

REGULAMIN ETAPU FINAŁOWEGO REMOTE CAR DESIGN COMPETITION

I. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin zwany dalej „Regulaminem” obowiązuje podczas trwania Konkursu Remote Car Design Competition (zwanym dalej “Wydarzeniem”).
2. Organizatorem Konkursu RCDC jest Stowarzyszenie Studentów BEST (Board of European Students of Technology) - grupa lokalna działająca przy Politechnice Śląskiej, z siedzibą przy: Pszczyńska 85/13 44-100 Gliwice, NIP: 6312145378, określana dalej “Organizatorem”.
3. Konkurs Remote Car Design Competition składa się z dwóch etapów: Etapu Eliminacyjnego i Etapu Finałowego.
4. Etap Finałowy odbywa się 26.04.2025 na terenie Biblioteki Politechniki Śląskiej przy ul. Kaszubskiej 23, 44-100 w Gliwicach w formie konkurencji polegającej na rozwiązywaniu Zadania Konkursowego.
5. W Etapie Finałowym Remote Car Design Competition wyróżnione są dwie kategorie Zadania Konkursowego - Remote Car Development oraz Case Study.
6. Etap Finałowy wygrywają dwie Drużyny – jedna w konkurencji Remote Car Development, druga w konkurencji Case Study.
7. „Partnerem” Wydarzenia jest firma, która na określonych warunkach współpracuje z Organizatorem.
8. Udostępnienie swojego CV nie jest wymogiem koniecznym do udziału w konkursie, jednakże Partner Etapu Finałowego może poprosić uczestników o udostępnienie CV w ramach propozycji współpracy. Propozycja Partnera nie jest równoznaczna z zobowiązaniem uczestników do jego udostępnienia ich CV.
9. Uczestnicy zostaną poinformowani o liście dostępnych części oraz temacie Zadania Konkursowego kategorii Remote Car Development nie później niż na tydzień przed rozpoczęciem Etapu Finałowego
10. Uczestnicy zostaną poinformowani o liście dostępnych części oraz temacie Zadania Konkursowego kategorii Case Study w dniu Konkursu.
11. W przypadku zgłoszenia się jako osoba bez drużyny, Organizator przydzieli Uczestnika do Drużyny utworzonej z innych osób zgłoszonych indywidualnie. Jeśli liczba takich osób będzie niewystarczająca do utworzenia Drużyny, to o udziale decydować będzie kolejność przesłanych zgłoszeń. W przypadku braku możliwości dołączenia do drużyny Uczestnik zostanie poinformowany o niezakwalifikowaniu do Konkursu.
12. Niniejszy Regulamin musi zostać podpisany przez wszystkich obecnych na Wydarzeniu Członków Drużyny. Niepodpisanie regulaminu jest równoznaczne z odstąpieniem od udziału w konkursie.
13. Organizator zastrzega sobie prawo do zmiany terminu Wydarzenia bez podania przyczyny, jednak zobowiązuje się do poinformowania uczestników o powyższym zdarzeniu, nie później niż na tydzień przed pierwotnym terminem.
14. Strona internetowa wydarzenia znajduje się pod adresem: rcdc.bestgliwice.pl.

II. Słownik

1. **Uczestnik** - osoba fizyczna posiadająca zdolność do czynności prawnych, która w dniu rozpoczęcia konkursu nie ukończyła 26. roku życia oraz posiada status studenta Politechniki Śląskiej, biorąca udział w Etapie Finałowym.
2. **Drużyna** - grupa Uczestników licząca od 3 do 4 osób.
3. **Kategoria Remote Car Development**- zadanie polegające na stworzeniu prototypu zdalnie sterowanego pojazdu.
4. **Kategoria Case Study** - zadanie polegające na koncepcyjnym rozwiązaniu problemu i zaprezentowaniu jego rezultatów.
5. **Prototyp** - pojazd zdalnie sterowany budowany przez Drużynę w ramach Zadania Konkursowego w kategorii Remote Car Development.
6. **Makieta** - wizualne przedstawienie rozwiązania Zadania Konkursowego w Kategorii Case Study, polegające na stworzeniu rysunku technicznego.

