Regulamin Mistrzostw
w Projektowaniu Gier Komputerowych -
Turniej Trójgamiczny 2026-2027

Wersja z dn. 23.10.2026

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 innymi formami wsparcia zdalnego.

Animator/ka lokalny/a / Animator/ka Szkoły – Osoba „opiekująca się" daną Szkołą Gamizmu pod kątem logistycznym i organizacyjnym. Liderzy Zespołów oraz Opiekunowie/Opiekunki powinni być w stałym kontakcie z Animatorami/kami lokalnymi swoich Szkół Gamizmu. To Animatorzy/rki informują o 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, m.in. poprzez regularne spotkania online dotyczące postępów Zespołów. Do jego/jej kompetencji należy również współpraca z zespołem wolontariuszy/ek działających w ramach Turnieju.

Animator/ka ds. zaangażowania nauczycieli / Animator/ka programu angażowania nauczycieli – osoba pełniąca funkcję wspierającą dla Opiekunów. Jej rolą jest wzmacnianie ich zaangażowania w proces wspierania Uczniów i Uczennic, wspieranie w rozwoju kompetencji z zakresu znajomości środowiska branży gamedev, udzielanie praktycznych informacji związanych z realizacją projektu oraz prowadzenie regularnego kontaktu 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 Zespół do uzyskania statusu Finalisty wskazane w Rozdziale V §1 Regulaminu.

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, konsolach, telefonach komórkowych oraz innych urządzeniach cyfrowych, przeznaczone do celów rozrywkowych, edukacyjnych bądź artystycznych i wymagające interakcji użytkownika.

Główny Opiekun/Główna Opiekunka – jeden z Opiekunów/Opiekunek Zespołu wskazany jako podstawowa osoba kontaktowa ze strony szkoły, odpowiedzialna w szczególności za formalne oświadczenia dotyczące całego Zespołu w przypadkach wskazanych w Regulaminie.

Klasyfikacja open – uszeregowanie Zespołów, których materiały pozwalają na dokonanie oceny, 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 za materiały finałowe. W Klasyfikacji open mogą zostać uwzględnione również Zespoły, które nie posiadają statusu Finalisty; trzy Zespoły z najwyższą oceną spośród Zespołów posiadających status Finalisty zostaną równorzędnymi Zwycięzcami Turnieju.

Konferencja Przydziału – jednodniowa konferencja połączona z działaniami informacyjnymi, integracyjnymi i warsztatowymi, w której biorą udział Zespoły, które przejdą etap rekrutacji. Konferencja Przydziału nie jest etapem eliminacyjnym; służy dobremu uruchomieniu procesu, integracji Zespołów, uporządkowaniu zasad pracy oraz rozpoczęciu właściwej części programu Turnieju.

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, jeśli takie zaproszenie otrzyma. Lider/Liderka uczestniczy w ścieżce project management.

Milestone / Kamień milowy – zadanie lub zestaw zadań, indywidualnych lub grupowych, które wykonują zakwalifikowane do Turnieju Zespoły i/lub ich członkowie. Kamienie Milowe mają różny charakter, zarówno pod względem formatu, jak i umiejętności lub wiedzy niezbędnych do ich realizacji. Organizator wskazuje, które Kamienie Milowe są obowiązkowe, a które fakultatywne. Zespoły wysyłają dowody wykonania zadań w terminach określonych przez Organizatora i za prawidłowe ich wykonanie otrzymują punkty, które wliczane są do kwalifikacji końcowej. Suma punktów możliwych do zdobycia wynosi 400, co stanowi 40% ostatecznej oceny Zespołu.

Nauczyciel/Nauczycielka – nauczyciel/nauczycielka szkoły ponadpodstawowej w rozumieniu ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (z późn. zm.). Udział w Turnieju w charakterze Opiekuna nie jest ograniczony do nauczycieli określonych przedmiotów, przy czym jednym z celów Programu Rozwoju Talentów Informatycznych jest podnoszenie kompetencji merytorycznych i metodycznych nauczycieli, w szczególności w obszarach matematyczno-informatycznych.

Opiekun/Opiekunka – Nauczyciel/Nauczycielka z danej szkoły przypisany/a do Zespołu; Zespół musi posiadać od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek. Opiekun/Opiekunka wspiera Zespół organizacyjnie, merytorycznie i wychowawczo, jednak nie może być autorem ani współautorem zgłoszenia, Gry głównej, Kamieni Milowych ani innych ocenianych prac Zespołu.

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/tka ds. grywalizacji – osoba odpowiedzialna za przygotowanie ramowego planu przeprowadzenia grywalizacji, zasad punktacji, wyłaniania zespołów w procesie rekrutacji oraz zasad uczestnictwa w projekcie i wyłaniania najlepszych w etapie zawodów finałowych.

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

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

Szkoła Gamizmu/region – część organizacyjna Turnieju związana z lokalizacją działań stacjonarnych. Istnieją 3 Szkoły Gamizmu: Szkoła Południe, Szkoła Wschód i Szkoła Zachód. Nominalny podział województw przedstawia się następująco: Szkoła Wschód – lubelskie, łódzkie, mazowieckie, podlaskie, świętokrzyskie, warmińsko-mazurskie; Szkoła Zachód – kujawsko-pomorskie, lubuskie, pomorskie, wielkopolskie, zachodniopomorskie; Szkoła Południe – dolnośląskie, małopolskie, opolskie, podkarpackie, śląskie. Podział ten ma charakter organizacyjny i nie stanowi bezwzględnego przypisania

Zespołu do Szkoły; Zespół wskazuje preferowaną Szkołę w formularzu zgłoszeniowym, a Organizator może zaproponować zmianę w przypadkach wskazanych w Regulaminie.

Ścieżki tematyczne – w ramach Turnieju Uczniowie i Uczennice uczestniczący w projekcie deklarują ścieżkę podstawową programu edukacyjnego, przy czym mogą korzystać także z treści więcej niż jednej ścieżki. W tegorocznej edycji projektu możliwy jest udział w następujących ścieżkach: Game development – programowanie i tworzenie funkcjonalności Gry; Game design – projektowanie mechanik, narracji i poziomów gier; Experience design – grafika 2D i 3D, interfejs i doświadczenie gracza; Project management – zarządzanie procesem tworzenia gry oraz pracą Zespołu. Zagadnienia AI i quality assurance/testowania mają charakter przekrojowy i mogą być poruszane 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 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 (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 Zespołu w trakcie trwania projektu na zasadach wskazanych w Regulaminie.

Wolontariusz/Wolontariuszka – pełnoletnia osoba wspierająca w ramach nieodpłatnej pracy działania Turnieju. Z Wolontariuszem/Wolontariuszką Organizator zawrze odrębne porozumienie wolontariackie, w którym określone zostaną zasady współpracy. Wolontariusz/Wolontariuszka nie może jednocześnie wchodzić w skład Zespołu, a status Wolontariusza/Wolontariuszki nie daje automatycznego uprawnienia do korzystania z programu edukacyjnego i materiałów przeznaczonych dla Uczestników/Uczestniczek.

Warsztaty w studio gier / Warsztaty dla zwycięskich Zespołów – dwudniowe działanie edukacyjne stanowiące nagrodę dla trzech zwycięskich Zespołów, realizowane w Anshar Studios w Katowicach w dniach 14–15 czerwca 2027 r. Warsztaty mają na celu umożliwienie Uczestnikom i Uczestniczkom poznania praktycznych aspektów pracy profesjonalnego studia gamedev i procesu produkcji gier.

Wyjazd Edukacyjny – 2-dniowy wyjazd edukacyjny z jednym noclegiem, organizowany dla każdej ze Szkół Gamizmu w okresie od lutego do kwietnia 2027 r. Wyjazdy będą pogłębiać więzi w Zespołach, rozwijać umiejętności Uczestników/Uczestniczek oraz wspierać pracę nad rozwijanym już prototypem Gry głównej poprzez konsultacje, testowanie, informację zwrotną i planowanie dalszego etapu produkcji.

