

Regulamin Konkursu RoboQuest

§1. Definicje

1. Konkurs, Wydarzenie – RoboQuest.
2. Teren Wydarzenia – obiekt, w którym odbywa się Konkurs.
3. Organizator – Politechnika Białostocka, posiadająca osobowość prawną i będąca formalnym organizatorem Konkursu.
4. Zespół Organizacyjny – zespół tworzony przez przedstawicieli Wydziału Mechanicznego PB, Koła Naukowego Alios WM PB oraz Akademickiego Liceum Ogólnokształcącego Politechniki Białostockiej, realizujący zadania powierzone przez Organizatora związane z przygotowaniem i przeprowadzeniem Konkursu.
5. PB – Politechnika Białostocka.
6. ALO PB – Akademickie Liceum Ogólnokształcące Politechniki Białostockiej.
7. Uczestnik – osoba biorąca czynny udział w Konkursie.
8. Drużyna – zespół składający się z co najmniej jednego Uczestnika.
9. Lider Drużyny – Uczestnik wyznaczony przez pozostałych członków Drużyny do reprezentowania jej podczas Konkursu i kontaktu z Sędziami.
10. Opiekun Drużyny – pełnoletnia osoba wspierająca Uczestników w przygotowaniu do Konkursu, w szczególności w zakresie organizacyjnym, technicznym lub merytorycznym, wskazana w Zgłoszeniu jako osoba odpowiedzialna za kontakt z Organizatorem oraz sprawowanie bieżącej opieki nad Drużyną podczas Wydarzenia. Opiekun Drużyny nie musi być nauczycielem, pracownikiem szkoły ani posiadać wykształcenia technicznego.
11. Widz – osoba przebywająca na Terenie Wydarzenia w charakterze publiczności, niebędąca Uczestnikiem, Opiekunem Drużyny, Sędzią ani członkiem Zespołu Organizacyjnego.
12. Robot – zarejestrowana przed Konkursem konstrukcja mechatroniczna, której dopuszczalny sposób sterowania i działania określa załącznik właściwy dla danej Kategorii Kursowej.
13. Zgłoszenie – formularz rejestracyjny Drużyny przesłany Organizatorowi za pośrednictwem strony internetowej Konkursu.
14. Pole startowe – oznaczony na Macie obszar z napisem START, w którym Robot jest ustawiany przed rozpoczęciem Przejazdu i do którego musi powrócić w całości w celu wcześniejszego zakończenia pomiaru czasu, o wymiarach określonych w odpowiednim załączniku technicznym.
15. Pole serwisowe – wyznaczony na Macie obszar oznaczony napisem SERWIS, w którym podczas Przejazdu dozwolone jest wykonywanie czynności przy Robocie w zakresie określonym w zasadach właściwej Kategorii Kursowej.
16. Mata, plansza – powierzchnia konkursowa, na której oznaczono Pola, Strefy oraz obszary związane z wykonywaniem Zadań.
17. Stanowisko konkursowe – Mata wraz z elementami Zadań, wyposażeniem technicznym oraz urządzeniami wykorzystywanymi do przeprowadzenia i oceny Przejazdu.
18. Zadanie – określone działanie lub zestaw działań, które Robot powinien wykonać na przypisanej Macie, zgodnie z zasadami, wymaganiami technicznymi oraz kryteriami punktacji określonymi w odpowiednich załącznikach do Regulaminu.
19. Przejazd – pojedyncza próba wykonania Zadań przez Robota, przeprowadzana zgodnie z zasadami określonymi w Regulaminie i odpowiednich załącznikach.
20. Strefa z ograniczonym dostępem – specjalnie wyznaczony teren, oznaczony znakami ograniczonego dostępu.
21. Strefa serwisowa – wyznaczony przez Organizatora obszar przeznaczony dla Drużyn, w którym pomiędzy Przejazdami dozwolone jest wykonywanie napraw, czynności konserwacyjnych

oraz modyfikacji Robotów, z zastrzeżeniem obowiązku ponownej weryfikacji technicznej w przypadkach określonych w Regulaminie.

22. Strefa techniczna – wyznaczony przez Organizatora obszar przeznaczony do obsługi technicznej Konkursu, dostępny wyłącznie dla osób upoważnionych.
23. Punkt Rejestracji – wyznaczone przez Organizatora miejsce, w którym w dniu Konkursu potwierdzana jest obecność Drużyny i przeprowadzana jest weryfikacja techniczna Robotów.
24. Sędzia – osoba wyznaczona przez Organizatora do nadzorowania przebiegu oraz oceny wykonania Zadań i Przejazdów.
25. Sędzia Główny – Sędzia wyznaczony przez Organizatora do nadzorowania pracy pozostałych Sędziów oraz rozstrzygania spraw spornych w zakresie określonym w Regulaminie.
26. Kategoria Konkursowa – wyodrębniona grupa Drużyn rywalizujących w Konkursie, ustalona na podstawie kategorii wiekowej Uczestników.
27. Tryb Konkursowy – sposób przeprowadzenia rywalizacji obejmujący klasyfikację Drużyn oraz przyznanie miejsc, tytułów i nagród zgodnie z Regulaminem.
28. Tryb Pokazowy – sposób przeprowadzenia rywalizacji bez przyznawania miejsc, tytułów i nagród, w którym Przejazdy Drużyn oraz uzyskane wyniki mają charakter prezentacyjny i informacyjny.
29. Protest – zgłoszone przez Lidera Drużyny zastrzeżenie dotyczące przebiegu Przejazdu, wyniku Przejazdu, sposobu przyznawania punktów, klasyfikacji Drużyn albo decyzji, działania lub zaniechania Sędziego.
30. Komisja Protestowa – zespół osób powołany przez Organizatora do rozpatrywania Protestów w przypadkach określonych w Regulaminie.
31. Dogrywka – dodatkowy Przejazd przeprowadzany w celu rozstrzygnięcia remisu pomiędzy Drużynami.

