

Regulamin wydarzenia

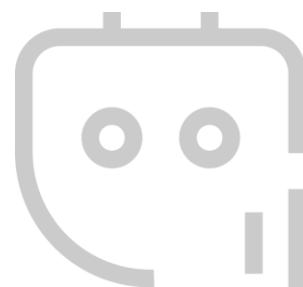
Robothon – Pomorski Turniej Robotów 2026

1. Postanowienia ogólne

- 1.1. Organizatorem wydarzenia pod nazwą Robothon – Pomorski Turniej Robotów 2026, zwanego dalej „Turniejem”, jest Instytut Nauk Ścisłych Uniwersytetu Pomorskiego, zwany dalej „Organizatorem”.
- 1.2. Współorganizatorami Turnieju są:
 - Centrum Kreatywnej Nauki Roboludek,
 - Zespół Szkół Agrotechnicznych w Słupsku.
- 1.3. Turniej odbędzie się dnia 13 marca 2026 r. w Auli Uniwersytetu Pomorskiego w Słupsku przy ul. Kozińskiego 7, 76-200 Słupsk.
- 1.4. Turniej ma charakter ogólnopolski i jest wydarzeniem otwartym dla publiczności.
- 1.5. Regulamin określa zasady uczestnictwa, organizacji oraz porządku obowiązujące podczas Turnieju.
- 1.6. Każda osoba przebywająca na terenie Turnieju zobowiązana jest do przestrzegania niniejszego Regulaminu.
- 1.7. Celem Turnieju jest popularyzacja robotyki, informatyki i nowoczesnych technologii, rozwijanie kreatywności, myślenia algorytmicznego oraz integracja środowiska edukacyjnego.
- 1.8. Turniej odbywa się pod patronatem:
 - Prezydentki Miasta Słupska,
 - Starosty Powiatu Słupskiego,
 - Marszałka Województwa Pomorskiego,
 - Jego Magnificencji Rektora Uniwersytetu Pomorskiego w Słupsku,
 - TV Słupsk (patronat medialny).

2. Organizacja Turnieju

- 2.1. Turniej jest wydarzeniem jednodniowym.
- 2.2. Harmonogram zawodów zostanie opublikowany na stronie internetowej *robothon.pl*.
- 2.3. Nad prawidłowym przebiegiem Turnieju czuwa komisja sędziowska powołana przez Organizatora.
- 2.4. Decyzje sędziów są ostateczne i nie podlegają dyskusji.



2.5. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w harmonogramie oraz niniejszym Regulaminie.

3. Uczestnicy

3.1. Uczestnikiem Turnieju może być osoba fizyczna, która dokonała rejestracji poprzez formularz dostępny na stronie robothon.pl oraz zaakceptowała niniejszy Regulamin.

3.2. W Turnieju mogą brać udział drużyny.

3.3. Limit zgłoszeń:

- maksymalnie 20 robotów na drużynę,
- maksymalnie 3 zawodników na jednego zarejestrowanego robota,
- maksymalnie 20 zawodników łącznie w drużynie.

3.4. Jeden robot może startować wyłącznie w jednej konkurencji.

3.5. W przypadku przekroczenia limitu uczestników dopuszczalnego dla obiektu, Organizator zastrzega sobie prawo do ograniczenia liczby przyjętych zgłoszeń.

3.6. Rejestracja online zostaje zamknięta na tydzień przed rozpoczęciem Turnieju.

3.7. W dniu zawodów odbywa się obowiązkowa rejestracja w obiekcie Turnieju, obejmująca:

- weryfikację zawodników,
- weryfikację robotów,
- potwierdzenie obecności.

3.8. W przypadku udziału osób niepełnoletnich wymagana jest obecność pełnoletniego opiekuna.

3.9. Uczestnicy identyfikowani są na podstawie danych podanych w formularzu rejestracyjnym.

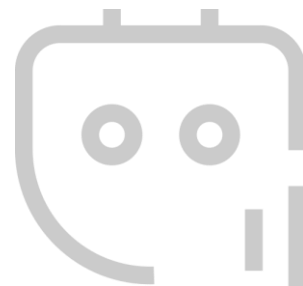
3.10. W konkurencji **Junior Slalom** mogą brać udział wyłącznie uczniowie szkół podstawowych lub młodsi.

3.11. Pozostałe konkurencje mają charakter open.

4. Konkurencje

4.1. W skład Turnieju wchodzi następujące konkurencje:

- Lego Sumo
- Lego Minisumo
- Lego Linefollower
- Linefollower Standard
- Bear Rescue
- Junior Slalom



- Maze Explorer

4.2. Szczegółowe regulaminy poszczególnych konkurencji dostępne są na stronie robothon.pl.

4.3. Nagrody przyznawane są za miejsca 1–3, z wyjątkiem sytuacji określonych w regulaminach konkurencji.

4.4. W przypadku niewystarczającej liczby uczestników Organizator zastrzega sobie prawo do:

- zmniejszenia liczby przyznanych nagród,
- rozegrania wyłącznie finału,
- odwołania konkurencji.

5. Media i wizerunek

5.1. Turniej może być relacjonowany w mediach, w tym w telewizji oraz w formie transmisji na żywo.

5.2. Uczestnictwo w Turnieju jest równoznaczne z wyrażeniem zgody na:

- publikację wizerunku,
- publikację zdjęć i nagrań,
- wykorzystanie materiałów w celach promocyjnych przyszłych edycji Turnieju.

5.3. Relacje mogą być publikowane na stronie robothon.pl, w mediach społecznościowych oraz w materiałach partnerów i patronów wydarzenia.

6. Odpowiedzialność i bezpieczeństwo

6.1. Organizator zapewnia strefę serwisową oraz dostęp do zasilania.

6.2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za:

- uszkodzenia robotów,
- utratę sprzętu,
- szkody powstałe z winy uczestników.

6.3. Zabroniona jest ingerencja w roboty innych drużyn.

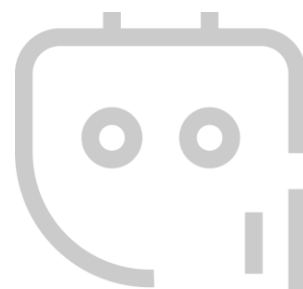
6.4. Turniej odbywa się zgodnie z zasadą fair play.

6.5. W przypadku naruszenia zasad Organizator zastrzega sobie prawo do:

- upomnienia,
- dyskwalifikacji robota,
- wykluczenia drużyny z Turnieju.

7. Ochrona danych osobowych (RODO)

7.1. Administratorem danych osobowych są Organizatorzy Turnieju.



7.2. Dane osobowe przetwarzane są wyłącznie w celu:

- przeprowadzenia Turnieju,
- publikacji wyników,
- promocji wydarzenia.

7.3. Zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz wykorzystanie wizerunku zbierane są w formie papierowej w dniu Turnieju.

7.4. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, lecz niezbędne do udziału w Turnieju.

8. Postanowienia końcowe

8.1. Udział w Turnieju oznacza akceptację niniejszego Regulaminu.

8.2. W sprawach nieuregulowanych zastosowanie mają przepisy prawa powszechnie obowiązującego oraz regulamin obowiązujący w obiekcie.

8.3. Regulamin obowiązuje w dniu 13 marca 2026 r.