III. Warunki uczestnictwa

1. Uczestnicy biorą udział w Etapie Finałowym wyłącznie w ramach stworzonych przez siebie zespołów (dalej „Drużyna”), liczących od trzech do czterech osób.
2. Podczas Etapu Finałowego Konkursu, dopuszczalna jest nieobecność maksymalnie jednej osoby z drużyny. Obecność Kapitana Drużyny jest obowiązkowa.
3. Dopuszczamy zmianę osoby będącej Kapitanem Drużyny w obrębie zespołu konkursowego, jednak nie później niż na tydzień przed wydarzeniem.
4. Drużyny zostają zakwalifikowane na podstawie wyników uzyskanych w Etapie Eliminacji.
5. Weryfikacja wszystkich członków Drużyny podczas Etapu Finałowego odbywa się wyłącznie na podstawie ważnych legitymacji studenckich wszystkich członków Drużyny.
6. W Wydarzeniu udział mogą brać jedynie aktualni studenci Politechniki Śląskiej.
7. Każdy uczestnik, aby wziąć udział w Konkursie, musi mieć ukończone szkolenie BHP, które jest przeprowadzane przez Politechnikę Śląską na początku studiów. Akceptując ten Regulamin Uczestnik potwierdza odbycie takiego szkolenia BHP.
8. Przed przystąpieniem do konkursu każda z Drużyn jest zobowiązana do zapoznania się z regulaminem BHP oraz jego podpisania.

IV. Kategoria Remote Car Development

1. Konkurencja polega na rozwiązaniu Zadania Konkursowego, w ramach którego Drużyny mają zbudować zdalnie sterowany pojazd, zwany dalej Prototypem, a następnie przejechać nim stworzony przez Organizatora tor, w jak najkrótszym czasie.
2. Aby Kategoria Remote Car Development mogła zostać przeprowadzona, konieczne jest zgłoszenie się co najmniej czterech Drużyn. W przypadku, gdy liczba zgłoszonych drużyn nie będzie wystarczająca do przeprowadzenia rywalizacji, Organizator poinformuje zarejestrowane drużyny o odwołaniu tej kategorii konkursu.
3. Szczegółowy sposób punktacji konkurencji zawarty jest w treści Zadania Konkursowego, przedstawionego uczestnikom podczas wydarzenia.

4. Za wyłonienie zwycięzców odpowiedzialne jest Jury, wcześniej powołane przez Organizatora.
5. W Konkurencji bierze udział 8 Drużyn.
6. Jeżeli Drużyna nie stawia się w miejscu Etapu Finałowego w składzie określonym w zgodzie z pkt. 1 "Warunków uczestnictwa" w momencie jego rozpoczęcia, zostanie zdyskwalifikowana.
7. Drużyny mają za zadanie rozwiązać Zadanie Konkursowe, przedstawione przez Organizatorów, w czasie 6 godzin, zgodnie z instrukcjami przekazanymi Drużynom przez Organizatora w momencie rozpoczęcia Konkurencji.
8. Drużyny mogą pracować wyłącznie w wyznaczonym do tego czasie oraz tylko w przestrzeni im udostępnionej i wyraźnie zaznaczonej.
9. Prototyp musi zostać wykonany przez Drużynę biorącą udział w Etapie Finałowym. Dopuszcza się pomoc Opiekunów lub konsultacje między drużynami, za obopólną zgodą.
10. Prototyp może być wykonany wyłącznie za pomocą materiałów zapewnionych lub zatwierdzonych przez Organizatora.
11. Prototyp w trakcie przejazdu musi być zdalnie sterowany przez jednego z członków Drużyny.
12. Drużyny będą nadzorowane przez Opiekunów, których zadaniem jest dopilnowanie, by pracowały one zgodnie z zasadami konkursu oraz pomaganie w sprawach organizacyjnych.
13. Etap Finałowy wygrywa jedna Drużyna, która w najszybszym czasie pokona wykonanym przez siebie zdalnie sterowanym pojazdem tor konkursowy.
14. Ogłoszenie wyników nastąpi w chwili zakończenia Etapu Finałowego.
15. Uczestnicy mają możliwość wypożyczenia narzędzi do pracy od organizatora, jednak zalecane jest przyniesienie własnych narzędzi.
16. Uczestnicy mogą korzystać z własnych narzędzi pod warunkiem, że zostaną one dopuszczone do użycia przez Organizatora oraz, że zostaną one użyte zgodnie z regulaminem Etapu Finałowego.
17. Uczestnicy są zobowiązani do oddania wypożyczonych narzędzi, najpóźniej do czasu zakończenia Etapu Finałowego.
18. Drużyna, przy pracy której doszło do uszkodzenia narzędzia należącego do Organizatora, zobowiązana jest do zwrotu równowartości tego narzędzia lub odkupienia narzędzia wskazanego przez Organizatora.
19. Podczas wykonywania zadania, uczestnicy mogą używać swoich laptopów/komputerów, ewentualnie innych urządzeń elektronicznych zaakceptowanych indywidualnie przez Organizatora, a także mają swobodny dostęp do Internetu w celu poszukiwania informacji związanych z Zadaniem Konkursowym.
20. Organizator nie zapewnia dostępu do laptopów i komputerów.
21. Materiały należy zwrócić Organizatorowi po zakończeniu Konkurencji, nie później niż po ogłoszeniu wyników klasyfikacji punktowej Etapu Finałowego.
22. Zdobywcom pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca zostaną wręczone nagrody rzeczowe.