§2. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy Regulamin Konkursu RoboQuest określa ogólne zasady Wydarzenia.
2. Organizatorem Konkursu jest Politechnika Białostocka.
3. Za organizacyjne przygotowanie i przeprowadzenie Konkursu odpowiada Zespół Organizacyjny, realizujący zadania powierzone przez Organizatora.
4. Do zadań Zespołu Organizacyjnego należy w szczególności przygotowanie programu i infrastruktury Konkursu, prowadzenie rejestracji, zapewnienie obsługi organizacyjnej i technicznej, koordynowanie pracy Sędziów oraz komunikacja z Drużynami.
5. Data i lokalizacja Konkursu zostaną ogłoszone w dniu otwarcia rejestracji na stronie Konkursu – pb.edu.pl/roboquest.
6. Celem Konkursu jest popularyzacja robotyki wśród młodzieży, rozwijanie zainteresowań technicznych, wspieranie kreatywności i pracy zespołowej oraz promowanie zasad zdrowej i uczciwej rywalizacji.
7. Naruszenie postanowień Regulaminu może, stosownie do rodzaju i wagi naruszenia, skutkować upomnieniem, odjęciem punktów, unieważnieniem Przejazdu, niedopuszczeniem Robotu do startu, dyskwalifikacją Drużyny lub usunięciem osoby z Terenu Wydarzenia. Decyzje dotyczące przebiegu rywalizacji podejmuje Sędzia Główny, natomiast decyzje w sprawach formalnych, technicznych, porządkowych i związanych z bezpieczeństwem podejmuje Organizator.
8. Udział w Konkursie jest równoznaczny z akceptacją Regulaminu.
9. Nieznajomość Regulaminu nie zwalnia z obowiązku jego przestrzegania.

10. Organizator może zmienić miejsce lub termin Wydarzenia albo je odwołać z przyczyn od niego niezależnych. Informacja o zmianie lub odwołaniu Wydarzenia zostanie opublikowana na stronie Konkursu oraz przestana zakwalifikowanym Drużynom pocztą elektroniczną.
11. Organizator może dokonać zmiany Regulaminu lub jego załączników z ważnych przyczyn organizacyjnych, technicznych, prawnych lub związanych z bezpieczeństwem. Zmiany są publikowane na stronie internetowej Konkursu, a zakwalifikowane Drużyny są informowane o nich za pośrednictwem poczty elektronicznej. Organizator wskazuje termin wejścia zmian w życie.

§3. Udział

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny.
2. Uczestnikiem może być uczeń klas 4-8 szkoły podstawowej lub uczeń szkoły średniej posiadający zgodę rodzica lub opiekuna prawnego na udział. W przypadku osoby pełnoletniej Uczestnik może samodzielnie złożyć zgodę na udział w Konkursie i utrwalanie wizerunku.
3. W związku z udziałem Akademickiego Liceum Ogólnokształcącego Politechniki Białostockiej w organizacji Wydarzenia Uczestnikiem nie może być uczeń ALO PB.
4. Warunkiem koniecznym uczestnictwa w Konkursie jako Uczestnik jest rejestracja Drużyny na stronie Konkursu – pb.edu.pl/roboquest w nieprzekraczalnym terminie ogłoszonym na stronie Konkursu oraz akceptacja Regulaminu wraz z jego załącznikami.
5. Warunkiem koniecznym uczestnictwa w Konkursie jako Widz jest akceptacja postanowień niniejszego Regulaminu. Wejście na Teren Wydarzenia jest równoznaczne z akceptacją postanowień niniejszego Regulaminu.
6. Zabrania się wnoszenia i posiadania broni lub innych niebezpiecznych przedmiotów, materiałów wybuchowych, wyrobów pirotechnicznych, materiałów pożarowo niebezpiecznych, napojów alkoholowych, środków odurzających lub substancji psychotropowych.
7. Osobie znajdującej się pod wpływem alkoholu, środków odurzających lub substancji psychotropowych odmawia się wstępu na Teren Wydarzenia albo nakazuje jego opuszczenie. Jeżeli osoba ta jest Uczestnikiem, jej Drużyna może zostać zdyskwalifikowana.
8. W związku ze stacjonarną organizacją Konkursu, w celu informacyjno-promocyjnym, Organizator dokonuje rejestracji przebiegu Konkursu za pomocą relacji fotograficznych w wyniku czego zdjęcia z wizerunkami Uczestników Konkursu, jako element obrazu dokumentującego przebieg Konkursu, mogą zostać zamieszczone na stronie internetowej Organizatora i profilach społecznościowych, na których Organizator posiada konto. Poprzez swój udział w Konkursie Uczestnik wyraża zgodę na przetwarzanie wizerunku zarejestrowanego w trakcie przebiegu Konkursu. Ponadto poprzez swój udział w Konkursie Uczestnik na podstawie art. 81 ust. 1 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2022 r. poz. 2509), zezwala na nieodpłatne utrwalanie i rozpowszechnianie wizerunku, utrwalonego jakąkolwiek techniką na wszelkich nośnikach (w tym w postaci fotografii i dokumentacji filmowej) przez Politechnikę Białostocką z siedzibą przy ul. Wiejskiej 45A, 15-351 Białystok, w związku z działaniami promocyjnymi Wydarzenia.

