REGULAMIN KONKURSU
TRIATHLONICUS

1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1. Organizatorem konkursu (dalej: „Konkurs") jest Uniwersytecki Szpital Dziecięcy w Krakowie, ul. Wielicka 265, 30-663 Kraków, nr **KRS:** 0000039390 zwany dalej „Organizatorem".

1.2. Konkurs jest organizowany w ramach wydarzenia / zjazdu Pediatronicus, w dniach 8-9/10/2026 r. w Hotelu Forest, przy ul. Jodłowej 13 w Krakowie.

1.3. Konkurs jest skierowany do zarejestrowanych uczestników wydarzenia/ zjazdu Pediatrnicus.

1.4. Konkurs ma charakter edukacyjno-zręcznościowy i służy sprawdzeniu wiedzy oraz umiejętności związanych z chirurgią robotyczną, w tym pracy na symulatorze SimNow oraz wykonywania zadań praktycznych z wykorzystaniem systemu da Vinci i modeli treningowych.

1.5. Partnerem wspierającym część techniczną Konkursu jest Synektik S.A., w zakresie wynikającym z uzgodnień organizacyjnych i umowy sponsorskiej dotyczącej wydarzenia.

1.6. Konkurs jest prowadzony w dwóch kategoriach: (a) podstawowej oraz (b) zaawansowanej.

2. WARUNKI UCZESTNICTWA W KONKURSIE

2.1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i nieodpłatny.

2.2. Warunkiem udziału jest dokonanie skutecznej rejestracji poprzez formularz / link rejestracyjny oraz akceptacja niniejszego Regulaminu, który dostępny jest na stronie wydarzenia/zjazdu Pediatronicus.

2.3. O przyjęciu do Konkursu decyduje kolejność prawidłowych zgłoszeń, do wyczerpania dostępnych miejsc.

2.4. Kategoria zaawansowana jest przeznaczona dla osób mających większe doświadczenie w pracy z systemem da Vinci / symulatorem, w tym w szczególności dla osób certyfikowanych lub regularnie operujących przy konsoli.

2.5. Organizator może odmówić udziału osobie należącej do Komisji Konkursowej lub osobie, której udział mógłby prowadzić do konfliktu interesów w zakresie oceny wyników.

2.6. Uczestnik konkursu wyraża zgodę na publikację przez Organizatorów swojego imienia i nazwiska oraz wizerunku na stronach internetowych oraz mediów społecznych Organizatorów.

3. ORGANIZACJA UDZIAŁU

3.1. Uczestnicy biorą udział w Konkursie w przypisanych, 50-minutowych slotach.

3.2. W ramach jednego slotu dwóch uczestników może wykonywać zadania równolegle na dwóch stanowiskach, a następnie zamienić się stanowiskami. Jeżeli w danym slocie bierze udział dwóch uczestników z tej samej kategorii, kolejność rozpoczęcia od stanowiska symulatora albo stanowiska praktycznego ustalana jest w drodze losowania, poprzez rzut kostką do gry i uczestnik z wyższą liczbą na kostce ma pierwszeństwo wyboru. Jeżeli uczestnicy mają taką samą liczbę punktów na kostce to powtarzają rzuty do momentu ustalenia który wyrzuci więcej punktów na kostce.

3.3. Przed rozpoczęciem zadań uczestnikom przedstawiany jest jednolity instruktaż, w szczególności w formie przygotowanego materiału wideo, tak aby wszyscy otrzymali te same informacje dotyczące obsługi stanowiska i zasad wykonania zadań.

3.4. Spóźnienie uczestnika nie powoduje automatycznego przedłużenia przypisanego slotu. Organizator może dopuścić uczestnika do udziału, jeżeli nie zakłóci to harmonogramu Konkursu.

4. ZASADY I ETAPY KONKURSU

4.1. Konkurs obejmuje trzy elementy oceniane: test wiedzy, zadania na symulatorze SimNow oraz zadanie praktyczne na stanowisku robota / konsoli da Vinci z użyciem modelu silikonowego.

4.2. Test wiedzy obejmuje 10 pytań jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru, przygotowanych na podstawie zagadnień związanych z chirurgią robotyczną i tematyką wydarzenia. Za każdą prawidłową odpowiedź przyznawany jest 1 punkt; maksymalnie 10 punktów.

4.3. Część na symulatorze SimNow trwa maksymalnie 20 minut. Wynik z ćwiczeń jest ustalany na podstawie punktacji generowanej przez system, a następnie przeliczany według jednolitej zasady dla wszystkich uczestników w danej kategorii.

4.4. Zakres ćwiczeń na symulatorze:

- Kategoria podstawowa: dwa podejścia do ćwiczenia Sea Spikes, ćwiczenie Camera Targeting oraz Rollercoaster – poziom 2.
- Kategoria zaawansowana: dwa podejścia do ćwiczenia Sea Spikes 2, Rollercoaster – poziom 4, 3 arm relay 2

4.5. Jeżeli ćwiczenie na symulatorze nie zostanie ukończone w limicie czasu i system nie wygeneruje wyniku, za to ćwiczenie uczestnik otrzymuje 0 punktów. Brak ukończenia ćwiczenia nie oznacza automatycznej dyskwalifikacji z całego Konkursu.

4.6. Część praktyczna trwa maksymalnie 20 minut i jest wykonywana na indywidualnie oznaczonym modelu silikonowym.

4.7. Zadanie praktyczne obejmuje w obu kategoriach zakładanie szwów na silikonowym modelu, we wcześniej oznaczonych miejscach.

