

# Challenge

**ROBO**  
~motion  


**FreeStyle**

Ostatnia modyfikacja: 01.02.2024

## 1. Informacje ogólne:

- 1.1. Celem Zawodów jest promowanie Robotyki, dobrej zabawy oraz współzawodnictwa w ramach zasad fair-play.

## 2. Definicje:

### 2.1. Definicje Ogólne:

- 2.1.1. Drużyna – grupa osób składająca się z Uczestników i Zawodników, którzy samodzielnie stworzyli co najmniej jednego Robota lub jego algorytm, biorąc udział w Zawodach. Przez wzgląd na mnogość Zawodów i ich kategorii ogranicza się reprezentację Drużyny do maksymalnie 10 osób (nie wliczając ewentualnego opiekuna).
- 2.1.2. Konstruktor – osoba bądź osoby biorące udział w Zawodach, które stworzyły danego Robota.
- 2.1.3. Organizator – osoba nadzorująca i wpływająca na przebieg Zawodów, posiadająca imienny identyfikator z napisem Organizator.
- 2.1.4. Robot – urządzenie mechatroniczne zasilane energią elektryczną poruszające się autonomicznie i w pewnym, zauważalnym stopniu reagujące na otoczenie.
- 2.1.5. Roboty identyczne – Roboty, mające podobną konstrukcję oraz wykorzystujące podobne algorytmy. O ostatecznym stwierdzeniu identyczności Robotów decyduje Sędzia Główny.
- 2.1.6. Sędzia – osoba nadzorująca przebieg danej konkurencji w dniu Zawodów.
- 2.1.7. Sędzia Kategorii – osoba sprawująca nadzór nad prawidłowym przebiegiem powierzonych jej kategorii, mająca decydujący głos w kwestiach / sporach, które zostały opisane w regulaminie kategorii.
- 2.1.8. Sędzia Główny – osoba sprawująca nadzór nad prawidłowym przebiegiem Zawodów odbywających się w ramach XChallenge, mająca decydujący i ostateczny głos w kwestiach / sporach zarówno tych, które zostały opisane w regulaminie danej kategorii oraz regulaminie ogólnym jak i tych, które nie zostały ujęte w regulaminie danej kategorii ani regulaminie ogólnym.
- 2.1.9. Uczestnik – osoba, która bierze aktywny, lub bierny udział w Zawodach. Może to być Zawodnik, sędzia, organizator lub widz.
- 2.1.10. Zawodnik – patrz Konstruktor.

### 2.2. Definicje Kategorii:

- 2.2.1. Komisja – zespół powoływany przez Organizatorów, w którego skład mogą wchodzić Organizatorzy, Sponsorzy oraz Przedstawiciele Uczelni.

## 3. Specyfikacja kategorii:

- 3.1. Celem kategorii jest prezentacja swoich Robotów przez Zawodników.
- 3.2. Nie ma ograniczeń co do ilości startujących Robotów danej Drużyny, jednakże jeden Robot może wziąć udział w maksymalnie 4 kategoriach, z zastrzeżeniem, że w jednej kategorii może wystartować maksymalnie w 2 konkurencjach (przykładowo jeden Robot może wziąć udział w Drag Race, LF Standard, LF Turbo Enhanced i Micro Sumo, jednakże nie może jednocześnie wystartować w Drag Race, LF Standard, LF Turbo i LF Turbo Enhanced).
- 3.3. Nie dopuszcza się startu w Zawodach dwóch identycznych Robotów.

- 3.4. Każda Drużyna otrzyma od organizatora stoisko opatrzone numerem Robota oraz jego nazwą. Na tym stoisku Drużyna będzie mogła prezentować swojego Robota przez cały dzień trwania kategorii.
- 3.5. Organizator zapewnia stolik, krzesło oraz dostęp do gniazdka elektrycznego Drużynie. Inne potrzeby należy zgłosić Organizatorowi mailowo pisząc na adres [xchallenge@dolinawiedzy.pl](mailto:xchallenge@dolinawiedzy.pl). Organizator nie ma obowiązku spełnić tych potrzeb, ale ma obowiązek powiadomić czy zostaną one spełnione.
- 3.6. Roboty przez cały czas trwania Zawodów mogą być oglądane przez Uczestników, a członkowie Drużyny zobowiązują się do uprzejmego odpowiadania widzom na wszelkie pytania.
- 3.7. Warunkiem dopuszczenia Drużyny do Uczestnictwa w Zawodach jest przesłanie krótkiego (maksymalnie 5min) filmiku przedstawiającego Robota. Filmik ten zostanie opublikowany na mediach społecznościowych XChallenge przed dniem Zawodów. W celu przesłania filmiku należy wgrać go na hosting (preferowany jest Google Drive lub Microsoft OneDrive) następnie wkleić w wyznaczonym do tego miejscu na stronie [xchallenge.pl](http://xchallenge.pl) link przekierowujący bezpośrednio do filmiku. Wszelkie zalecenia techniczne znajdują się w punkcie 5.

