla Zespołów jak i wszystkich nauczycieli/nauczycielek akademickich zakwalifikowanych do projektu (w szczególności zaś nauczycieli/ek pełniących rolę Opiekunów/ek Zespołu).
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 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 najmniejszą liczbą punktów do Zespołu z największą 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 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@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 w postaci imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu, stopnia naukowego oraz jednostki uczelni będącej miejscem pracy danej osoby .
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 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 - osoby posiadające duże doświadczenie i szerokie spojrzenie na branżę tzw. game dev.
6. Każdy zespół podczas pierwszego dnia wydarzenia 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 - każdy Mentor/Mentorka obejmie opiekę nad 3 zespołami w trakcie trwania Wyprawy kwalifikacyjnej. Opieka będzie miała charakter wsparcia merytorycznego grupy w trakcie trwania game jam.
8. Wszystkie 9 Zespołów od drugiego dnia wydarzenia będzie rywalizować ze sobą w formule game jamu. W czasie określonym przez Organizatora, zespoły otrzymają wyzwanie by w 24 h stworzyć grę 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 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 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 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 grupie - na podstawie danych dostarczonych przez mentorów/rki. - 10% wagi oceny całościowej
 - c. Ocena jury jaką uzyskał zespół za koncept Gry głównej - 20% wagi oceny całościowej.
13. Pięć Zespołów 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.
15. Ponieważ Opiekunowie / Opiekunki Zespołów nie biorą aktywnego udziału w trakcie game jam, muszą brać udział jedynie w pierwszym i ostatnim dniu Wyprawy kwalifikacyjnej.
16. Do udziału w zasadniczej części Cyberiady zostanie zakwalifikowanych minimum 32 nauczycieli / nauczycielek akademickich - zarówno opiekunowie/opiekunki grup zakwalifikowanych do udziału, jak i osoby deklarujące chęć udziału w projekcie niezależnie od wyników grupy. W wypadku potrzeby rekrutacji dodatkowych nauczycieli / nauczycielek akademickich, Organizator skontaktuje się ze wszystkimi Opiekunami, których drużyny 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. Nauczyciele akademicy, którzy zakwalifikują się do zasadniczej części Cyberiady otrzymają wynagrodzenie w wysokości minimum 2000 zł brutto brutto, wypłacone po realizacji wspólnie ustalonej z Organizatorem, koncepcji działania popularyzującego game dev na danej uczelni.

§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 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. 10 - istnieje możliwość zakwalifikowania przez jury do oceny gry, która nie została umieszczona na wskazanym serwerze w określonym przez Organizatora czasie.
6. Awarie związane z brakiem dostępu prądu 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 5 Zespołów.
3. Zespoły są zobligowane do uczestnictwie 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 skutkował częściowym lub pełnym odebraniem punktów za wykonanie bieżącego milestone'a. Brak aktywności Zespołu może zakończyć się wykluczeniem go z dalszego udziału w projekcie.
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 w grupie 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 każdym z 5 regionów. Chodzi o to by prototypy gier były raczej w formie rozrywkowej i stanowiły 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). Będzie to też możliwość by skonfrontować założenia Gier głównych z profesjonalistami z branży prowadzącymi zajęcia edukacyjne.
 - d. Planowanie przyszłości - w ramach wyjazdów edukacyjnych zostaną również zebrane preferencje wiedzowe zakwalifikowanych Zespołów w poszczególnych ścieżkach tematycznych. Na podstawie ich oceny oraz rozmów z przedstawicielami i opiekunami zespołów, ustalona zostanie liczba godzin konsultacji w kolejnych etapach. Każdy Zespół podejmie ostateczną decyzję co do Tytułu Gry głównej i Kategorii gry.
7. W trakcie wyjazdów edukacyjnych przewidziane zostały osobne zajęcia dla nauczycieli akademickich/opiekunów grup, które obejmą warsztaty wprowadzające w podstawy tworzenia gier, wykorzystania gier w ramach pracy akademickiej, sposobów wspierania studentów itp. Założeniem programu nauczania dla nauczycieli akademickich jest to, by nabyli kompetencje przydatne w ich pracy akademickiej, poszerzyli swoją znajomość narzędzi opartych o mechanizmy gier oraz byli poinformowani gdzie szukać źródeł wiedzy i inspiracji, jak wygląda rynek pracowniczy i oferta branży game dev, gdzie pokierować swoich studentów, którzy chcą się rozwijać edukacyjnie i zawodowo w tym zakresie. Zajęcia te posłużą również do zaplanowania działań popularyzujących game dev na danych uczelniach.
8. Każdy Zespół w trakcie wyjazdu będzie mógł dokonać zmian w założeniach Gry głównej, tak by w ciągu kolejnych miesięcy pracy był w stanie dostarczyć grywalny prototyp Gry wideo lub jej części.
9. Podczas wyjazdów planowane są zadania grupowe skupione wokół integracji i pracy grupowej. Zadania będą miały wpływ na ogólną punktację w Cyberiady.

