

Regulamin Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny

Aktualizacja na dzień 14.05.2026

UWAGA – przed przesłaniem zgłoszenia prosimy o sprawdzenie na stronie www.t3g.pl aktualnej wersji regulaminu.

Słownik pojęć:

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

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

Animator/ka lokalny/a / Animator/ka Szkoły - Osoba “opiekująca się” daną Szkołą Gamizmu pod kątem logistycznym i organizacyjnym. Liderzy Zespołów powinni być w stałym kontakcie z Animatorami/kami lokalnymi swoich Szkół Gamizmu. To Animatorzy/rki informują o wszelkich zmianach w projekcie lub zbliżających się ważnych datach i wydarzeniach.

Animator/ka społeczności - Osoba wspierająca działania animatorów/ek lokalnych, odpowiedzialna również za animację działań na serwerze Discord dla osób uczestniczących. Odpowiada także za budowanie społeczności i wzmacnianie zaangażowania uczestników i uczestniczek, np. poprzez regularne spotkania online prowadzone wspólnie z animatorami/animatorkami dla nauczycieli/nauczycielek i liderów/liderek grup. Do jego/jej kompetencji należy również współpraca z zespołem wolontariuszy/ek działających w ramach Turnieju.

Animator/ka ds. zaangażowania nauczycieli - osoba pełniąca funkcję wspierającą dla Opiekunów. Jej rolą jest wzmacnianie ich zaangażowania w proces wspierania Uczniów i Uczennic, wspierania w rozwoju kompetencji z zakresu znajomości środowiska branży gamedev, udzielania praktycznych informacji związanych z realizacją projektu oraz regularnych spotkań online z Opiekunami. Jest to też osoba odpowiedzialna za współpracę z Nauczycielami/Nauczycielkami w zakresie realizacji programu Turnieju do nich skierowanego.

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

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

Gra główna — projekt oraz prototyp Gry wideo, który jest podstawowym produktem tworzonym przez każdy Zespół. Gra może być stworzona za pomocą wybranego przez Zespół

silnika lub języka programowania, z zastrzeżeniem, że w ramach Turnieju osoby zajmujące się programowaniem, otrzymają wsparcie edukacyjne z zakresu wykorzystania silnika Unity.

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

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

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

Lider/ka - uczeń/uczennica z Zespołu wybrany/-a jako osoba reprezentująca Zespół. To osoba pierwszego kontaktu, będąca w pierwszej linii komunikacji z Organizatorem i odpowiedzialna za bezpośredni i bieżący kontakt z Organizatorem oraz przekazywanie informacji Zespołowi, a także zobowiązana do reprezentowania Zespołu w badaniach ewaluacyjnych, m.in. do uczestniczenia w grupowych wywiadach ewaluacyjnych, jeśli takie zaproszenie otrzyma.

Milestone / Kamień milowy — zadanie lub zestaw zadań, indywidualnych lub grupowych, które muszą wykonać zakwalifikowane do Turnieju Zespoły i/lub ich członkowie. Kamienie milowe prezentowane są uczestnikom w różnych odstępach czasowych, każdorazowo z podanym terminem oddania. Zadania mają różny charakter, zarówno pod względem formatu, jak i umiejętności lub wiedzy niezbędnych do ich realizacji. Zespoły wysyłają dowody wypełnionych zadań w terminach określonych przez Organizatora i za prawidłowe ich wypełnienie dostają punkty, które wliczane są do kwalifikacji końcowej. Suma punktów możliwych do zdobycia wynosi 400, co stanowi 40% ostatecznej oceny Zespołu.

Nauczyciel/Nauczycielka – nauczyciel/nauczycielka przedmiotów matematyczno-informatycznych szkoły ponadpodstawowej w rozumieniu ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz.U.2024.737, z późn. zm.)

Opiekun/Opiekunka – nauczyciel/nauczycielka przedmiotów matematyczno-informatycznych z danej szkoły przypisana do Zespołu; Zespół musi posiadać od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek, przy czym maksymalnie 1 Opiekun/Opiekunka może być osobą, która jako opiekun/opiekunka brał/a udział w poprzedniej edycji Turnieju

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 - Turniej Trójgamiczny, która powoływana jest przez Organizatora.

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

Specjalista/ka ds. grywalizacji - jest osobą odpowiedzialną za przygotowanie ramowego planu przeprowadzenia grywalizacji, zasad punktacji, wyłaniania zespołów w procesie rekrutacji oraz regulaminów i zasad uczestnictwa w projekcie i wyłaniania najlepszych w etapie zawodów finałowych.

Strona – strona internetowa Turnieju dostępna pod adresem www.t3g.pl

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

- Szkoła Południe - Katowice/okolice
- Szkoła Wschód - Lublin/okolice
- Szkoła Zachód - Poznań/okolice

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

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

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

T3G, Turniej Trójgamiczny lub **Turniej** - skrócona forma nazwy „Mistrzostw w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny”. Zadanie publiczne pod tą nazwą jest realizowane w oparciu o zwycięską ofertę Fundacji Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży

Teatrikon w konkursie „Mistrzostwa w projektowaniu gier komputerowych – Uczniowie” organizowanym przez Ministra Cyfryzacji

Uczeń/Uczennica – uczeń/uczennica szkoły ponadpodstawowej w rozumieniu ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz.U.2024.737, z późn. zm.).

Uczestnik/Uczestniczka – uczeń/uczennica wchodząca w skład Zespołu, którego zgłoszenie zostało rozpatrzone pozytywnie, a tym samym Zespół został zakwalifikowany do udziału w Turnieju. Uczestnikami/Uczestniczkami mogą zostać również osoby, które dołączyły do jakiegoś zespołu w trakcie trwania projektu.

Wolontariusz/Wolontariuszka – osoba wspierająca w ramach nieodpłatnej pracy działania Turnieju. Wolontariusze/szki są uprawnieni do udziału w działaniach edukacyjnych Turnieju oraz korzystania z materiałów edukacyjnych stworzonych dla osób uczestniczących. Z Wolontariuszem/Wolontariuszką Organizator zawrze umowę wolontariacką, w której określone zostaną zasady współpracy. Wolontariuszem/ Wolontariuszką może zostać osoba pełnoletnia, która:

- nie spełnia kryteriów udziału w Turnieju – nie jest Uczniem/Uczennicą,
- spełnia kryteria udziału w Turnieju, ale nie wchodzi w skład żadnego Zespołu.

Wyjazd Edukacyjny - 3-dniowy obóz edukacyjny, dla każdej ze Szkół Gamizmu. Wyjazdy będą pogłębiać więzi w Zespołach oraz będą szlifować umiejętności każdego Uczestnika/Uczestniczki. Szczególnie istotne będzie stworzenie pierwszych prostych prototypów gier. Pozostała część obozu będzie poświęcona rozwijaniu umiejętności, analizowaniu prototypów oraz pracy grupowej. W trakcie wyjazdów edukacyjnych będą odbywały się również warsztaty w ścieżkach tematycznych (game development, experience design, game design, project management) oraz inne aktywności wspierające rozwój Zespołów.

Zespół – grupa osób, która zgłosiła chęć udziału w Turnieju poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego. Każdy zespół może liczyć od 7-8 uczniów i uczennic oraz 1-3 nauczycieli/nauczycielek, ale łącznie nie więcej niż 10 osób.

I - Założenia ogólne i rekrutacja

§1 Organizator i forma Turnieju

1. "Mistrzostwa w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny" 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 - Uczniowie”, w ramach których odbywa się Turniej Trójgamiczny, jest zaktywizowanie Uczniów i Uczennic pod kątem rozwoju najbardziej zaawansowanych umiejętności

informatycznych, jakimi są umiejętności projektowania gier komputerowych, przez zapewnienie wsparcia metodycznego i merytorycznego.

- a. Cele szczegółowe:
 - i. Zapewnienie wsparcia Uczniom i Uczennicom o szczególnych zdolnościach w zakresie projektowania gier.
 - ii. Podniesienie kompetencji merytorycznych i metodycznych Nauczycieli przedmiotów matematyczno-informatycznych.
 - iii. Wyrównanie szans na zdobycie zaawansowanych umiejętności w zakresie projektowania gier między Uczniami z dużych i mniejszych ośrodków.
3. Organizatorem Turnieju Trójgamicznego jest Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - „Teatrikon” z siedzibą w Lublinie, 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**).
4. Turniej finansowany jest ze środków budżetu państwa w ramach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029.
5. Partnerem Turnieju Trójgamicznego są: Wydawca magazynu CD Action, Serwis Grajmerki.pl.
6. Turniej, zgodnie z wymaganiami projektodawcy, tj. Ministra Cyfryzacji, podlega bieżącej ewaluacji, która realizowana będzie przez niezależny od Organizatora zespół badawczy, zaś udział w działaniach ewaluacyjnych jest obowiązkowy dla wszystkich osób uczestniczących w Turnieju.
7. Turniej organizowany jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
8. Treść Regulaminu będzie dostępna w okresie trwania Turnieju na Stronie oraz w siedzibie Organizatora.
9. Turniej Trójgamiczny docelowo ma mieszaną formułę, tj. część zadań odbywa się zdalnie (głównie praca zespołów nad gramami), a część to spotkania stacjonarne (np. Konferencja Przydziału, wyjazdy edukacyjne).
10. W przypadku wprowadzenia obostrzeń wykluczających lub ograniczających możliwość spotkań stacjonarnych lub innej formy lockdownu, Turniej zostanie przeniesiony w odpowiedniej części lub w pełni do formuły online. Uczestnicy i Uczestniczki są zobligowani do uczestnictwa w formule online (np. spotkaniach na telekonferencjach zamiast w formie stacjonarnej). Organizator poinformuje Lidera o wszelkich zmianach w formule Turnieju, jak i zasadach przeprowadzania zadań i punktacji, z odpowiednim wyprzedzeniem. Lider ma obowiązek przekazać te informacje Zespołowi.
11. Turniej składa się z następujących etapów:
 - a. Rekrutacja online,
 - b. Konferencje Przydziału,
 - c. Wsparcie online
 - d. Wyjazdy edukacyjne,
 - e. Przygotowanie Gier wideo
 - f. Gala finałowa
 - g. Warsztaty w studio gier dla 3 zwycięskich Zespołów.

