Regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych – Cyberiada 2026-2027

Wersja z dn. 23.10.2026

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

Słownik pojęć:

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

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

Animator/ka lokalny / Animator/ka bazy – Osoba „opiekująca się" daną Bazą pod kątem logistycznym i organizacyjnym. Liderzy Zespołów powinni być w stałym kontakcie z Animatorami swoich Baz. Animatorzy wspierają również Zespoły w bieżącym monitorowaniu postępów i trudności.

Animator/ka sieci akademików – Osoba odpowiedzialna za współpracę z Nauczycielami/Nauczycielkami akademickimi w zakresie realizacji programu Cyberiady do nich adresowanego.

Animator/ka społeczności – Osoba wspierająca działania animatorów/ek, odpowiedzialna również za animację działań na serwerze Discord dla osób uczestniczących, budowanie społeczności i wzmacnianie zaangażowania uczestników i uczestniczek.

Baza – jednostka geograficzna, która nie posiada odzwierciedlenia w podziałach administracyjnych Polski. W Cyberiadzie istnieją 4 Bazy – każda z nich wskazuje docelowe miejsce realizacji większości działań stacjonarnych na danym obszarze. Zespół wskazuje preferowaną Bazę w formularzu zgłoszeniowym, przy czym Organizator może, z przyczyn organizacyjnych, logistycznych lub związanych z limitem miejsc, przypisać Zespół do innej Bazy. W Cyberiadzie przewidziano następujące Bazy:
– Baza Żubra (północ Polski, docelowa lokalizacja działań stacjonarnych w Gdańsku/Gdyni lub okolicach),
– Baza Krasnali (zachód Polski, docelowa lokalizacja działań stacjonarnych w Poznaniu/Wrocławiu lub okolicach),
– Baza Czarta (wschód Polski, docelowa lokalizacja działań stacjonarnych w Lublinie lub okolicach),
– Baza Smoka (południe Polski, docelowa lokalizacja działań stacjonarnych w Krakowie/Katowicach lub okolicach).

Cyberiada / Mistrzostwa – skrócona forma nazwy „Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych – Cyberiada”. Zadanie publiczne pod tą nazwą jest realizowane przez Fundację Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży Teatrikon w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029.

Finalista/Finalistka – członek/członkini Zespołu, który spełnił wszystkie wymagania formalne określone w Rozdziale V §1 Regulaminu, niezbędne do uzyskania przez Zespół statusu Finalisty.

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

Gra główna – projekt oraz grywalna wersja Gry wideo, która jest podstawowym produktem tworzonym przez każdy Zespół. Gra może być stworzona za pomocą wybranego przez Zespół silnika, frameworka lub języka programowania, z zastrzeżeniem że część materiałów edukacyjnych i przykładów może być przygotowana przez Organizatora wyłącznie z wykorzystaniem silnika Unity. Wybór innej technologii nie wpływa negatywnie na ocenę Zespołu, jednak Organizator nie gwarantuje identycznego zakresu wsparcia technicznego dla wszystkich technologii. W toku działań projektu Zespół ma możliwość rozwijania koncepcji gry, jej zmiany lub zaproponowania nowego pomysłu na grę. W wypadku całkowitej zmiany koncepcji gry należy uzupełnić oddane wcześniej Kamienie Milowe o materiały prezentujące nowy produkt.

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

Klasyfikacja open – uszeregowanie Zespołów w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów, licząc punkty możliwe do zdobycia za realizację Kamieni Milowych oraz za materiały finałowe. W klasyfikacji open zostaną uwzględnione wszystkie Zespoły, których materiały pozwalają na dokonanie oceny, także jeżeli nie uzyskały statusu Finalisty. Zwycięzcami Cyberiady zostają równorzędnie trzy Zespoły o najwyższej liczbie punktów spośród Zespołów posiadających status Finalisty.

Lider/ka – członek/członkini Zespołu wybrany/a jako osoba reprezentująca Zespół. Lider/ka pełni jednocześnie funkcję osoby odpowiedzialnej za obszar project management oraz jest osobą pierwszego kontaktu w komunikacji z Organizatorem. Jeżeli Lider/ka nie może uczestniczyć w obowiązkowym spotkaniu online dotyczącym postępów Zespołu, ma obowiązek wyznaczyć inną osobę reprezentującą Zespół.

Milestone / Kamień Milowy – zadanie lub zestaw zadań, indywidualnych lub grupowych, które wykonują zakwalifikowane do Cyberiady Zespoły i/lub ich członkowie. Kamienie Milowe są prezentowane uczestnikom wraz z terminem oddania i możliwą do zdobycia punktacją. Suma punktów możliwych do zdobycia za Kamienie Milowe wynosi 400, co stanowi 40% ostatecznej oceny Zespołu.

Nauczyciel/Nauczycielka – pracownik uczelni będący nauczycielem akademickim w rozumieniu ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce.

Opiekun/Opiekunka – Nauczyciel/Nauczycielka akademicki/a przypisany/a do Zespołu. Każda osoba akademicka zakwalifikowana do programu Cyberiady otrzymuje status Opiekuna/Opiekunki. Jeden Zespół może posiadać maksymalnie 3 Opiekunów/Opiekunki. Rolą Opiekuna/Opiekunki jest przede wszystkim wspieranie procesu pracy Zespołu, a nie sprawowanie technicznego nadzoru nad produkcją Gry.

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

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

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

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

Student/Studentka – osoba posiadająca, w chwili przesłania zgłoszenia do Cyberiady, status studenta/studentki w rozumieniu ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce. Organizator może zweryfikować posiadanie tego statusu, w szczególności podczas Wyprawy Inauguracyjnej.

System Grywalizacji - zbiór wszystkich Kamieni Milowych, wraz z ich opisami, możliwą do zdobycia punktacją oraz informacjami przekazywanymi przez Organizatora.

Ścieżki tematyczne – w ramach Cyberiady Zespoły wskazują osoby odpowiedzialne za pięć podstawowych obszarów pracy i programu edukacyjnego:

- Game development – tworzenie i programowanie gier,
- Game design – projektowanie mechanik, narracji i poziomów gier,
- Experience design – grafika 2D i 3D oraz projektowanie doświadczenia odbiorcy,
- Project management – zarządzanie procesem tworzenia gry oraz pracą Zespołu,
- Quality assurance – kontrola jakości i testowanie.

Każdy z ww. obszarów musi mieć co najmniej jedną osobę odpowiedzialną. Jedna osoba może odpowiadać za więcej niż jeden obszar, a każdy Uczestnik/Uczestniczka może korzystać z materiałów edukacyjnych przygotowanych także dla innych ścieżek. W obszarze Quality Assurance Zespół wskazuje co najmniej jedną osobę odpowiedzialną za testowanie Gry oraz prowadzenie dokumentacji testów.

Uczestnik/Uczestniczka – Student/Studentka wchodzący/a w skład Zespołu, którego zgłoszenie zostało rozpatrzone pozytywnie, a tym samym Zespół został zakwalifikowany do udziału w Cyberiadzie. Uczestnikami/Uczestniczkami mogą zostać również osoby, które

dołączyły do Zespołu w trakcie trwania projektu zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie.

Wolontariusz/Wolontariuszka – osoba wspierająca w ramach nieodpłatnej pracy działania Cyberiady. Z Wolontariuszem/Wolontariuszką Organizator zawrze umowę wolontariacką, w której określone zostaną zasady współpracy. Wolontariuszem/Wolontariuszką może zostać osoba pełnoletnia, która:

- nie spełnia kryteriów udziału w Cyberiadzie jako Student/Studentka, albo
- spełnia kryteria udziału w Cyberiadzie, ale nie wchodzi w skład żadnego Zespołu.

Wyprawa edukacyjna – trzydniowe wydarzenie stacjonarne organizowane dla każdej z 4 Baz w okresie od 1 marca do 30 kwietnia 2027 r. Wyprawa ma na celu przede wszystkim pracę nad procesem Zespołu, prototypem Gry, testowaniem, informacją zwrotną oraz dalszym planem pracy.
Wyprawa inauguracyjna – dwudniowe wydarzenie stacjonarne organizowane dla każdej z 4 Baz w okresie od 20 listopada do 15 grudnia 2026 r. Wyprawa ma charakter informacyjny, integracyjny i procesowy; służy m.in. budowaniu Zespołu, ustaleniu ról, zasad współpracy, komunikacji oraz rozpoczęciu pracy nad koncepcją Gry.

Zespół – grupa osób składająca się z od 8 do 10 Studentów i Studentek, która zgłosiła chęć udziału w Cyberiadzie poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego. W skład Zespołu nie muszą wchodzić osoby z jednej uczelni. Zespół może posiadać od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunki. W punktach Regulaminu dotyczących „członków/członkiń” Zespołu mowa jest o Uczestnikach i Uczestniczkach, z wyłączeniem Opiekunów i Opiekunek.

I – Założenia ogólne i rekrutacja

§1 Organizator i forma Mistrzostw

1. „Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych – Cyberiada” odbywają się w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029 przyjętego uchwałą nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029” (M.P. z 2019 r. poz. 571, z późn. zm.).

2. Cyberiada w edycji 2026–2027 jest realizowana w okresie od 1 sierpnia 2026 r. do 15 września 2027 r.

3. Celem głównym Cyberiady jest zaktywizowanie co najmniej 400 Studentów i Studentek z całej Polski pod kątem rozwoju zaawansowanych umiejętności związanych z projektowaniem gier komputerowych przez zapewnienie wsparcia metodycznego i merytorycznego.
    a. Cele szczegółowe:
        i. zapewnienie wsparcia Studentom i Studentkom o szczególnych zdolnościach w zakresie projektowania gier,
        ii. podniesienie kompetencji merytorycznych i metodycznych co najmniej 65 Nauczycieli i Nauczycielek akademickich,

iii. wyrównanie szans na zdobycie zaawansowanych umiejętności w zakresie projektowania gier między Studentami i Studentkami z dużych i mniejszych ośrodków.

4. Organizatorem Cyberiady jest Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży – „Teatrikon" z siedzibą w Lublinie, Aleje Racławickie 33/U-8, 20-049 Lublin, wpisana do rejestru stowarzyszeń, innych organizacji społecznych i zawodowych, fundacji oraz samodzielnych publicznych zakładów opieki zdrowotnej prowadzonego przez Sąd Rejonowy Lublin-Wschód z siedzibą w Świdniku, VI Wydział Gospodarczy Krajowego Rejestru Sądowego pod numerem KRS 0000350467, NIP 7123203276, REGON 060596345 (dalej Organizator).