§4. Uczestnicy

1. Warunkiem uczestnictwa Robota w Konkursie jest jego zarejestrowanie.
2. Drużyna może składać się z maksymalnie pięciu Uczestników dla kategorii klas 4-6 szkół podstawowych, czterech Uczestników w kategorii klas 7-8 szkół podstawowych i trzech Uczestników w kategorii szkół średnich.

3. Każda Drużyna musi posiadać jednego pełnoletniego Opiekuna Drużyny. Opiekunem Drużyny może być w szczególności nauczyciel, rodzic jednego z Uczestników, pełnoletnie rodzeństwo, student lub inna pełnoletnia osoba wspierająca Drużynę w przygotowaniu do Konkursu. Opiekun Drużyny nie może być jednocześnie Uczestnikiem Konkursu.
4. Opiekun Drużyny może udzielać Uczestnikom wsparcia organizacyjnego, technicznego i merytorycznego podczas przygotowywania Robota. Robot oraz jego oprogramowanie muszą jednak powstać przy aktywnym i zasadniczym udziale Uczestników, a Opiekun Drużyny nie może wykonać ich w całości w imieniu Drużyny.
5. Opiekun Drużyny jest zobowiązany do obecności na Terenie Wydarzenia przez cały okres udziału Drużyny w Konkursie, chyba że Organizator wyrazi zgodę na zastąpienie go przez inną pełnoletnią osobę.
6. Opiekun Drużyny może pełnić tę funkcję w odniesieniu do więcej niż jednej Drużyny, pod warunkiem zapewnienia każdej z nich odpowiedniej opieki oraz możliwości należytego wykonywania obowiązków wynikających z Regulaminu.
7. Pełnienie funkcji Opiekuna Drużyny nie zastępuje zgody rodzica lub opiekuna prawnego wymaganej w przypadku niepełnoletniego Uczestnika.
8. W każdej Drużynie wymagane jest wyznaczenie jednego Lidera Drużyny.
9. Uczestnik może należeć tylko do jednej Drużyny.
10. Drużyny są dzielone na trzy kategorie wiekowe: klasy 4-6 szkół podstawowych, klasy 7-8 szkół podstawowych oraz szkoły średnie.
11. Uczestnicy jednej Drużyny mogą być z różnych szkół, ale muszą być z jednej kategorii wiekowej.
12. Drużyna może zarejestrować maksymalnie jednego Robota.
13. Każda Drużyna jest zobowiązana zgłosić Robota przygotowanego na potrzeby tej Drużyny przy aktywnym udziale jej Uczestników. Korzystanie przez różne Drużyny z takich samych ogólnodostępnych zestawów konstrukcyjnych, podzespołów lub materiałów nie stanowi samo w sobie naruszenia Regulaminu. Zabronione jest zgłoszenie tego samego Robota przez więcej niż jedną Drużynę oraz przedstawienie jako własnej konstrukcji przygotowanej przez inną Drużynę. Wątpliwości rozstrzyga Sędzia Główny po umożliwieniu zainteresowanym Drużynom złożenia wyjaśnień.

§5. Zgłoszenia i kwalifikacja Drużyn

1. Zgłoszenia Drużyny do Konkursu dokonuje Opiekun Drużyny za pośrednictwem formularza rejestracyjnego dostępnego na stronie internetowej Konkursu.
2. Zgłoszenie powinno zawierać wszystkie informacje wymagane w formularzu rejestracyjnym. Osoba dokonująca Zgłoszenia odpowiada za prawdziwość i zgodność podanych informacji ze stanem faktycznym.
3. W terminie do 48 godzin od otrzymania Zgłoszenia Organizator przesyła na adres poczty elektronicznej wskazany w formularzu rejestracyjnym jedną z następujących informacji:
 - 1) potwierdzenie zakwalifikowania Drużyny do Konkursu;
 - 2) prośbę o uzupełnienie lub poprawienie Zgłoszenia;
 - 3) informację o odrzuceniu Zgłoszenia.
4. W przypadku przestania prośby o uzupełnienie lub poprawienie Zgłoszenia Organizator określa termin oraz zakres wymaganych zmian. Brak ich wprowadzenia we wskazanym terminie może skutkować odrzuceniem Zgłoszenia.
5. Po otrzymaniu wszystkich wymaganych informacji i poprawek Organizator ponownie rozpatruje Zgłoszenie i przesyła odpowiedź w terminie do 48 godzin.