## 4. Specyfikacja Robota:

- 4.1. Robot nie może celowo zagrażać życiu ani zdrowiu Uczestników Zawodów.
- 4.2. Robot nie może niszczyć niczego, chyba że jest to przeznaczenie Robota i zniszczenia dokonywane są w kontrolowanych warunkach, pod nadzorem Konstruktora i Organizatora.
- 4.3. W przypadku Robotów, które latają, fakt ten należy uprzednio zgłosić Organizatorowi, w przeciwnym wypadku nie będzie możliwe przeprowadzenie lotów pokazowych w trakcie trwania Zawodów.
- 4.4. Na potrzeby tej kategorii nie ustala się innych ograniczeń konstrukcyjnych.

## 5. Wymagania filmiku:

### Wymagania techniczne:

- 1.1. Filmik powinien być przesłany na hosting (preferowany jest Google Drive lub Microsoft OneDrive, należy również pamiętać o nadaniu odpowiednich uprawnień dostępu), a następnie link do filmiku powinien zostać umieszczony na platformie w specjalnie do tego przeznaczonym miejscu.
- 1.2. Maksymalna długość filmiku to 5min. Jest to całkowita długość filmiku uwzględniająca wszystkie napisy itp.
- 1.3. Organizator dopuszcza możliwość niezakwalifikowania filmiku w przypadku niespełnienia wymagań technicznych.

## Prawa Autorskie:

- 2.1. W przypadku Zgłoszeń, które spełniają przesłanki uznania za utwór w rozumieniu przepisów Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (dalej „Utwór”), każdy Uczestnik z chwilą dokonania Zgłoszenia udziela Organizatorowi niewyłącznej licencji do korzystania z Utworu w formie zgłoszonej oraz jego fragmentów, przeróbek i innych opracowań na poniższych polach eksploatacji:
  - 2.1.1. korzystanie w ramach promocji (w tym w szczególności wykorzystywanie w materiałach promocyjnych, wydawanie i rozpowszechnianie jako materiałów promocyjnych, itp.), niezależnie od formy materiałów lub ich wielkości, techniki utrwalania oraz miejsca ekspozycji, jak również od ich ilości, nakładu, techniki sporządzenia i sposobu dystrybucji;
  - 2.1.2. zapisywanie i odtwarzanie w pamięci komputerów lub przesyłanie za pomocą sieci komputerowych (w tym w szczególności przy wykorzystaniu sieci Internet), umieszczanie lub wykorzystywanie w bazach danych;
  - 2.1.3. publiczne rozpowszechnianie w sieci Internet, w szczególności poprzez zamieszczenie na stronach WWW, w tym w mediach społecznościowych;
  - 2.1.4. eksploatację na wszystkich polach eksploatacji określonych w art. 50 Ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych, tj.:
    - 2.1.4.1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania utworu - wytwarzanie określoną techniką egzemplarzy utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisem magnetycznym oraz techniką cyfrową;
    - 2.1.4.2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
    - 2.1.4.3. w zakresie rozpowszechniania utworu w sposób inny niż określony w pkt powyżej - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
- 2.2. Udzielenie licencji następuje bez prawa do wynagrodzenia na każdym z ww. pól eksploatacji.
- 2.3. Udzielenie licencji jest skuteczne na terytorium wszystkich państw świata.
- 2.4. W przypadku zamiaru zbycia autorskich praw majątkowych na polach eksploatacji niewymienionych w Regulaminie, Organizatorowi będzie przysługiwało prawo pierwszeństwa w nabyciu praw autorskich majątkowych w takim zakresie.
- 2.5. Uczestnik udziela Organizatorowi zezwolenia na korzystanie i rozporządzanie wszelkimi utworami zależnymi do Utworu/ów oraz na udzielanie dalszych zezwoleń na korzystanie i rozporządzanie wyżej wymienionymi utworami zależnymi, na wszelkich polach eksploatacji wymienionych w ust. 9 powyżej.