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 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 raportować Organizatorowi o postępach i wykonaniu wytycznych milestone'ów w terminie określonym przez Organizatora.
4. Jakość wykonania poszczególnych milestone'ów będzie oceniana przez Organizatora i punktowana w skali 1-10.
5. Nie dopuszcza się wysyłania zaległych milestone'ów 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 itp. i publikowania 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 milestone'ów i zadań indywidualnych stanowi 40% wagi końcowej punktacji w Cyberiadzie.
9. Osobnym działaniem będą wydarzenia popularyzujące game dev realizowane przez nauczycieli i nauczycielki akademickie. Istnieje możliwość stworzenia zadań indywidualnych dla Uczestników/Uczestniczek, które będą powiązane z działaniami nauczycieli/nauczycielek.

V - Wyprawy Weryfikacyjne (Zjazdy Edukacyjne)

§1 Zasady i założenia

1. Wyprawy weryfikacyjne to specjalny rodzaj jednodniowych spotkań dla Zespołów zakwalifikowanych do głównej części Cyberiady.
2. W trakcie zjazdów edukacyjnych odbywają się wykłady, zajęcia edukacyjne oraz konsultacje, a także osobny blok edukacyjny dla nauczycieli/nauczycielek akademickich.
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 publikowania na nich treści stworzonych przez Uczestników i Uczestniczki.
4. Zespoły są zobligowane do uczestnictwie 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.

VI - Gala Śródfinałowa - Wyprawa do Najwyższej Fazy Rozwoju

§1 Zasady i założenia

1. Gala śródfinałowa to wydarzenie podsumowujące pracę wszystkich Zespołów nad Grami głównymi oraz forma popularyzacji efektów ich prac oraz samej Cyberiady.
2. Gala odbywa się w formule online i będzie transmitowana na żywo, za pośrednictwem określonej przez Organizatora w późniejszym terminie platformy.
3. Każdy Zespół ma obowiązek przesłać Organizatorowi ostateczny postęp i efekt prac, jakie wykonał podczas trwania Cyberiady, w postaci:
 - a. prototypu Gry wideo,
 - 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 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. 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, wyższą ocenę otrzyma ten, 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.

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 Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych - studenci.
2. Wszystkie 10 Zespołów zakwalifikowanych do Bitwy konstruktorskiej będzie 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) - szczegółowe informacje na temat wymogów technicznych otrzymają wszystkie zespoły zakwalifikowane do tego etapu Mistrzostw.
4. W czasie określonym przez Organizatora, zespoły otrzymają wyzwanie by w 24 h stworzyć grę w wybranej przez siebie Kategorii - 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.
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 klasyfikacje 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 Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych - studenci.
10. Ocena najlepszej gry mobilnej Bitwy konstruktorskiej odbędzie się na zasadach ustalonych przez organizatora wspólnie z Fundatorem Nagrody - studium Ten Square Games, a jej kryteria zostaną ogłoszone minimum w dniu realizacji 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 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 najmniejszą liczbą punktów do Zespołu z największą liczbą punktów.
12. 3 Zespoły z 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.) umożliwiającego im udział w zajęciach merytorycznych oraz game jam.
2. Organizator w miarę możliwości postara się zapewnić w miejscu realizacji Bitwy konstruktorskiej stabilne łącze internetowe, przedłużacze oraz stoły i krzesła umożliwiające pracę każdemu Zespołowi.
3. W trakcie Bitwy konstruktorskiej może dojść do sytuacji awarii łącza internetowego lub jego przeciążenia, które nie będą zależne od Organizatora. Dlatego każdy Zespół zobowiązuje się nie tylko do zabrania ze sobą sprzętu komputerowego, ale również posiadania na nim zainstalowanego oprogramowania oraz baz plików umożliwiających samodzielną pracę również w trybie offline.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za stan techniczny sprzętu komputerowego, z którego korzystają uczestnicy, wykorzystywane przez nich oprogramowanie oraz pliki audio i graficzne. Organizator nie ponosi również odpowiedzialności za infrastrukturę internetową dostępną w miejscu realizacji Bitwy konstruktorskiej - wszelkie awarie bądź braki w zasobach nie będą 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 nie została umieszczona na wskazanym serwerze w określonym przez Organizatora czasie.
6. Awarie związane z brakiem dostępu prądu są jedyną podstawą techniczną do wydłużenia lub skrócenia czasu trwania game jam oraz zmiany warunków oceny.

VIII - Nagrody

§1 Nagrody

1. Wszystkie osoby zakwalifikowane do udziału w Cyberiadzie otrzymają drobne 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 głównej 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 projektu 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 oraz uczelnie, a nauczyciele/nauczycielki akademicy 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. Przewidziana jest możliwość wręczenia nagrody dodatkowej dla Zespołu, który w trakcie Bitwy konstruktorskiej zaprojektuje najlepszą grę mobilną. Ocena najlepszej gry mobilnej Bitwy konstruktorskiej odbędzie się na zasadach ustalonych przez Organizatora wspólnie z Fundatorem Nagrody - studiem Ten Square Games, a jej kryteria zostaną ogłoszone minimum w dniu realizacji wydarzenia.

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:
 - 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 Cyberiady i dla potrzeb udziału w niej,
 - 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 X §1 ust. 2 Regulaminu,
 - e. gdy Grę 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 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 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, 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

szczegółności 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 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 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.