6. Za zakwalifikowaną do Konkursu uznaje się wyłącznie Drużynę, której Opiekun Drużyny otrzymał wiadomość zawierającą jednoznaczne potwierdzenie zakwalifikowania.
7. W każdej Kategorii Konkursowej obowiązuje ograniczona liczba miejsc. Limit Drużyn ustala Organizator, uwzględniając w szczególności możliwości organizacyjne, techniczne, lokalowe i czasowe Konkursu.
8. Organizator może zmienić limit Drużyn w poszczególnych Kategoriach Konkursowych przed zakończeniem przyjmowania Zgłoszeń. Zmniejszenie limitu nie może powodować cofnięcia potwierdzenia zakwalifikowania Drużynie, która została wcześniej przyjęta do Konkursu.
9. Organizator nie jest zobowiązany do podawania do publicznej wiadomości dokładnej liczby miejsc dostępnych w poszczególnych Kategoriach Konkursowych. Organizator może zakończyć przyjmowanie Zgłoszeń do danej kategorii przed upływem ogłoszonego terminu, jeżeli dostępny limit miejsc zostanie wyczerpany.
10. O kolejności rozpatrywania Zgłoszeń i przyjmowania Drużyn decyduje data oraz godzina otrzymania przez Organizatora kompletnego i prawidłowo wypełnionego Zgłoszenia.
11. W przypadku Zgłoszenia wymagającego uzupełnienia lub poprawienia za moment otrzymania kompletnego Zgłoszenia uznaje się moment otrzymania przez Organizatora wszystkich wymaganych informacji i poprawek.
12. Organizator może odrzucić Zgłoszenie w szczególności w przypadku:
 - 1) przestania go po upływie terminu rejestracji;
 - 2) wyczerpania limitu miejsc w danej Kategorii Konkursowej;
 - 3) nieuzupełnienia lub niepoprawienia Zgłoszenia w wyznaczonym terminie;
 - 4) niespełnienia warunków uczestnictwa określonych w Regulaminie;
 - 5) podania informacji niezgodnych ze stanem faktycznym.
13. Po zakwalifikowaniu Drużyny zmiana jej składu wymaga przestania przez Opiekuna Drużyny odpowiedniej wiadomości za pośrednictwem formularza kontaktowego lub na adres poczty elektronicznej wskazany na stronie Konkursu.
14. Zmianę składu Drużyny można zgłosić nie później niż w terminie trzech dni kalendarzowych od dnia zakończenia przyjmowania Zgłoszeń, jednak nie później niż przed rozpoczęciem rejestracji w dniu Konkursu.
15. Zmiana składu Drużyny staje się skuteczna dopiero po jej potwierdzeniu przez Organizatora. Nowi członkowie Drużyny muszą spełniać wszystkie warunki uczestnictwa określone w Regulaminie, w szczególności należeć do tej samej Kategorii Konkursowej co pozostali członkowie Drużyny.
16. Organizator może odmówić zatwierdzenia zmiany składu Drużyny, jeżeli naruszałaby ona postanowienia Regulaminu, została zgłoszona po upływie terminu albo uniemożliwiałaby prawidłowe przygotowanie dokumentacji Konkursu.
17. Opiekun Drużyny jest zobowiązany zgłosić rezygnację z udziału w Konkursie nie później niż w terminie trzech dni kalendarzowych od dnia zakończenia przyjmowania Zgłoszeń. Jeżeli konieczność rezygnacji powstanie po upływie tego terminu, Opiekun Drużyny jest zobowiązany niezwłocznie poinformować o tym Organizatora.
18. Nieobecność Drużyny w Punkcie Rejestracji do czasu zakończenia rejestracji w dniu Konkursu skutkuje utratą prawa do udziału w Konkursie, chyba że Organizator, ze względu na szczególne i odpowiednio uzasadnione okoliczności, postanowi inaczej.

§6. Rejestracja i weryfikacja techniczna

1. Przed rozpoczęciem Konkursu każda Drużyna jest zobowiązana zgłosić swoją obecność w Punkcie Rejestracji oraz przedstawić Robota do weryfikacji technicznej.