5. Cyberiada finansowana jest ze środków budżetu państwa w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029.

6. Cyberiada, zgodnie z wymaganiami projektodawcy, tj. Ministra Cyfryzacji, podlega bieżącej ewaluacji, zaś udział w działaniach ewaluacyjnych wskazanych przez Organizatora jest obowiązkowy dla osób uczestniczących w Cyberiadzie.

7. Cyberiada organizowana jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

8. Treść Regulaminu będzie dostępna w okresie trwania Cyberiady na Stronie oraz w siedzibie Organizatora.

9. Cyberiada ma mieszaną formułę, tj. część działań odbywa się zdalnie, a część w formie spotkań stacjonarnych, w szczególności Wypraw Inauguracyjnych i Wypraw Edukacyjnych.

10. W przypadku wystąpienia okoliczności niezależnych od Organizatora, które wykluczają lub istotnie ograniczają możliwość realizacji spotkań stacjonarnych, Organizator może przenieść odpowiednią część działań do formuły online, informując Uczestników i Uczestniczki z odpowiednim wyprzedzeniem.
11. Cyberiada składa się z następujących etapów:
    a. Rekrutacja online,
    b. Zasadnicza część Cyberiady, na którą składają się Wyprawy Inauguracyjne i Edukacyjne, system grywalizacji, wsparcie edukacyjne online, konsultacje oraz przygotowanie Gier głównych,
    c. Zawody finałowe, na które składa się proces oceny materiałów finałowych oraz Gala Finałowa,
    d. Realizacja nagród.

§2 Zasady rekrutacji online

1. Do Cyberiady mogą zgłaszać się:
    a. Zespoły złożone ze Studentów i Studentek, które chcą zrealizować autorski pomysł na Grę,
    b. Nauczyciele/Nauczycielki akademiccy/akademickie indywidualnie – w ramach dedykowanego programu wsparcia,

c. Wolontariusze/Wolontariuszki, którzy w ramach udziału w projekcie wspierać będą działania Organizatora, ale nie będą realizować autorskiego pomysłu na Grę jako członkowie Zespołu.

2. Każdy Zespół musi spełniać następujące wymogi:
   a. Zespół musi liczyć od 8 do 10 osób – Studentów i Studentek,
   b. każdy z pięciu podstawowych obszarów pracy: game design, game development, experience design, project management oraz quality assurance, musi mieć wskazaną co najmniej jedną osobę odpowiedzialną; jedna osoba może odpowiadać za więcej niż jeden obszar,
   c. w każdym Zespole jeden ze Studentów lub jedna ze Studentek pełni rolę Lidera/Liderki i jednocześnie osoby odpowiedzialnej za obszar project management,
   d. w obszarze quality assurance Zespół wskazuje co najmniej jedną osobę odpowiedzialną za testowanie Gry i prowadzenie dokumentacji testów,
   e. osoby w Zespole nie muszą studiować na tej samej uczelni,
   f. każdy Uczestnik/Uczestniczka może należeć wyłącznie do jednego Zespołu.
3. Zespół może w zgłoszeniu zadeklarować od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek. Zespołom, które nie zgłoszą posiadania Opiekuna/Opiekunki, Organizator może przypisać Opiekuna/Opiekunkę spośród Nauczycieli i Nauczycielek akademickich zakwalifikowanych do Cyberiady.
4. 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.
5. Zgłoszeń należy dokonywać za pośrednictwem formularzy zamieszczonych na Stronie – dla zgłoszeń Zespołowych i Indywidualnych.
6. Aby prawidłowo zgłosić Zespół, należy wypełnić formularz zgłoszeniowy, podając w nim w szczególności:
   i. Informacje o Zespole:
      1. nazwę Zespołu,
      2. preferowaną Bazę,
      3. wskazanie osoby pełniącej funkcję Lidera/Liderki wraz z danymi kontaktowymi,
      4. dane każdego ze Studentów i Studentek należących do Zespołu, w tym uczelnię, informację o wcześniejszym udziale w Programie Rozwoju Talentów Informatycznych (Turniej Trójgamiczny, Cyberiada, Mistrzostwa w Algorytmice i Programowaniu lub inne działania PRTI) oraz obszar lub obszary pracy, za które dana osoba odpowiada
      5. opis Zespołu, jego doświadczenia, kompetencji, wcześniejszych projektów, portfolio, nagród, udziału w game jamach, konkursach lub hackathonach oraz innych osiągnięć pokazujących potencjał członków i członkiń Zespołu,
      6. informację o posiadaniu lub braku Opiekuna/Opiekunki oraz – jeżeli dotyczy – dane Opiekuna/Opiekunki.
   ii. Pomysł na Grę główną:
      1. tytuł,
      2. opis koncepcji Gry, w tym jej podstawowych założeń, mechanik, gatunku (czyli np. FPS. cRPG, strategia lub inny), konwencji

(czyli np. fantasy, space opera, II wojna światowa, kryminał lub inny) grupy docelowej i elementów wyróżniających,
3. informację pozwalającą ocenić spójność, oryginalność oraz realność wykonania Gry w okresie trwania Cyberiady.

iii. Motywację Zespołu do udziału w Cyberiadzie, w tym informację o tym, dlaczego Zespół chce wziąć udział w projekcie, jakie kompetencje chce rozwinąć oraz w jaki sposób udział w Cyberiadzie wpisuje się w dalszy rozwój Zespołu i jego członków/członkiń.

iv. Materiał wideo o długości od 1 do 3 minut, w którym Zespół przedstawia siebie, pomysł na Grę oraz argumenty przemawiające za zakwalifikowaniem Zespołu. Forma materiału jest dowolna, a jego jakość techniczna sama w sobie nie podlega ocenie.

v. Informację o wykorzystaniu narzędzi AI przy przygotowaniu zgłoszenia, jeżeli takie narzędzia zostały wykorzystane, wraz ze wskazaniem zakresu ich użycia.

b. Dokonując zgłoszenia Zespół akceptuje Regulamin i zapewnia prawdziwość danych oraz zgodność przesłanych materiałów z prawem i prawami osób trzecich.

7. Rekrutacja Zespołów online trwa od 1 października 2026 r. do 30 października 2026 r.
8. Rekrutacja Nauczycieli i Nauczycielek akademickich trwa od 1 października 2026 r. do 30 października 2026 r.
9. Wyniki rekrutacji Zespołów oraz Nauczycieli i Nauczycielek akademickich zostaną ogłoszone do 10 listopada 2026 r. Informacja o wyniku zostanie przekazana osobom zgłaszającym się również na adres e-mail wskazany w formularzu.
10. Organizator nie przewiduje formalnego trybu odwoławczego od wyników rekrutacji. Organizator może z własnej inicjatywy skorygować oczywisty błąd techniczny lub rachunkowy.
11. Studenci/Studentki, którzy chcą wziąć udział w Cyberiadzie, ale nie mają możliwości utworzenia lub dołączenia do Zespołu, mogą:
    a. dołączyć do wskazanego przez Organizatora kanału komunikacji w celu poszukiwania innych osób zainteresowanych utworzeniem Zespołu i zgłosić Zespół w terminie i na zasadach opisanych w Regulaminie,
    b. zgłosić się do Cyberiady jako Wolontariusz/Wolontariuszka, jeżeli spełniają warunki określone w Regulaminie.
    c. Rekrutacja Wolontariuszy/Wolontariuszek może być prowadzona w terminie i na zasadach określonych przez Organizatora na Stronie. Szczegółowy zakres współpracy Wolontariusza/Wolontariuszki określa umowa wolontariacka.
12. Nauczyciele i Nauczycielki akademiccy zgłaszają się do Cyberiady indywidualnie, korzystając z dedykowanego formularza zgłoszenia indywidualnego udostępnionego na Stronie. W zgłoszeniu podają w szczególności następujące dane i informacje:
    a. imię i nazwisko,
    b. adres e-mail i numer telefonu kontaktowego,
    c. nazwę uczelni oraz wydział, instytut, katedrę lub inną jednostkę organizacyjną, w której dana osoba pracuje, a także miasto, w którym znajduje się uczelnia lub jednostka,
    d. stanowisko lub stopień albo tytuł naukowy,

e. opcjonalnie linki pozwalające Organizatorowi zapoznać się z dorobkiem lub aktywnością kandydata/kandydatki, w szczególności profil uczelniany, LinkedIn, portfolio, itch.io, GitHub lub inne analogiczne źródła,
f. wskazanie obszarów posiadanych kompetencji, w szczególności spośród następujących: programowanie i technologia, game design, visual art, audio, UX i Game User Research, QA i testowanie, produkcja i project management, biznes, marketing i publishing, Game Studies i Data Analytics, wpływ społeczny i edukacja, dydaktyka i pedagogika, prawo, biznes i ekonomia przemysłów kreatywnych lub inne obszary wskazane przez osobę zgłaszającą się,
g. informację o prowadzonych zajęciach związanych z grami, jeżeli takie zajęcia są prowadzone, oraz o sprawowaniu opieki nad kołem naukowym, projektami studenckimi lub pracami dyplomowymi dotyczącymi gier, jeżeli dotyczy,
h. opis doświadczenia w edukacji z zakresu tworzenia gier lub wykorzystywania gier w pracy dydaktycznej,
i. opcjonalnie informację o doświadczeniu zawodowym w branży gamedev poza uczelnią; brak takiego doświadczenia nie stanowi przeszkody w zakwalifikowaniu do Cyberiady,
j. opcjonalnie informację o doświadczeniu w prowadzeniu Zespołu studenckiego lub innego Zespołu realizującego długotrwały projekt,
k. informację, czy kandydat/kandydatka wie o Zespole lub Zespołach ze swojej uczelni zgłaszających się do Cyberiady, a jeżeli tak – nazwę takiego Zespołu,
l. informację o preferencji dotyczącej sprawowania opieki nad Zespołem z własnej uczelni; Organizator bierze taką preferencję pod uwagę w miarę możliwości organizacyjnych, jednak nie gwarantuje jej spełnienia,
m. informację o uczestnictwie lub jego braku we wcześniejszych działaniach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych, w szczególności w Cyberiadzie, Turnieju Trójgamicznym – Mistrzostwach w Programowaniu Gier lub Mistrzostwach w Algorytmice, a w przypadku wcześniejszego udziału – wskazanie projektu, edycji i pełnionej roli,
n. opis motywacji do udziału w Cyberiadzie oraz informację o tym, jakie działania może podjąć w tegorocznej edycji oraz jakie rezultaty udziału kandydat/kandydatka chce wykorzystać w swojej pracy na uczelni,
o. informację o dostępności lub innych okolicznościach, które mogą mieć znaczenie dla realizacji obowiązków wynikających z udziału w Cyberiadzie,
p. wskazanie Bazy, do której kandydatowi/kandydatce jest najbliżej, oraz deklarację dotyczącą ewentualnego zainteresowania udziałem w Wyprawach organizowanych również w innych Bazach,
q. oświadczenie o zapoznaniu się z Regulaminem, przyjęciu do wiadomości informacji o przetwarzaniu danych osobowych, zgodzie na nieodpłatne wykorzystanie wizerunku na zasadach określonych w Regulaminie oraz prawdziwości danych podanych w zgłoszeniu.