4.8. Każdy model jest oznaczany numerem uczestnika. Komisja ocenia modele bez dostępu do danych identyfikujących uczestnika, o ile pozwalają na to warunki organizacyjne. Powiązanie numeru z uczestnikiem jest przechowywane oddzielnie przez osoby obsługujące Konkurs.

5. PUNKTACJA I WYŁONIENIE ZWYCIĘZCÓW

5.1. Maksymalny wynik uczestnika stanowi suma punktów uzyskanych w trzech elementach Konkursu.

Element	Maksymalna liczba punktów	Sposób oceny
Test wiedzy	10 pkt	1 pkt za każdą prawidłową odpowiedź
Symulator SimNow	10 pkt	wynik systemowy przeliczony według jednolitej skali
Zadanie praktyczne na modelu / robocie	bez górnego limitu punktów	ocena kryterialna Komisji
Łącznie	bez górnego limitu punktów	suma punktów z trzech elementów

5.2. W części praktycznej Komisja ocenia wykonanie według ustalonych kryteriów, oceniając dokładność założenia szwu w wyznaczonych miejscach oraz jego prawidłowe zawiązanie. Maksymalnie za każdy założony szew można uzyskać 2 punkty. Można utracić po jednym punkcie za szew założony powyżej 1 mm od wyznaczonego miejsca wkłucia lub widoczną traumatyzację tkanek oraz za zbyt luźno zawiązany szew.

5.5. Zwycięzcą w każdej kategorii zostaje uczestnik, który uzyska najwyższą łączną liczbę punktów. W przypadku remisu Komisja stosuje kolejno: wyższy wynik z części praktycznej, następnie wyższy wynik na symulatorze, a jeżeli remis nadal występuje – obaj uczestnicy wykonują po 1 razie ćwiczenie Rollercoaster poziom 4, do wyłonienia zwycięzcy.

6. KOMISJA KONKURSOWA

6.1. Organizator powołuje Komisję Konkursową liczącą co najmniej 3 osoby, odpowiedzialną za nadzór nad prawidłowym przebiegiem Konkursu, ocenę części praktycznej, zatwierdzenie wyników oraz rozstrzyganie sytuacji spornych.

6.2. Członkowie Komisji nie biorą udziału w Konkursie.

6.3. Komisja dokumentuje wyniki uczestników, w tym wyniki testu, wynik / punktację z symulatora oraz ocenę zadania praktycznego. Dokumentacja powinna pozwalać na odtworzenie sposobu ustalenia wyniku końcowego.

6.4. Decyzje Komisji dotyczące oceny wykonania zadań są podejmowane w oparciu o Regulamin i kartę oceny, z zachowaniem jednakowych kryteriów dla wszystkich uczestników danej kategorii.

7. NAGRODY

7.1. Nagrody są przyznawane odrębnie w kategorii podstawowej i zaawansowanej.

7.2. Dla zwycięzcy każdej kategorii przewidziana jest co najmniej nagroda rzeczowa w postaci albumu z rysunkami anatomicznymi Leonarda da Vinci.

7.3. Organizator może przewidzieć dodatkowe nagrody, w tym nagrody edukacyjne, vouchery lub udział w wydarzeniach szkoleniowych, o ile ich zakres zostanie potwierdzony i ogłoszony przed rozpoczęciem Konkursu.

8. REKLAMACJE I ZASTRZEŻENIA

8.1. Uczestnik ma prawo zgłosić zastrzeżenie dotyczące przebiegu Konkursu lub naliczenia punktów Komisji bezpośrednio po zakończeniu swojego udziału, a reklamację dotyczącą organizacji Konkursu – pisemnie na adres szpitala Uniwersytecki Szpital Dziecięcy w Krakowie, ul. Wielicka 265, 30-663 Kraków do Dyrektora Medycznego w terminie 14 dni roboczych od dnia zakończenia Konkursu.

8.2. Reklamacja powinna zawierać co najmniej imię i nazwisko uczestnika, dane kontaktowe, opis zdarzenia oraz uzasadnienie.

8.3. Reklamacje rozpatruje Organizator po zasięgnięciu stanowiska Komisji Konkursowej w zakresie kwestii merytorycznych i punktowych.

9. DANE OSOBOWE I WIZERUNEK

9.1. Administratorem danych osobowych uczestników jest Uniwersytecki Szpital Dziecięcy w Krakowie, ul. Wielicka 265, 30-663 Kraków. Dane są przetwarzane w zakresie niezbędnym do rejestracji, przeprowadzenia Konkursu, ustalenia wyników, kontaktu z uczestnikami i wydania nagród.

9.2. Dane osobowe Uczestników przetwarzane będą przez Organizatorów konkursu w celu przeprowadzania konkursu i w związku z wykonywaniem postanowień niniejszego Regulaminu, a w szczególności w celu komunikacji z uczestnikami, wyłonienia zwycięzców konkursu oraz wydania nagród. Uczestnikom przysługuje prawo wglądu i poprawiania danych osobowych.

9.3. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, jednakże w przypadku, gdy dany uczestnik odmówi podania danych lub odmówi zgody na przetwarzanie danych osobowych dla potrzeb realizacji niniejszego konkursu gra przez niego zgłoszona nie będzie brana pod uwagę przy przeprowadzaniu konkursu.

10. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

10.1. Organizator może w każdym czasie zmienić treść regulaminu do dnia rozpoczęcia konkursu.

10.2. Zmiany regulaminu uważa się za dokonane z chwilą ich opublikowania na stronie konkursowej.

10.3. Do zgłoszeń konkursowych dokonanych przez uczestników przed zmianą regulaminu, stosuje się regulamin w brzmieniu z dnia dokonania zgłoszenia.