2. Rejestracji Drużyn i weryfikacji technicznej dokonuje zespół wyznaczony przez Organizatora. W skład zespołu mogą wchodzić odpowiednio przeszkolone osoby działające z upoważnienia Organizatora oraz Sędziowie.
3. Rejestracja Drużyn i weryfikacja techniczna odbywają się w czasie określonym w harmonogramie Konkursu i kończą się z chwilą oficjalnego rozpoczęcia Konkursu, chyba że Organizator postanowi inaczej.
4. Warunkiem zakończenia rejestracji Drużyny jest przekazanie lub okazanie wszystkich wymaganych zgód, oświadczeń i dokumentów Uczestników, jeżeli nie zostały one wcześniej dostarczone Organizatorowi. Uczestnik, dla którego nie dostarczono wymaganych dokumentów, nie zostaje dopuszczony do udziału w Konkursie. Niedopuszczenie Uczestnika powoduje odpowiednią aktualizację zatwierdzonego składu Drużyny, o ile po tej zmianie Drużyna nadal spełnia warunki udziału określone w Regulaminie.
5. Weryfikacja techniczna obejmuje w szczególności sprawdzenie:
 - 1) zgodności Robota z wymaganiami określonymi w Regulaminie oraz we właściwych załącznikach technicznych;
 - 2) wymiarów, masy, konstrukcji, sposobu zasilania i sterowania Robota, jeżeli wymagania te zostały określone w załącznikach;
 - 3) spełnienia wymagań bezpieczeństwa;
 - 4) oznaczenia i identyfikacji Robota.
6. Pozytywny wynik weryfikacji technicznej jest warunkiem dopuszczenia Robota oraz Drużyny, która go zgłosiła, do startu.
7. W przypadku stwierdzenia niezgodności z wymaganiami zespół przeprowadzający weryfikację techniczną wskazuje Drużynie wykryte nieprawidłowości. Drużyna może dokonywać poprawek Robota do czasu zakończenia rejestracji w dniu Konkursu.
8. Robot poprawiony po negatywnym wyniku weryfikacji technicznej musi zostać ponownie przedstawiony do sprawdzenia i uzyskać pozytywny wynik weryfikacji przed zakończeniem rejestracji.
9. Każda zmiana konstrukcji Robota dokonana po uzyskaniu pozytywnego wyniku weryfikacji technicznej, a przed oficjalnym rozpoczęciem Konkursu, wymaga ponownego przedstawienia Robota do weryfikacji.
10. Niezależnie od wcześniejszego wyniku weryfikacji Organizator lub Sędzia może w dowolnym momencie nakazać ponowne przedstawienie Robota do weryfikacji technicznej, jeżeli zachodzi podejrzenie, że Robot został zmodyfikowany, przestał spełniać wymagania Regulaminu albo może stanowić zagrożenie dla osób lub mienia.
11. Pomiędzy Przejazdami zmiany, naprawy i czynności konserwacyjne przy Robocie mogą być wykonywane w Strefie serwisowej. Podczas Przejazdu czynności przy Robocie mogą być wykonywane wyłącznie w Polu serwisowym, na zasadach określonych w załączniku właściwym dla danej Kategorii Konkursowej. Zmiana mogąca wpłynąć na zgodność Robota z wymaganiami technicznymi lub zasadami bezpieczeństwa może wymagać ponownej weryfikacji przed kontynuowaniem albo rozpoczęciem kolejnego Przejazdu. O konieczności przeprowadzenia ponownej weryfikacji decyduje Organizator, Sędzia albo osoba upoważniona do przeprowadzania weryfikacji technicznej.
12. Nieuzyskanie pozytywnego wyniku weryfikacji technicznej przed zakończeniem rejestracji skutkuje niedopuszczeniem Robota i Drużyny do udziału w Konkursie.
13. Spory dotyczące przebiegu lub wyniku weryfikacji technicznej rozstrzyga Organizator albo osoba przez niego upoważniona. Decyzja podjęta w tym trybie jest ostateczna.

§7. Warunki rozegrania Kategorii Konkursowej

1. Kategoria Konkursowa zostaje rozegrana w Trybie Konkursowym, jeżeli do startu w tej kategorii zostaną dopuszczone co najmniej trzy Drużyny.
2. Jeżeli do startu w danej Kategorii Konkursowej zostanie dopuszczona jedna albo dwie Drużyny, Kategoria Konkursowa zostaje rozegrana w Trybie Pokazowym.
3. Jeżeli do startu nie zostanie dopuszczona żadna Drużyna, Kategoria Konkursowa nie zostaje rozegrana.
4. W Trybie Pokazowym Drużyny mogą wykonywać Zadania oraz Przejazdy zgodnie z zasadami technicznymi i kryteriami punktacji obowiązującymi w danej kategorii. Uzyskane wyniki mają jednak wyłącznie charakter informacyjny i nie stanowią podstawy do przyznania miejsc, tytułów ani nagród.
5. Liczbę Drużyn w Kategorii Konkursowej ustala się na podstawie liczby Drużyn obecnych na Terenie Wydarzenia, które zakończyły rejestrację i uzyskały pozytywny wynik weryfikacji technicznej.
6. Tryb rozegrania Kategorii Konkursowej jest ustalany przed rozpoczęciem pierwszego Przejazdu w tej kategorii i przekazywany Drużynom przez Organizatora.
7. Wycofanie lub dyskwalifikacja Drużyny po rozpoczęciu pierwszego Przejazdu w danej Kategorii Konkursowej nie powoduje zmiany ustalonego wcześniej trybu jej rozegrania.
8. Jeżeli w wyniku wycofania lub dyskwalifikacji liczba Drużyn uprawnionych do klasyfikacji będzie mniejsza niż trzy, przyznaje się wyłącznie miejsca odpowiadające liczbie sklasyfikowanych Drużyn. Drużynie zdyskwalifikowanej nie przyznaje się miejsca ani nagrody.