13. Do udziału w Cyberiadzie zakwalifikowanych zostanie co najmniej 65 Nauczycieli i Nauczycielek akademickich. Każda zakwalifikowana osoba otrzymuje status Opiekuna/Opiekunki Zespołu studenckiego na zasadach określonych w Rozdziale VII Regulaminu.
14. Decyzję o zakwalifikowaniu Nauczyciela/Nauczycielki akademickiej podejmuje Organizator na podstawie informacji zawartych w zgłoszeniu, biorąc pod uwagę w szczególności doświadczenie w edukacji, tworzeniu gier lub pracy z Zespołami

studenckimi, kompetencje mogące wspierać proces pracy Zespołu, motywację do udziału, możliwość wykorzystania rezultatów projektu w pracy akademickiej oraz realność zadeklarowanego zaangażowania w działania Cyberiady.

15. W pierwszej kolejności rozpatrywane są zgłoszenia osób, które nie korzystały dotychczas ze wsparcia w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych. Wcześniejszy udział w działaniach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych nie wyklucza możliwości zakwalifikowania do Cyberiady.
16. Rekrutacja Nauczycieli i Nauczycielek akademickich jest prowadzona równolegle z rekrutacją Zespołów. Wskazanie w zgłoszeniu konkretnego Zespołu lub preferencji dotyczącej Zespołu nie jest równoznaczne z przypisaniem do niego Opiekuna/Opiekunki. Przypisania Opiekunów/Opiekunek do Zespołów dokonuje Organizator po zakończeniu rekrutacji, z uwzględnieniem zgłoszonych preferencji w miarę możliwości organizacyjnych.
17. Zakwalifikowanie Nauczyciela/Nauczycielki akademickiej do Cyberiady oznacza gotowość do realizacji obowiązkowego zakresu zaangażowania oraz zadeklarowanych działań, o których mowa w Rozdziale VII §2 Regulaminu. Zmiana wybranego działania dodatkowego w trakcie projektu jest możliwa po uzgodnieniu z Organizatorem.

§3 Wyniki rekrutacji online

1. Przesłanie zgłoszenia udziału w Cyberiadzie nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Zespołu, Uczestnika/Uczestniczki, Nauczyciela/Nauczycielki akademickiej lub Wolontariusza/Wolontariuszki do udziału w projekcie.

2. Ocena zgłoszenia Zespołu obejmuje maksymalnie 100 punktów, z czego 80 punktów stanowi ocena merytoryczna zgłoszenia, a 20 punktów kryteria związane z celami Programu Rozwoju Talentów Informatycznych.

3. W ramach oceny merytorycznej Zespół może otrzymać:
    a. do 35 punktów za pomysł na Grę, w tym
        i. do 5 punktów za spójność koncepcji,
        ii. do 10 punktów za realność wykonania w czasie trwania projektu
        iii. do 20 punktów za oryginalność, atrakcyjność i potencjał mechaniki/gameplayu,
    b. do 20 punktów za Zespół, w tym:
        i. do 6 punktów za komplementarność kompetencji,
        ii. do 6 punktów za talent, osiągnięcia, portfolio i wcześniejsze doświadczenia,
        iii. do 6 punktów za potencjał współpracy i realizacji projektu
        iv. do 2 punktów za wielkość Zespołu: 10 osób – 2 punkty, 9 osób – 1 punkt, 8 osób – 0 punktów,
    c. do 15 punktów za motywację:
        i. do 5 punktów za uzasadnienie udziału w Cyberiadzie,
        ii. do 5 punktów wskazanie kompetencji planowanych do rozwinięcia
        iii. do 5 punktów za powiązanie udziału z dalszym rozwojem Zespołu i jego członków/członkiń,
    d. do 10 punktów za materiał wideo, w tym:

i. do 4 punktów za przedstawienie Zespołu i sposobu jego pracy,
ii. do 3 punktów za czytelne przedstawienie pomysłu na Grę
iii. do 3 punktów za przekonujące uzasadnienie, dlaczego Zespół powinien zostać zakwalifikowany. Jakość techniczna nagrania nie jest odrębnym kryterium oceny.

4. W ramach kryteriów związanych z celami PRTI Zespół może otrzymać:
   a. do 10 punktów za wyrównywanie szans terytorialnych, ustalanych na podstawie wielkości miasta, w którym znajduje się uczelnia reprezentowana przez Zespół albo uczelnia deklarowana przez większość członków/członkiń Zespołu:
      i. do 50 tys. mieszkańców – 10 punktów;
      ii. powyżej 50 tys. do 100 tys. mieszkańców – 8 punktów;
      iii. powyżej 100 tys. do 250 tys. mieszkańców – 5 punktów;
      iv. powyżej 250 tys. do 500 tys. mieszkańców – 2 punkty;
      v. powyżej 500 tys. mieszkańców – 0 punktów.
   b. do 5 punktów za udział osób, które wcześniej nie korzystały ze wsparcia w ramach PRTI:
      i. 80–100% takich osób w Zespole – 5 punktów;
      ii. 60–79% – 4 punkty; 40–59% – 3 punkty;
      iii. 20–39% – 2 punkty;
      iv. 1–19% – 1 punkt;
      v. 0% – 0 punktów,
   c. 5 punktów za posiadanie co najmniej jednego zgłoszonego Opiekuna/Opiekunki; brak zgłoszonego Opiekuna/Opiekunki oznacza 0 punktów.

5. W formularzu zbierane są również informację dotyczące miejscowości pochodzenia osoby uczestniczącej. Przez miejscowość pochodzenia rozumie się miejscowość wskazaną przez daną osobę w formularzu jako jej miejscowość pochodzenia - nie obecnego zamieszkania. Dane te mają charakter oświadczenia Uczestnika/Uczestniczki i nie wymagają przedłożenia dokumentów, chyba że pojawią się uzasadnione wątpliwości co do prawdziwości podanych informacji. Dane te służą ewaluacji projektu i nie wpływają na punktację zgłoszenia.
6. W przypadku remisu w ocenie zastosowanie znajdą następujące zasady:
   a. w pierwszej kolejności decyduje liczba punktów uzyskanych za wyrównywanie szans terytorialnych,
   b. w przypadku dalszego remisu – liczba punktów za pomysł na Grę,
   c. w przypadku dalszego remisu – liczba punktów za prezentację Zespołu,
   d. w przypadku dalszego remisu – wcześniejszy termin przesłania kompletnego zgłoszenia.
7. Do dalszego etapu projektu Organizator zakwalifikuje najwyżej ocenione Zespoły w liczbie pozwalającej na realizację założeń i wskaźników projektu, w szczególności udział co najmniej 400 Studentów i Studentek. Przy liczebności Zespołów od 8 do 10 osób zakładana liczba Zespołów wynosi co najmniej 40, jednak Regulamin nie ustanawia sztywnego limitu liczby zakwalifikowanych Zespołów.
8. Organizator może utworzyć listę rezerwową według kolejności wynikającej z punktacji rekrutacyjnej. W przypadku rezygnacji lub wykluczenia zakwalifikowanego Zespołu

Organizator może zaprosić kolejny Zespół z listy rezerwowej, jeżeli na danym etapie projektu jego dołączenie jest organizacyjnie możliwe i pozwala na równe uczestnictwo w programie.

9. Organizator zastrzega sobie prawo do przypisania Zespołu do innej Bazy niż wskazana w formularzu zgłoszeniowym, jeżeli jest to uzasadnione względami organizacyjnymi, logistycznymi lub limitem miejsc.
10. Wraz z informacją dotyczącą wyników rekrutacji, każda osoba z zakwalifikowanego Zespołu może otrzymać link do wypełnienia indywidualnego formularza osoby uczestniczącej. Niewypełnienie wymaganych formularzy i oświadczeń w terminie wskazanym przez Organizatora może skutkować wezwaniem do ich uzupełnienia, a w dalszej kolejności utratą miejsca w projekcie.
11. Organizator wskazuje ankiety i testy, których wypełnienie jest obowiązkowe. Wyniki testów wiedzy mają charakter diagnostyczny i nie stanowią samodzielnej podstawy do wykluczenia Zespołu ani Uczestnika/Uczestniczki.
12. Uczestnik lub Uczestniczka, którzy są niepełnoletni, zobowiązani są do dostarczenia Organizatorowi, w terminie przez niego wskazanym, zgody opiekuna prawnego na udział w Cyberiadzie oraz wymaganych oświadczeń.

§4 Ogólne założenia organizacyjne

1. Wymiana informacji przez Organizatora z zakwalifikowanymi do Cyberiady Zespołami odbywać się będzie, poza przypadkami określonymi wprost w Regulaminie, za pośrednictwem aplikacji Discord oraz innych oficjalnych kanałów wskazanych przez Organizatora. Każdy Uczestnik/Uczestniczka ma obowiązek posiadać konto na Discordzie, dołączyć do oficjalnego serwera Cyberiady oraz regularnie śledzić komunikaty publikowane w oficjalnych kanałach projektu. Komunikaty te stanowią wiążącą komunikację organizacyjną.

2. Językiem, w którym realizowane są zajęcia merytoryczne, wydarzenia edukacyjne, konsultacje oraz bieżąca komunikacja Organizatora z Uczestnikami/Uczestniczkami i Opiekunami/Opiekunkami, jest język polski. Materiały edukacyjne online, instrukcje, komunikaty organizacyjne oraz inne materiały przygotowywane przez Organizatora są co do zasady udostępniane w języku polskim. Organizator nie zapewnia tłumaczeń pisemnych ani ustnych.