V. Kategoria Case Study

1. Konkurencja polega na wykonaniu Zadania Konkursowego, w ramach którego Drużyny mają rozwiązać problem tematyczny poprzez przygotowanie tablicy informacyjnej w formie planszy składanej, wykonania rysunku technicznego oraz wizualizacji wykonanej z materiałów ekologicznych (zwaną dalej „Makieta”).
2. Aby kategoria Case Study mogła zostać przeprowadzona, konieczne jest zgłoszenie się co najmniej czterech drużyn. W przypadku, gdy liczba zgłoszonych drużyn nie będzie wystarczająca do przeprowadzenia rywalizacji, Organizator poinformuje zarejestrowane drużyny o odwołaniu tej kategorii konkursu.
3. Sposób punktacji konkurencji zawarty jest w treści Zadania Konkursowego.
4. Za przyznawanie punktów i wyłonienie zwycięzców odpowiedzialne jest Jury, wcześniej powołane przez Organizatora.
5. W Konkurencji bierze udział 8 Drużyn.
6. Jeżeli Drużyna nie stawia się w miejscu Etapu Finałowego w składzie określonym w zgodzie z pkt. 1 “Warunków uczestnictwa” w momencie jego rozpoczęcia, zostanie zdyskwalifikowana.
7. Drużyny mają za zadanie rozwiązać Zadanie Konkursowe, przedstawione przez Organizatorów, w określonym czasie, zgodnie z instrukcjami przekazanymi Drużynom przez Organizatora w momencie rozpoczęcia Konkurencji.
8. Drużyny mogą pracować wyłącznie w wyznaczonym do tego czasie i przeznaczonym im miejscu.
9. Makieta musi zostać wykonana przez Drużynę biorącą udział w Etapie Finałowym i musi być rozwiązaniem autorskim.
10. Makieta może być wykonana wyłącznie za pomocą materiałów zapewnionych lub zatwierdzonych przez Organizatora.
11. Etap Finałowy wygrywa jedna Drużyna, która zdobyła największą liczbę punktów za rozwiązanie Zadania Konkursowego.
12. Ogłoszenie wyników nastąpi w chwili zakończenia Etapu Finałowego.
13. Niewykorzystane materiały należy zwrócić Organizatorowi po zakończeniu Konkurencji, nie później niż po ogłoszeniu wyników klasyfikacji punktowej Etapu Finałowego.
14. Drużyna, przy pracy której doszło do uszkodzenia narzędzia należącego do Organizatora, zobowiązana jest do zwrotu równowartości tego narzędzia lub odkupienia narzędzia wskazanego przez Organizatora.
15. Uczestnicy mogą korzystać z własnych narzędzi pod warunkiem, że zostaną one dopuszczone do użycia przez Organizatora.
16. Podczas wykonywania zadania uczestnicy mogą używać swoich laptopów/komputerów, ewentualnie innych urządzeń elektronicznych zaakceptowanych indywidualnie przez Organizatora, a także mają swobodny dostęp do Internetu w celu poszukiwania informacji związanych z Zadaniem Konkursowym.
17. Organizator nie zapewnia dostępu do laptopów i komputerów.
18. Zdobywcom pierwszego, drugiego i trzeciego miejsca zostaną wręczone nagrody rzeczowe.