- 2.6. Z chwilą udzielenia licencji, Organizatorowi przysługuje prawo do stosowania zapożyczeń z Utworu/ów, poprzez umieszczanie jego/ich fragmentów lub zamieszczanie jego/ich w całości w innych utworach w rozumieniu przepisów o prawie autorskim. Z tytułu przyznania prawa do stosowania zapożyczeń nie przysługuje Uczestnikowi odrębne wynagrodzenie. Uczestnik, poprzez wzięcie udziału w Konkursie, zezwala na nieoznaczanie jego autorstwa w stosowanych zapożyczeniach. Prawo do stosowania zapożyczeń przysługuje na terytorium całego świata.
- 2.7. Uczestnik, jako twórca/współtwórca Utworu oświadcza, że zobowiązuje się do niewykonywania wszystkich osobistych praw autorskich, w tym w szczególności uprawnień związanych z integralnością Utworu/ów oraz nadzorem autorskim nad korzystaniem z Utworu/ów oraz uprawnień do oznaczania Utworu/ów oznaczeniami lub nazwiskiem Uczestnika.
- 2.8. Uczestnik, bez prawa do wynagrodzenia, udziela Organizatorowi nieodwołalnego zezwolenia na ingerencję w integralność Utworu/ów, w tym w szczególności na wykorzystywanie części Utworu/ów, łączenie jego/ich z innymi utworami lub dziełami niestanowiącymi utworów. Takie zezwolenie skuteczne jest na terytorium wszystkich państw świata.
- 2.9. Uczestnik zobowiązuje się zwolnić Organizatora od wszelkich roszczeń osób trzecich powstałych w związku z faktem, że w dacie udzielenia licencji lub przeniesienia jakichkolwiek praw, nie przysługiwały one Uczestnikowi, w zakresie określonym w Regulaminie. W razie postępowania sądowego, Uczestnik wstąpi w miejsce Organizatora albo gdy taka zmiana podmiotowa okaże się niemożliwa, weźmie udział w sprawie razem z Organizatorem po stronie pozwanej, chyba, że Organizator wyraźnie postanowi odmiennie. Uczestnik zobowiązany jest w razie jakichkolwiek roszczeń osób trzecich, do udostępnienia Organizatorowi wszelkiej dostępnej dokumentacji.
- 2.10. Z chwilą zakwalifikowania się Uczestnika do fazy finałowej, Organizator nieodpłatnie nabywa, ze skutkiem na terytorium całego świata, autorskie prawa majątkowe do przesłanych Utworów w formie zgłoszonej oraz fragmentów, przeróbek i innych opracowań. Autorskie prawa majątkowe przechodzą na Organizatora na poniższych polach eksploatacji, bez prawa do odrębnego wynagrodzenia na każdym z niżej wymienionych pól:
- 2.10.1. korzystanie w ramach promocji, w tym w szczególności wykorzystywanie w materiałach promocyjnych, niezależnie od formy materiałów reklamowych lub ich wielkości, techniki utrwalania oraz miejsca ekspozycji, jak również od ich ilości, nakładu, techniki sporządzenia i sposobu dystrybucji;
  - 2.10.2. zapisywanie i odtwarzanie w pamięci komputerów lub przesyłanie za pomocą sieci komputerowych (w tym w szczególności przy wykorzystaniu sieci Internet), umieszczanie lub wykorzystywanie w bazach danych;
  - 2.10.3. publiczne rozpowszechnianie w sieci Internet, w szczególności poprzez zamieszczenie na stronach WWW;
  - 2.10.4. utrwalanie, zwielokrotnianie, kopiowanie, całości lub części Utworu, za pomocą wszelkich technologii, we wszystkich skalach, w wersjach dwu- i trójwymiarowej;