3. Udział w Cyberiadzie osób nieposługujących się językiem polskim jest dopuszczalny, o ile nie uniemożliwia realizacji obowiązków wynikających z Regulaminu. W takim przypadku Lider/Liderka Zespołu odpowiada za pośredniczenie w bieżącej komunikacji pomiędzy taką osobą a Organizatorem oraz za przekazywanie jej informacji niezbędnych do udziału w Cyberiadzie. Brak znajomości języka polskiego nie zwalnia z obowiązku przestrzegania Regulaminu, terminów ani zasad uczestnictwa w Cyberiadzie.
4. Organizator podczas wydarzeń stacjonarnych trwających dłużej niż 1 dobę zapewnia zakwalifikowanym osobom wyżywienie oraz noclegi na zasadach określonych dla danego wydarzenia.
5. Dla członków i członkiń Zespołów uczestniczących w Wyprawie Inauguracyjnej oraz Wyprawie Edukacyjnej przewidziany jest zwrot kosztów podróży realizowany na

podstawie biletów, faktur lub innych dokumentów wskazanych przez Organizatora, na poniższych zasadach:

a. wysokość gwarantowanego zwrotu kosztów dojazdu i powrotu na pojedyncze wydarzenie wynosi do 150 zł brutto dla jednej osoby uczestniczącej z Zespołu,
b. podstawową formą zwrotu są koszty przejazdu transportem publicznym,
c. w uzasadnionych przypadkach Zespół może zawnioskować o zwrot kosztów dojazdu prywatnym samochodem, nie wyższy jednak niż koszt analogicznego przejazdu transportem publicznym i nie wyższy niż limit wskazany powyżej; zwrot nie jest rozliczany na podstawie stawek wynikających z pełnej kilometrówki,
d. koszt podróży samolotem może zostać objęty zwrotem wyłącznie po wcześniejszym uzyskaniu zgody Organizatora, jeżeli jest to uzasadnione kosztowo lub logistycznie; brak wcześniejszej zgody oznacza brak gwarancji zwrotu tego kosztu.
e. Szczegółowe wytyczne dotyczące sposobu uzyskania zwrotów kosztów podróży zostaną udostępnione osobom uczestniczącym w formie odrębnego dokumentu.
f. Dokumenty wymagane do zwrotu kosztów podróży należy przekazać Organizatorowi w terminie i formie określonych w wytycznych, o których mowa powyżej.

6. Udział Zespołu w Wyprawie Inauguracyjnej oraz Wyprawie Edukacyjnej jest obowiązkowy na zasadach określonych w Rozdziale II i IV Regulaminu.
7. Organizator nie zapewnia Uczestnikom/Uczestniczkom ubezpieczenia.

§5 Zasady punktacji

1. W czasie trwania Cyberiady Zespoły mogą otrzymywać punkty za wykonywanie Kamieni Milowych. Punktacji podlegają również materiały finałowe przesłane przez Zespół.
2. W ramach Cyberiady Zespoły mogą uzyskiwać punkty zgodnie z następującym schematem:
    a. suma możliwych do zdobycia punktów w trakcie trwania zasadniczej części projektu, wynikająca z realizacji Kamieni Milowych, stanowi 40% oceny końcowej – 400 pkt,
    b. suma możliwych do zdobycia punktów za materiały finałowe stanowi 60% oceny końcowej – 600 pkt,
    c. suma punktów zdobytych w ww. kategoriach stanowi podstawę do stworzenia Klasyfikacji open.
    d. Zwycięzcami Cyberiady zostają równorzędnie trzy Zespoły posiadające status Finalisty, które uzyskają najwyższą liczbę punktów w Klasyfikacji Open.

§6 Zmiana składu Zespołu lub zmiana Opiekuna

1. Organizator dopuszcza zmianę zgłoszonego składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów w trakcie Cyberiady. Zespół po zmianie musi liczyć od 8 do 10 Uczestników/Uczestniczek i zapewniać obsadę wszystkich pięciu podstawowych obszarów pracy.

2. Zmiany mogą dotyczyć zarówno włączenia do projektu nowych osób, które nie uczestniczyły w Rekrutacji, jak również zmian personalnych w obrębie osób posiadających status Uczestnika/Uczestniczki i/lub Opiekuna/Opiekunki.
3. Zmianę należy zgłosić Animatorowi/Animatorce lokalnemu danej Bazy oraz przekazać dane wymagane przez Organizatora. Zmiana wymaga akceptacji Animatora/Animatorki lokalnego.
4. Zmiany składu Zespołu na zasadach ogólnych mogą być dokonywane do zakończenia Wyprawy Edukacyjnej danego Zespołu. Po zakończeniu tej Wyprawy zmiana jest możliwa wyłącznie wyjątkowo i za zgodą Organizatora.
5. W sytuacji gdy dochodzi do zmiany składu osobowego Zespołu polegającej na przejściu osoby pomiędzy dwoma Zespołami uczestniczącymi w projekcie, w zgłoszeniu zmiany należy wskazać również Zespół, do którego Uczestnik/Uczestniczka byli przypisani przed zmianą.
6. Za dokonanie zgłoszenia odpowiada Lider/ka, a w przypadku gdy zmiana dotyczy osoby na stanowisku Lidera/ki – Opiekun/ka lub osoba wskazana przez Zespół.
7. Osoby dołączające do Zespołu mają obowiązek wypełnienia wymaganych formularzy osoby uczestniczącej oraz akceptacji Regulaminu (za wyjątkiem sytuacji opisanej w pkt 5 niniejszego paragrafu).
8. Warunkiem dokonania zmiany jest zachowanie liczebności Zespołu od 8 do 10 osób oraz wskazanie osób odpowiedzialnych za wszystkie podstawowe obszary pracy.
9. Zmiany składu osobowego Uczestników/Uczestniczek przekraczające 50% w stosunku do listy osób nadesłanych w zgłoszeniu rekrutacyjnym skutkują brakiem możliwości uzyskania przez Zespół statusu Finalisty. Do limitu tego nie wlicza się zmian polegających na przejściu do Zespołu osoby, która posiada już status Uczestnika/Uczestniczki Cyberiady jako członek/członkini innego zakwalifikowanego Zespołu.
10. Zmiana obowiązuje od momentu jej potwierdzenia przez Animatora/Animatorkę lokalnego lub Organizatora, w przypadkach wymagających zgody Organizatora.
11. W przypadku gdy Zespół przestanie spełniać podstawowe kryteria określone w Regulaminie, Organizator może wezwać Zespół do przywrócenia zgodności z Regulaminem, a w razie braku skutecznego działania – podjąć decyzję o wykluczeniu Zespołu z Cyberiady.

II – Wyprawa Inauguracyjna

§1 Przebieg wydarzenia

1. Wyprawy Inauguracyjne to cztery dwudniowe wydarzenia organizowane dla poszczególnych Baz w następujących terminach i miejscach:
    a. Baza Smoka – 21–22 listopada 2026 r., Katowice,
    b. Baza Czarta – 26–27 listopada 2026 r., Lublin,
    c. Baza Żubra – 29–30 listopada 2026 r., Gdańsk,
    d. Baza Krasnali – 1–2 grudnia 2026 r., Poznań.
2. Udział Zespołów w Wyprawach Inauguracyjnych jest obligatoryjny na zasadach określonych w niniejszym rozdziale. Udział Nauczycieli i Nauczycielek akademickich określa Rozdział VII Regulaminu.

3. Wyprawa Inauguracyjna to wydarzenie mające charakter informacyjny, integracyjny oraz wzmacniający współpracę w Zespołach. Szczegółowy program Wypraw ustala Organizator.
4. Program Wyprawy może obejmować w szczególności:
    a. wprowadzenie do projektu, zasad uczestnictwa, harmonogramu oraz systemu grywalizacji,
    b. pracę nad integracją Zespołu, podziałem ról, kontraktem zespołowym, komunikacją, rozwiązywaniem konfliktów i motywacją,
    c. pracę nad wspólną wizją Gry i planem jej dalszego rozwoju,
    d. działania wspierające diagnozę poziomu wiedzy oraz potrzeb Zespołu.

5. Organizator, niezwłocznie po ogłoszeniu wyników rekrutacji i nie później niż do 12 listopada 2026 r., przekaże zakwalifikowanym Zespołom zakres materiałów merytorycznych wynikających z programu nauczania Cyberiady, które Uczestnicy i Uczestniczki powinni opanować przed Wyprawą Inauguracyjną w celu wyrównania poziomu wiedzy.

6. Przygotowanie, o którym mowa powyżej, może zostać zweryfikowane za pomocą testu diagnostycznego. Test nie posiada minimalnego progu zaliczenia i jego wynik nie stanowi podstawy do odmowy udziału w Wyprawie, może jednak skutkować wskazaniem Uczestnikowi/Uczestniczce materiałów wymagających uzupełnienia.

7. Na Wyprawie Inauguracyjnej musi być obecnych co najmniej 50% aktualnego składu Zespołu. Niespełnienie tego warunku powoduje brak możliwości uzyskania statusu Finalisty, chyba że Organizator, na wniosek Zespołu, zaakceptuje indywidualny wyjątek dotyczący konkretnej sytuacji.

8. Każdy Uczestnik/Uczestniczka musi wziąć udział w co najmniej jednej z dwóch Wypraw: Inauguracyjnej lub Edukacyjnej. Organizator co do zasady nie ocenia przyczyn nieobecności. Jeżeli nieobecność konkretnej osoby ma znaczenie dla możliwości uzyskania przez Zespół statusu Finalisty, Organizator może, na wniosek Zespołu, rozpatrzyć jej sytuację indywidualnie.

9. Nieobecność na Wyprawie nie daje automatycznego prawa do odpracowania zajęć. Organizator może w indywidualnym przypadku wskazać zadanie zastępcze, w szczególności zadanie Zespołowe wymagające udziału osoby nieobecnej. Konsultacje online mają charakter dobrowolnego wsparcia i nie zastępują udziału w Wyprawie ani nie są zaliczane do wymaganej frekwencji.

§2 Sprzęt

1. Zespoły biorące udział w Wyprawie Inauguracyjnej powinny zadbać o posiadanie sprzętu komputerowego umożliwiającego im aktywny udział w przewidzianych działaniach.
2. Organizator zapewnia zaplecze organizacyjne wydarzenia w zakresie określonym dla danej Bazy.
3. Organizator, w miarę swoich możliwości, może przygotować dodatkowy sprzęt dla osób lub Zespołów o gorszej sytuacji materialnej i sprzętowej. Potrzebę skorzystania

z takiego wsparcia należy zgłosić Animatorowi/Animatorce lokalnemu z odpowiednim wyprzedzeniem.