§8. Zadania i parametry techniczne

Wszelkie niezbędne informacje do zapoznania się z charakterystyką Zadań, w tym szczegółowe wytyczne techniczne, zostały zawarte w odpowiednich załącznikach do niniejszego Regulaminu:

- 1) dla Uczestników z klas 4-6 szkół podstawowych w załączniku nr 4,
- 2) dla Uczestników z klas 7-8 szkół podstawowych w załączniku nr 5,
- 3) dla Uczestników ze szkół średnich w załączniku nr 6.

§9. Punktacja

Aby zapewnić transparentność i sprawiedliwość oceny, szczegółowe kryteria punktacji, które określają sposób przyznawania punktów w poszczególnych kategoriach i tym samym decydują o ostatecznym rankingu Drużyn, zostały opisane w załączniku nr 7 do niniejszego Regulaminu.

§10. Protesty i zatwierdzanie wyników

1. Protest dotyczący przebiegu lub wyniku Przejazdu, sposobu przyznania punktów, klasyfikacji Drużyn albo decyzji, działania lub zaniechania Sędziego może złożyć wyłącznie Lider Drużyny.
2. Protest należy zgłosić ustnie bezpośrednio Sędziemu Głównemu:
 - 1) w terminie 15 minut od chwili ogłoszenia wyniku – jeżeli Protest dotyczy wyniku Przejazdu, sposobu przyznania punktów lub klasyfikacji Drużyn;
 - 2) w terminie 15 minut od chwili przekazania decyzji – jeżeli Protest dotyczy decyzji Sędziego;
 - 3) w terminie 15 minut od chwili wystąpienia zdarzenia albo powzięcia przez Lidera Drużyny informacji o nim – jeżeli Protest dotyczy przebiegu Przejazdu, działania lub zaniechania Sędziego.
3. Sędzia Główny odnotowuje fakt wniesienia Protestu, godzinę jego zgłoszenia oraz jego przedmiot.
4. Protest złożony po upływie terminu określonego w ust. 2 nie podlega rozpatrzeniu.

5. Protest rozpatruje Sędzia Główny. W przypadku sprawy szczególnie złożonej dotyczącej kilku Drużyn albo mogącej mieć istotny wpływ na klasyfikację, Sędzia Główny może przekazać Protest do rozpatrzenia Komisji Protestowej.
6. Podczas rozpatrywania Protestu Sędzia Główny lub Komisja Protestowa mogą w szczególności zapoznać się z kartami punktowymi, dokumentacją Przejazdu oraz wyjaśnieniami Sędziów i przedstawicieli zainteresowanych Drużyn.
7. Decyzja Sędziego Głównego albo Komisji Protestowej jest ostateczna i zostaje przekazana Liderowi Drużyny, która wniosła Protest.
8. Wniesienie Protestu nie powoduje automatycznego wstrzymania Konkursu. Sędzia Główny może jednak wstrzymać ogłoszenie klasyfikacji albo dalszy przebieg rywalizacji w zakresie niezbędnym do rozpatrzenia Protestu.
9. Jeżeli Protest dotyczy decyzji, działania lub zaniechania Sędziego Głównego albo zachodzą inne okoliczności mogące podważać jego bezstronność, Sędzia Główny nie uczestniczy w rozpatrywaniu Protestu i niezwłocznie przekazuje go Komisji Protestowej.
10. Protest powinien zostać rozpatrzony przed zatwierdzeniem ostatecznych wyników danej Kategorii Konkursowej.
11. Komisja Protestowa jest powoływana przez Organizatora przed rozpoczęciem Konkursu i składa się z co najmniej trzech osób. W jej skład nie może wchodzić osoba, której decyzji, działania lub zaniechania dotyczy Protest, ani osoba pozostająca z zainteresowaną Drużyną w relacji mogącej podważać jej bezstronność. Komisja podejmuje decyzje zwykłą większością głosów.
12. Wyniki ogłaszane podczas Konkursu mają charakter wstępny do czasu upływu terminu na wniesienie Protestu oraz rozpatrzenia wszystkich prawidłowo zgłoszonych Protestów.
13. Wyniki stają się ostateczne po ich zatwierdzeniu przez Sędziego Głównego. Jeżeli Sędzia Główny został wyłączonej od udziału w sprawie ze względu na okoliczności mogące podważać jego bezstronność, wyniki zatwierdza osoba wyznaczona przez Organizatora do wykonywania jego obowiązków.