Zespół – grupa osób, która zgłosiła chęć udziału w Turnieju poprzez prawidłowe wypełnienie formularza zgłoszeniowego. Każdy Zespół liczy od 7 do 8 Uczniów i Uczennic tej samej szkoły oraz od 1 do 3 Opiekunów/Opiekunek będących nauczycielami tej samej szkoły, ale łącznie nie więcej niż 10 osób. W postanowieniach dotyczących progów frekwencyjnych określenie „skład Zespołu" oznacza skład Uczniów/Uczennic, chyba że Regulamin wyraźnie stanowi inaczej.

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 minimum 200 Uczniów i Uczennic szkół ponadpodstawowych z całej Polski 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 minimum 50 Nauczycieli i Nauczycielek szkół ponadpodstawowych, w szczególności w obszarach powiązanych z nauczaniem matematyczno-informatycznym i wspieraniem młodzieży w procesie tworzenia gier.
   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. Edycja Turnieju 2026-2027 realizowana jest w okresie od 1 sierpnia 2026 r. do 15 września 2027 r.
6. Turniej, zgodnie z wymaganiami projektodawcy, tj. Ministra Cyfryzacji, podlega bieżącej ewaluacji, zaś udział w działaniach ewaluacyjnych wskazanych jako obowiązkowe jest obowiązkowy dla osób uczestniczących w Turnieju na zasadach określonych w Regulaminie.
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 ma mieszaną formułę, tj. część działań odbywa się zdalnie, a część to spotkania stacjonarne, w szczególności Konferencje Przydziału, Wyjazdy Edukacyjne oraz Warsztaty dla zwycięskich Zespołów.
10. Organizator planuje objąć wsparciem minimum 25 Zespołów i zakłada możliwość zakwalifikowania do zasadniczej części Turnieju do 30 Zespołów, przy czym ostateczna liczba Zespołów może zależeć od liczby prawidłowych zgłoszeń oraz warunków realizacji zadania publicznego.
11. Turniej składa się z następujących etapów:
    a. Rekrutacja online,
    b. Konferencje Przydziału,
    c. Wsparcie edukacyjne online i grywalizacja,
    d. Wyjazdy Edukacyjne,
    e. Przygotowanie Gier wideo i materiałów finałowych,
    f. Gala Finałowa w formule online,
    g. Warsztaty w studio gier lub równoważne działanie edukacyjne 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 wideo,
    b. Wolontariusze/Wolontariuszki, którzy w ramach udziału w projekcie wspierać będą działania Organizatora, ale nie będą realizować autorskiego pomysłu na Grę w ramach Zespołu. Rekrutacja Wolontariuszy/Wolontariuszek odbywa się na podstawie odrębnego formularza i zasad wskazanych przez Organizatora.
2. Każdy Zespół musi spełniać następujące wymogi:
    a. Zespół musi liczyć od 7 do 8 Uczniów i Uczennic tej samej szkoły ponadpodstawowej,
    b. Każdy Zespół musi mieć wybraną minimum 1 osobę odpowiedzialną za każdą z czterech ścieżek edukacyjnych Turnieju Trójgamicznego, tj.: game design, game development, experience design oraz project management.

c. Każdy Uczestnik/Uczestniczka wskazuje jedną ścieżkę podstawową, jednak może korzystać z zajęć i materiałów więcej niż jednej ścieżki. Wybór ścieżki edukacyjnej może, ale nie musi odzwierciedlać wszystkich zadań, jakie dana osoba będzie pełnić w Zespole.

d. 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.

3. Do Zespołu musi być przypisanych od 1 do 3 Opiekunów/ek będących Nauczycielami/Nauczycielkami tej samej szkoły, z której zgłaszany jest Zespół. Jeden z Opiekunów/Opiekunek zostaje wskazany jako Główny Opiekun/Główna Opiekunka.
4. Suma osób w Zespole (Uczestników/ek i Opiekunów/ek) nie może przekraczać 10 osób. Oznacza to w szczególności, że Zespół liczący 8 Uczniów/Uczennic może posiadać maksymalnie 2 Opiekunów/Opiekunki.
5. Każdy Zespół może wysłać tylko jedno zgłoszenie. W przypadku wysłania więcej niż jednego zgłoszenia przez ten sam Zespół, brane będzie pod uwagę wyłącznie ostatnie kompletne zgłoszenie przesłane w terminie rekrutacji, chyba że Organizator wskaże inaczej w komunikacie technicznym dotyczącym formularza.
6. Z jednej szkoły może być zgłoszonych kilka Zespołów, ale żaden Uczestnik/Uczestniczka ani Opiekun/Opiekunka nie może jednocześnie wchodzić w skład więcej niż jednego Zespołu.
7. Zgłoszeń należy dokonywać za pośrednictwem formularza zamieszczonego na Stronie.
8.. Aby prawidłowo zgłosić Zespół, należy wypełnić formularz zgłoszeniowy, podając w nim w szczególności:
    a. Informacje o Zespole:
        i. nazwę Zespołu,
        ii. preferowaną Szkołę Gamizmu,
        iii. wskazanie osoby pełniącej funkcję Lidera/Liderki wraz z danymi kontaktowymi,
        iv. dane każdego z Uczniów i Uczennic należących do Zespołu, w tym uczelnię, miejscowość pochodzenia, informację o wcześniejszym udziale w Programie Rozwoju Talentów Informatycznych (Turniej Trójgamiczny lub Cyberiada, Mistrzostwa w algorytmice i programowaniu) oraz obszar lub obszary pracy, za które dana osoba odpowiada,
        v. 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,
        vi. dane każdego z Opiekunów/Opiekunek, w tym informacje o doświadczeniu, kompetencjach, motywacji i planowanym sposobie wspierania Zespołu, oraz wskazanie Głównego Opiekuna/Głównej Opiekunki,
        vii. 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 Turnieju.
        viii. Motywację Zespołu do udziału w Turnieju Trójgamicznym, w tym informację o tym, dlaczego Zespół chce wziąć udział w projekcie, jakie kompetencje chce rozwinąć oraz w jaki sposób udział w Turnieju wpisuje się w dalszy rozwój Zespołu i jego członków/członkiń.
        ix. 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.

x. 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. Aby prawidłowo zgłosić Zespół, należy spełnić łącznie poniższe warunki:

9. Na etapie rekrutacji Zespół przedstawia koncepcję Gry. Dopuszczalne jest wcześniejsze opracowanie idei, dokumentacji koncepcyjnej i materiałów służących opisaniu pomysłu, jednak właściwa produkcja Gry, w szczególności stworzenie grywalnego prototypu lub opublikowanie Gry, nie może rozpocząć się przed oficjalnym zakwalifikowaniem Zespołu do Turnieju.
10. Dokonując zgłoszenia, Zespół zapewnia, że członkowie Zespołu posiadają pełnię praw autorskich do przesłanych treści albo korzystają z materiałów osób trzecich na zasadach zgodnych z prawem i Regulaminem.
11. Wypełniając formularz zgłoszeniowy, Zespół lub osoba zgłaszająca się jako Wolontariusz/Wolontariuszka 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 lub osoby zgłaszającej się jako Wolontariusz/Wolontariuszka o uzupełnienie brakujących danych lub poprawienie oczywistych błędów technicznych i formalnych podanych w formularzu. Uzupełnienie nie może prowadzić do merytorycznego ulepszenia zgłoszenia po upływie terminu rekrutacji.
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 treści w inny sposób sprzeczne z prawem lub zasadami współżycia społecznego. Zgłoszenia nie mogą naruszać praw własności intelektualnej osób trzecich, w tym w szczególności praw autorskich, praw do znaków towarowych, dóbr osobistych, praw ochrony danych osobowych i wizerunku.
14. Organizator ma prawo zastosować środki przewidziane w Rozdziale VII Regulaminu w przypadku podejrzenia próby wpływania na wyniki Turnieju lub naruszenia przez Zespół, Uczestnika/Uczestniczkę albo Opiekuna/Opiekunkę warunków Regulaminu.
15. Rekrutacja Zespołów online trwa od 1.10.2026 r. do 30.10.2026 r.
16. Jeżeli liczba Zespołów zakwalifikowanych w podstawowym naborze nie będzie wystarczająca do realizacji założeń projektu i wskaźników zadania publicznego, Organizator może ogłosić nabór uzupełniający. Termin, zasady techniczne i sposób oceny naboru uzupełniającego zostaną ogłoszone odrębnie, przy zachowaniu podstawowych wymogów Regulaminu; o przyjęciu nie będzie automatycznie decydowała wyłącznie kolejność zgłoszeń.
17. 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 oraz akceptację zasad dotyczących praw autorskich i rozpowszechniania wizerunku opisanych w Regulaminie. Zgoda powinna zawierać czytelny podpis oraz datę.