III – Wsparcie edukacyjne online

§1 Zasady i założenia grywalizacji

1. Po zakwalifikowaniu się do Cyberiady Zespoły będą pracować nad stworzeniem swojej Gry. Część prac będzie miała formę zadań indywidualnych lub grupowych, nazywanych Kamieniami Milowymi.
2. Wszystkie Kamienie Milowe, wraz z ich opisami, możliwą do zdobycia punktacją oraz informacjami przekazywanymi przez Organizatora, tworzą System Grywalizacji.
3. Celami Kamieni Milowych są:
    a. wsparcie Zespołów w procesie zdobywania wiedzy i praktycznych umiejętności związanych z tworzeniem gier,
    b. mobilizacja Zespołów do regularnej pracy nad Grą,
    c. powiązanie programu merytorycznego z kolejnymi etapami procesu produkcji Gry,
    d. zachęta do integracji wewnątrz Zespołów, z innymi zespołami biorącymi udział w projekcie oraz wymiany inspiracji i doświadczeń.
4. Punkty zebrane dzięki realizacji Kamieni Milowych stanowią 40% oceny końcowej w Mistrzostwach.
5. By zaliczyć Kamień Milowy, Zespół ma obowiązek przedstawić Organizatorowi dowody jego wykonania w terminie określonym w harmonogramie.
6. Kamienie Milowe Zespół może złożyć po terminie, jednak za każdy rozpoczęty tydzień opóźnienia liczba punktów możliwych do uzyskania za dane zadanie zostaje obniżona o 25%. Złożenie zaległego Kamienia Milowego jest możliwe najpóźniej do 8 czerwca 2027 r., tj. do dnia zamknięcia Systemu Grywalizacyjnego.
7. Kamienie Milowe mają formę zadań obowiązkowych lub fakultatywnych. Organizator każdorazowo wskaże, które Kamienie Milowe mają charakter obowiązkowy.

§2 Wsparcie edukacyjne online

1. Jedną z podstawowych form realizacji programu edukacyjnego Cyberiady jest wsparcie edukacyjne online.
2. Wsparcie edukacyjne online może przyjmować w szczególności następujące formy:
    a. lekcje, materiały i nagrania udostępniane w formule asynchronicznej na platformie e-learningowej lub w innych kanałach wskazanych przez Organizatora,
    b. testy diagnostyczne i sprawdzające wiedzę powiązane z materiałami. Test może zostać wykonany przed zapoznaniem się z daną lekcją; jeżeli wynik wskazuje na opanowanie materiału, Uczestnik/Uczestniczka może przejść dalej, a w przeciwnym razie Organizator rekomenduje zapoznanie się z materiałem i ponowne wykonanie testu. Wyniki nie mają charakteru karnego ani eliminacyjnego,

c. konsultacje online z ekspertami i ekspertkami z obszarów związanych z tworzeniem gier,
d. Kamienie Milowe wraz z informacją zwrotną,
e. regularne spotkania online dotyczące postępów, trudności i organizacji pracy Zespołu.

3. Materiały edukacyjne mogą być realizowane w dogodnym dla Uczestnika/Uczestniczki czasie, z uwzględnieniem terminów wynikających z harmonogramu grywalizacji. Organizator nie prowadzi obowiązkowej ewidencji obejrzenia każdego materiału lub nagrania.

4. Uczestnicy i Uczestniczki mogą oceniać przydatność udostępnianych materiałów edukacyjnych.

5. Konsultacje zespołowe i indywidualne mają charakter dobrowolnego wsparcia. Mogą obejmować zagadnienia techniczne, game design, produkcję, QA, organizację pracy Zespołu lub inne obszary związane z realizacją Gry. Udział w konsultacji nie zastępuje obowiązkowej obecności na Wyprawie Inauguracyjnej lub Edukacyjnej.

§3 Spotkania online dotyczące postępów Zespołu

1. Animatorzy lokalni będą organizować cykliczne spotkania online dotyczące postępów i trudności Zespołów.
2. W spotkaniu powinien uczestniczyć Lider/Liderka. Jeżeli Lider/Liderka nie może uczestniczyć, ma obowiązek wyznaczyć inną osobę reprezentującą Zespół.
3. Pozostali członkowie i członkinie Zespołu mogą uczestniczyć w spotkaniach fakultatywnie.
4. Powtarzający się brak kontaktu z Zespołem lub brak jego reprezentacji na co najmniej 50% zapowiedzianych spotkań może skutkować interwencją Organizatora, włącznie z możliwością wykluczenia Zespołu. Nie jest to jednak samodzielny warunek uzyskania statusu Finalisty.

§4 Proces inkubacji projektów i praktyki studenckie

1. W okresie od listopada 2026 r. do czerwca 2027 r. Uczestnicy i Uczestniczki biorą udział w programie edukacyjnym realizowanym w formule online i stacjonarnej, obejmującym w szczególności Wyprawy, wsparcie edukacyjne online, konsultacje, realizację Kamieni Milowych, spotkania dotyczące postępów Zespołu oraz pracę nad Grą główną.
2. Program ma charakter procesu inkubacji projektów realizowanego przy wsparciu Animatorów/Animatorek oraz specjalistów i specjalistek branży gamedev. Jego celem jest przeprowadzenie Zespołów przez kolejne etapy rozwoju Gry oraz możliwie praktyczne odwzorowanie sposobu organizacji pracy i współpracy charakterystycznego dla procesu produkcji gry w studiu gamedev.
3. Udział w Cyberiadzie może, po spełnieniu wymagań właściwej uczelni, zostać wykorzystany przez Uczestnika/Uczestniczkę do realizacji lub zaliczenia praktyk studenckich. Organizator nie gwarantuje uznania udziału w Cyberiadzie jako praktyk przez uczelnię; decyzja w tym zakresie należy do właściwej uczelni.
4. Wymiar godzinowy praktyk oraz zakres dodatkowych zadań wymaganych przez uczelnię, a wykraczających poza podstawowy program Cyberiady, mogą zostać

ustalone indywidualnie z Organizatorem oraz – jeżeli jest to wymagane – właściwą uczelnią.
5. Osoby zainteresowane realizacją praktyk studenckich w związku z udziałem w Cyberiadzie powinny, po zakwalifikowaniu się do projektu, skontaktować się z Organizatorem pod adresem: praktyki@cyberiada.games
6. Praktyki można zrealizować również przez osoby świadczące wolontariat w ramach projektu. Ustalenia w tym zakresie będą podejmowane na podstawie indywidualnych ustaleń pomiędzy Wolontariuszem/Wolontariuszką a Organizatorem.

IV – Wyprawy Edukacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Dalszy etap Cyberiady obejmuje trzydniowe Wyprawy Edukacyjne organizowane w każdej Bazie w okresie od 1 marca do 30 kwietnia 2027 r.
2. Udział Zespołów w Wyprawach Edukacyjnych jest obligatoryjny na zasadach określonych w niniejszym rozdziale. Udział Nauczycieli i Nauczycielek akademickich określa Rozdział VII Regulaminu.
3. Głównym celem Wypraw Edukacyjnych jest pogłębianie współpracy w Zespołach oraz wsparcie dalszej pracy nad prototypem Gry, w szczególności poprzez feedback, testowanie, konsultowanie problemów i planowanie kolejnych etapów produkcji. Szczegółowy program Wypraw ustala Organizator.
4. Na każdej Wyprawie Edukacyjnej musi być obecnych co najmniej 50% aktualnego składu Zespołu. Niespełnienie tego warunku powoduje brak możliwości uzyskania statusu Finalisty, chyba że Organizator, na wniosek Zespołu, zaakceptuje indywidualny wyjątek dotyczący konkretnej sytuacji.
5. Każdy Uczestnik/Uczestniczka musi wziąć udział w co najmniej jednej z dwóch Wypraw: Inauguracyjnej lub Edukacyjnej. Zasady dotyczące indywidualnych wyjątków określone w Rozdziale II stosuje się odpowiednio.

6. Nieobecność na Wyprawie Edukacyjnej nie daje automatycznego prawa do odpracowania zajęć. Organizator może w indywidualnym przypadku wskazać zadanie zastępcze. Konsultacje online nie zastępują udziału w Wyprawie ani nie są zaliczane do wymaganej frekwencji.
7. Podczas Wyprawy Zespoły mogą otrzymać do realizacji Kamienie Milowe powiązane z procesem pracy grupowej, testowaniem, informacją zwrotną lub tworzeniem zgłoszonej Gry.

V – Gala Finałowa

§1 Zasady i założenia

1. Gala Finałowa to wydarzenie podsumowujące Cyberiadę, podczas którego zostaną zaprezentowane rezultaty projektu oraz ogłoszeni zwycięzcy Mistrzostw. Gala Finałowa odbędzie się 10 lipca 2027 r.