§2 Zasady rekrutacji online

1. Do Turnieju Trójgamicznego mogą zgłaszać się:
 - a. Zespoły złożone z Uczniów i Uczennic oraz Nauczycieli i Nauczycielek ze szkół ponadpodstawowych (licea, technika, szkoły branżowe I stopnia), które chcą zrealizować autorski pomysł na grę,
 - b. Nauczyciele/Nauczycielki indywidualnie – w ramach dedykowanego programu wsparcia,
 - c. Wolontariusze/Wolontariuszki, którzy w ramach udziału w projekcie wspierać będą działania Organizatora, ale nie będą realizować autorskiego pomysłu na grę.
2. Każdy Zespół musi spełniać następujące wymogi:
 - a. Zespół musi liczyć od 7 do 8 Uczniów i Uczennic,
 - b. Każdy Zespół musi mieć wybrane minimum po 1 osobie do każdej z czterech ścieżek edukacyjnych Turnieju Trójgamicznego, tj.: game design (projektowanie gry, budowanie mechanik, narracji, poziomów, etc.), game development (kodowanie, programowanie, praca z silnikiem Unity), experience design (tworzenie grafiki, estetyka, etc), project management (ścieżka skupiająca się wokół tematyki organizacji pracy grupy oraz narzędzi do tego wykorzystywanych). Osoba nie może należeć jednocześnie do więcej niż jednej ścieżki edukacyjnej,
 - c. Deklaracja udziału danego Uczestnika/Uczestniczki w ścieżce edukacyjnej, odnosi się do późniejszego udziału takiej osoby w zajęciach edukacyjnych offline i online oraz rodzaju wiedzy sprawdzanej podczas pretestów i posttestów. Wybór ścieżki edukacyjnej może, ale nie musi odzwierciedlać zadań, jakie dana osoba będzie pełnić w Zespole.
 - d. Wszystkie osoby w Zespole muszą być uczniami/uczennicami tej samej szkoły.
3. Do Zespołu musi być przypisanych od 1 do 3 Opiekunów/ek z danej szkoły.
4. Suma osób w Zespole (Uczestników/ek i Opiekunów/ek) nie może przekraczać 10 osób.
5. W każdym Zespole jeden z Uczniów lub jedna z Uczennic będzie pełnił/a rolę Lidera/ki. Osoba ta zobowiązana jest do udziału w ścieżce project management.
6. Każdy Zespół może wysłać tylko jedno zgłoszenie. W przypadku wysłania więcej niż jednego zgłoszenia przez ten sam Zespół, brane będzie pod uwagę tylko pierwsze zgłoszenie.
7. Z jednej szkoły może być zgłoszonych kilka Zespołów, ale żaden Uczestnik/Uczestniczka ani Opiekun/Opiekunka nie może wchodzić w skład więcej niż jednego Zespołu.
8. Zgłoszeń należy dokonywać za pośrednictwem formularza zamieszczonego na Stronie.
9. Aby prawidłowo zgłosić Zespół, należy spełnić łącznie poniższe warunki:
 - a. Wypełnić formularz zgłoszeniowy, podając w nim wszystkie następujące informacje:
 - i. Informacje o Zespole:
 1. Nazwa Zespołu
 2. Szkoła Gamizmu, do której aplikuje Zespół,
 3. Dane szkoły, z której zgłasza się Zespół,

4. Opis Zespołu wraz z doświadczeniem jego członków/członkiń, w tym informacja o tym, czy Zespół funkcjonował już w zgłoszonym składzie, czy osoby wchodzące w jego skład współpracowały w przeszłości itp.
 5. Informacja, czy w skład Zespołu wchodzi osoby biorące udział we wcześniejszych edycjach Turnieju lub innych działaniach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych, wraz z informacją o charakterze udziału (osoba uczestnicząca, wolontariusz/ka, trener etc.) i częstotliwości (w ilu edycjach osoba brała udział)
 6. Wskazanie osoby pełniącej funkcję Lidera/Liderki wraz z podaniem jej danych kontaktowych:
 - a. imienia i nazwiska
 - b. numeru telefonu
 - c. adresu e-mail
 7. Dane każdego z uczniów i uczennic należących do Zespołu w postaci
 - a. imienia i nazwiska,
 - b. adresu e-mail,
 - c. numeru telefonu kontaktowego,
 - d. informacji, do której z czterech ścieżek edukacyjnych przypisana jest osoba (game design, game development, experience design, project management),
- ii. informacje istotne z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. czyją inicjatywą było zgłoszenie Zespołu do udziału w Turnieju, źródła informacji o projekcie i inne),
 - iii. Informacje o Opiekunach - dane każdego z Opiekunów w postaci:
 1. imienia i nazwiska,
 2. przedmiotu matematyczno-informatycznego, którego dana osoba naucza,
 3. adresu e-mail,
 4. numeru telefonu,
 - iv. Pomysł na Grę wideo, zawierający:
 1. Tytuł,
 2. Gatunek i konwencja gry (np. Gra akcji, cRPG, strategia, FPS itp) i konwencję (np. fantasy, sci-fi, steampunk, kryminał itp) gry,
 3. Opis gry (w tym np. zarys fabuły, odwołanie się do pozytywnych inspirujących przykładów oraz ewentualny aspekt społeczny gry),
 4. Unique Selling Points (cechy wyróżniające Grę główną spośród innych podobnych gier oraz dające jej przewagę marketingową),
 - v. Opis przykładowego zadania, jakie czeka gracza w Grze głównej (wraz z opisem co najmniej jednej mechaniki użytej w grze),
 - vi. Deklaracja środowiska programistycznego/silnika, na jakim planowane jest stworzenie gry, wraz z potwierdzeniem, że Zespół ma świadomość i zobowiązuje się niezależnie od wyboru uczestniczyć w ścieżce edukacyjnej game development z zakresu Unity,

- vii. Udzielić odpowiedzi na pytanie kreatywne,
- b. Potwierdzić, że Zespół zapoznał się z Regulaminem i akceptuje jego zapisy,
10. Dokonując zgłoszenia, Zespół zapewnia, że członkowie Zespołu posiadają pełnię praw autorskich do przesłanych treści.
 11. Wypełniając formularz zgłoszeniowy, Zespół, osoba zgłaszająca się jako Wolontariusza/Wolontariuszka lub Nauczyciel/Nauczycielka zgłaszający się indywidualnie mogą zgłosić także specjalne potrzeby związane z dostosowaniem dostępnościowym (np. dla potrzeb osób z niepełnosprawnościami).
 12. W uzasadnionych wypadkach Organizator może zwrócić się do Zespołu, osoby zgłaszającej się jako Wolontariusza/Wolontariuszka lub Nauczyciela/Nauczycielki zgłaszających się indywidualnie o uzupełnienie lub poprawienie danych podanych w formularzu.
 13. 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.
 14. Organizator ma prawo wykluczyć Zespół z udziału w Turnieju w przypadku podejrzenia próby wpływania na wyniki Turnieju lub w przypadku naruszenia przez któregośkolwiek z uczniów lub uczennic należących do Zespołu warunków Regulaminu.
 15. Rekrutacja Zespołów online trwa od 14.11.2025 do 27.11.2025.
 16. W przypadku, gdy liczba prawidłowych zgłoszeń do Turnieju nie będzie spełniała wymogów formalnych związanych z realizacją wskaźników Programu Rozwoju Talentów Informatycznych, Organizator otworzy nabór uzupełniający w rekrutacji online, w którym o przyjęciu dalszych Zespołów będzie decydować kolejność zgłoszeń. Nabór potrwa od momentu ogłoszenia do 04.12.2025 lub wcześniejszego wyczerpania miejsc. O jego otwarciu Organizator poinformuje na Stronie.