- 2.10.5. wykorzystywanie, całości lub części Utworu, w celach i na środkach przeznaczonych do reklamy lub promocji produktów i usług, niezależnie od formy i treści materiałów reklamowych, ich wielkości, materiałów, z których zostały sporządzone, techniki utrwalania oraz miejsca ekspozycji, w tym w broszurach, ulotkach, wizytówkach reklamowych i katalogach niezależnie od ich ilości, nakładu, techniki sporządzenia i sposobu dystrybucji;
- 2.10.6. wykorzystywanie, wyświetlanie, prezentacja, w tym publicznie, całości lub części Utworu, w dowolnych okolicznościach oraz w dowolnym celu, w tym w szczególności w celach marketingowych, promocyjnych, reklamowych, produkcyjnych, artystycznych oraz charytatywnych, w szczególności za pomocą technik analogowych lub cyfrowych, transmisji „na żywo”, na ekranach, ekranach video, ekranach plazmowych/lcd/led, projektorach, promieniach laserowych, dla ograniczonej lub nieograniczonej liczby osób;
- 2.10.7. zapisywanie lub odtwarzanie, całości lub części Utworów, w pamięci wszelkich komputerów oraz przesyłanie w ramach sieci komputerowych, całości lub części;
- 2.10.8. umieszczanie w pamięci komputerów, całości lub części Utworów, w celu udostępnienia w sieci Internet oraz w innych sieciach, a także na jakichkolwiek stronach i serwisach internetowych, w tym w szczególności w serwisach społecznościowych;
- 2.10.9. nadawanie za pomocą wizji przewodowej albo bezprzewodowej, całości lub części Utworu, przez stację naziemną, za pośrednictwem satelity lub sieci komputerowych;
- 2.10.10. udzielanie wyłącznych i niewyłącznych licencji, odpłatnie lub nieodpłatnie, bez ograniczeń terytorialnych;
- 2.10.11. eksploatacje na wszystkich polach eksploatacji określonych w art. 50 Ustawy, tj.:
- 2.10.11.1. w zakresie utrwalania i zwielokrotniania Utworu - wytwarzanie określonej techniką egzemplarzy Utworu, w tym techniką drukarską, reprograficzną, zapisu magnetycznego oraz techniką cyfrową;
  - 2.10.11.2. w zakresie obrotu oryginałem albo egzemplarzami, na których Utwór utrwalono - wprowadzanie do obrotu, użyczenie lub najem oryginału albo egzemplarzy;
  - 2.10.11.3. w zakresie rozpowszechniania Utworu w sposób inny niż określony - publiczne wykonanie, wystawienie, wyświetlenie, odtworzenie oraz nadawanie i reemitowanie, a także publiczne udostępnianie Utworu w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym.
- 2.11. Na każde żądanie Organizatora każdy Uczestnik bądź jego opiekun prawny zobowiązany jest do podpisania umowy bezpłatnie przenoszącej na Organizatora majątkowe prawa autorskie do zgłoszonej pracy.

## 6. Zasady rozgrywek:

- 6.1. Zwycięzcy kategorii FreeStyle zostaną wyłonieni w wyniku głosowania, do którego uprawnionymi będą specjalnie powołana do tego celu Komisja, wszystkie osoby będące Uczestnikami Zawodów oraz widzowie. Poszczególne głosowania odbywają się oddzielnie, według zasad przedstawionych poniżej.
- 6.2. Organizator zobowiązuje się powołać zespół Sędziów, którzy będą czuwali nad poprawnością głosowania.
- 6.3. Każdy członek Komisji będzie oceniał wszystkie Roboty biorące udział w kategorii w skali od 1 do 10 uwzględniając 4 główne aspekty:
  - 6.3.1. innowacyjność pomysłu,
  - 6.3.2. stopień zaawansowania technologicznego Robota,
  - 6.3.3. realizacja od strony technicznej,
  - 6.3.4. estetyka wykonania.
- 6.4. Końcowy wynik komisyjnej części głosowania jest średnią arytmetyczną wyników członków komisji.
- 6.5. Organizator nie ma obowiązku udostępnić Zawodnikom wypełnionych formularzy, ale ma obowiązek podać ostateczne wyniki.
- 6.6. Uczestnicy Zawodów (Zawodnicy i Widzowie) mogą ocenić każdego Robota w skali od 1 do 10.Robot.
- 6.7. Głosy oddaje się poprzez wypełnienie specjalnego formularza.
- 6.8. Ostateczny wynik danego Robota jest obliczany ze wzoru:
  - 6.8.1.  $WYNIK = 0.75 * WYNIK\_KOMISJI + 0.25 * \acute{S}REDNI\_WYNIK\_WIDZ\acute{O}W$