2. Zespoły przesyłają Organizatorowi ostateczny efekt prac wykonanych podczas trwania Cyberiady. Wspólny termin przesłania materiałów finałowych upływa 15 czerwca 2027 r.
3. Materiałami finałowymi są:
    a. Gra główna w formie grywalnego buildu przeznaczonego do uruchomienia na komputerze PC z systemem Windows,
    b. raport dotyczący autorstwa, wykorzystanych assetów i narzędzi AI, obejmujący co najmniej źródła i licencje zewnętrznych assetów, wykaz narzędzi AI i zakres ich wykorzystania oraz wskazanie elementów wykonanych samodzielnie przez członków i członkinie Zespołu,
    c. zwiastun wideo Gry,
    d. prezentacja Zespołu i Gry w formacie określonym przez Organizatora.
4. Przesłanie Gry głównej oraz raportu, o którym mowa powyżej, jest obowiązkowe dla uzyskania statusu Finalisty. Zwiastun i prezentacja podlegają punktacji, ale ich brak nie pozbawia Zespołu statusu Finalisty; w takim przypadku Zespół otrzymuje 0 punktów za brakujący materiał.
5. Po upływie terminu 15 czerwca 2027 r. Organizator może wezwać Zespół do usunięcia błędu technicznego w przesłanych plikach lub uzupełnienia dokumentacji. Wezwanie takie nie może prowadzić do merytorycznego rozwijania Gry po terminie.
6. Przesłane materiały ocenia jury powołane przez Organizatora, składające się ze specjalistów/specjalistek związanych z branżą gier wideo. Jury zakończy ocenę wszystkich prac przed Galą Finałową.
7. Jury oceni wszystkie Zespoły, które dostarczyły materiały umożliwiające dokonanie oceny, także jeżeli Zespół nie spełnia warunków uzyskania statusu Finalisty. Taki Zespół może zostać uwzględniony w Klasyfikacji open, ale nie może zostać zwycięzcą Cyberiady.
8. Aby otrzymać status Finalisty Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych Cyberiada, Zespół musi spełnić łącznie poniższe warunki:
    a. przesłać w terminie do 15 czerwca 2027 r. grywalny build Gry głównej,
    b. przesłać w terminie do 15 czerwca 2027 r. raport dotyczący autorstwa, assetów i narzędzi AI,
    c. zrealizować wszystkie obowiązkowe Kamienie Milowe najpóźniej do 8 czerwca 2027 r.,
    d. nie przekroczyć limitu 50% zmian składu Zespołu, obliczanego zgodnie z Rozdziałem I §6 Regulaminu,
    e. zapewnić obecność co najmniej 50% aktualnego składu Zespołu zarówno na Wyprawie Inauguracyjnej, jak i Wyprawie Edukacyjnej, z zastrzeżeniem zaakceptowanych przez Organizatora wyjątków indywidualnych,
    f. zapewnić udział każdego Uczestnika/Uczestniczki w co najmniej jednej z dwóch Wypraw, z zastrzeżeniem zaakceptowanych przez Organizatora wyjątków indywidualnych,
    g. zapewnić wypełnienie wszystkich wskazanych przez Organizatora obowiązkowych ankiet i testów przez co najmniej 85% aktualnego składu Zespołu,
    h. nie zostać wykluczonym z Cyberiady.
9. Zespół posiadający status Finalisty powinien być reprezentowany podczas Gali Finałowej przez co najmniej jedną osobę. Organizator może zwolnić Zespół z tego obowiązku w uzasadnionym przypadku. Brak reprezentacji bez wcześniejszego

uzgodnienia nie powoduje automatycznej utraty statusu Finalisty ani prawa do zwycięstwa; ewentualne konsekwencje Organizator określa indywidualnie.

§2 Kryteria oceny i wybór zwycięskich zespołów

1. Suma punktów możliwych do zdobycia za materiały finałowe wynosi 600, w tym:
    a. 480 punktów za Grę główną,
    b. 80 punktów za zwiastun,
    c. 40 punktów za prezentację.
2. Jury oceniając materiały finałowe będzie odnosić się do następujących obszarów:
    a. W ocenie gry będą brane pod uwagę następujące aspekty:
        i. ogólny pomysł na Grę,
        ii. gameplay i mechanika,
        iii. elementy światotwórcze, narracyjne i klimat Gry,
        iv. spójność designu,
        v. spójność elementów tworzących warstwę audiowizualną Gry,
        vi. wykonanie techniczne.
    b. Zwiastun oceniany będzie w szczególności z uwzględnieniem koncepcji, czytelności i efektywności przekazu, doboru scen i ujęć, montażu oraz elementów wyróżniających materiał.
    c. Prezentacja oceniana będzie w szczególności z uwzględnieniem jasności i efektywności przekazu, sposobu przedstawienia Zespołu oraz sposobu przedstawienia Gry. Prezentacja jest materiałem przesyłanym do Organizatora i nie jest prezentowana przez Zespół na żywo podczas Gali Finałowej.
3. Jury może zadecydować o przyznaniu dodatkowych wyróżnień specjalnych za wartościowe komponenty Gry, w szczególności edukacyjne, społeczne, kulturowe, dostępnościowe, techniczne lub inne elementy niewymienione w podstawowych kryteriach. Wyróżnienia te nie wpływają na punktację ani wybór trzech zwycięskich Zespołów.
4. Szczegółowy podział punktów oraz karta oceny finałowej zostaną opublikowane przez Organizatora na Stronie najpóźniej do 16 maja 2027 r.
5. Cyberiadę wygrywają równorzędnie trzy Zespoły posiadające status Finalisty, które uzyskają najwyższą łączną liczbę punktów za Kamienie Milowe oraz materiały finałowe.
6. W przypadku remisu o kolejności decyduje kolejno: wyższa liczba punktów za Grę główną, następnie wyższa liczba punktów za Kamienie Milowe, a w przypadku dalszego remisu decyzja jury oparta na ocenie Gry głównej.
7. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi na Gali Finałowej 10 lipca 2027 r.
8. Pełna Klasyfikacja open wraz z łączną liczbą punktów Zespołów zostanie udostępniona publicznie najpóźniej do 9 sierpnia 2027 r.
9. Szczegółowa karta oceny jury wraz z rozbiciem punktacji zostanie przekazana indywidualnie każdemu Zespołowi i nie podlega obowiązkowej publikacji.

VI – Nagrody

§1 Nagrody

1. Wszystkie osoby uczestniczące w Cyberiadzie otrzymają certyfikat uczestnictwa w formie elektronicznej lub papierowej.
2. Osoby należące do Zespołów, które uzyskają status Finalisty, mogą otrzymać na certyfikacie dodatkową informację o statusie Finalisty i/lub wyniku Zespołu w Klasyfikacji open.
3. Nagrodą główną dla trzech zwycięskich Zespołów są dwudniowe specjalistyczne warsztaty realizowane w Anshar Studios w Katowicach w dniach 26–27 lipca 2027 r. Warsztaty mają charakter działania edukacyjnego pozwalającego Uczestnikom i Uczestniczkom poznać praktyczne aspekty pracy profesjonalnego studia gamedev i procesu produkcji gier.
4. Każdy zwycięski Zespół powinien zapewnić udział w realizacji nagrody co najmniej 50% swojego aktualnego składu. Jeżeli termin realizacji nagrody przypada w okresie wakacyjnym i spełnienie tego warunku okaże się niemożliwe, Organizator może indywidualnie obniżyć wymagany poziom frekwencji. Nie wpływa to na status Zwycięzcy Cyberiady.
5. Organizator przewiduje osobne nagrody dla Nauczycieli i Nauczycielek akademickich zgodnie z zapisami rozdziału VII §1 niniejszego regulaminu.

VII – Program wsparcia Nauczycieli i Nauczycielek akademickich

§1 Założenia ogólne

1. W ramach Cyberiady realizowana jest specjalna ścieżka działań adresowana do Nauczycieli i Nauczycielek akademickich.
2. Do Cyberiady zakwalifikowanych zostanie co najmniej 65 Nauczycieli i Nauczycielek akademickich z terenu całej Polski. Organizator może przyznać zakwalifikowanej osobie maksymalnie dwie odrębne nagrody finansowe za szczególne zaangażowanie w działania projektu:
    a. nagrodę za zaangażowanie w działania Cyberiady realizowane w 2026 r. – w wysokości 2000 zł brutto-brutto,
    b. nagrodę za zaangażowanie w działania Cyberiady realizowane w 2027 r. – w wysokości 2000 zł brutto-brutto.
3. Każda z nagród jest przyznawana odrębnie, na podstawie oceny zaangażowania danej osoby w działania realizowane w odpowiednim okresie. Zakwalifikowanie do Cyberiady ani samo posiadanie statusu Opiekuna/Opiekunki nie stanowi podstawy do nabycia prawa do żadnej z nagród.
4. Każda osoba akademicka zakwalifikowana do programu otrzymuje status Opiekuna/Opiekunki Zespołu studenckiego. Jeden Zespół może posiadać maksymalnie 3 Opiekunów/Opiekunki.
5. Rolą Opiekuna/Opiekunki nie jest techniczny nadzór nad produkcją Gry. Opiekun/Opiekunka wspiera przede wszystkim proces pracy Zespołu, w tym planowanie, pracę z Kamieniami Milowymi, podział ról, utrzymanie tempa pracy, przygotowanie do konsultacji i refleksję nad procesem Zespołu.
6. Organizator wyznaczy osobę pełniącą funkcję Animatora/Animatorki sieci akademików, odpowiedzialną za kontakt i organizację pracy tej grupy.

7. Nauczyciele i Nauczycielki akademiccy zobowiązani są do wypełnienia ankiet oraz testów przekazywanych przez Organizatora.
8. W celu realizacji założeń Cyberiady dotyczących rozwoju oraz pomiaru przyrostu kompetencji merytorycznych i metodycznych Nauczycieli i Nauczycielek akademickich Organizator może wskazać określony zakres materiałów edukacyjnych, z którymi osoby uczestniczące w programie nauczycielskim są zobowiązane się zapoznać. Materiały mogą być przekazywane w formie cyfrowej, w szczególności za pośrednictwem platformy e-learningowej lub innych kanałów wskazanych przez Organizatora, albo w formie fizycznej.
9. Organizator może weryfikować poziom kompetencji oraz ich przyrost w szczególności za pomocą testów, ankiet, pretestów i posttestów lub innych narzędzi ewaluacyjnych. Weryfikacja ta służy przede wszystkim ocenie rezultatów edukacyjnych projektu oraz realizacji wskaźników Cyberiady i Programu Rozwoju Talentów Informatycznych.
10. Organizator może wyznaczyć Nauczycielom i Nauczycielkom akademickim materiały edukacyjne
11. Nauczyciele i Nauczycielki akademiccy zobowiązani są do posiadania konta na Discordzie i dołączenia do oficjalnego serwera Cyberiady.
12. Nauczycielom i Nauczycielkom akademickim podczas obowiązkowych Wypraw zapewniane są noclegi, wyżywienie i zwrot kosztów podróży obejmujący przejazd pociągiem, busem lub własnym samochodem; przejazd własnym samochodem rozliczany jest na podstawie kilometrówki, zgodnie z zasadami wskazanymi przez Organizatora.
13. W trakcie wydarzeń stacjonarnych Organizator będzie dążyć do zapewnienia jak najlepszych warunków logistycznych, ale nie gwarantuje możliwości noclegów w pokojach jednoosobowych.