§3 Wyniki rekrutacji online

1. Przesłanie zgłoszenia udziału w Turnieju Trójgamicznym nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem Zespołu / Uczestnika/czki do Turnieju.
2. Zespoły zakwalifikowane do dalszego udziału w Turnieju Trójgamicznym zostaną wybrane na podstawie oceny formularzy zgłoszeniowych, w tym oceny koncepcji Gry wideo.
3. W związku z wymogiem realizacji wskaźnika dotyczącego udziału min. 45 Nauczycieli/ek w tegorocznej edycji Turnieju Trójgamicznego, Organizator zastrzega sobie prawo do możliwości przyznania preferencji w wyborze Zespołom deklarującym więcej niż 1 Opiekuna.
4. Ocena zgłoszeń zostanie dokonana w oparciu o ocenę jury, które zostanie powołane przez Organizatora.
5. W związku z celami głównymi Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029, czynnikami mającymi wpływ na preferencje w przyjęciu danego zespołu są:

- a. możliwość Zapewnienia wsparcia Uczniom/Uczennicom o szczególnych zdolnościach w zakresie projektowania gier (preferowane będą zespoły, w skład których wchodzi osoby przejawiające zdolności/wcześniejsze pozytywne doświadczenia w zakresie projektowania gier),
 - b. możliwość podniesienia kompetencji merytorycznych i metodycznych Nauczycieli przedmiotów matematyczno-informatycznych oraz wykładowców (preferowane będą zespoły deklarujące posiadanie jednego lub więcej Opiekunów),
 - c. wyrównanie szans na zdobycie zaawansowanych umiejętności w zakresie projektowania gier między Uczniami/Uczennicami z dużych i mniejszych ośrodków (preferowane będą zespoły reprezentujące szkoły z mniejszych ośrodków miejskich i/lub posiadające w składzie osoby pochodzące z mniejszych miejscowości).
6. 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,
 - 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).
7. Pod ocenę NIE BĘDĄ brane:
 - a. błędy językowe/ortograficzne w tekście,
 - b. liczba osób w Zespole i Opiekunów (pod warunkiem spełnienia minimalnych wymogów formalnych określonych w Regulaminie),
 - c. sposób podzielenia proporcji Zespołu na poszczególne ścieżki tematyczne.
 - d. uzasadnienie przyporządkowania Gry wideo do gatunku i konwencji gier.
8. W przypadku remisu w ocenie zastosowanie znajdują następujące zasady:
 - a. czynnikiem decydującym o wyborze będzie wielkość miasta, w którym znajduje się szkoła danego Zespołu (stolica województwa/miasto powiatowe/itd), w ten sposób, że im mniejsza kategoria miasta, tym większa preferencja wyboru; wynika to z celów Programu Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019-2029 o wyrównywaniu szans młodzieży z mniejszych ośrodków;
 - b. w przypadku dalszego remisu decyduje kolejność zgłoszeń — pierwszeństwo mają zgłoszenia, które wpłynęły we wcześniejszym terminie.
 - c. Wyniki rekrutacji online zostaną ogłoszone na Stronie w terminie maksimum 7 dni roboczych od dnia zakończenia rekrutacji online (w tym ewentualnego naboru uzupełniającego). Dodatkowo każda osoba z Zespołu oraz przypisani do Zespołu Opiekunowie otrzymają informację o wynikach rekrutacji na swój adres e-mail podany w formularzu zgłoszeniowym; informacja taka wysłana zostanie nie później niż w ciągu 7 dni roboczych od dnia zakończenia rekrutacji online (w tym ewentualnego naboru uzupełniającego).
9. Do dalszego etapu projektu zostanie zakwalifikowanych maksymalnie 30 zespołów, po 10 na każdą Szkołę Gamizmu.
10. Organizator zastrzega sobie prawo do zaproponowania wybranym Zespołom uczestnictwa w Konferencji Przydziału w innej Szkole Gamizmu niż wynika to z formularza zgłoszeniowego. Pozytywne rozpatrzenie propozycji może być elementem decydującym o możliwości zakwalifikowania danego Zespołu.

11. Każdy Uczestnik i Uczestniczka ma obowiązek indywidualnie uzupełnić każdą ankietę ewaluacyjną przesyłaną mailem lub udostępnioną w trakcie wydarzeń stacjonarnych oraz pretest i posttest wiedzy.
12. Wyniki pretestu nie wpływają na ocenę Zespołu oraz kwalifikację do dalszych części Turnieju, w związku z czym ważniejsze jest udzielenie odpowiedzi zgodnych ze stanem wiedzy Uczestnika/Uczestniczki w trakcie wypełniania pretestu niż udzielenie odpowiedzi prawidłowej (np. poprzez wyszukiwanie jej w Internecie). Dzięki temu poziom programu edukacyjnego będzie dostosowany do realnych potrzeb.
13. W sytuacji gdy wyniki posttestów nie wykażą wymaganego minimum wzrostu kompetencji zakładanych w Projekcie, Organizator może podjąć decyzję o przeprowadzeniu dodatkowych pretestów i posttestów dla wszystkich osób uczestniczących lub w ramach wybranych ścieżek edukacyjnych.
14. Uczestnik lub Uczestniczka, którzy są niepełnoletni, zobowiązani są do dostarczenia Organizatorowi najpóźniej na Konferencję Przydziału oświadczenia złożonego przez opiekuna prawnego, zawierającego zgodę na udział w Turnieju, o następującej treści: „Oświadczam, że wyrażam zgodę na udział ZYX (imię i nazwisko) w Mistrzostwach w Projektowaniu Gier Komputerowych - Turniej Trójgamiczny. Oświadczam, że zapoznałem się i akceptuję regulamin Turnieju dostępny na www.t3g.pl w tym mam świadomość, że udział w Turnieju wiąże się z udzieleniem niewyłącznej, nieodpłatnej licencji do stworzonych w ramach Turnieju utworów i rozpowszechnianiem wizerunku w nich utrwalonego, na zasadach opisanych w rozdziale IX Regulaminu”. Zgoda ta powinna zawierać czytelny podpis oraz datę.

§4 Ogólne założenia organizacyjne

1. Wymiana informacji przez Organizatora z zakwalifikowanymi do Turnieju Zespołami (w tym przekazywanie informacji o terminach realizacji zadań i raportowania oraz o przyznawanej punktacji) odbywać się będzie, poza przypadkami określonymi wprost w Regulaminie, za pośrednictwem aplikacji Discord, którą każdy Uczestnik/Uczestniczka ma obowiązek zainstalować i używać na potrzeby udziału w Turnieju.
2. Organizator podczas wszystkich wydarzeń stacjonarnych trwających dłużej niż 1 dobę zapewnia zakwalifikowanym Zespołom wyżywienie oraz noclegi.
3. Dla każdego Zespołu uczestniczącego w Konferencji Przydziału oraz wyjazdach edukacyjnych 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 do 1000 zł brutto dla jednego Zespołu,
 - b. Zwrot kosztów podróży można uzyskać na podstawie prawidłowo wypełnionego Wniosku zwrotu kosztów podróży (zgodnego ze wzorem dostarczonym przez Organizatora). Załącznikami do Wniosku, dokumentującymi poniesione koszty, są:
 - i. Faktury do elektronicznych biletów kolejowych lub od przewoźników samochodowych, wystawione na dane Organizatora lub w wypadku faktur uproszczonych zawierające NIP nabywcy: 7123203276,
 - ii. Oryginalne bilety przewoźników kolejowych i samochodowych nabyte w kasie, w formie wydrukowanej, nieposiadające możliwości nadruku NIP nabywcy.

- iii. W uzasadnionych przypadkach Zespół może zawnieść o zwrot kosztów dojazdu prywatnym samochodem, w wysokości równej kosztowi przejazdu transportem publicznym na tej samej trasie.
 - iv. Szczegółowe wytyczne dotyczące sposobu uzyskania zwrotów kosztów podróży zostaną udostępnione Uczestnikom i Uczestniczkom w formie odrębnego dokumentu.
 - c. Zespoły zobowiązane są do dostarczenia skanów lub elektronicznych oryginałów wszystkich dokumentów potwierdzających koszty podróży całego Zespołu w obie strony, w terminie maksymalnie 14 dni od dnia zakończenia danego wydarzenia stacjonarnego na wskazany adres e-mail finanse@t3g.pl (Organizator może również wskazać w tym celu dedykowany formularz elektroniczny).
 - i. W wypadku Zespołów dostarczających jako załącznik do formularza bilety przewoźników kolejowych nabyte w kasie i niezawierające nr NIP nabywcy, wymagane jest oprócz skanu dokumentu przesłanie również w wyżej wymienionym terminie papierowego oryginału biletu na adres Organizatora. Decyduje data dostarczenia.
 - ii. Ze względów organizacyjnych, przyjmuje się, że dla wydarzeń stacjonarnych realizowanych w 2025 r., maksymalny termin przesyłania Wniosków zwrotu kosztów podróży wraz z wymaganymi załącznikami to 20.12.2025.
 - iii. Formularze zwrotu kosztów wysłane po upływie 14 dni od dnia zakończenia danego wydarzenia stacjonarnego (lub po 20.12.2025 w wypadku wydarzeń realizowanych w 2025 r.), - **nie będą rozpatrywane.**
 - d. Zespoły zobowiązane są do dostarczenia wszystkich dokumentów nawet w wypadku gdy łącznie koszty te przekraczają 1000 zł brutto na Zespół.
 - e. Organizator potwierdzi Liderowi/Liderce Zespołu poprawność dostarczonych dokumentów lub zażąda ich poprawy w wyznaczonym terminie.
 - f. Zwrot środków pieniężnych dokonywany jest na wskazany przez Zespół prywatny rachunek bankowy (np. Lidera/Liderki lub Opiekuna) w terminie do 14 dni od potwierdzenia przez Organizatora prawidłowości dostarczonych dokumentów.
 - g. Organizator nie zwraca kosztów biletów komunikacji miejskiej, parkingu, mandatów oraz opłat dodatkowych związanych z podróżą osób uczestniczących. Elektroniczny bilet kolejowy lub od innego przewoźnika, niezawierający NIP nabywcy 7123203276 również nie podlega możliwości rozliczenia jako dokument uprawniający do zwrotu kosztu podróży.
 - h. Organizator w uzasadnionych wypadkach może wyrazić zgodę na zwrot poniesionych kosztów podróży na rachunek indywidualnych osób uczestniczących z Zespołu.
 - i. W wypadku zaistnienia niezagospodarowanych środków finansowych w ogólnej puli środków przeznaczonych na zwroty, kwota w dyspozycji Organizatora zostanie podzielona proporcjonalnie pomiędzy wszystkie Zespoły, które przekroczyły kwotę kosztów 1000 zł brutto, i zwrócona na wskazane przez te Zespoły rachunki bankowe.
4. W trakcie wydarzeń stacjonarnych - Konferencja Przydziału, Wyjazd Edukacyjny, Gala Finałowa, Warsztaty w studio gier – każdy Zespół jest zobowiązany do przyjazdu z

- min. 1 Opiekunem, który będzie odpowiedzialny za udział Zespołu w wydarzeniach oraz jego bezpieczeństwo.
5. Udział w wydarzeniach stacjonarnych jest obowiązkowy dla Zespołów. Dla 3 zwycięskich zespołów obowiązkowy jest również udział w Warsztatach w studio gier.
 - a. Nieobecność powyżej 50% członków/członkiń Zespołu podczas wydarzeń stacjonarnych, może stanowić podstawę do eliminacji Zespołu z Turnieju i/lub utraty możliwości uzyskania statusu Finalisty.
 6. Organizator nie zapewnia Uczestnikom/Uczestniczkom ubezpieczenia.