VI. Nagrody

1. W Konkursie przewidziano nagrody dla 3 zwycięskich Drużyn wyłonionych przez Jury w obydwu kategoriach konkursu: Remote Car Development oraz Case Study.
2. Minimalna wartość nagród dla Drużyny zajmującej I miejsce kategorii Remote Car Development wynosi: 350 PLN.
3. Minimalna wartość nagród dla Drużyny zajmującej II miejsce kategorii Remote Car Development wynosi: 250 PLN.
4. Minimalna wartość nagród dla Drużyny zajmującej III miejsce kategorii Remote Car Development wynosi: 150 PLN.
5. Ponadto Drużyna zajmująca I miejsce kategorii Remote Car Development, z chwilą oficjalnego ogłoszenia wyników tej kategorii i spełnienia wszystkich warunków określonych w niniejszym Regulaminie, nabywa prawo własności do zbudowanego przez siebie Prototypu, stanowiącego Nagrodę w Konkursie.
6. Minimalna wartość nagród dla Drużyny zajmującej I miejsce kategorii Case Study wynosi: 250 PLN.
7. Minimalna wartość nagród dla Drużyny zajmującej II miejsce kategorii Case Study wynosi: 150 PLN.
8. Minimalna wartość nagród dla Drużyny zajmującej III miejsce kategorii Case Study wynosi: 100 PLN.
9. Fundatorem nagród jest Organizator.
10. Zwycięzcom nie przysługuje prawo wymiany nagrody na gotówkę ani nagrodę innego rodzaju.
11. Zwycięzcy mogą zrzec się nagrody, ale w zamian nie przysługuje im ekwiwalent pieniężny ani jakakolwiek inna nagroda.

VII. BHP (Bezpieczeństwo i higiena pracy)

1. Uczestnicy zobowiązani są do zapoznania się z regulaminem BHP w momencie rejestracji w dniu Konkursu, co zaświadczaają pozostawieniem podpisu pod wspomnianym regulaminem.
2. Uczestnicy są zobowiązani do przestrzegania zasad BHP i Ppoż. oraz wszelkich regulaminów obowiązujących na terenie obiektu, w którym organizowane jest Wydarzenie.
3. W trakcie trwania Wydarzenia należy:
 - a. dbać o bezpieczeństwo swoje i pozostałych Członków Drużyny,
 - b. korzystać z narzędzi, sprzętu i urządzeń zgodnie z ich przeznaczeniem, wyłącznie w obrębie wyznaczonego Stanowiska Pracy.
4. Fakt uszkodzenia sprzętu lub narzędzi należy niezwłocznie zgłosić Organizatorom.
5. Zakazuje się korzystania z uszkodzonego lub wadliwego sprzętu i narzędzi. Przed każdym użyciem sprzętu, należy sprawdzić poprawność jego działania.
6. Należy przestrzegać czystości, ładu i porządku na Stanowisku Pracy.
7. Prototyp lub Makieta nie mogą stwarzać zagrożeń uczestnikom Etapu Finałowego.
8. W trakcie trwania Etapu Finałowego obowiązuje całkowity zakaz spożywania alkoholu oraz zażywania środków odurzających.

9. Palenie papierosów tytoniowych i elektronicznych na terenie ośrodka, w którym odbywa się Konkurs jest niedozwolone.

VIII. Odpowiedzialność

1. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za szkody majątkowe lub niemajątkowe poniesione przez Uczestnika w wyniku udziału w Wydarzeniu.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione, zgubione lub skradzione podczas Wydarzenia.
3. Uczestnik zobowiązuje się do pokrycia kosztów wszelkich szkód wyrządzonych przez siebie podczas Wydarzenia na terenie jego organizacji.
4. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualny uszczerbek na zdrowiu nie spowodowany rażącym zaniedbaniem z jego strony, lecz zobowiązuje się do udzielenia natychmiastowej pomocy.