§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. Maksymalna ocena podstawowa zgłoszenia wynosi 100 punktów.
3. Ocena zgłoszeń zostanie dokonana przez osoby powołane przez Organizatora na podstawie następujących kategorii:
   a. Pomysł na Grę wideo – maksymalnie 35 pkt:
      i. spójność przedstawionej koncepcji – 5 pkt,
      ii. realność wykonania projektu w czasie Turnieju i adekwatność zakresu – 10 pkt,
      iii. oryginalność, atrakcyjność pomysłu oraz potencjał mechaniki i gameplayu – 20 pkt.
   b. Zespół – maksymalnie 20 pkt:

i. komplementarność Zespołu i podział ról – 7 pkt,

ii. umiejętności, doświadczenie, osiągnięcia i wcześniejsze projekty członków/członkiń Zespołu – 7 pkt,

iii. dotychczasowa współpraca, sposób organizacji pracy i potencjał realizacyjny – 6 pkt.

c. Motywacja Zespołu – maksymalnie 10 pkt:

i. uzasadnienie chęci udziału w Turnieju – 4 pkt,

ii. kompetencje, które Zespół chce rozwinąć – 3 pkt,

iii. plany dotyczące dalszego rozwoju po zakończeniu Turnieju – 3 pkt.

d. Doświadczenie i motywacja Opiekuna/Opiekunów – maksymalnie 5 pkt:

i. doświadczenie i kompetencje istotne dla pełnienia roli Opiekuna – 2 pkt,

ii. motywacja, gotowość do zaangażowania i planowany sposób wspierania Zespołu – 3 pkt.

e. Materiał wideo – maksymalnie 10 pkt:

i. prezentacja Zespołu i sposobu jego pracy – 4 pkt,

ii. przedstawienie pomysłu na Grę – 3 pkt,

iii. odpowiedź na pytanie, dlaczego Zespół powinien zakwalifikować się do Turnieju – 3 pkt.

f. Wielkość miejscowości, w której znajduje się szkoła – maksymalnie 10 pkt:

i. do 50 000 mieszkańców – 10 pkt,

ii. powyżej 50 000 do 100 000 mieszkańców – 8 pkt,

iii. powyżej 100 000 do 250 000 mieszkańców – 5 pkt,

iv. powyżej 250 000 do 500 000 mieszkańców – 2 pkt,

v. powyżej 500 000 mieszkańców – 0 pkt.

g. Udział osób nowych w działaniach Programu Rozwoju Talentów Informatycznych – maksymalnie 5 pkt, liczony według udziału procentowego Uczniów/Uczennic w Zespole, którzy nie brali wcześniej udziału w działaniach PRTI:

i. 80–100% – 5 pkt,

ii. 60–79% – 4 pkt,

iii. 40–59% – 3 pkt,

iv. 20–39% – 2 pkt,

v. 1–19% – 1 pkt,

vi. 0% – 0 pkt.

h. Liczba Opiekunów/Opiekunek przypisanych do Zespołu – maksymalnie 5 pkt:

i. 1 Opiekun/Opiekunka – 0 pkt,

ii. 2 Opiekunów/Opiekunki – 3 pkt,

iii. 3 Opiekunów/Opiekunki – 5 pkt.

4. W związku z realizacją założeń Programu Rozwoju Talentów Informatycznych w zakresie wyrównania szans młodzieży z różnych ośrodków, wprowadzone zostało dodatkowe kryterium oceny:

a. Jeżeli do Turnieju zgłoszono więcej niż jeden Zespół z tej samej szkoły, po ustaleniu oceny podstawowej zgłoszeń stosuje się korektę punktową mającą zwiększać zróżnicowanie szkół reprezentowanych w Turnieju. Zespoły z tej samej szkoły szereguje się według oceny podstawowej przed korektą, a następnie od wyniku odejmuje się: dla najwyżej ocenionego Zespołu – 0 pkt, dla drugiego – 5 pkt, dla trzeciego – 10 pkt, dla czwartego – 15 pkt, a dla każdego kolejnego o dalsze 5 pkt więcej.

b. Powyższe zapisy nie uniemożliwiają udziału w Turnieju więcej niż jednego Zespołu z danej placówki, mają jednak za zadanie ograniczyć sytuację, w której szkoły posiadające profile kształcenia związane bezpośrednio z tworzeniem gier mogłyby zdominować populację Uczestników i Uczestniczek.

c. Szkoły, w których liczba Uczniów i Uczennic chętnych do wzięcia udziału w projekcie znacząco przewyższa zakładaną w Turnieju liczebność zespołów, zachęcamy do przeprowadzania wewnętrznych procedur w celu wyłonienia najlepszej reprezentacji

5. Ostateczny ranking rekrutacyjny powstaje po zastosowaniu korekty, o której mowa w ust. 4. W przypadku remisu zastosowanie znajdą kolejno następujące kryteria:
   a. wyższa liczba punktów za wielkość miejscowości szkoły,
   b. wyższa liczba punktów za Pomysł na Grę wideo,
   c. wyższa liczba punktów za Zespół,
   d. wcześniejszy termin przesłania kompletnego zgłoszenia.
6. Do dalszego etapu projektu zostanie zakwalifikowanych do 30 Zespołów. Organizator nie wprowadza sztywnego limitu 10 Zespołów na każdą Szkołę Gamizmu i może różnicować liczbę Zespołów przypisanych do poszczególnych Szkół w zależności od wyników rekrutacji i warunków organizacyjnych.
7. Zespół wskazuje w zgłoszeniu preferowaną Szkołę Gamizmu niezależnie od województwa, w którym znajduje się szkoła. Organizator może zaproponować Zespołowi udział w działaniach innej Szkoły Gamizmu, jeżeli jest to uzasadnione organizacyjnie; w szczególnie uzasadnionym przypadku zaakceptowanie zmiany może stanowić warunek zakwalifikowania Zespołu.
8. Wyniki rekrutacji online zostaną ogłoszone na Stronie nie później niż do 10.11.2026 r. Wraz z informacją o wyniku Organizator przekaże zakwalifikowanym Zespołom szczegółowe informacje organizacyjne dotyczące udziału we właściwej Konferencji Przydziału.
9. Po zakończeniu rekrutacji Organizator utworzy listę rezerwową na podstawie ostatecznego rankingu. W przypadku powstania wolnego miejsca wskutek rezygnacji lub wykluczenia Zespołu Organizator może zaprosić kolejny Zespół z listy rezerwowej, jeżeli na danym etapie projektu jego dołączenie jest organizacyjnie możliwe i pozwala zapewnić porównywalne warunki uczestnictwa.
10. Od wyniku rekrutacji nie przysługuje formalny tryb odwoławczy. Organizator może jednak z urzędu lub na podstawie zgłoszenia skorygować oczywisty błąd techniczny, rachunkowy lub błąd polegający na nieprawidłowym zastosowaniu opublikowanych kryteriów rekrutacyjnych.