§5 Zasady punktacji

1. W czasie trwania Turnieju Zespoły mogą otrzymywać punkty za wykonywanie Kamieni Milowych. Punktacji podlegać będą również materiały końcowe (gra główna, zwiastun, prezentacja) przesłane przez Zespół.
2. W ramach Turnieju Zespoły mogą uzyskiwać punkty zgodnie z następującym schematem:
 - a. suma możliwych do zdobycia punktów w trakcie trwania zasadniczej części projektu, wynikająca z realizacji Kamieni Milowych stanowi 40% oceny końcowej (400 pkt),
 - b. suma możliwych do zdobycia punktów za Grę główną, zwiastun i prezentację stanowi 60% oceny końcowej (600 pkt),
 - c. Suma punktów zdobytych w kategoriach wskazanych w lit. a) i b) powyżej będzie podstawą do stworzenia tzw. klasyfikacji open, tj. uszeregowania Zespołów, w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów.
 - d. 3 Zespoły z największą liczbą punktów stają się równorzędnymi zwycięzcami Turnieju Trójgamicznego.

§6 Zmiana składu Zespołu lub zmiana Opiekuna

1. Organizator dopuszcza zmianę zgłoszonego składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów w trakcie Turnieju, która może polegać na wymianie zgłoszonego Uczestnika, Uczestniczki lub przypisanego do Zespołu Opiekuna na inną osobę, na zmniejszeniu lub powiększeniu składu Zespołu lub liczby Opiekunów, przy czym Zespół również po zmianie musi spełniać wszystkie kryteria wskazane w §2 ust. 1 – 4 powyżej.
2. Zmiany mogą dotyczyć zarówno włączenia do projektu nowych osób, które nie uczestniczyły w Rekrutacji, jak również zmian personalnych w obrębie osób posiadających status Uczestnika/Uczestniczki i/lub Opiekna/Opiekunki.
3. Zmianę należy zgłosić Organizatorowi na adres e-mail kontakt@t3g.pl oraz Animatorowi lokalnemu, podając informację o zmianie składu Zespołu lub przypisanych do Zespołu Opiekunów i przesyłając:
 1. Dane każdego z uczniów i uczennic należących do Zespołu w postaci imienia i nazwiska, płci, adresu e-mail, informacji o wyborze ścieżki edukacyjnej jednej z trzech ścieżek edukacyjnych, o których mowa w §2 ust. 2 pkt 2) powyżej (game design, game development, experience design, project management), jak również wskazanie, kto pełnić będzie funkcję Lidera, a także informacje

- istotne z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. wielkość miejscowości zamieszkania, wiek, wcześniejsze doświadczenia z projektowaniem gier i udziałem w podobnych projektach, motywacje i oczekiwania względem udziału w projekcie, źródła informacji o projekcie),
2. Dane każdego z Opiekunów w postaci imienia i nazwiska, adresu e-mail, numeru telefonu, a także informacje istotne z punktu widzenia badania ewaluacyjnego projektu (m.in. stanowisko zajmowane w szkole, posiadane wykształcenie, rodzaj/e prowadzonych zajęć).
 4. Jeżeli w Turnieju uczestniczy więcej niż jeden Zespół zgłoszony z tej samej placówki szkolnej, możliwe jest dokonywanie zmian składu osobowego pomiędzy Zespołami.
 1. W sytuacji gdy dochodzi do zmiany składu osobowego Zespołu polegającej na wymianie pomiędzy dwoma Zespołami uczestniczącymi w projekcie, w zgłoszeniu zmiany należy wskazać również do jakiego zespołu Uczestnik/Uczestniczka lub Opiekun/Opiekunka byli przypisani przed zmianą.
 2. W sytuacji gdy dochodzi do zmiany składu osobowego Zespołu polegającej na dołączeniu do zespołu Uczestnika/Uczestniczki lub Opiekuna/Opiekunki, których Zespół zrezygnował z udziału w Turnieju Trójgamicznym, w zgłoszeniu zmiany również należy wskazać do jakiego zespołu Uczestnik/Uczestniczka lub Opiekun/Opiekunka byli przypisani.
 5. Za dokonanie zgłoszenia odpowiada Lider/ka, a w przypadku, gdy zmiana dotyczy osoby na stanowisku Lidera/ki – Opiekun/ka.
 6. W przypadku, gdy zmiana polega na wymianie zgłoszonego Uczestnika lub Uczestniczki na inną osobę, Zespół po dokonaniu zmiany wciąż musi spełniać warunek posiadania min. 1 Uczestnika/czki przypisanej do każdej ścieżki edukacyjnej.
 7. 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.
 8. Zmiana obowiązuje od momentu jej potwierdzenia ze strony Organizatora.
 9. W przypadku, gdy Zespół przestanie spełniać wszystkie kryteria wskazane w §2 ust. 1 – 4 powyżej, Organizator może podjąć decyzję o wykluczeniu Zespołu z Turnieju.

II - Konferencja Przydziału

§1 Przebieg konferencji

1. Konferencje Przydziału to 3 dwudniowe wydarzenia odbywające się w wybranych Szkołach Gamizmu.
2. Udział w Konferencjach Przydziału jest obligatoryjny dla Zespołów – udział Opiekunów nie jest wymagany.
3. W każdej Konferencji Przydziału udział bierze maksymalnie 10 Zespołów zakwalifikowanych w rekrutacji online wraz z Opiekunami.
4. Konferencja Przydziału jest wydarzeniem łączącym aspekt edukacyjny i konkursowy. Wszyscy jej uczestnicy będą mieli szansę rozwinąć swoje kompetencje i zdobyć nową wiedzę. Każda Konferencja Przydziału będzie składać się z następujących elementów:
 - a. pretesty wiedzy dla Zespołów i Opiekunów

- b. wykład wprowadzający w tematykę projektowania gier prowadzony przez zaproszonego gościa,
 - c. wykład o tematyce game design
 - d. wykład o tematyce project management
 - e. warsztaty pracy grupowej dla młodzieży,
 - f. 4 warsztaty tematyczne dla młodzieży (game development, experience design, game design, project management),
 - g. Osoby pełniące rolę Opiekunów Zespołów są zobowiązane do wzięcia udziału w wybranych przez siebie warsztatach edukacyjnych wspólnie z Uczniami/Uczennicami.
5. Brak obecności członków/członkiń Zespołu może mieć wpływ na uzyskanie przez Zespół statusu Finalisty.
- a. Nieobecność poszczególnych osób na zajęciach stacjonarnych może zostać odpracowana:
 - i. w formie online — w wypadku wykorzystania na ten cel dostępnych dla Zespołu godzin indywidualnych konsultacji online
 - ii. stacjonarnie — jeśli dany Uczestnik/Uczestniczka na własny koszt weźmie udział w analogicznym wydarzeniu stacjonarnym odbywającym się w innej Szkole Gamizmu. Na takie działanie wymagana jest zgoda Organizatora.
 - b. Nieobecność ponad 50% członków/członkiń danego Zespołu na wydarzeniu stacjonarnym, może skutkować wyeliminowaniem Zespołu z Turnieju.

§2 Sprzęt

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

III - Wsparcie edukacyjne online

§1 Zasady i założenia grywalizacji

1. Po zakwalifikowaniu się do Turnieju, Zespoły będą pracować nad stworzeniem swojej gry video. Część prac będzie miała formę narzuconych przez Organizatora zadań indywidualnych lub grupowych, nazywanych Kamieniami milowymi.