IX. Prawa autorskie

1. Organizator dopuszcza możliwość nawiązania współpracy z firmą partnerską, na podstawie której firma ta zyskuje prawa do przejęcia własności projektów opracowanych przez uczestników podczas wydarzenia.
2. W sytuacji nawiązania współpracy z firmą partnerską wypracowane przez Drużyny w trakcie Etapu Finałowego Prototypy lub Makiety stają się własnością Firmy będącej partnerem wydarzenia.
3. Uczestnicy gwarantują, że przedstawione przez nich Prototypy i Makiety są ich autorstwa, nie stanowią plagiatu i nie naruszają jakichkolwiek praw osób trzecich.
4. Uczestnik ponosi odpowiedzialność względem Organizatora oraz Firmy za wszelkie wady prawne Prototypu lub Makiety, w szczególności za ewentualne roszczenia osób trzecich wynikające z naruszenia praw autorskich lub innych praw, w tym w zakresie legalności oprogramowania i narzędzi użytych do ich stworzenia. W przypadku skierowania takich roszczeń przeciwko Organizatorowi lub Firmie, Uczestnik zobowiązuje się do ich całkowitego pokrycia oraz zwolnienia Organizatora i Firmy z wszelkich zobowiązań wynikających z tych roszczeń.

X. Dane Osobowe

1. Administratorami danych osobowych przetwarzanych w związku z Etapem Finałowym są Organizator oraz Partnerzy.
2. Administratorzy będą przetwarzać dane osobowe Użytkowników ze starannością i zgodnie z przepisami prawa, w szczególności w zgodzie z 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”).
3. Dane osobowe Uczestnika będą przetwarzane przez Organizatora jako administratora tych danych w celu rejestracji na Wydarzenie, na co Uczestnik wyraża

zgody przystępując do Wydarzenia.

4. Organizator informuje, że przetwarzane będą następujące kategorie danych Uczestników: imię, nazwisko, adres poczty elektronicznej, numer telefonu, placówka uczelniana, wydział i kierunek studiów uczestnika, numer studenta/nr legitymacji studenckiej.
5. Wyrażenie zgody na przetwarzanie danych osobowych Uczestnika określonych na warunkach podanych w Regulaminie jest dobrowolne, ale konieczne do wzięcia udziału w Wydarzeniu.
6. Uczestnikowi przysługuje prawo żądania od administratorów dostępu do swoich danych osobowych, ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych kontaktując się z Organizatorem poprzez wiadomość pocztą elektroniczną na adres info@bestgliwice.pl.
7. Udział w Wydarzeniu oznacza zgodę Uczestnika na rozpowszechnianie jego wizerunku przez Organizatora, bądź na jego zlecenie, w celu promocji Wydarzenia poprzez zamieszczanie zdjęć i materiałów filmowych na stronie internetowej Wydarzenia, materiałach i kanałach online oraz we wszelkich drukowanych materiałach promocyjnych związanych z Wydarzeniem, a także przez Partnerów za pośrednictwem mediów społecznościowych.
8. Zgłoszenie uczestnictwa jest równoznaczne z przeniesieniem autorskich praw majątkowych do nagrań i zdjęć oraz wyrażeniem przez uczestnika zgody na ich rozpowszechnianie. Powyższe ustalenia dotyczą przypadku, gdy Uczestnik zostanie sfilmowany lub sfotografowany podczas uczestnictwa w Wydarzeniu.

XI. Postanowienia Końcowe

1. Podczas Wydarzenia Organizatorowi przysługuje również prawo do zdyskwalifikowania Drużyny w przypadku, gdy otrzyma ona trzy upomnienia słowne od Organizatora.
2. W przypadku zachowań niebezpiecznych lub rażącego nieprzestrzegania Regulaminu Organizatorowi przysługuje prawo zdyskwalifikowania Drużyny bez uprzedniego ostrzeżenia słownego.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do wprowadzenia zmian w Regulaminie, o których będzie na bieżąco informował Uczestników.
4. Niniejszy Regulamin musi zostać zaakceptowany przez wszystkich Członków Drużyny, biorących udział w Wydarzeniu.
5. Brak akceptacji regulaminu jest równoznaczny z rezygnacją z dalszego uczestnictwa w Wydarzeniu.
6. Regulamin jest dostępny na Stronie internetowej wydarzenia Remote Car Design Competition oraz w siedzibie Organizatora.