## 7. Kwestie sporne, odpowiedzialność i dyskwalifikacja:

- 7.1. Wszelkie kwestie sporne związane z kategorią opisaną niniejszym regulaminem rozstrzyga Sędzia danej kategorii.
- 7.2. Wszelkie spory i sytuacje nie opisane w niniejszym Regulaminie rozstrzyga Sędzia Główny.
- 7.3. Odpowiedzialność za wszelkie działania każdego z członków Drużyny ponosi Drużyna.
- 7.4. W przypadku nieprzestrzegania zasad rozgrywek fair-play przez jednego z członków Drużyny, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci dyskwalifikacji.
- 7.5. W przypadku zachowania członka Drużyny, które narusza: normy moralne, dobre obyczaje, godność człowieka, uczucia religijne lub bezpieczeństwo Uczestników, Sędzia Główny ma prawo nałożyć na Drużynę karę w postaci dyskwalifikacji.
- 7.6. Dyskwalifikacja Drużyny powoduje unieważnienie wszystkich wyników uzyskanych przez Drużynę w dniu trwania Zawodów.
- 7.7. Zdyskwalifikowana Drużyna ma obowiązek zwrócić wszystkie nagrody zdobyte w dniu Zawodów.
- 7.8. Decyzja Sędziego Głównego jest ostateczna.
- 7.9. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian w niniejszym regulaminie.

## 8. Zgłoszenie udziału w Zawodach:

- 7.1. W celu wzięcia udziału w Zawodach organizowanych w ramach XChallenge należy utworzyć i aktywować konto na platformie [xchallenge.pl](https://xchallenge.pl) w terminie, który zostanie ogłoszony na [mediach społecznościowych XChallenge](#). Będzie to szacunkowo wrzesień – październik 2024. Kolejnym etapem, po utworzeniu konta, jest dodanie do swojego konta wszystkich Robotów, z którymi Uczestnik chce wziąć udział w Zawodach. Po dodaniu do konta Robotów można dodać do każdego Robotu pozostałych konstruktorów danego Robotu. Proces rejestracji opisany w tym punkcie jest niezbędny dla każdego Konstruktora, Opiekuna i każdego Robotu. Konstruktor ani Robot, który niezostanie zarejestrowany w tym terminie w procesie rejestracji nie będzie miał możliwości wzięcia udziału w Zawodach organizowanych w ramach XChallenge jako Zawodnik.
- 7.2. Aby móc przystąpić do danych Zawodów i ich kategorii należy w dniu Zawodów potwierdzić w specjalnie do tego wyznaczonym punkcie, mieszczącym się blisko głównego wejścia, swoje przybycie. Podczas potwierdzenia przybycia obsługa weryfikuje Uczestnika w systemie i wydaje mu pakiet startowy zawierający m.in. specjalny, imienny identyfikator RFID oraz weryfikuje, które ze zgłoszonych Robotów dotarły gotowe na Zawody, poprzez potwierdzenie przybycia każdego z Robotów. Wszystkie Roboty, które nie zostaną potwierdzone w systemie nie będą miały możliwości być uwzględnione w końcowym rankingu, co jest równoznaczne z brakiem możliwości zdobycia jakiegokolwiek miejsca w Zawodach.

## 9. Zgody:

- 9.1. Rejestracja Robotu w Zawodach oznacza wyrażenie zgody na publikację podstawowych informacji na jego temat tj. nazwy Robotu, nazwy Drużyny, nazwy Uczelni lub Instytucji, zdjęć, filmów oraz zajętego miejsca przez Organizatorów i Partnerów Zawodów bez konieczności informowania o tym Konstruktora lub Drużyny.



Organizatorzy:

**ROBOLAB**  
Local STEM Incubator

**RZIT**  
RZESZOWSKA GRUPA IT



**FUNDACJA WSPIERANIA EDUKACJI  
PRZY STOWARZYSZENIU  
DOLINA LOTNICZA**



**POLSKIE TOWARZYSTWO INFORMATYCZNE  
ODDZIAŁ PODKARPACKI**