§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. Każdy Uczestnik/Uczestniczka oraz każdy Opiekun/Opiekunka ma obowiązek posiadać konto, dołączyć do oficjalnego serwera Turnieju i regularnie śledzić przekazywane tam komunikaty. Organizator może dodatkowo wykorzystywać e-mail i telefon, w szczególności w kontaktach z Opiekunami i szkołami.
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 Turnieju 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 Turnieju. Brak znajomości języka polskiego nie zwalnia z obowiązku przestrzegania Regulaminu, terminów ani zasad uczestnictwa w Turnieju.
4. Organizator podczas wydarzeń stacjonarnych trwających dłużej niż 1 dobę zapewnia zakwalifikowanym Zespołom wyżywienie oraz noclegi na zasadach określonych dla danego wydarzenia.
5. Dla każdego Zespołu uczestniczącego w Konferencji Przydziału, Wyjeździe Edukacyjnym oraz – w przypadku Zespołów zwycięskich – Warsztatach w studio gier lub równoważnym działaniu edukacyjnym zostanie przewidziany zwrot kosztów podróży, dokonywany na poniższych zasadach:
   a. Wysokość gwarantowanego zwrotu kosztów dojazdu i powrotu na pojedyncze wydarzenie wynosi do 1000 zł brutto dla jednego Zespołu. Limit ten odnosi się odrębnie do każdej Konferencji Przydziału, każdego Wyjazdu Edukacyjnego oraz Warsztatów dla zwycięskich Zespołów.
   b. W przypadku powstania oszczędności lub możliwości dokonania zgodnych z zasadami finansowania przesunięć budżetowych Organizator może zdecydować o zwrocie uzasadnionych

kosztów ponad kwotę 1000 zł. Zespołowi nie przysługuje roszczenie o zwrot ponad kwotę gwarantowaną.

c. Zwrot kosztów podróży można uzyskać na podstawie prawidłowo wypełnionego Wniosku zwrotu kosztów podróży zgodnego ze wzorem dostarczonym przez Organizatora. Wniosek podpisuje Opiekun/Opiekunka Zespołu.

d. Załącznikami do Wniosku, dokumentującymi poniesione koszty, są w szczególności:

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. faktury za wynajem busa lub inny dokument dopuszczony przez Organizatora, jeżeli ta forma przejazdu została wykorzystana zgodnie z zasadami wydarzenia.

e. W uzasadnionych przypadkach Zespół może zawnioskować o zwrot kosztów dojazdu prywatnym samochodem, po uzyskaniu zgody Organizatora. Zwrot może nastąpić maksymalnie do wysokości kosztu przejazdu transportem publicznym na tej samej trasie i nie jest rozliczany według stawki za kilometr.

f. Dokumenty potwierdzające koszty oraz Wniosek mogą zostać przekazane w formie papierowej albo elektronicznej. W przypadku formy papierowej wymagany jest podpis własnoręczny Opiekuna/Opiekunki. W przypadku formy elektronicznej akceptowane są faktury elektroniczne wystawione na dane Organizatora, a Wniosek może zostać podpisany kwalifikowanym podpisem elektronicznym albo podpisem zaufanym z wykorzystaniem Profilu Zaufanego/ePUAP.

g. Zespoły zobowiązane są do dostarczenia wszystkich dokumentów potwierdzających koszty podróży całego Zespołu w obie strony, również w wypadku gdy łącznie koszty te przekraczają 1000 zł brutto, w terminie maksymalnie 14 dni od dnia zakończenia danego wydarzenia stacjonarnego, na adres lub za pośrednictwem formularza wskazanego przez Organizatora.

h. W wypadku Zespołów dostarczających jako załącznik bilety przewoźników nabyte w kasie i niezawierające nr NIP nabywcy, wymagane jest – oprócz skanu, jeżeli wniosek składany jest elektronicznie – dostarczenie papierowego oryginału biletu na adres Organizatora w terminie wskazanym w lit. g).

i. Organizator potwierdzi Liderowi/Liderce lub Głównemu Opiekunowi/Głównej Opiekunce poprawność dostarczonych dokumentów lub zażąda ich poprawy w wyznaczonym terminie.

j. Zwrot środków pieniężnych dokonywany jest zasadniczo na jeden wskazany przez Zespół prywatny rachunek bankowy, np. Lidera/Liderki albo Opiekuna/Opiekunki, w terminie do 14 dni od potwierdzenia przez Organizatora prawidłowości dostarczonych dokumentów. W uzasadnionych przypadkach Organizator może wyrazić zgodę na zwrot poniesionych kosztów na rachunki indywidualnych osób uczestniczących w Zespole.

k. Organizator nie zwraca kosztów biletów komunikacji miejskiej, parkingu, mandatów oraz opłat dodatkowych związanych z podróżą osób uczestniczących. Elektroniczny bilet kolejowy lub od innego przewoźnika, który zgodnie z zasadami księgowymi wymaga dokumentu z NIP nabywcy, a nie zawiera NIP 7123203276 ani prawidłowej faktury na Organizatora, nie stanowi dokumentu uprawniającego do zwrotu kosztu podróży.

6. Organizator nie zapewnia Uczestnikom/Uczestniczkom ubezpieczenia. Zapewnienie ubezpieczenia, jeżeli jest wymagane w związku z organizacją wyjazdu szkolnego lub decyzją szkoły/opiekunów prawnych, należy do szkoły albo innych podmiotów odpowiedzialnych za organizację udziału Zespołu.

§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 i 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 Klasyfikacji open, tj. uszeregowania Zespołów w kolejności od Zespołu z największą liczbą punktów do Zespołu z najmniejszą liczbą punktów.

d. Trzy Zespoły posiadające status Finalisty, które uzyskają najwyższą liczbę 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 podstawowe kryteria udziału wskazane w Regulaminie.
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. Zwykłe zmiany składu Zespołu mogą być dokonywane do zakończenia Wyjazdu Edukacyjnego właściwego dla danego Zespołu. Po zakończeniu tego Wyjazdu zmiana jest możliwa wyłącznie wyjątkowo i za zgodą Organizatora.
4. Zmianę należy zgłosić Organizatorowi i Animatorowi lokalnemu, podając informacje wymagane do aktualizacji składu Zespołu, w szczególności dane osoby dołączającej, jej rolę, ścieżkę podstawową w przypadku Ucznia/Uczennicy oraz – w przypadku Opiekuna/Opiekunki – dane niezbędne do udziału w programie nauczycielskim.
5. Jeżeli w Turnieju uczestniczy więcej niż jeden Zespół zgłoszony z tej samej placówki szkolnej, możliwe jest dokonywanie zmian składu osobowego pomiędzy tymi Zespołami. Osoba nie może jednak w żadnym momencie należeć równocześnie do dwóch Zespołów.
6. W przypadku przejścia Uczestnika/Uczestniczki pomiędzy dwoma zakwalifikowanymi Zespołami z tej samej szkoły zmiana taka nie jest wliczana do limitu zmian składu, o którym mowa w ust. 8, pod warunkiem jej zgłoszenia i zaakceptowania przez Organizatora.
7. Za dokonanie zgłoszenia odpowiada Lider/ka, a w przypadku, gdy zmiana dotyczy osoby na stanowisku Lidera/ki – Główny Opiekun/Główna Opiekunka.
8. Zmiany składu Uczestników/Uczestniczek przekraczające 50% w stosunku do listy osób nadesłanych w zgłoszeniu rekrutacyjnym powodują brak możliwości uzyskania przez Zespół statusu Finalisty, z zastrzeżeniem ust. 6.
9. Osoby dołączające do Zespołu mają obowiązek wypełnienia wymaganych formularzy, przekazania wymaganych zgód oraz akceptacji Regulaminu. Zmiana obowiązuje od momentu jej potwierdzenia przez Organizatora lub Animatora/Animatorkę lokalnego/ą, jeżeli został/a do tego upoważniony/a.
10. W przypadku, gdy Zespół przestanie spełniać podstawowe kryteria udziału wskazane w Regulaminie, Organizator może wezwać Zespół do przywrócenia zgodności z Regulaminem, a w razie braku skutecznego działania zastosować środki określone w Rozdziale VII.

II - Konferencja Przydziału

§1 Przebieg konferencji

1. Konferencje Przydziału to trzy jednodniowe wydarzenia organizowane dla poszczególnych Szkół Gamizmu po zakończeniu rekrutacji. Konferencje odbędą się w następujących terminach i miejscach:
   a. Szkoła Południe – 19 listopada 2026 r., Katowice,
   b. Szkoła Zachód – 23 listopada 2026 r., Poznań,
   c. Szkoła Wschód – 25 listopada 2026 r., Lublin.

2. Udział Zespołów w Konferencjach Przydziału jest obligatoryjny na zasadach określonych w niniejszym rozdziale. Konferencja nie ma charakteru eliminacyjnego; wszystkie zakwalifikowane

Zespoły uczestniczące w projekcie przechodzą do dalszej części Turnieju, o ile nie zachodzą podstawy wykluczenia określone w Regulaminie.