2. Wszystkie Kamienie Milowe, wraz z ich opisami, możliwą do zdobycia punktacją oraz komunikacją pomiędzy Organizatorem a Uczestnikami/Uczestniczkami tworzą system grywalizacji.
 - a. Organizator wyznaczy Specjalistę/tkę ds. grywalizacji — tj. osobę odpowiedzialną za wdrożenie i bieżący monitoring systemu grywalizacji.
3. Celami Kamieni Milowych są:
 - a. wsparcie Zespołów w procesie zdobywania wiedzy z zakresu tworzenia gier oraz zagadnień z nim powiązanych,
 - b. mobilizacja Zespołów do regularnej pracy,
 - c. zachęta do integracji wewnątrz Zespołów oraz wymiany inspiracji i doświadczeń.
4. Tematyka zadań przygotowanych w ramach Kamieni Milowych obejmować będzie:
 - a. zarządzaniem zespołem i procesem produkcji gry;
 - b. zdobywanie wiedzy, kompetencji i umiejętności;
 - c. współpracę w ramach społeczności twórców i branży gier;
 - d. promowanie projektu i konkursu.
5. Podzielony na etapy harmonogram wykonania wszystkich Kamieni Milowych, ich pełne zestawienie, kryteria oceny oraz wartość punktową wszystkie Zespoły otrzymają od Organizatora w tym samym momencie, pomiędzy Konferencją Przydziału a 31.12.2025.
6. Dzięki realizacji Kamieni Milowych zespoły mogą zdobyć do 400 punktów. Punkty będą stanowić 40% oceny końcowej w Turnieju.
7. By zaliczyć Kamień milowy, Zespół ma obowiązek przedstawić Organizatorowi dowody jego wykonania w terminie określonym przez Organizatora wedle harmonogramu.
8. W przypadku wskazanych przez Organizatora Kamieni Milowych, dopuszcza się ich wykonanie maksymalnie do 2 tygodni po terminie. Każdy tydzień opóźnienia powoduje obniżenie oceny danego Kamienia Milowego o 20%. Takie Kamienie Milowe, za które obniżono ocenę w związku z opóźnieniem, będą każdorazowo oznaczane.
9. Część Kamieni Milowych może przyjąć formę zadań fakultatywnych – tj. zespół będzie mógł zdecydować, które z kilku zaproponowanych zadań wykona na zaliczenie.
10. Niezaliczenie Kamienia Milowego nie ma wpływu na dalszą obecność Zespołu w Turnieju.

§2 Wsparcie edukacyjne online

1. Jedną z form realizacji programu edukacyjnego Turnieju Trójgamicznego jest wsparcie edukacyjne online.
2. Wsparcie edukacyjne online przyjmuje następujące formy:
 - a. Webinary – obowiązkowe zajęcia tematyczne w 4 ścieżkach programowych przygotowane zgodnie z wytycznymi programu nauczania Turnieju.
 - i. Organizator wyznacza od 1 do 3 terminów w jakich zostaną przeprowadzone webinary dla każdego zagadnienia programowego znajdującego się w programie nauczania Mistrzostw. Udział w webinarach liczony jest do frekwencji Zespołu, na zasadach analogicznych do zajęć stacjonarnych.
 - ii. Osoby, które nie mogły wziąć udziału w żadnym z zaproponowanych terminów dla danego webinaru, mogą zwrócić się do Organizatora o

udostępnienie nagrań wideo przeprowadzonych zajęć oraz zaliczenie obecności w ramach Konsultacji zaliczeniowych. Kontakt w ww. kwestii odbywa się na linii Lider zespołu – Animator konsultacji.

- b. Konsultacje zespołowe – każdy Zespół będzie mógł skorzystać z określonej liczby godzin konsultacji online i wykorzystać je w wybranym przez siebie zakresie obejmującym m.in.:
 - i. Dodatkowe zajęcia edukacyjne w tematyce uzgodnionej z Organizatorem,
 - ii. Konsultacje projektu gry i wsparcie w rozwiązywaniu napotkanych wyzwań,
 - iii. Konsultacje procesu pracy zespołowej,
 - iv. Zaliczenie programu zajęć stacjonarnych (w wypadku osób, które w uzasadnionych przypadkach nie wzięły udziału w zajęciach stacjonarnych),
 - c. Konsultacje zaliczeniowe – spotkania online dla Uczestników/Uczestniczek danej ścieżki edukacyjnej, weryfikujące zapoznanie się z treścią programu nauczania przekazywanego podczas webinarów.
 - i. Organizator na podstawie dostępnych danych podejmuje decyzję o liczbie przeprowadzanych konsultacji zaliczeniowych, ich terminach oraz zakresie weryfikacji wiedzy.
 - ii. Informacja o terminach i trybie Konsultacji zaliczeniowych zostaną ogłoszone nie później niż 21 dni przed wyznaczonym terminem oddania prototypu Gry głównej.
 - iii. Skorzystanie z Konsultacji zaliczeniowych nie jest obligatoryjne oraz nie wpływa na zmniejszenie puli godzin Konsultacji zespołowych.
 - d. Kursy e-learning – fakultatywne kursy z zakresu tworzenia gier dostępne za pośrednictwem platformy e-learningowej wskazanej przez Organizatora lub na profilu Turnieju Trójgamicznego w serwisie YouTube.
 - i. Organizator może podjąć decyzję, że część kursów e-learningowych wejdzie do podstawy programowej, a ich zaliczenie na platformie e-learningowej będzie obowiązkowe dla osób uczestniczących. Wówczas zaliczenie bądź nie, określonego kursu, wpływać będzie na frekwencję Zespołu na zasadach analogicznych do zajęć stacjonarnych. O takiej decyzji Organizator poinformuje drogą mailową Liderów/Liderki Zespołów, w terminie nie późniejszym niż 31.12.2025.
 - e. Kamienie milowe wraz z informacją zwrotną – wykonanie poszczególnych Kamieni milowych będzie stanowić element praktycznego rozwoju umiejętności z zakresu tworzenia gier, a każdy zespół otrzyma indywidualnie ocenę z wykonania zadania.
3. Liczba godzin obowiązkowych webinarów oraz indywidualnych konsultacji online przypadających na dany Zespół, zależna będzie od ostatecznej liczby Zespołów biorącej udział w Turnieju Trójgamicznym i zostanie ustalona w porozumieniu z Radą Programową.
4. Zespoły zostaną poinformowane o liczbie godzin obowiązkowych webinarów oraz liczbie godzin indywidualnych konsultacji online przypadających na Zespół podczas Konferencji Przydziału.

§3 Zasady wykorzystania konsultacji online do zaliczenia programu zajęć

1. W wypadku Uczestników/Uczestniczek, którzy nie wzięli udziału w zajęciach stacjonarnych, istnieje możliwość wykorzystania konsultacji online do zaliczenia ich programu.
2. Zaliczenie programu zajęć stacjonarnych i/lub online ma wpływ na wyliczenia frekwencji – tzn. jeśli Uczestnik/Uczestniczka zdecyduje się na tę formę wsparcia, jest to równoznaczne z anulowaniem nieobecności dotyczącej danej części programu.
3. Schemat komunikacji związanej z zaliczeniem programu zajęć stacjonarnych składa się z następujących elementów:
 - a. Uczestnik/Uczestniczka, która planuje zaliczenie programu zajęć przy wykorzystaniu konsultacji online, zgłasza ten zamiar do Lidera/Liderki Zespołu. W wypadku, gdy w Zespole jest więcej niż jedna osoba planująca zaliczyć program zajęć, Lider/Liderka może zdecydować by osoby biorące udział w zajęciach tej samej ścieżki edukacyjnej realizowały zaliczenie wspólnie.
 - b. Lider/Liderka przekazuje Animatorowi konsultacji, informację na temat zapotrzebowania na skorzystanie z konsultacji online jako formy zaliczenia programu i ustala z nim dalszą ścieżkę komunikacji.
 - c. Osoby zaliczające program zajęć stacjonarnych otrzymują od Organizatora zakres materiału merytorycznego, jaki był przedmiotem tych zajęć. Uczestnik/Uczestniczka zobowiązuje się w określonym terminie do zapoznania się z tym materiałem korzystając ze wskazanych źródeł lub poszukując informacji samodzielnie.
 - d. Uczestnik/Uczestniczka po opanowaniu otrzymanego zakresu materiału, zobowiązany jest uczestniczyć w 1 godzinie konsultacji online, które mają za zadanie:
 - i. Pomóc Uczestnikowi/Uczestniczce w wypadku problemów z przyswojeniem sobie lub zrozumieniem wskazanej części materiałów edukacyjnych
 - ii. Zweryfikować czy Uczestnik/Uczestniczka zapoznali się z otrzymanymi materiałami i opanowali je w zadowalającym zakresie.
 - e. Decyzję o zaliczeniu (lub nie zaliczeniu) programu zajęć stacjonarnych podejmuje trener/trenerka prowadzący konsultację online i przekazuje swoją decyzję Organizatorowi.
4. Niezależnie od liczby jednostek lekcyjnych, w których Uczestnik/Uczestniczka nie wzięli udziału w ramach zajęć stacjonarnych, zaliczenie ich programu odbywa się przy wykorzystaniu jednej godziny konsultacji online.
5. Lider/Liderka ma obowiązek przekazać Animatorowi konsultacji zapotrzebowanie na skorzystanie z konsultacji online jako formy zaliczenia programu, nie później niż 21 dni przed wyznaczonym terminem oddania prototypu Gry głównej.
6. Dla osób, które nie mogły wziąć udziału w webinarach, Organizator przewiduje możliwość zaliczenia ich w ramach Konsultacji zaliczeniowych lub Konsultacji zespołowych.

- a. Lider/Liderka zobowiązany jest o poinformowaniu Organizatora o liczbie osób oraz zakresie tematycznym w jakim Uczestnicy/Uczestniczki planują zaliczać program webinarów w ramach Konsultacji zaliczeniowych, nie później niż 28 dni przed wyznaczonym terminem oddania prototypu Gry głównej.
- b. Decyzje o liczbie, terminach i zakresie Konsultacji zaliczeniowych podejmuje Organizator.