§11. Remisy, klasyfikacja i nagrody

1. W przypadku uzyskania przez co najmniej dwie Drużyny jednakowego wyniku mającego wpływ na zajęcie miejsca w klasyfikacji przeprowadza się Dogrywkę.
2. W Dogrywce każda z remisujących Drużyn wykonuje jeden dodatkowy Przejazd, przeprowadzany zgodnie z zasadami obowiązującymi w danej Kategorii Konkursowej.
3. O kolejności Drużyn uczestniczących w Dogrywce decyduje Sędzia Główny.
4. O rozstrzygnięciu remisu decydują wyniki uzyskane w Dogrywce, oceniane według kryteriów punktacji właściwych dla danej Kategorii Konkursowej.
5. Jeżeli po przeprowadzeniu Dogrywki remis nadal nie zostanie rozstrzygnięty, przeprowadza się kolejną Dogrywkę na zasadach określonych w niniejszym paragrafie.
6. Jeżeli remis nie zostanie rozstrzygnięty po trzech Dogrywkach, o kolejności decyduje kolejno: większa liczba punktów zdobytych za Zadania wskazane w załączniku nr 7, krótszy czas Przejazdu, a następnie decyzja Sędziego Głównego podjęta zgodnie z kryteriami określonymi w załączniku nr 7.
7. W każdej Kategorii Konkursowej rozegranej w Trybie Konkursowym przyznaje się pierwsze, drugie i trzecie miejsce.
8. Nagrodę otrzymuje każdy Uczestnik należący do Drużyny, która zajęła pierwsze, drugie albo trzecie miejsce, zgodnie ze składem Drużyny zatwierdzonym przez Organizatora.

9. Nagrody przyznawane są wyłącznie Drużynom sklasyfikowanym w Trybie Konkursowym. W Trybie Pokazowym nie przyznaje się miejsc ani nagród.
10. Poza nagrodami za zajęcie pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca Organizator nie przewiduje przyznawania dodatkowych wyróżnień.

§12. Sędziowie

1. Sędziowie są wyznaczeni przez Organizatora przed rozpoczęciem Konkursu.
2. Sędziowie nie mogą być Uczestnikami Konkursu.
3. Sędzia jest zobowiązany wykonywać swoje obowiązki w sposób bezstronny, rzetelny oraz zgodny z Regulaminem i jego załącznikami.
4. Sędzia nie może oceniać Drużyny, z którą pozostaje w relacji osobistej, rodzinnej, zawodowej lub organizacyjnej mogącej wywołać uzasadnione wątpliwości co do jego bezstronności. W takim przypadku Sędzia informuje o tej okoliczności Sędziego Głównego, który wyznacza do oceny Drużyny innego Sędziego.
5. Jeżeli okoliczności mogące podważyć bezstronność dotyczą Sędziego Głównego, jest on zobowiązany poinformować o nich Organizatora. Organizator wyznacza wówczas inną osobę do wykonywania obowiązków Sędziego Głównego w zakresie dotyczącym danej Drużyny, Przejazdu, Protestu lub innej sprawy.
6. Pracę Sędziów nadzoruje Sędzia Główny.
7. Sędzia Główny rozstrzyga sprawy sporne dotyczące przebiegu Przejazdów, wykonywania Zadań, przyznawania punktów oraz klasyfikacji Drużyn, z wyjątkiem spraw zastrzeżonych w Regulaminie do kompetencji Organizatora lub Komisji Protestowej.
8. Organizator rozstrzyga sprawy organizacyjne, formalne, techniczne i związane z bezpieczeństwem, a także przypadki nieuregulowane w Regulaminie. Decyzje Organizatora w tych sprawach są ostateczne.

§13. Bezpieczeństwo

1. Zakazuje się wchodzenia do Stref z ograniczonym dostępem przez osoby nieupoważnione. Do takich stref zaliczane są: Strefa serwisowa, Strefa techniczna.
2. Zabrania się blokowania wyjść ewakuacyjnych, dróg dla służb ratowniczych, hydrantów oraz innych urządzeń potrzebnych w sytuacjach awaryjnych.
3. W przypadku pożaru lub innego zagrożenia, każda osoba zobowiązana jest do natychmiastowego poinformowania Organizatora lub służb porządkowych o zaistniałej sytuacji.
4. Zakazuje się parkowania w miejscach do tego nieprzeznaczonych oraz na miejscach wyłączonych z użytkowania przez Organizatora.
5. Wydarzenie może zostać przerwane, jeżeli Organizator, administrator obiektu, służby porządkowe lub służby ratownicze uznają, że bezpieczeństwo osób przebywających na Terenie Wydarzenia jest zagrożone.
6. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za skutki wynikające z nieprzestrzegania jego zaleceń lub poleceń służb odpowiedzialnych za bezpieczeństwo.
7. Uczestnicy są zobowiązani do samodzielnego zabezpieczenia swojego mienia, w tym Robotów. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jego utratę, zaginięcie, kradzież lub uszkodzenie, z wyjątkiem przypadków, w których odpowiedzialność Organizatora wynika z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.

8. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody wyrządzone przez Uczestników lub ich Roboty innym Uczestnikom, Organizatorowi lub osobom trzecim, z wyjątkiem przypadków, w których odpowiedzialność Organizatora wynika z powszechnie obowiązujących przepisów prawa.
9. Każdy przypadek spowodowania szkody jest dokumentowany w protokole incydentu. Odpowiedzialność za szkodę oraz obowiązek jej naprawienia ustala się zgodnie z powszechnie obowiązującymi przepisami prawa. Umyślne uszkodzenie Roboty, wyposażenia Organizatora lub mienia innej osoby może skutkować usunięciem sprawcy z Terenu Wydarzenia. Jeżeli sprawcą jest Uczestnik, naruszenie może również skutkować dyskwalifikacją jego Drużyny.
10. Akty przemocy, wandalizmu, kradzieży oraz naruszenia godności lub bezpieczeństwa innych osób będą zgłaszane władzom Uczelni, a w poważnych przypadkach – Policji.