3. Konferencja Przydziału jest wydarzeniem łączącym aspekt edukacyjny, informacyjny i integracyjny. Jej program może obejmować w szczególności:
   a. wystąpienie otwierające wyjaśniające cele, logikę i harmonogram projektu,
   b. wprowadzenie do projektowania gier i podstaw game designu,
   c. pracę Zespołów nad doprecyzowaniem zgłoszonych pomysłów, zakresu projektu i ról,
   d. działania dotyczące pracy grupowej, komunikacji i project managementu,
   e. elementy diagnozy potrzeb i przygotowania Uczestników/Uczestniczek do dalszej części programu.
4. Na każdej Konferencji Przydziału musi być obecnych co najmniej 50% aktualnego składu Uczniów/Uczennic Zespołu. Niespełnienie tego warunku powoduje brak możliwości uzyskania statusu Finalisty, chyba że Organizator, na wniosek Zespołu, zaakceptuje indywidualny wyjątek dotyczący szczególnie uzasadnionej sytuacji.
5. Każdy Uczestnik/Uczestniczka musi wziąć udział w co najmniej jednym z dwóch wydarzeń: Konferencji Przydziału lub Wyjeździe Edukacyjnym. Organizator może w szczególnie uzasadnionym przypadku zaakceptować indywidualny wyjątek dotyczący konkretnej osoby.

§2 Sprzęt

1. Zespoły zostaną wcześniej poinformowane przez Organizatora, czy i w jakim zakresie na potrzeby Konferencji Przydziału lub innego wydarzenia stacjonarnego wymagane będzie posiadanie własnego sprzętu komputerowego, np. laptopów lub tabletów, umożliwiającego udział w zajęciach merytorycznych.
2. Organizator zapewnia zaplecze organizacyjne wydarzenia w zakresie określonym dla danej Szkoły Gamizmu.
3. Na potrzeby wydarzeń Organizator, w miarę swoich możliwości, może przygotować dodatkowe komputery, które umożliwią aktywny udział osobom lub Zespołom o gorszej sytuacji materialnej i sprzętowej. Potrzebę skorzystania ze sprzętu dodatkowego należy zgłosić Animatorowi z odpowiednim wyprzedzeniem. Organizator nie gwarantuje możliwości zapewnienia sprzętu wszystkim osobom zgłaszającym taką potrzebę.

III - Wsparcie edukacyjne online

§1 Zasady i założenia grywalizacji

1. Po zakwalifikowaniu się do Turnieju Zespoły rozpoczną pracę nad stworzeniem swojej Gry wideo. 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 komunikacja pomiędzy Organizatorem a Uczestnikami/Uczestniczkami tworzą System Grywalizacji. Organizator wyznaczy Specjalistę/tkę ds. grywalizacji odpowiedzialnego/ą za wdrożenie i bieżący monitoring systemu.
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 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. Dzięki realizacji Kamieni Milowych Zespoły mogą zdobyć do 400 punktów. Punkty będą stanowić 40% oceny końcowej w Turnieju.
5. By zaliczyć obowiązkowy 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 10 maja 2027 r., tj. do dnia zamknięcia Systemu Grywalizacyjnego.

7 Niezależnie od terminów określonych w harmonogramie, ostatecznym terminem wykonania zaległych Kamieni Milowych jest 10.05.2027 r. godz. 23:59. Po tym terminie Kamienie Milowe nie mogą być zaliczane.

8. Kamienie Milowe mają formę zadań obowiązkowych lub fakultatywnych. Organizator każdorazowo wskaże, które Kamienie Milowe mają charakter obowiązkowy.

§2 Wsparcie edukacyjne online

1. Jedną z form realizacji programu edukacyjnego Turnieju Trójgamicznego jest wsparcie edukacyjne online, przygotowane w czterech Ścieżkach tematycznych: game development, game design, experience design i project management. Zagadnienia dotyczące AI oraz quality assurance/testowania mogą być realizowane przekrojowo w więcej niż jednej ścieżce.
2. Wsparcie edukacyjne online może przyjmować w szczególności następujące formy:
   a. lekcje i materiały e-learningowe, w tym materiały wideo i kursy na platformie wskazanej przez Organizatora,
   b. webinary i spotkania online z ekspertami/ekspertkami,
   c. konsultacje zespołowe – każdy Zespół będzie mógł skorzystać z określonej liczby godzin konsultacji online i wykorzystać je w uzgodnionym z Organizatorem zakresie, m.in. do konsultacji projektu Gry, wsparcia w rozwiązywaniu napotkanych wyzwań, konsultacji procesu pracy zespołowej albo dodatkowych zajęć edukacyjnych,
   d. Kamienie Milowe wraz z informacją zwrotną – wykonanie poszczególnych Kamieni Milowych stanowi element praktycznego rozwoju umiejętności z zakresu tworzenia gier.
3. Uczestnik/Uczestniczka może korzystać z materiałów więcej niż jednej ścieżki, niezależnie od wskazanej ścieżki podstawowej.
4. Organizator nie przyznaje punktów za samą obecność na zajęciach online. Korzystanie z materiałów i konsultacji ma przede wszystkim wspierać praktyczną pracę Zespołu nad Grą i Kamieniami Milowymi.

§3 Bieżący kontakt z Zespołami i program wsparcia Opiekunów

1. Animatorzy lokalni i/lub Animator/ka społeczności 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. Pozostali członkowie i członkinie Zespołu mogą uczestniczyć w spotkaniach fakultatywnie.
3. Powtarzający się brak kontaktu z Zespołem lub brak jego reprezentacji na co najmniej 50% zapowiedzianych spotkań może skutkować interwencją Organizatora, włącznie z możliwością zastosowania środków określonych w Rozdziale VII. Nie jest to jednak samodzielny warunek uzyskania statusu Finalisty.
4. Opiekunowie/Opiekunki zostaną objęci odrębnym programem wsparcia służącym rozwijaniu kompetencji potrzebnych do wspierania młodzieży w procesie tworzenia gier. Program może obejmować spotkania online, materiały edukacyjne, konsultacje oraz dedykowane zajęcia podczas wydarzeń stacjonarnych.
5. W ramach każdego Wyjazdu Edukacyjnego Organizator planuje przeprowadzenie dedykowanych zajęć dla Nauczycieli/Nauczycielek w wymiarze około 4 godzin.
6. Każdy Opiekun/Opiekunka jest zobowiązany/a do wypełnienia wskazanych przez Organizatora narzędzi ewaluacyjnych skierowanych do Nauczycieli/Nauczycielek. Spełnienie tego obowiązku nie jest warunkiem uzyskania przez Zespół statusu Finalisty, może jednak być brane pod uwagę przy ocenie rzeczywistego zaangażowania Opiekuna/Opiekunki i podziale wynagrodzenia/nagrody finansowej, o której mowa w Rozdziale VI.