IV - Wyjazdy Edukacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Udział w Wyjazdach Edukacyjnych jest obligatoryjny zarówno dla członków i członkiń Zespołów, jak i Opiekunów. W każdej Szkole Gamizmu zaplanowany jest udział maksymalnie 10 Zespołów.
2. Zespoły są zobligowane do uczestnictwa w wyjazdach i stuprocentowej frekwencji. W sytuacji, gdy uczeń lub uczennica z danego Zespołu nie będą mogli pojawić się na zjeździe, mają obowiązek powiadomić o tym Animatora lokalnego drogą mailową lub telefonicznie z co najmniej dwudniowym wyprzedzeniem. Organizator może poprosić o podanie przyczyny braku możliwości udziału w wydarzeniu.
3. Brak obecności członków/członkiń Zespołu może mieć wpływ na uzyskanie przez Zespół statusu finalisty.
 - a. Nieobecność poszczególnych osób na zajęciach stacjonarnych może zostać odpracowana, w wypadku wykorzystania na ten cel dostępnych dla Zespołu godzin indywidualnych konsultacji online lub przez udział na własny koszt w analogicznym wydarzeniu zorganizowanym w innej Szkole Gamizmu.
 - b. W wypadku jeśli Uczestnik/Uczestniczka nie mógł/mogła wziąć udziału w zajęciach stacjonarnych z przyczyn niezależnych od siebie lub z winy Organizatora, należy zgłosić ten fakt Animatorowi lokalnemu – Organizator na podstawie otrzymanych informacji może podjąć decyzję by usprawiedliwić nieobecność danej osoby. Osoba nieobecna otrzyma zakres materiałów merytorycznych i źródeł, które umożliwiają nadrobienie materiału oraz możliwość skorzystania z dodatkowej godziny indywidualnych konsultacji online, która nie będzie odliczana od puli konsultacji przypisanej do Zespołu. Uczestnik/Uczestniczka nie jest zobligowany/a do skorzystania z tej formy wsparcia i nie będzie to wpływać na status usprawiedliwienia nieobecności.
4. Głównym celem wyjazdów jest pogłębianie współpracy w Zespołach oraz rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności osób uczestniczących. Wyjazdy mają również na celu stworzenie przyjaznej i pozbawionej rywalizacji atmosfery pomiędzy członkami i członkiniami poszczególnych Zespołów.
5. Program Wyjazdu Edukacyjnego dzieli się na następujące części:
 - a. Działania informacyjne oraz integracyjne – program będzie wspierał uporządkowanie procesów dziejących się w ramach Turnieju i zaangażowanie Zespołów w ostatnie przygotowania gier głównych przed finałem, a także pogłębieniu współpracy wewnątrz Zespołów,
 - b. Game jam — działanie, w ramach którego Zespoły zaprojektują własne prototypy gier:
 - i. Gry nie podlegają ocenie

- ii. Po zakończeniu game jamu odbędzie się sesja prezentacji gier i udzielania informacji zwrotnej zespołom,
 - iii. Prototypy zostaną opublikowane na serwisie itch.io wskazanym przez Organizatora i będą narzędziem promocji projektu.
 - iv. W game jamie dozwolony jest udział Nauczycieli/Nauczycielek – zarówno jako wsparcie Opiekunów zespołów, jak również możliwość stworzenia własnych prototypów gier.
- c. Warsztaty w ścieżkach tematycznych.
- 6. Osobne zajęcia odbędą się dla Nauczycieli/Nauczycielek.
- 7. Podczas wyjazdów uczestnicy otrzymają do realizacji Kamienie milowe, o tematyce nawiązującej do integracji i pracy grupowej. Ich realizacja będzie miała wpływ na ogólną punktację w Turnieju.

V - Gala Finałowa

§1 Zasady i założenia

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

§2 Kryteria oceny i wybór zwycięskich zespołów

1. Jury oceni końcowe materiały przesłane przez Zespoły w następujących kryteriach:
 - a. GRA:
 - i. ogólny pomysł na grę

- ii. gameplay i mechanika
 - iii. elementy światotwórcze, narracyjne i klimat gry
 - iv. spójność designu
 - v. spójność elementów tworzących warstwę audiowizualną gry
 - vi. wykonanie techniczne
- b. ZWIASTUN:
- i. koncepcja zwiastuna
 - ii. czytelność przekazu, w szczególności w obszarze cech szczególnych gry, jej tematyki i grupy docelowej
 - iii. zwięzłość i efektywność przekazu
 - iv. dobór scen oraz ujęć
 - v. montaż oraz dobór muzyki
 - vi. efekty specjalne lub inne elementy innowacyjne lub wyróżniające zwiastun
- c. PREZENTACJA:
- i. jasność i efektywność przekazu
 - ii. sposób i stopień zaprezentowania zespołów i poszczególnych osób
 - iii. sposób i stopień zaprezentowania gry
2. Jury może zdecydować o przyznaniu wyróżnień za wysoki poziom realizacji komponentów charakterystycznych i wyjątkowych dla danej Gry, które nie zostały wymienione we wcześniejszych kategoriach, lub za autorskie elementy Gry.
 3. Suma punktów możliwych do zdobycia za Grę główną, zwiastun i prezentację wynosi 600. Szczegółowy podział punktacji i opis kryteriów zostanie opublikowany przez Organizatora na Stronie nie później niż do 31.12.2025 r.
 4. Turniej wygrywają równorzędnie trzy Zespoły. To zespoły, które zdobędą najwięcej punktów w wyniku oceny jury oraz dzięki realizacji Kamieni milowych:
 - a. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Turnieju, wynikająca z realizacji Kamieni milowych.
 - b. 60% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja ogłoszona przez jury podczas Gali Finałowej.
 5. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi na Gali Finałowej.
 6. Szczegółowe wyniki oceny wszystkich Zespołów zostaną udostępnione publicznie w terminie maksymalnie 30 dni roboczych od Gali Finałowej.

VI - Nagrody

§1 Nagrody

1. Każda osoba otrzyma dyplom potwierdzający uczestnictwo w Turnieju oraz pozycję w klasyfikacji, którą zajął reprezentowany przez nią Zespół (zgodnie z Rozdział VI §1 ust. 9 Regulaminu). Dyplomy uwzględniające powyższe informacje otrzymają również szkoły.
2. Dla Opiekunów Zespołów, które zakwalifikują się do zasadniczej części Turnieju, przewidziane są nagrody finansowe. Pula nagród przewidziana dla wszystkich Opiekunów pojedynczego Zespołu wynosi 1000 zł i zostanie wypłacona zgodnie z planem budżetowym projektu po podpisaniu protokołu odbioru nagrody.

3. Nagrodą główną dla trzech najlepszych Zespołów w Turnieju są wizyty w studio gier, gdzie spotkają się z czołowymi na świecie projektantami gier oraz wezmą udział w prelekcji i warsztatach pokazujących proces produkcji i dystrybuowania gier.

VII - Wykluczenie z Turnieju Trójgamicznego

§1 Kryteria wykluczeń

1. Organizator zastrzega sobie prawo do wykluczenia, tj. eliminacji Zespołu z Turnieju w przypadku zaistnienia chociażby jednej z poniższych okoliczności w odniesieniu do tego Zespołu lub któregośkolwiek z jego członków, członkiń lub Opiekunów:
 - a. naruszenia postanowień Regulaminu przez Zespół lub któregośkolwiek członka/członków Zespołu lub Opiekuna/Opiekunkę,
 - b. gdy nadesłana przez Zespół gra nie jest efektem pracy Uczestników/Uczestniczek biorących udział w Mistrzostwach (np. została stworzona i/lub opublikowana poza czasem trwania Turnieju lub w pracę nad nią były zaangażowane osoby nieuczestniczące w Turnieju),
 - c. gdy nadesłana przez Zespół gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych są efektem plagiatu,
 - d. gdy Zespół korzysta z zasobów (np. programów, assetów), z których nie ma prawa korzystać (np. naruszając prawa autorskie, korzystając z pirackich wersji oprogramowania itp.) lub nie przedstawi na żądanie Organizatora dowodów, o których mowa w rozdziale VIII §1 ust. 2 Regulaminu,
 - e. gdy nadesłana przez Zespół gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych zostały wykonane przy użyciu płatnych assetów lub Zespół zataił użycie assetów. Szczegóły na temat zakresów użycia assetów i AI znajdują się w §4 "Użycie assetów i AI",
 - f. gdy nadesłane przez Zespół zgłoszenie z pomysłem na grę, sama Gra, Kamienie Milowe lub elementy powyższych zostały stworzone przez Opiekuna lub osoby trzecie nienależące do danego Zespołu,
 - g. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w wykonaniu Kamieni milowych,
 - h. gdy Opiekun bezpośrednio bierze udział w przygotowaniu zgłoszenia do Turnieju, realizując własny pomysł na Grę wideo,
 - i. rażącego zachowania Zespołu lub członka/członków Zespołu polegającego na wykorzystywaniu mowy nienawiści, przemocy wobec innych, czy zachowaniu ogólnie uznawanym za agresywne i krzywdzące, w szczególności w przypadku, gdy wystąpiła przemoc werbalna lub fizyczna ze strony uczestnika w stronę innego uczestnika Turnieju, obsługi Turnieju lub obsługi wydarzenia,
 - j. gdy uczestnik w sposób celowy zniszczył lub uszkodził mienie należące do innej osoby biorącej udział w Turnieju, obsługi lub lokacji, w jakiej odbywa się Turniej,
 - k. uczestnik wykazał się zachowaniem o niesportowym charakterze lub o podłożu dyskryminacyjnym wobec innych uczestników Turnieju, obsługi Turnieju lub obsługi wydarzenia,
 - l. gdy na danym wydarzeniu stacjonarnym (Wyprawa inauguracyjna, Wyprawa edukacyjna, Warsztaty w studio gier) pojawi się mniej niż 50% osób wchodzących w skład Zespołu.