§2 Rodzaje aktywności

1. Warunkiem realizacji pełnego zakresu programu przez Nauczyciela/Nauczycielkę akademicką jest wykonanie następujących aktywności obowiązkowych:
    i. udział w dwudniowej Wyprawie Inauguracyjnej organizowanej w okresie od 20 listopada do 15 grudnia 2026 r.,
    ii. udział w trzydniowej Wyprawie Edukacyjnej organizowanej w okresie od 1 marca do 30 kwietnia 2027 r.,
    iii. wypełnienie ankiet oraz testów,
    iv. dołączenie do oficjalnego serwera Discord i udział w bieżącej komunikacji projektowej,
    v. wybranie i zrealizowanie czterech dodatkowych działań – po co najmniej dwa działania z każdej z dwóch grup określonych poniżej.
    b. Pierwsza grupa działań dodatkowych – działania zdalne i przygotowawcze:
        i. przygotowanie artykułu dotyczącego własnej praktyki dydaktycznej, obserwacji z pracy z Zespołem lub tematu branżowego,
        ii. dołączenie do sieci akademików na uczymyrobicgry.pl i uzupełnienie swojego profilu,
        iii. poprowadzenie webinaru online dla Studentów i Studentek,
        iv. inne działanie uzgodnione z Organizatorem.

c. Druga grupa działań dodatkowych – działania wymagające obecności lub wystąpienia:
    i. udział w wywiadzie podcastowym w Lublinie; dojazd i nocleg w związku z tym działaniem pozostają we własnym zakresie osoby realizującej działanie,
    ii. przygotowanie punktu programu dla akademików i akademiczek podczas Wyprawy Inauguracyjnej, w szczególności panelu dyskusyjnego, wystąpienia lub prezentacji, po uzgodnieniu z Organizatorem,
    iii. wygłoszenie prelekcji lub krótkiej prezentacji podczas Wyprawy Edukacyjnej, trwającej od 15 do 45 minut,
    iv. przygotowanie punktu programu podczas Gali Finałowej 10 lipca 2027 r. w Lublinie, realizowanej stacjonarnie,
    v. inne działanie uzgodnione z Organizatorem.
2. Deklarowany zakres aktywności stanowi punkt wyjścia do współpracy. Jeżeli w trakcie projektu wykonanie wybranego działania okaże się niemożliwe albo pojawi się rozwiązanie lepiej odpowiadające celom projektu, zakres może zostać zmieniony w uzgodnieniu z Organizatorem.

§3 Opieka nad Zespołami

1. Każdy Zespół uczestniczący w Cyberiadzie może posiadać od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunki będących Nauczycielami/Nauczycielkami akademickimi.
2. Wszyscy Nauczyciele i Nauczycielki akademiccy zakwalifikowani do Cyberiady będą pełnić rolę Opiekunów i Opiekunek dla Zespołów.
    a. Opiekun/Opiekunka może wskazać w zgłoszeniu preferencję opieki nad Zespołem z własnej uczelni. Organizator bierze tę preferencję pod uwagę, ale nie gwarantuje jej spełnienia.
    b. Nauczyciele i Nauczycielki akademiccy, którzy nie zostali powiązani z konkretnym Zespołem na etapie rekrutacji, zostaną przypisani do Zespołów przez Organizatora po zakończeniu rekrutacji.

VIII – Wykluczenie z Cyberiady

§1 Kryteria wykluczeń

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia, tj. eliminacji Zespołu z Mistrzostw, w szczególności w przypadku zaistnienia którejkolwiek z poniższych okoliczności w odniesieniu do tego Zespołu lub któregokolwiek z jego członków, członkiń lub Opiekunów:
    a. istotnego naruszenia postanowień Regulaminu,
    b. braku kontaktu z Zespołem lub powtarzającego się braku reprezentacji Zespołu na co najmniej 50% zapowiedzianych spotkań online dotyczących postępów,
    c. podania nieprawdziwych danych lub złożenia nieprawdziwych oświadczeń mających znaczenie dla udziału lub oceny Zespołu,
    d. gdy nadesłana przez Zespół Gra, Kamienie Milowe lub ich elementy są efektem plagiatu albo naruszają prawa osób trzecich,

e. gdy Zespół korzysta z oprogramowania, assetów lub innych zasobów, z których nie ma prawa korzystać, w szczególności z pirackich wersji oprogramowania,
f. rażącego zachowania polegającego w szczególności na stosowaniu przemocy, mowy nienawiści, zachowaniu dyskryminacyjnym, agresywnym lub zagrażającym bezpieczeństwu innych osób,
g. celowego zniszczenia lub uszkodzenia mienia należącego do innych osób, Organizatora lub miejsca realizacji wydarzenia.

2. Przed podjęciem decyzji o wykluczeniu Organizator może wezwać Zespół lub daną osobę do złożenia wyjaśnień, usunięcia naruszenia lub uzupełnienia braków w wyznaczonym terminie.
3. W przypadku szczególnie poważnego naruszenia, w szczególności świadomego plagiatu, sfałszowania dokumentów lub informacji, korzystania z pirackiego oprogramowania, poważnego naruszenia praw osób trzecich lub zachowania zagrażającego bezpieczeństwu, Organizator może podjąć decyzję o wykluczeniu bez uprzedniego wezwania do usunięcia naruszenia.
4. Każdy przypadek rozpatrywany jest indywidualnie przez Organizatora, z uwzględnieniem charakteru i wagi naruszenia.
5. W przypadku gdy Organizator weryfikuje zgodność pracy z zasadami Cyberiady, może poprosić Uczestnika/Uczestniczkę lub Zespół o przesłanie wybranych plików źródłowych, historii wersji, repozytorium, plików warstwowych, szkiców, materiałów procesowych lub innych dowodów pozwalających zweryfikować autorstwo, sposób wykorzystania assetów i narzędzi AI albo prawdziwość raportu końcowego.
6. Organizator poda Zespołowi powód wykluczenia.
7. Wykluczenie Zespołu powoduje utratę prawa do nagrody oraz statusu Finalisty, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań. Uprawnienie do wykluczenia przysługuje Organizatorowi również po ogłoszeniu wyników, jeżeli informacja o naruszeniu zostanie ujawniona później.

§2 Samodzielna rezygnacja z udziału

1. Zespół może w dowolnym momencie zrezygnować z udziału w Cyberiadzie na własne życzenie, bez podawania powodu.
2. Aby zrezygnować z udziału w Cyberiadzie, Lider/Liderka musi przekazać Organizatorowi informację o rezygnacji na adres kontakt@cyberiada.games
3. Organizator może zaprosić na miejsce Zespołu, który zrezygnował, kolejny Zespół z listy rezerwowej, jeżeli na danym etapie projektu jego dołączenie jest organizacyjnie możliwe.
4. Samodzielna rezygnacja z udziału powoduje utratę prawa do nagrody i dalszego udziału w klasyfikacji jako aktywny Zespół.

§3 Użycie Assetów oraz narzędzi AI

1. W ramach prac wykonywanych przez Zespoły na potrzeby Cyberiady dopuszczalne jest korzystanie z narzędzi AI, pod warunkiem legalnego dostępu do danego narzędzia oraz dokumentowania zakresu jego wykorzystania.
2. Zespoły mają prawo korzystać z zewnętrznych assetów pod warunkiem, że asset jest publicznie dostępny nieodpłatnie dla wszystkich Uczestników/Uczestniczek na równych zasadach i jego licencja pozwala na wykorzystanie go w Grze oraz na

publiczną prezentację, nagrywanie, transmisję i późniejszą publikację materiałów przez Organizatora.

3. Za asset uważa się w szczególności plik zawierający muzykę, model 3D, teksturę, grafikę, skrypt lub inny gotowy zasób wykorzystywany przy tworzeniu Gry, zwiastuna lub Kamienia Milowego.
4. Każdorazowo użycie zewnętrznego assetu wiąże się z obowiązkiem udokumentowania co najmniej:
    a. źródła pochodzenia assetu,
    b. warunków licencji i podstawy prawnej wykorzystania,
    c. sposobu i miejsca wykorzystania assetu w Grze lub innym materiale.
5. Nie jest wystarczające samo oznaczenie assetu jako „free", „royalty free" albo „free non-commercial", jeżeli z warunków licencji nie wynika jednoznacznie prawo do wykorzystania zgodnego z zasadami Cyberiady. Niedopuszczalne są w szczególności zasoby, których warunki ograniczają możliwość prezentacji lub publikacji przez Fundację, uczelnię, szkołę albo inną osobę prawną.
6. Nie mogą być wykorzystywane zasoby, których użycie może prowadzić do blokady materiału, transmisji lub publikacji przez systemy automatycznej ochrony praw, w szczególności Content ID, chyba że Zespół jest w stanie wykazać prawo do niezakłóconej publikacji. Assety wymagające oznaczenia autora mogą być wykorzystane wyłącznie wtedy, gdy możliwe jest realne wykonanie obowiązku atrybucji w materiałach Organizatora.
7. Za spełnienie wymogu nieodpłatnej i równej dostępności nie uznaje się assetu nabytego indywidualnie przez członka/członkinię Zespołu, dostępnego w ramach płatnego bundle, subskrypcji, licencji uczelnianej lub wcześniej zakupionego pakietu, jeżeli nie jest on w czasie trwania Cyberiady bezpłatnie dostępny dla wszystkich Uczestników/Uczestniczek.
8. Każdorazowe wykorzystanie treści lub obiektu wygenerowanego albo edytowanego przy użyciu narzędzia AI wiąże się z obowiązkiem prowadzenia dokumentacji obejmującej co najmniej:
    a. wskazanie narzędzia, z którego skorzystano,
    b. zakres i miejsce wykorzystania efektu działania AI,
    c. opis sposobu wykorzystania AI, a na żądanie Organizatora także przykłady promptów lub inne materiały procesowe pozwalające zweryfikować deklarowany sposób pracy.
9. Samo wykorzystanie narzędzi AI nie obniża punktacji Zespołu.
10. Organizator może podjąć decyzję o odrębnej ocenie/wyróżnieniu elementów gry stworzonych w całości w sposób autorski:
    a. Członek/członkini Zespołu może w raporcie końcowym złożyć dobrowolne oświadczenie, że wskazany element Gry, np. grafika, muzyka, tekst lub inny komponent, został wykonany w 100% samodzielnie, bez wykorzystania zewnętrznych assetów lub generatywnych narzędzi AI. Osoba składająca takie oświadczenie powinna posiadać materiały procesowe pozwalające je zweryfikować.
    b. Jeżeli w danej kategorii co najmniej 3 osoby złożą oświadczenia, o których mowa powyżej, Organizator może przeprowadzić indywidualną ocenę tych elementów i przyznać wyróżnienia indywidualne. Wyróżnienia nie wpływają na ocenę Gry ani punktację Zespołu.