IV - Wyjazdy Edukacyjne

§1 Zasady i założenia

1. Udział Zespołów w Wyjazdach Edukacyjnych jest obligatoryjny na zasadach określonych w niniejszym rozdziale. Wyjazdy Edukacyjne będą miały formę 2-dniowego wydarzenia z jednym noclegiem, organizowanego dla każdej ze Szkół Gamizmu w okresie od lutego do kwietnia 2027 r.
2. Organizator poda dokładny termin i miejsce Wyjazdu Edukacyjnego z co najmniej 30-dniowym wyprzedzeniem.
3. Na każdym Wyjeździe Edukacyjnym musi być obecnych co najmniej 50% aktualnego składu Uczniów/Uczennic Zespołu. Niespełnienie tego warunku powoduje brak możliwości uzyskania statusu Finalisty, chyba że Organizator, na wniosek Zespołu, zaakceptuje indywidualny wyjątek dotyczący szczególnie uzasadnionej sytuacji.
4. Każdy Uczestnik/Uczestniczka musi wziąć udział w co najmniej jednym z dwóch wydarzeń: Konferencji Przydziału lub Wyjeździe Edukacyjnym, z zastrzeżeniem indywidualnego wyjątku zaakceptowanego przez Organizatora.
5. Organizator może w wyjątkowym przypadku wyrazić zgodę na udział bez Opiekuna/Opiekunki, jeżeli wszyscy Uczniowie/Uczennice biorący udział w Wyjeździe są osobami pełnoletnimi. Zespół musi zawnioskować o taką zmianę do Animatora lokalnego co najmniej 7 dni przed terminem wydarzenia i uzyskać zgodę w formie pisemnej.
6. Głównym celem Wyjazdów jest pogłębianie współpracy w Zespołach oraz rozwijanie wiedzy i doskonalenie umiejętności osób uczestniczących. Wyjazdy mają wspierać przede wszystkim pracę nad już rozwijanym prototypem Gry poprzez feedback, testowanie, konsultowanie problemów, korektę zakresu oraz planowanie kolejnych etapów produkcji.
7. Program Wyjazdu Edukacyjnego może obejmować w szczególności:
   a. działania informacyjne, integracyjne i związane z procesem pracy grupowej,
   b. konsultacje i testowanie prototypów Gier,
   c. warsztaty w Ścieżkach tematycznych i zajęcia przekrojowe,
   d. działania związane z przygotowaniem Zespołów do finałowej fazy produkcji,
   e. dedykowany program dla Nauczycieli/Nauczycielek.
8. 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 Turniej, podczas którego ogłoszeni zostaną zwycięzcy Turnieju Trójgamicznego. Gala odbędzie się 7.06.2027 r. w formule transmisji online. Obecność Zespołu podczas transmisji nie jest obowiązkowa i nie ma wpływu na status Finalisty ani wynik Turnieju.
2. Zespoły przesyłają Organizatorowi ostateczny efekt prac, jakie zostały wykonane podczas trwania Turnieju. Termin przesłania materiałów finałowych upływa 10.05.2027 r. o godz. 23:59.
3. Materiałami finałowymi są:
   a. prototyp Gry wideo w formacie grywalnego buildu przeznaczonego do uruchomienia na komputerze PC z systemem Windows – materiał obowiązkowy,
   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/członkinie Zespołu – materiał obowiązkowy,
   c. zwiastun wideo Gry – materiał punktowany; brak zwiastuna skutkuje przyznaniem 0 punktów w tej kategorii, ale sam w sobie nie powoduje utraty statusu Finalisty,

d. prezentacja Zespołu i Gry sporządzona w formacie PDF, ODP lub PPTX – materiał punktowany; brak prezentacji skutkuje przyznaniem 0 punktów w tej kategorii, ale sam w sobie nie powoduje utraty statusu Finalisty.

4. Po upływie terminu wskazanego w ust. 2 Organizator może wezwać Zespół do usunięcia błędu technicznego w przesłanych plikach lub uzupełnienia dokumentacji. Wezwanie takie nie może prowadzić do merytorycznego rozwijania Gry ani innych materiałów po terminie.
5. Przesłane materiały ocenia jury powołane przez Organizatora, składające się z 4 specjalistów/specjalistek związanych z branżą gier wideo. Jury prowadzi ocenę w okresie od 11.05.2027 r. do 1.06.2027 r.
6. 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 Turnieju.
7. Aby otrzymać tytuł „Finalisty Mistrzostw w projektowaniu gier komputerowych Turniej Trójgamiczny”, Zespół musi spełnić łącznie poniższe warunki:
   a. przesłać w terminie do 10.05.2027 r. godz. 23:59 możliwy do uruchomienia build Gry głównej na komputerze PC z systemem Windows,
   b. przesłać w tym samym terminie raport dotyczący autorstwa, assetów i narzędzi AI,
   c. zrealizować wszystkie obowiązkowe Kamienie Milowe najpóźniej do 10.05.2027 r. godz. 23:59,
   d. nie przekroczyć limitu 50% zmian składu Uczestników/Uczestniczek w stosunku do listy osób nadesłanych w zgłoszeniu rekrutacyjnym, obliczanego zgodnie z Rozdziałem I §6,
   e. zapewnić obecność co najmniej 50% aktualnego składu Uczniów/Uczennic Zespołu zarówno na Konferencji Przydziału, jak i Wyjeździe Edukacyjnym, z zastrzeżeniem zaakceptowanych przez Organizatora wyjątków indywidualnych,
   f. zapewnić udział każdego Uczestnika/Uczestniczki w co najmniej jednym z dwóch wydarzeń stacjonarnych: Konferencji Przydziału lub Wyjeździe Edukacyjnym, z zastrzeżeniem zaakceptowanych przez Organizatora wyjątków indywidualnych,
   g. zapewnić wypełnienie wszystkich wskazanych przez Organizatora obowiązkowych ankiet i testów przez co najmniej 85% aktualnego składu Uczniów/Uczennic Zespołu,
   h. nie zostać wykluczonym z Turnieju.

§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. Turniej wygrywają równorzędnie trzy Zespoły posiadające status Finalisty, które zdobędą najwyższą łączną liczbę punktów w wyniku oceny jury oraz realizacji Kamieni Milowych:

a. 40% oceny końcowej Zespołu stanowi suma punktów zdobytych w trakcie trwania Turnieju, wynikająca z realizacji Kamieni Milowych – maksymalnie 400 pkt,

b. 60% oceny końcowej Zespołu stanowi punktacja za materiały finałowe – maksymalnie 600 pkt.

4. W przypadku remisu o kolejności decydują kolejno:
   a. wyższa liczba punktów przyznanych za Grę główną,
   b. wyższa liczba punktów zdobytych za Kamienie Milowe,
   c. w przypadku dalszego remisu – decyzja jury podjęta po ponownej ocenie Gry głównej Zespołów pozostających w remisie.
5. Jury może zadecydować o przyznaniu dodatkowych wyróżnień za wysoki poziom realizacji komponentów charakterystycznych i wyjątkowych dla danej Gry albo za szczególnie wartościowe elementy autorskie. Wyróżnienia nie zmieniają punktacji, statusu Finalisty ani liczby trzech Zwycięzców.
6. W każdej Szkole Gamizmu może zostać przyznane wyróżnienie „Najlepszy Zespół Szkoły Wschód", „Najlepszy Zespół Szkoły Zachód" i „Najlepszy Zespół Szkoły Południe". Wyróżnienie otrzymuje najwyżej sklasyfikowany Zespół posiadający status Finalisty przypisany organizacyjnie do danej Szkoły. Wyróżnienie może zostać przyznane również Zespołowi będącemu równocześnie Zwycięzcą Turnieju i nie wpływa na punktację ani status Zwycięzcy.
7. Ogłoszenie zwycięzców nastąpi podczas Gali Finałowej. Pełna Klasyfikacja open zostanie udostępniona publicznie nie później niż do 7.07.2027 r. Szczegółowe karty oceny mogą być przekazywane poszczególnym Zespołom indywidualnie.

VI - Nagrody

§1 Nagrody

1. Każda osoba uczestnicząca w Turnieju otrzyma elektroniczny dyplom potwierdzający uczestnictwo. W przypadku Zespołów posiadających status Finalisty dyplom może dodatkowo zawierać informację o statusie Finalisty, wyniku w Klasyfikacji open, wyróżnieniu Szkoły Gamizmu lub uzyskaniu statusu Zwycięzcy. Elektroniczny dyplom/certyfikat udziału otrzyma również każda szkoła reprezentowana przez Zespół zakwalifikowany do zasadniczej części Turnieju.
2. Dla Opiekunów Zespołów, które zakwalifikują się do zasadniczej części Turnieju, przewidziane jest wynagrodzenie / nagroda finansowa stanowiąca formę docenienia faktycznego wykonywania roli Opiekuna i zaangażowania w działania projektu. Pula przewidziana dla wszystkich Opiekunów pojedynczego Zespołu wynosi 1000 zł.
3. Przyznanie i podział środków, o których mowa w ust. 2, nie jest uzależniony od uzyskania przez Zespół statusu Finalisty. Organizator bierze pod uwagę rzeczywiste zaangażowanie Opiekuna/Opiekunki, zakres wykonywanych działań, aktywność w komunikacji i programie wsparcia, udział w działaniach ewaluacyjnych oraz wsparcie organizacyjne Zespołu.
4. Jeżeli do Zespołu przypisanych jest więcej niż jeden Opiekun/Opiekunka, pula 1000 zł zostanie podzielona pomiędzy osoby uprawnione w porozumieniu z Organizatorem, z uwzględnieniem rzeczywistego zakresu ich zaangażowania. Podział nie musi być równy. Forma prawno-księgowa wypłaty może zależeć od sposobu rozliczenia przyjętego przez Organizatora zgodnie z zasadami finansowania projektu.
5. Nagrodą główną dla trzech zwycięskich Zespołów w Turnieju są dwudniowe Warsztaty w Anshar Studios w Katowicach, które odbędą się w dniach 14–15 czerwca 2027 r. W ramach Warsztatów Zespoły wezmą udział w działaniach edukacyjnych pozwalających poznać profesjonalny proces produkcji gier oraz praktyczne warunki pracy studia gamedev.
6. Organizator zakłada udział w Warsztatach co najmniej 50% aktualnego składu Uczniów/Uczennic zwycięskiego Zespołu. Niespełnienie tego założenia z przyczyn organizacyjnych lub losowych nie powoduje utraty statusu Zwycięzcy; sposób realizacji nagrody Organizator ustala indywidualnie z Zespołem.
7. Jeżeli wśród Uczniów/Uczennic biorących udział w Warsztatach znajduje się co najmniej jedna osoba niepełnoletnia, Zespół musi być reprezentowany przez co najmniej jednego Opiekuna/Opiekunkę.