2. W przypadkach wskazanych w ust. 1 powyżej, w zależności od rangi przewinienia, Organizator może wystosować upomnienie dla Zespołu lub członka/członków Zespołu.
3. Każdy przypadek upomnienia lub eliminacji rozpatrywany jest indywidualnie przez Organizatora. Osobami odpowiedzialnymi za zbadanie sytuacji są Animator/ka społeczności oraz Animator/ka lokalny/a Szkoły Gamizmu, w jakiej dokonano naruszenia, a także dobrani przez nich specjaliści.
4. W przypadku, gdy Organizator rozpatruje zgodność pracy z zasadami Turnieju, może poprosić uczestnika lub Zespół, by przesłał na wskazany adres e-mail pliki dokumentujące postęp nad wybranymi elementami gry lub Kamienia Milowego. Gdy zachodzi podejrzenie złamania Regulaminu, Organizator może również poprosić uczestnika lub Zespół o odtworzenie fragmentu gry lub Kamienia Milowego lub o wykonanie zadania sprawdzającego umiejętność pod okiem wyznaczonej przez Organizatora osoby.
5. Organizator poda Zespołowi powód eliminacji Zespołu.
6. W przypadku wyeliminowania Zespołu przez Organizatora, Organizator może, ale nie musi, przyjąć inny Zespół zgłaszający się do Turnieju, na miejsce tego wyeliminowanego.
7. Wyeliminowanie Zespołu powoduje utratę prawa do nagrody oraz statusu finalisty, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań. Uprawnienie do wyeliminowania przysługuje Organizatorowi w przypadku powzięcia przez niego, również po ogłoszeniu wyników Turnieju, wiadomości o naruszeniach.

§2 Samodzielna rezygnacja z udziału

1. Zespół może w dowolnym momencie zrezygnować z udziału w Turnieju na własne życzenie, bez podawania powodu.
2. Aby zrezygnować z udziału w Turnieju Trójgamicznym, Opiekun musi wysłać do Organizatora maila na adres: kontakt@t3g.pl z decyzją o rezygnacji.
3. Po potwierdzeniu telefonicznym ze strony Organizatora chęci rezygnacji, Zespół zostaje usunięty z projektu.
4. Organizator może, ale nie musi przyjąć inny Zespół zgłaszający się do Turnieju na miejsce tego, który zrezygnował.
5. Samodzielna rezygnacja z udziału powoduje utratę prawa do nagrody, nawet w przypadku spełnienia innych wymagań Turnieju.

§3 Użycie Assetów oraz narzędzi AI

1. W ramach prac wykonywanych przez Zespoły na potrzeby Turnieju Trójgamicznego nie są dopuszczane płatne assety oraz płatne narzędzia AI.
2. Zespoły mają prawo korzystać z assetów w całym toku Turnieju Trójgamicznego (do stworzenia gry i/lub Kamienia Milowego). Assety te muszą znajdować się na otwartej bądź darmowej licencji (tj. być dostępne nieodpłatnie w czasie trwania Mistrzostw).
3. Asset to pojedynczy plik zawierający muzykę, model 3d, teksturę, grafikę lub inny zasób, który można wykorzystać przy tworzeniu gry lub zwiastunie wideo dla gry.
4. Każdorazowo użycie assetu wiąże się z obowiązkowym prowadzeniem dokumentacji i dołączeniem jej do złożonej pracy w postaci informacji zawierającej:
 - a. pochodzenie assetu (strona www, termin pobrania),

- b. funkcję assetu (do czego służy),
 - c. jaką rolę pełni asset w kontekście gry lub Kamienia Milowego (co zmienia w grze lub zadaniu, po co został tam wprowadzony).
- 5. Każdorazowe wprowadzenie do gry treści/obiektu etc. Wygenerowanego lub edytowanego przez nieodpłatne narzędzia AI, wiąże się z obowiązkowym prowadzeniem dokumentacji i dołączeniem jej do złożonej pracy w postaci informacji zawierającej:
 - a. wskazanie narzędzia, z jakiego skorzystano,
 - b. umiejscowienie elementu w grze lub zastosowanie w ramach Kamienia milowego,
 - c. przykłady użytych promptów.
 - d. w wypadku edycji autorskiej treści/obiektu za pomocą narzędzi AI dokumentacja powinna zawierać plik oryginalny, a w opisie treści/obiektu powinno się znaleźć zarówno nazwisko Autora/Autorski oryginały jak również nazwa narzędzia użytego do edycji.
- 6. Zapisy pkt. 5 dotyczą również odpłatnych i nieodpłatnych narzędzi/programów, które posiadają funkcjonalności AI.
- 7. Organizator może w ramach Turnieju Trójgamicznego zawęzić pole korzystania z darmowych assetów oraz narzędzi AI, wskazując konkretne bazy i/lub narzędzia. O takiej informacji zostaną poinformowane wszystkie Zespoły przed rozpoczęciem Konferencji przydziału
- 8. Wobec Zespołów, którym udowodnione zostanie użycie płatnych assetów i/lub narzędzi AI, zostaną wyciągnięte konsekwencje zgodnie z rozdziałem VIII Regulaminu.

VIII - Prawa autorskie i wizerunek

§1 Założenia

1. Materiały przesłane podczas rekrutacji online do Turnieju, jak również wszelkie materiały i efekty prac wykonanych w trakcie trwania Turnieju i wysłanych jako milestone'y i inne zadania, a także efekt prac Zespołu wskazany w rozdziale VI §1 ust. 2 Regulaminu (dalej **Utwory**), muszą być efektem twórczości członka/członkini Zespołu. Przesłanie ich Organizatorowi jest równoznaczne z oświadczeniem członków i członkiń Zespołu (z zastrzeżeniem ust. 2 poniżej), że:
 - a. przysługują im osobiste i majątkowe prawa autorskie do Utworów,
 - b. Utwory nie są obciążone prawami osób trzecich, jak również nie naruszają one praw jakichkolwiek osób trzecich.
2. Organizator dopuszcza korzystanie przez Zespoły z gotowych rozwiązań w postaci assetów i materiałów audiowizualnych, jak i gotowych skryptów itp., o ile korzystanie z nich nie narusza praw autorskich do tych rozwiązań, materiałów i skryptów i Zespoły korzystają z nich zgodnie z prawem i warunkami licencji. Organizator zastrzega sobie prawo do weryfikacji spełnienia przez Zespół tego warunku, w tym poprzez żądanie od Zespołu przedstawienia dowodów jego spełnienia.

3. Z chwilą przesłania Utworu Organizatorowi, członkowie i członkinie Zespołu nieodpłatnie udzielają Organizatorowi niewyłącznej licencji na korzystanie z majątkowych praw autorskich do Utworu i wszystkich ujętych w nim utworów (w szczególności logotypów, znaków towarowych, haseł, opisów, layoutów) w celach promocyjnych i podsumowujących prace Zespołów, bez żadnych ograniczeń ilościowych i terytorialnych, na wszystkich znanych w chwili przesłania Utworu polach eksploatacji, a w szczególności:
 - a. utrwalania jakąkolwiek techniką niezależnie od systemu, formatu i standardu na wszystkich nośnikach m.in. audiowizualnych, na kasetach wideo, na dysku komputerowym, DVD, dyskietce, na taśmie magnetycznej, na kliszy fotograficznej, płycie analogowej, płycie kompaktowej, na CD, VCD i plikach Mp3;
 - b. zwielokrotnianie jakąkolwiek techniką m.in. światłoczułą, magnetyczną, audiowizualną, cyfrową, optyczną, drukarską w dowolnej formie, techniką zapisu komputerowego;
 - c. eksploatacji w całości albo we fragmentach w sieci on-line, w tym wprowadzanie do pamięci komputera lub rozpowszechniania w sieci multimedialnej, w tym w Internecie;
 - d. publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do nich dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym (w internecie, w tym na Stronie i w formie wideobloga, jak również w ramach dowolnych usług telekomunikacyjnych, m.in. DSL/ADSL);
 - e. wykorzystywanie w połączeniach telefonicznych, w tym w przekazach tekstowych (SMS, WAP) oraz audiowizualnych;
 - f. wprowadzanie do obrotu;
 - g. publicznego wykonania i/lub publicznego odtwarzania, wystawiania;
 - h. nadawania za pośrednictwem platform cyfrowych oraz/lub w sieciach kablowych;
 - i. równoczesnego i integralnego nadawania (reemitowania) przez inną organizację radiową lub telewizyjną m.in. za pośrednictwem platform cyfrowych oraz sieci kablowych (w jakimkolwiek systemie lub technologii, m.in. SMATV oraz systemu DSL).
4. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej, obejmuje także zezwolenie na korzystanie z praw zależnych do Utworu (tj. prawa do wyrażania zgody na wykonanie utworów zależnych oraz decydowania o korzystaniu z utworów zależnych powstałych wskutek dokonania opracowania Utworu). Członkowie i członkinie Zespołu zgadzają się, że Organizator będzie uprawniony do dokonywania dalszych zmian, modyfikacji, przekształceń i przeróbek Utworów; w razie wątpliwości poczytuje się, że prace powstały w celu dalszego opracowania.
5. Wraz z nabyciem licencji do Utworu Organizator nabywa własność egzemplarza, na którym Utwór został utrwalony.
6. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej, udzielana jest na okres pięciu lat, a po upływie tego okresu przekształca się w licencję udzieloną na czas nieoznaczony i może być wypowiedziana z zachowaniem rocznego terminu wypowiedzenia, ze skutkiem na koniec roku kalendarzowego.
7. Organizator nie rości sobie praw finansowych do stworzonych w ramach Turnieju Gier wideo ani nie wymaga ekskluzywności tytułów. Oznacza to, że po zakończeniu projektu, Zespoły będą mogły wykorzystać swoje Gry wideo tak, jak chcą, również

komercyjnie. Organizator zaznacza jednak, że będzie rekomendował Zespołom udostępnienie ukończonych Gier wideo na otwartych licencjach w internecie za darmo.