11. W przypadku stwierdzenia wykorzystania assetu, narzędzia lub materiału niezgodnie z Regulaminem Organizator ocenia sytuację indywidualnie i może w szczególności zażądać usunięcia lub zastąpienia danego elementu, wyłączyć go z publicznej prezentacji lub transmisji, uwzględnić naruszenie przy ocenie, odmówić przyznania statusu Finalisty albo – w poważnym przypadku – wykluczyć Zespół z Cyberiady.

IX – Prawa autorskie i wizerunek

§1 Założenia

1. Materiały przesłane podczas rekrutacji online do Cyberiady, jak również materiały i efekty prac wykonanych w trakcie trwania Cyberiady i przesłanych jako Kamienie Milowe, materiały finałowe i inne zadania (dalej Utwory), z zastrzeżeniem dopuszczonego Regulaminem wykorzystania zewnętrznych assetów oraz narzędzi AI, muszą być efektem pracy członków i członkiń Zespołu. Przesłanie ich Organizatorowi jest równoznaczne z oświadczeniem członków i członkiń Zespołu, że w zakresie, w jakim prawa te im przysługują:
    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, materiałów audiowizualnych, skryptów i innych zasobów na zasadach określonych w Rozdziale VIII §3 Regulaminu. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji spełnienia tych warunków, w tym poprzez żądanie przedstawienia źródeł, warunków licencji lub innych dowodów uprawnienia do korzystania z danego zasobu.
3. Z chwilą przesłania Utworu Organizatorowi, członkowie i członkinie Zespołu nieodpłatnie udzielają Organizatorowi niewyłącznej licencji na korzystanie z majątkowych praw autorskich do Utworu w zakresie praw, którymi sami dysponują, w celach związanych z dokumentowaniem, promocją, informowaniem, edukacją, archiwizacją i podsumowaniem Cyberiady oraz działalności statutowej Organizatora, bez ograniczeń ilościowych i terytorialnych, na wszystkich znanych w chwili przesłania Utworu polach eksploatacji, a w szczególności:
    a. utrwalania jakąkolwiek techniką niezależnie od systemu, formatu i standardu na wszystkich nośnikach m.in. audiowizualnych, na kasetach wideo, na dysku komputerowym, DVD, dyskietce, na taśmie magnetycznej, na kliszy fotograficznej, płycie analogowej, płycie kompaktowej, na CD, VCD i plikach Mp3;
    b. zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką m.in światłoczułą, magnetyczną, audiowizualną, cyfrową, optyczną, drukarską w dowolnej formie, techniką zapisu komputerowego;
    c. eksploatacji w całości lub we fragmentach w sieci on-line, w tym wprowadzanie do pamięci komputera lub rozpowszechniania w sieci multimedialnej, w tym w Internecie;
    d. publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (w internecie, w tym na Stronie i w formie wideobloga, jak również w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych, m.in. DSL/ADSL);

e. wykorzystywanie w połączeniach telefonicznych, w tym w przekazach tekstowych (SMS, WAP) oraz audiowizualnych;
f. wprowadzanie do obrotu;
g. publicznego wykonania i/lub publicznego odtwarzania, wystawiania;
h. nadawania za pośrednictwem platform cyfrowych oraz/lub w sieciach kablowych;
i. równoczesnego i integralnego nadawania (reemitowania) przez inną organizację radiową lub telewizyjną m.in. za pośrednictwem platform cyfrowych oraz sieci kablowych (w jakimkolwiek systemie lub technologii, m.in. SMATV oraz systemu DSL).

4. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej, obejmuje także zezwolenie na korzystanie z praw zależnych do Utworu (tj. prawa do wyrażania zgody na wykonanie utworów zależnych oraz decydowania o korzystaniu z utworów zależnych powstałych wskutek dokonania opracowania Utworu). Członkowie i członkinie Zespołu zgadzają się, że Organizator będzie uprawniony do dokonywania dalszych zmian, modyfikacji, przekształceń i przeróbek Utworów; w razie wątpliwości poczytuje się, że prace powstały w celu dalszego opracowania.
5. Wraz z nabyciem licencji do Utworu Organizator nabywa własność egzemplarza, na którym Utwór został utrwalony.
6. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej, udzielana jest na okres pięciu lat, a po upływie tego okresu przekształca się w licencję udzieloną na czas nieoznaczony i może być wypowiedziana z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego.
7. Organizator nie rości sobie praw finansowych do stworzonych w ramach Cyberiady Gier wideo ani nie wymaga ekskluzywności tytułów. Zespoły zachowują prawa do swoich Gier i mogą po zakończeniu projektu rozwijać je, publikować oraz wykorzystywać komercyjnie, z zastrzeżeniem praw osób trzecich i warunków licencji dotyczących wykorzystanych zewnętrznych zasobów.

§2 Rozpowszechnianie wizerunku

1. Jeśli przesłany Organizatorowi Utwór (gra, film, prezentacja, etc.) 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 celach dokumentacyjnych, edukacyjnych, informacyjnych i promocyjnych związanych z Cyberiadą i działalnością Organizatora, na polach eksploatacji określonych w §1 powyżej.
4. Organizator może udzielać dalszych zgód innym podmiotom na korzystanie z wizerunku i wypowiedzi osób uczestniczących w Cyberiadzie na zasadach określonych w Regulaminie, w związku z prowadzoną przez Organizatora działalnością statutową.

5. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku jest udzielana nieodpłatnie i nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie.

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

X – Dane osobowe

§1 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji Cyberiady jest Organizator – Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży – “Teatrikon” z siedzibą w Lublinie, Aleje Racławickie 33/U-8, 20-049 Lublin. Kontakt z Organizatorem możliwy jest na ww. adres siedziby lub adres e-mail kontakt@cyberiada.games
2. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z wymogami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Ogólne Rozporządzenie o Ochronie Danych), (dalej **RODO**).
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
    a. organizacji Cyberiady, w tym przeprowadzenia ewaluacji i wydania nagród, co stanowi zadanie realizowane przez Organizatora w interesie publicznym (art. 6 ust. 1 lit. e RODO), którym jest wspomaganie rozwoju techniki, wynalazczości i innowacyjności oraz rozpowszechniania i wdrażania nowych rozwiązań technicznych w praktyce gospodarczej oraz nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania, zgodnie z ustawą o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie i w związku z uchwałą nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029”,
    b. w celach statystycznych oraz w celu udokumentowania i rozliczania działań projektowych i statutowych, w tym dla zabezpieczenia informacji na wypadek prawnej potrzeby wykazania faktów, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO),
    c. dane osobowe w postaci wizerunku przetwarzane są w celu prowadzenia działań promocyjnych, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO).
4. Dostęp do danych osobowych będzie mieć upoważniony personel Organizatora oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Organizatora (tj. w szczególności usługi IT i wsparcia technicznego, operator pocztowy), które muszą mieć dostęp do danych, aby wykonywać swoje obowiązki. Podmioty te będą miały dostęp do danych tylko w zakresie niezbędnym do realizacji swoich zadań. Dostęp do danych może mieć także podmiot zlecający realizację zadania publicznego (Minister Cyfryzacji).
5. Dane osobowe mogą być przekazywane przez Organizatora do podmiotów mających siedzibę poza Europejskim Obszarem Gospodarczym (EOG), m.in. USA, do których transfer jest niezbędny do realizacji wskazanych celów przetwarzania danych osobowych. Przekazanie danych osobowych poza EOG następuje z zapewnieniem

odpowiedniego poziomu ochrony danych, wymaganego przez przepisy RODO, przede wszystkim poprzez:

- nawiązywanie współpracy z podmiotami przetwarzającymi dane osobowe w państwach, w odniesieniu do których została wydana stosowna decyzja Komisji Europejskiej stwierdzająca odpowiedni stopień ochrony,
- stosowanie standardowych klauzul umownych wydanych przez Komisję Europejską;
- inne zabezpieczenia spełniające odpowiedni stopień ochrony w oparciu o odpowiednie zabezpieczenia prawne.

Osoba, której dane dotyczą, może uzyskać kopię wspomnianych standardowych klauzul umownych (lub innych stosownych zabezpieczeń transferu danych poza EOG) za pośrednictwem Organizatora.

6. Dane osobowe będą przechowywane przez okres wymagany w umowie o realizację zadania publicznego, nie krócej niż do upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z wydaniem nagród lub wynikających z przeprowadzonych Mistrzostw. W zakresie realizacji prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, dane osobowe są przechowywane do czasu wypełnienia tych prawnie uzasadnionych interesów.
7. Organizator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można się skontaktować w sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw przez email rodo@teatrikon.pl lub pisemnie na adres siedziby Fundacji Teatrikon wskazany w ust. 1 powyżej. Proszę pamiętać, że przed realizacją Państwa praw będziemy musieli Państwa odpowiednio zidentyfikować.
8. Uczestnikom i Uczestniczkom Cyberiady przysługuje prawo do:
    a. żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych,
    b. w przypadku, gdy podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda – prawo cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
    c. wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.
10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak odmowa ich podania uniemożliwi wzięcie udziału w Cyberiadzie.

XI – Postanowienia końcowe

§1 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany postanowień Regulaminu lub harmonogramu Cyberiady w przypadku zmian przepisów prawnych, okoliczności organizacyjnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na realizację

Cyberiady. O zmianach Organizator informuje Uczestników i Uczestniczki z odpowiednim wyprzedzeniem. Zmiana nie może działać wstecz na niekorzyść osób uczestniczących ani naruszać praw już przez nie nabytych.

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.

Załącznik 1 do Regulaminu. – Tabela terminów

Etap	**Termin**
Okres realizacji Cyberiady	01.08.2026–15.09.2027
Rekrutacja Zespołów oraz Nauczycieli/Nauczycielek akademickich	01–30.10.2026
Ogłoszenie wyników rekrutacji	do 10.11.2026
Przekazanie materiałów przygotowawczych przed Wyprawą Inauguracyjną	do 12.11.2026
Wyprawy Inauguracyjne	Baza Smoka – 21–22.11.2026, Katowice Baza Czarta – 26–27.11.2026, Lublin Baza Żubra – 29–30.11.2026, Gdańsk Baza Krasnali – 01–02.12.2026, Poznań

Wyprawy Edukacyjne	01.03–30.04.2027
Publikacja szczegółowej karty oceny finałowej	do 16.05.2027
Zamknięcie grywalizacji	08.06.2027
Termin przekazania materiałów finałowych	15.06.2027
Gala Finałowa	10.07.2027
Realizacja nagrody głównej	26–27.07.2027, Anshar Studios, Katowice
Publikacja pełnej klasyfikacji open	do 09.08.2027