§14. Postanowienia końcowe

1. Organizator podejmuje decyzje w przypadkach wyraźnie wskazanych w Regulaminie oraz w sprawach organizacyjnych, formalnych, technicznych i związanych z bezpieczeństwem, które nie zostały uregulowane jego postanowieniami, z zachowaniem zasady równego traktowania Drużyn.
2. Załączniki do Regulaminu stanowią jego integralną część.
3. W przypadku rozbieżności pomiędzy postanowieniami Regulaminu a jego załącznikami pierwszeństwo mają postanowienia Regulaminu.
4. Załączniki dotyczące Zadań i parametrów technicznych rozstrzygają w szczególności kwestie przebiegu Przejazdów, warunków wykonywania Zadań oraz wymagań technicznych właściwych dla poszczególnych Kategorii Konkursowych.
5. Załącznik dotyczący punktacji rozstrzyga kwestie sposobu przyznawania punktów, punktów częściowych, kar punktowych oraz kryteriów klasyfikacji Drużyn.
6. W sprawach nieuregulowanych w Regulaminie stosuje się przepisy prawa Rzeczypospolitej Polskiej.
7. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego zatwierdzenia przez Organizatora.

Wykaz załączników do Regulaminu:

1. Załącznik nr 1 – Formularz rejestracyjny;
2. Załącznik nr 2 – Zgoda rodzica lub opiekuna prawnego na udział niepełnoletniego Uczestnika w Konkursie;
3. Załącznik nr 3 – Oświadczenie pełnoletniego Uczestnika o udziale w Konkursie;
4. Załącznik nr 4 – Zadania i parametry techniczne dla kategorii klas 4-6 szkół podstawowych;
5. Załącznik nr 5 – Zadania i parametry techniczne dla kategorii klas 7-8 szkół podstawowych;
6. Załącznik nr 6 – Zadania i parametry techniczne dla kategorii szkół średnich;
7. Załącznik nr 7 – Zasady punktacji i klasyfikacji Drużyn;
8. Załącznik nr 8 – Wizualizacja Maty.

Informacja Administratora w związku z przetwarzaniem danych osobowych – zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 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 (zwanego dalej RODO)

1. Administratorem Pani/Pana danych osobowych jest Politechnika Białostocka, ul. Wiejska 45A, 15-351 Białystok (zwana dalej Uczelnią), tel.: 85 746 90 00, www.bip.pb.edu.pl, e-mail: rektorat@pb.edu.pl;
2. Administrator, zgodnie z art. 37 ust. 1 lit. a RODO, powołał Inspektora Ochrony Danych, z którym w sprawach związanych z przetwarzaniem danych osobowych może się Pani/Pan kontaktować za pomocą poczty elektronicznej pod adresem: iod@pb.edu.pl.
3. Pani/Pana dane osobowe będą przetwarzane w celu:
 - a. rejestracji uczestnictwa w konkursie oraz organizacji konkursu RoboQuest,
 - b. ogłoszenia wyników konkursu i publikowania informacji o laureatach,
 - c. dokumentowania konkursu poprzez przetwarzanie danych osobowych, w tym wizerunku uczestników konkursu – na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO lub na podstawie udzielonej zgody – art. 6 ust. 1 lit. a RODO w przypadku przetwarzania indywidualnych wizerunków uczestników.
4. Odbiorcami Pani/Pana danych osobowych mogą być podmioty uprawnione na podstawie przepisów prawa, dostawcy usług informatycznych administratora oraz w zakresie danych zwycięzców (w zakresie imienia, nazwiska, wizerunku i nazwy szkoły) – użytkownicy stron internetowych administratora oraz portali społecznościowych, na których administrator posiada konta.
5. Pani/Pana dane osobowe będą przechowywane w okresach niezbędnych do realizacji wyżej określonych celów.
6. Przysługuje Pani/Panu prawo dostępu do treści swoich danych oraz z zastrzeżeniem przepisów prawa przysługuje Pani/Panu prawo do:
 - a. cofnięcia udzielonej zgody, z zastrzeżeniem, że wycofanie zgody nie wpływa na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej wycofaniem;
 - b. sprostowania danych;
 - c. usunięcia danych;
 - d. ograniczenia przetwarzania danych;
 - e. wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania danych osobowych.
7. Przysługuje Pani/Panu prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego – Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych, gdy uzna Pani/Pan, że przetwarzanie danych osobowych narusza powszechnie obowiązujące przepisy w tym zakresie.
8. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, ale niezbędne do wzięcia udziału w konkursie. Konsekwencją ich niepodania będzie brak możliwości wzięcia udziału w konkursie.
9. Dane osobowe nie będą wykorzystywane do zautomatyzowanego podejmowania decyzji ani profilowania, o którym mowa w art. 22 RODO.