Jeżeli wszystkie osoby biorące udział w Warsztatach są pełnoletnie, Organizator może w wyjątkowym przypadku wyrazić zgodę na udział bez Opiekuna/Opiekunki. Wymaga to pisemnej zgody Organizatora.

VII - Wykluczenie z Turnieju Trójgamicznego

§1 Kryteria wykluczeń i środki organizacyjne

1. Organizator zastrzega sobie prawo do zastosowania wobec Zespołu, Uczestnika/Uczestniczki albo Opiekuna/Opiekunki środków organizacyjnych, w tym upomnienia, wezwania do usunięcia naruszenia, wykluczenia pojedynczej osoby, nakazania zmiany składu lub – w najpoważniejszych przypadkach – wykluczenia całego Zespołu z Turnieju, w przypadku zaistnienia w szczególności jednej z poniższych okoliczności:
   a. naruszenia postanowień Regulaminu przez Zespół lub któregokolwiek członka/członków Zespołu lub Opiekuna/Opiekunkę,
   b. gdy nadesłana przez Zespół Gra nie jest efektem pracy Uczestników/Uczestniczek biorących udział w Mistrzostwach, w szczególności została stworzona lub opublikowana przed oficjalnym zakwalifikowaniem Zespołu do Turnieju albo 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, programów lub assetów, z których nie ma prawa korzystać, np. naruszając prawa autorskie lub korzystając z pirackich wersji oprogramowania, albo nie przedstawi na żądanie Organizatora dowodów potwierdzających prawo do korzystania z danego zasobu,
   e. gdy Zespół korzysta z assetów niespełniających wymogów określonych w §3 albo zataja ich użycie, lub korzysta z narzędzi AI w sposób sprzeczny z Regulaminem albo nie dokumentuje ich użycia w wymaganym zakresie,
   f. gdy zgłoszenie z pomysłem na Grę, sama Gra, Kamienie Milowe lub inne oceniane elementy zostały stworzone przez Opiekuna/Opiekunkę lub osoby trzecie nienależące do danego Zespołu; Opiekun może wspierać Zespół organizacyjnie, merytorycznie i doradczo, ale nie może być autorem ani współautorem ocenianych prac,
   g. rażącego zachowania polegającego na wykorzystywaniu mowy nienawiści, przemocy wobec innych lub zachowaniu ogólnie uznawanym za agresywne i krzywdzące, w szczególności gdy wystąpiła przemoc werbalna lub fizyczna wobec innej osoby uczestniczącej, obsługi Turnieju lub obsługi wydarzenia,
   h. celowego zniszczenia lub uszkodzenia mienia należącego do innej osoby, Organizatora, obsługi lub lokacji, w jakiej odbywa się Turniej,
   i. zachowania o charakterze dyskryminacyjnym, poważnego naruszenia zasad bezpieczeństwa, sfałszowania dokumentów lub informacji albo innych poważnych naruszeń prawa lub zasad uczciwej rywalizacji.
2. Środek zastosowany przez Organizatora powinien być proporcjonalny do charakteru i skali naruszenia. Wykluczenie całego Zespołu powinno być stosowane przede wszystkim w przypadku naruszeń dotyczących Zespołu jako całości albo naruszeń o szczególnie poważnym charakterze, w szczególności świadomego plagiatu, oszustwa, obchodzenia zasad Turnieju lub powierzenia wykonania ocenianych prac osobom trzecim.
3. W przypadku szczególnie poważnego naruszenia Organizator może podjąć decyzję o wykluczeniu bez uprzedniego wezwania do usunięcia naruszenia.
4. Każdy przypadek upomnienia, wykluczenia lub zastosowania innego środka rozpatrywany jest indywidualnie przez Organizatora, z uwzględnieniem charakteru i wagi naruszenia.
5. W przypadku, gdy Organizator rozpatruje zgodność pracy z zasadami Turnieju, może poprosić uczestnika lub Zespół, by przesłał pliki źródłowe, historię wersji, repozytorium, pliki warstwowe, szkice, materiały procesowe lub inne dowody dokumentujące postęp nad wybranymi elementami Gry lub Kamienia Milowego. Organizator może również poprosić uczestnika lub Zespół o odtworzenie fragmentu pracy lub wykonanie zadania sprawdzającego umiejętność pod okiem wyznaczonej przez Organizatora osoby.

6. Organizator poda Zespołowi lub osobie, której dotyczy decyzja, powód zastosowania wykluczenia albo innego środka.
7. W przypadku wykluczenia Zespołu Organizator może przyjąć na jego miejsce kolejny Zespół z listy rezerwowej, jeżeli na danym etapie projektu jego dołączenie jest organizacyjnie możliwe i pozwala zapewnić porównywalne warunki uczestnictwa.
8. 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 Turnieju, jeżeli informacja o naruszeniu zostanie ujawniona później.

§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, Główny Opiekun/Główna Opiekunka musi przekazać Organizatorowi wiadomość na adres kontakt@t3g.pl z decyzją o rezygnacji.
3. Organizator nie wymaga dodatkowego telefonicznego potwierdzenia rezygnacji, chyba że powstaną uzasadnione wątpliwości co do autentyczności lub zakresu złożonej decyzji.
4. Organizator może zaprosić na miejsce Zespołu, który zrezygnował, kolejny Zespół z listy rezerwowej, jeżeli na danym etapie projektu jego dołączenie jest organizacyjnie możliwe.
5. Samodzielna rezygnacja z udziału powoduje utratę prawa do nagrody i dalszego udziału w klasyfikacji jako aktywny Zespół.

§3 Użycie Assetów oraz narzędzi AI

1. Zespoły mają prawo korzystać z assetów w całym toku Turnieju Trójgamicznego do stworzenia Gry i/lub Kamieni Milowych. Assety muszą być dostępne legalnie na licencji pozwalającej na ich użycie w projekcie i nie mogą wymagać odpłatnego zakupu przez Zespół na potrzeby Turnieju. Dopuszczalne są w szczególności assety bezpłatne, udostępnione publicznie na odpowiedniej licencji lub stworzone samodzielnie przez członków/członkinie Zespołu.
2. Dopuszczalne jest korzystanie z bezpłatnych i odpłatnych narzędzi AI, pod warunkiem legalnego dostępu do danego narzędzia oraz dokumentowania zakresu jego wykorzystania. Dopuszczenie odpłatnego narzędzia AI nie oznacza dopuszczenia zakupu gotowych assetów, gotowych elementów Gry lub zlecania wykonania treści osobom trzecim.
3. Asset to pojedynczy plik zawierający muzykę, model 3D, teksturę, grafikę, element interfejsu, skrypt lub inny zasób, który można wykorzystać przy tworzeniu Gry lub materiałów finałowych.
4. Każdorazowo użycie zewnętrznego assetu wiąże się z obowiązkowym prowadzeniem dokumentacji i dołączeniem jej do raportu dotyczącego autorstwa, assetów i narzędzi AI, w zakresie umożliwiającym ustalenie co najmniej:
   a. pochodzenia assetu i źródła jego pozyskania,
   b. licencji lub innej podstawy prawnej korzystania z assetu,
   c. funkcji assetu i miejsca jego wykorzystania w Grze lub zadaniu.
5. Każdorazowe wykorzystanie narzędzi AI przy tworzeniu treści, obiektów, kodu, grafik, dźwięku, dokumentacji lub innych elementów związanych z Turniejem wiąże się z obowiązkiem udokumentowania co najmniej narzędzia, zakresu zastosowania i elementów, których dotyczyło jego użycie. Organizator może wymagać dodatkowych informacji, w tym przykładów promptów lub materiałów źródłowych, jeżeli jest to potrzebne do weryfikacji autorstwa i samodzielności pracy.
6. Jeżeli narzędzia AI zostały wykorzystane przy przygotowaniu zgłoszenia rekrutacyjnego, Zespół ma obowiązek ujawnić ten fakt i wskazać zakres wykorzystania w formularzu zgłoszeniowym.
7. Organizator może w ramach Turnieju Trójgamicznego doprecyzować zasady korzystania z określonych baz assetów lub narzędzi AI, jeżeli jest to niezbędne z przyczyn prawnych, technicznych lub związanych z uczciwością rywalizacji. Zmiana nie może działać wstecz na niekorzyść Zespołu w odniesieniu do prawidłowo wykonanej wcześniej pracy.

