



**Regulamin finału
CyberTron Academy 2026 -
międzynarodowych zawodów z Cyberbezpieczeństwa
z udziałem Polaków, Czechów, Słowaków i Niemców**

§ 1. Organizatorzy

Urząd Marszałkowski Województwa Dolnośląskiego, Wybrzeże Słowackiego 12-14, 50-411 Wrocław, NIP: 8992233911

i

Politechnika Wrocławska, Wybrzeże Wyspiańskiego 27, 50-370 Wrocław, NIP: 896-000-58-51, zwani dalej „Organizatorami”.

§ 2. Czas i miejsce

1. **CyberTron Academy**, to międzynarodowe zawody, które odbędą się w dniach **14-18 września 2026 r.** na Politechnice Wrocławskiej.
2. **CyberTron Academy** będzie się składać z dwóch części: **Academy**, czyli części wykładowej i **CyberTron**, czyli finału międzynarodowych zawodów informatycznych.
3. **Academy** odbędzie się w dniach **14-15 września** i będzie się składać z: wykładów, zajęć oraz ćwiczeń, prowadzonych przez naukowców uczelni oraz mentorów CyberTron. W Academy mogą wziąć udział finaliści zawodów, ale i uczestnicy eliminacji z dolnośląskich szkół, którzy nie zakwalifikowali się do samego finału i wcześniej zgłosili chęć wzięcia udziału na adres kontakt@cybertron.edu.pl. Academy odbędzie się w **Gmachu Głównym Politechniki Wrocławskiej, budynek A1, sala 327, Wybrzeże Wyspiańskiego 27, 50-370 Wrocław**.
4. **CyberTron**, czyli finał międzynarodowych zawodów informatycznych odbędzie się w dniach **14-18 września** i jest adresowany do finalistów z Polski, Czech, Słowacji i Niemiec. Odbędzie się w **Strefie Kultury Studenckiej (SKS), budynek C-18, ul. Hoene-Wrońskiego 10, 50-376 Wrocław**.
5. Dokładny harmonogram wydarzenia znajduje się w programie zamieszczonym na stronie <https://cybertron.pwr.edu.pl/>

§ 3. Gracze i zespoły

1. **CyberTron Academy** adresowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych z Polski, Czech, Słowacji i Niemiec, którzy zostali wyłonieni podczas eliminacji.
2. Gracze zostaną podzieleni w drodze losowania, na 4-osobowe międzynarodowe zespoły.
3. Gracze przed rozpoczęciem rozgrywki powinni poznać swój zespół i odpowiednio się oznakować, tak aby wszyscy byli widoczni, zająć swoje stanowisko do gry i zapoznać się ze sprzętem czy oprogramowaniem, na którym będą pracować.
4. Gracze powierzone im zadania powinni wykonywać na infrastrukturze dostarczonej przez organizatora, ale mogą wspierać się swoim sprzętem, np. własnym laptopem czy telefonem komórkowym.
5. Organizatorzy każdego dnia wyłączą dostęp do gry po jej zakończeniu, tak aby gracze w czasie wolnym mieli możliwość odpoczynku.
6. Gracze, przez cały czas rozgrywki, mogą korzystać z cateringu i tym samym robić przerwy w dogodnym dla siebie czasie.

§ 4. Mentorzy

1. Mentorem może zostać uczestnik poprzedniej edycji **CyberTron**.
2. Mentorem zostaje się po zgłoszeniu się do organizatora, na adres: kontakt@cybertron.edu.pl po przejściu szkolenia i udziale w tworzeniu zadań gry.
3. Mentorzy służą swoją wiedzą i pomocą graczom, ale tylko wtedy, gdy zostaną o to poproszeni.
4. Mentorom nie wolno ingerować w grę, podpowiadać czy ingerować w zadania.
5. Mentorzy na zakończenie grywalizacji przedstawiają rozwiązania swoich zadań w przystępny dla graczy sposób.

§ 5. Zasady gry informatycznej

1. Każde zadanie gry będzie oddzielnie punktowane.
2. Wygrywa zespół, który zdobędzie największą liczbę punktów i zdobędzie je najszybciej.
3. Czas rozwiązywania zadań będzie liczony od momentu udostępnienia ich zespołom.
4. Podczas rozwiązywania zadań, istnieje możliwość powrotu do wcześniejszego.
5. W przypadku remisu, decydować będzie sumaryczny czas realizacji zadań.
6. Zadania można rozwiązywać tylko w godzinach rozgrywki i z miejsca gry.

§ 6. Punktacja

Wygrywa zespół, który zbierze największą liczbę punktów oraz rozwiąże zadania najszybciej.

§ 7. Nagrody

Zwycięski zespół oraz drugi i trzeci zostanie ogłoszony ostatniego dnia zawodów **CyberTronu Academy**, tj. **18.09.2026 r.** i tym samym otrzymają nagrody.

§ 8. Warunki bezpieczeństwa

1. Nad bezpieczeństwem Graczy czuwają ich opiekunowie.
2. Podczas **CyberTron Academy** obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu lub innych środków odurzających.
3. Obowiązuje nakaz przestrzegania zasad BHP i p-poż.

4. Organizatorzy nie zapewniają ubezpieczenia od następstw nieszczęśliwych wypadków.
5. Za skutki naruszenia ww. przepisów i innych przepisów prawa, Gracz odpowiada osobiście.

§ 9. Postanowienia końcowe

1. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zmiany Regulaminu, o czym Gracze zostaną poinformowani najpóźniej jeden dzień przed rozpoczęciem **CyberTronu Academy**, poprzez publikację na stronie: <https://cybertron.pwr.edu.pl/>
2. Ostateczna interpretacja Regulaminu, należy do Organizatorów. W kwestiach spornych decyzja Organizatorów jest ostateczna. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia Uczestnika od jego przestrzegania.
3. Organizatorzy zastrzegają sobie, że nie ponoszą odpowiedzialności za zdarzenia uniemożliwiające prawidłowy przebieg **CyberTronu Academy**, których nie byli w stanie przewidzieć lub którym nie mogli zapobiec, w szczególności w przypadku zaistnienia zdarzeń losowych, w tym siły wyższej.
4. Wszyscy Uczestnicy wyrażają zgodę na publikację ich wizerunku w relacjach z **CyberTronu Academy**, zamieszczonych w mediach oraz materiałach promocyjnych Organizatorów i wyrażają zgodę na ich gromadzenie w bazie danych Organizatorów, zgodnie z ustawą o ochronie danych osobowych z dnia 10 maja 2018 r. (Dz.U. 2018 poz. 1000) oraz Rozporządzeniem 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 (RODO).

Organizatorami zawodów są [Politechnika Wrocławska](#), [Urząd Marszałkowski Województwa Dolnośląskiego](#), Wydział Informatyki i Telekomunikacji PWr oraz [Wrocławskie Centrum Sieciowo-Superkomputerowe](#).



Zadanie dofinansowane ze środków budżetu Samorządu Województwa Dolnośląskiego