§2 Rozpowszechnianie wizerunku

1. Jeśli przesłany Organizatorowi Utwór zawiera wizerunek członka lub członkini Zespołu, Opiekuna lub innych osób, Zespół oświadcza, że posiada udokumentowaną zgodę na wykorzystanie i rozpowszechnianie wizerunku tych osób przez Organizatora na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.
2. Wydarzenia odbywające się w ramach Turnieju będą dokumentowane w formie foto-wideo, co może się wiązać z przetwarzaniem (w tym rozpowszechnianiem) wizerunku osób w nich uczestniczących oraz ich wypowiedzi. Osoby uczestniczące wyrażają zgodę na utrwalenie oraz rozpowszechnianie ich wizerunków na zasadach opisanych w niniejszym rozdziale.
3. Wykorzystanie wizerunku i wypowiedzi nastąpi w celu promocji Turnieju i Organizatora w drodze rozpowszechniania i zwielokrotniania wizerunku wszelkimi dostępnymi aktualnie technikami i metodami, rozpowszechniania oraz publikowania także wraz z wizerunkami innymi osób w całości lub we fragmentach na polach eksploatacji określonych w §1 ust. 3 powyżej.
4. Organizator może udzielać dalszych zgód innym podmiotom na korzystanie z wizerunku i wypowiedzi osób uczestniczących w Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie, w związku z prowadzoną przez Organizatora działalnością statutową.
5. Zgoda na rozpowszechnianie wizerunku jest udzielana nieodpłatnie i nie jest ograniczona czasowo ani terytorialnie.
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.

IX - Dane osobowe

§1 Przetwarzanie danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych przetwarzanych w ramach organizacji Turnieju 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@t3g.pl.
2. Dane osobowe przetwarzane są zgodnie z wymogami Rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Ogólne Rozporządzenie o Ochronie Danych), (dalej **RODO**).
3. Dane osobowe będą przetwarzane w celu:
 - a. organizacji Turnieju, w tym przeprowadzenia ewaluacji, wydania nagród i rozpatrzenia ewentualnych reklamacji, co stanowi zadanie realizowane przez Organizatora w interesie publicznym (art. 6 ust. 1 lit. e RODO), którym jest wspomaganie rozwoju techniki, wynalazczości i innowacyjności oraz

rozpowszechniania i wdrażania nowych rozwiązań technicznych w praktyce gospodarczej oraz nauki, szkolnictwa wyższego, edukacji, oświaty i wychowania, zgodnie z ustawą o działalności pożytku publicznego i o wolontariacie i w związku z uchwałą nr 43 Rady Ministrów z dnia 28 maja 2019 r. w sprawie ustanowienia programu wieloletniego „Program Rozwoju Talentów Informatycznych na lata 2019–2029,

- b. w celach statystycznych oraz w celu udokumentowania i rozliczania działań projektowych i statutowych, w tym dla zabezpieczenia informacji na wypadek prawnej potrzeby wykazania faktów, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO),
 - c. dane osobowe w postaci wizerunku przetwarzane są w celu prowadzenia działań promocyjnych, co stanowi prawnie uzasadniony interes Organizatora (art 6 ust. 1 lit f RODO).
4. Dostęp do danych osobowych będzie mieć upoważniony personel Organizatora oraz podmioty świadczące usługi na rzecz Organizatora (tj. w szczególności usługi IT i wsparcia technicznego, operator pocztowy), które muszą mieć dostęp do danych, aby wykonywać swoje obowiązki. Podmioty te będą miały dostęp do danych tylko w zakresie niezbędnym do realizacji swoich zadań. Dostęp do danych może mieć także podmiot zlecający realizację zadania publicznego (Minister Cyfryzacji).
5. Dane osobowe mogą być przekazywane przez Organizatora do podmiotów mających siedzibę poza Europejskim Obszarem Gospodarczym (EOG), m.in. USA, do których transfer jest niezbędny do realizacji wskazanych celów przetwarzania danych osobowych. Przekazanie danych osobowych poza EOG następuje z zapewnieniem odpowiedniego poziomu ochrony danych, wymaganego przez przepisy RODO, przede wszystkim poprzez:
 - nawiązywanie współpracy z podmiotami przetwarzającymi dane osobowe w państwach, w odniesieniu do których została wydana stosowna decyzja Komisji Europejskiej stwierdzająca odpowiedni stopień ochrony,
 - stosowanie standardowych klauzul umownych wydanych przez Komisję Europejską;
 - inne zabezpieczenia spełniające odpowiedni stopień ochrony w oparciu o odpowiednie zabezpieczenia prawne.Osoba, której dane dotyczą, może uzyskać kopię wspomnianych standardowych klauzul umownych (lub innych stosownych zabezpieczeń transferu danych poza EOG) za pośrednictwem Organizatora.
6. Dane osobowe będą przechowywane przez okres wymagany w umowie o realizację zadania publicznego, nie krócej niż do upływu terminu przedawnienia ewentualnych roszczeń związanych z wydaniem nagród lub wynikających z przeprowadzonego Turnieju. W zakresie realizacji prawnie uzasadnionych interesów Organizatora, dane osobowe są przechowywane do czasu wypełnienia tych prawnie uzasadnionych interesów.
7. Organizator wyznaczył Inspektora Ochrony Danych, z którym można się skontaktować w sprawach ochrony swoich danych osobowych i realizacji swoich praw przez email 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 Turnieju przysługuje prawo do:

- a. żądania dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych,
 - b. w przypadku, gdy podstawą przetwarzania danych osobowych jest zgoda – prawo cofnięcia zgody w dowolnym momencie bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem,
 - c. wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
9. Dane nie będą przetwarzane w sposób zautomatyzowany, w tym również w formie profilowania.
10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednak odmowa ich podania uniemożliwi wzięcie udziału w Turnieju.

X – Postanowienia końcowe i reklamacje

§1 Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu Turnieju można zgłosić do Organizatora listem poleconym na adres Fundacja Twórczości, Edukacji i Animacji Młodzieży - „Teatrikon”, Aleje Racławickie 33/U-8, 20-049 Lublin. Dla ułatwienia identyfikacji osoby zgłaszającej reklamację oraz przedmiotu reklamacji powinna określać w szczególności imię i nazwisko osoby wnoszącej reklamację, adres e-mail wskazany podczas zgłaszania do Turnieju oraz ewentualnie inne dane kontaktowe (jeśli osoba preferuje inną formę kontaktu niż mailowa) niezbędne do udzielenia odpowiedzi, dokładny opis i powód reklamacji, a w tytule nazwę Turnieju.
2. Reklamację należy zgłosić w terminie 1 (jednego) miesiąca od momentu wykrycia przez zgłaszającego okoliczności stanowiącej podstawę reklamacji.
3. Organizator udzieli odpowiedzi na reklamację w ciągu 14 dni roboczych od daty jej otrzymania na adres e-mail lub inne wskazane dane korespondencyjne. Decyzja Organizatora kończy postępowanie reklamacyjne. Po zakończeniu procedury reklamacyjnej osoba wnosząca reklamację może dochodzić swoich roszczeń na drodze sądowej.
4. Postępowanie reklamacyjne jest dobrowolne i nie wyłącza prawa osoby do niezależnego od postępowania reklamacyjnego dochodzenia roszczeń bezpośrednio na drodze postępowania sądowego.

§ 2 Postanowienia końcowe

1. Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany postanowień Regulaminu w przypadku zmian przepisów prawnych lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Turnieju. Zmiana taka nie naruszy praw nabytych już przez uczestników. Każdorazowa zmiana Regulaminu wchodzi w życie z chwilą jego publikacji na Stronie.

2. Wszystkie treści zawarte w materiałach reklamowo-promocyjnych mają charakter jedynie informacyjny. Moc prawną mają postanowienia Regulaminu i obowiązujące przepisy prawa.
3. Organizator jest uprawniony do rezygnacji z organizacji Turnieju w dowolnym momencie. W takim przypadku opublikuje oświadczenie na Stronie informujące o rezygnacji z organizacji Turnieju.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
 - a. brak możliwości przekazania nagród z przyczyn nieleżących po stronie Organizatora (np. wynikające z podania nieaktualnych danych przez Uczestnika/Uczestniczkę lub Opiekuna/Opiekunkę),
 - b. udział w Turnieju niezgodnie z postanowieniami Regulaminu i szkody tym spowodowane, w szczególności podanie nieprawdziwych danych osobowych, złożenie nieprawdziwych oświadczeń lub naruszenie praw osób trzecich (w tym praw autorskich) lub obowiązujących przepisów prawa.
5. Wszelkie dodatkowe informacje o Turnieju można uzyskać w siedzibie Organizatora.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w tym przepisy Kodeksu Cywilnego.