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 Kamienie Milowe i inne zadania, a także materiały finałowe Zespołu (dalej Utwory), muszą być efektem twórczości członka/członkini Zespołu, z zastrzeżeniem dopuszczalnego korzystania z zasobów zewnętrznych na zasadach określonych w Regulaminie. Przesłanie ich Organizatorowi jest równoznaczne z oświadczeniem członków i członkiń Zespołu, że:
   a. przysługują im osobiste i majątkowe prawa autorskie do Utworów w zakresie elementów stworzonych przez Zespół,
   b. Utwory nie są obciążone prawami osób trzecich w sposób uniemożliwiający korzystanie z nich na zasadach Regulaminu ani nie naruszają praw jakichkolwiek osób trzecich.
2. Organizator dopuszcza korzystanie przez Zespoły z gotowych rozwiązań w postaci assetów, materiałów audiowizualnych, bibliotek, skryptów i innych zasobów, o ile korzystanie z nich nie narusza praw autorskich do tych rozwiązań, materiałów i skryptów, a 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 przedstawienia odpowiednich dowodów.
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 zakresie praw, którymi sami dysponują, w celach dokumentacyjnych, promocyjnych, informacyjnych, edukacyjnych, archiwizacyjnych, podsumowujących prace Zespołów oraz związanych z działalnością statutową 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, w tym audiowizualnych i cyfrowych;
   b. zwielokrotniania jakąkolwiek techniką, w tym cyfrową, optyczną, drukarską, fotograficzną i techniką zapisu komputerowego;
   c. eksploatacji w całości albo we fragmentach w sieci on-line, w tym wprowadzania do pamięci komputera i rozpowszechniania w sieci multimedialnej, w tym w Internecie;
   d. publicznego udostępniania w taki sposób, aby każdy mógł mieć do Utworu dostęp w miejscu i czasie przez siebie wybranym, w tym na Stronie i w serwisach społecznościowych lub streamingowych;
   e. wprowadzania do obrotu egzemplarzy, jeżeli ma to zastosowanie;
   f. publicznego wykonania i/lub publicznego odtwarzania, wystawiania i prezentowania;
   g. nadawania i reemitowania, w tym za pośrednictwem platform cyfrowych i sieci kablowych.
4. Licencja, o której mowa w ust. 3 powyżej, obejmuje także zezwolenie na korzystanie z praw zależnych do Utworu. Członkowie i członkinie Zespołu zgadzają się, że Organizator będzie uprawniony do dokonywania zmian, modyfikacji, przekształceń, skrótów, montażu, adaptacji i innych opracowań Utworów w zakresie potrzebnym do realizacji celów wskazanych w ust. 3.
5. Wraz z nabyciem licencji do Utworu Organizator nabywa własność egzemplarza nośnika, na którym Utwór został utrwalony, jeżeli egzemplarz taki został przekazany w formie materialnej.
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 mogą rozwijać, publikować i wykorzystywać swoje Gry wideo, również komercyjnie, z zastrzeżeniem praw osób trzecich i warunków licencji dotyczących wykorzystanych zasobów.
8. Udzielona Organizatorowi licencja stanowi podstawę do publikowania przez Organizatora materiałów i prototypów przekazanych jako Utwory w zakresie objętym licencją i nie wymaga uzyskiwania od Zespołu odrębnej zgody na każdą późniejszą publikację.

§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; w przypadku osób niepełnoletnich zgoda udzielana jest przez opiekuna prawnego.
3. Wykorzystanie wizerunku i wypowiedzi nastąpi w celu dokumentowania, promocji i upowszechniania Turnieju oraz działalności Organizatora w drodze rozpowszechniania i zwielokrotniania wizerunku wszelkimi dostępnymi aktualnie technikami i metodami, publikowania w całości lub we fragmentach, także wraz z wizerunkami innych osób, 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 realizacją Turnieju i 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 poprzez adresy e-mail podane na Stronie.
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 Trójgamicznego, 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.

X – Postanowienia końcowe i reklamacje

§1 Reklamacje

1. Reklamacje dotyczące przebiegu lub organizacji Turnieju można zgłosić do Organizatora elektronicznie na oficjalny adres e-mail wskazany na Stronie albo pisemnie 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 reklamacja powinna określać w szczególności imię i nazwisko osoby wnoszącej reklamację, Zespół, którego dotyczy, dane kontaktowe niezbędne do udzielenia odpowiedzi oraz dokładny opis i powód reklamacji.

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.
4. Postępowanie reklamacyjne nie stanowi formalnego trybu odwoławczego od punktacji rekrutacyjnej, ocen jury ani Klasyfikacji open. Oczywiste błędy techniczne, rachunkowe lub wynikające z nieprawidłowego zastosowania opublikowanych kryteriów mogą być korygowane na zasadach wskazanych w Regulaminie.
5. 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 lub harmonogramu Turnieju w przypadku zmian przepisów prawnych, okoliczności organizacyjnych, wymogów instytucji finansującej lub innych istotnych zdarzeń mających wpływ na organizację Turnieju. O zmianach Organizator informuje Uczestników/Uczestniczki i Opiekunów/Opiekunki 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 aktualnej wersji Regulaminu i obowiązujące przepisy prawa.
3. Organizator jest uprawniony do rezygnacji z organizacji Turnieju albo jego części, jeżeli dalsza realizacja okaże się niemożliwa lub niecelowa z przyczyn prawnych, finansowych, organizacyjnych lub niezależnych od Organizatora. W takim przypadku opublikuje oświadczenie na Stronie oraz poinformuje zakwalifikowane Zespoły.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:
   a. brak możliwości przekazania nagród z przyczyn nieleżących po stronie Organizatora, np. wynikających 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 lub za pośrednictwem danych kontaktowych podanych na Stronie.
6. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem stosuje się przepisy prawa polskiego, w tym przepisy Kodeksu cywilnego, prawa autorskiego, prawa oświatowego i ochrony danych osobowych.

Załącznik 1 do Regulaminu - Tabela terminów

Etap	Termin
Okres realizacji zadania	01.08.2026–15.09.2027
Rekrutacja Zespołów	01–30.10.2026, do godz. 23:59
Ogłoszenie wyników rekrutacji	do 10.11.2026
Konferencje Przydziału	Szkoła Południe – 19.11.2026, Katowice

Etap	Termin
	Szkoła Zachód – 23.11.2026, Poznań Szkoła Wschód – 25.11.2026, Lublin
Przekazanie pełnego harmonogramu Kamieni Milowych	najpóźniej następnego dnia po zakończeniu ostatniej Konferencji Przydziału
Wyjazdy Edukacyjne	luty–kwiecień 2027; termin i miejsce co najmniej 30 dni wcześniej
Publikacja szczegółowej karty oceny finałowej	do 15.04.2027
Ostateczny termin Kamieni Milowych i materiałów finałowych	10.05.2027, godz. 23:59
Ocena jury	11.05–01.06.2027
Przygotowanie i realizacja materiałów do transmisji Gali	02–06.06.2027
Gala Finałowa online	07.06.2027
Warsztaty dla trzech zwycięskich Zespołów	14–15.06.2027, Anshar Studios, Katowice
Publikacja pełnej Klasyfikacji open	do 07.07.2027