

”
prezentiáda

2017

PRAVIDLA



1 Systém soutěže

1.1. Obecná pravidla

1.1.1. Prezentiáda je soutěž v prezentačních dovednostech dvoučlenných a tříčlenných týmů. Soutěž je určena týmům základních a středních škol, které budou rozděleny do dvou kategorií:

Kategorie A - je určena žákům vyššího stupně základní školy (nebo příslušných ročníků víceletých gymnázií).

Kategorie B - je určena studentům středních škol (nebo příslušných ročníků víceletých gymnázií).

1.1.2. Jazykem soutěže je čeština nebo slovenština.

1.1.3. Soutěž zahrnuje celkem 3 úrovně, jimiž jsou:

- NK – Nominační kolo
- KK – Krajské kolo
- GRF – Grandfinále

1.1.4. Soutěž je zahájena nominačním kolem, z něhož nejlepší týmy postupují do krajského kola.

1.1.5. Do grandfinále postupují vítězové krajských kol a spolu s nimi postoupí jeden tým, jenž se v krajském kole umístil na druhém místě na tzv. divokou kartu. Viz bod 1.6. Divoká karta.

1.2. Soutěžní tým

1.2.1. Tým nominuje škola.

1.2.2. Škola může nominovat do soutěže 4 týmy pro každou kategorii.

1.2.3. Celý tým musí být v době odeslání prezentace a konání úrovně, již se účastní, z dané školy, která jej nominovala.

1.2.4. Tým se skládá ze dvou nebo tří soutěžících, přičemž jeden z nich musí být určen jako kapitán týmu, který je jako jediný oprávněn v průběhu celé soutěže komunikovat s pořadatelem.

1.2.5. Způsob, jakým se na škole vyberou soutěžní týmy, je zcela v kompetenci školy.

1.2.6. Povinnosti týmu

1.2.6.1. Ve všech kolech musí tým zůstat ve stejném složení.

1.2.6.2. Ve výjimečných případech může být donominován náhradník, pouze však na základě písemné žádosti formou e-mailu, která musí být schválena vedením soutěže. Pořadatel si vyhrazuje právo tuto žádost bez udání důvodu zamítnout.

1.2.6.3. Aby byl tým připuštěn do soutěže, musí do předem známého data provést registraci na webových stránkách soutěže, a to tak, že správně a úplně uvede veškeré požadované údaje. Při registraci bude týmu automaticky vytvořen účet na serveru pořadatele, kam jednotlivé týmy nahrají své prezentace. Tým musí jasně označit konečnou verzi prezentace, neučiní-li tak, platí, že konečná verze je ta s nejpozdějším datem poslední změny. Týmy mohou až do skončení registrační fáze prezentaci měnit. Velikost prezentací je omezena na 150 MB.

1.2.7. Nominovaný tým si smí k tvorbě prezentace přizvat na pomoc jím zvoleného pedagoga. V případě postupu soutěžního týmu do krajského kola, potažmo grandfinále, je i tento pedagog pořadatelem pozván na prezentační setkání. Během něj však nesmí do samotné verbální prezentace nominovaného týmu nikterak zasahovat a má pozici diváka.

1.2.8. Během krajského kola i finále musí být přítomen celý tým. Pokud jeden nebo více členů chybí nebo se dostaví náhradník, který nebyl schválen, tým nemusí být připuštěn k prezentaci.

1.2.9. Účastí v soutěži souhlasí účastníci s Podmínkami spravování osobních údajů spolkem Student Cyber Games. Stejně tak účastníci souhlasí se zněním pravidel soutěže a přihlášením do ní stvrzují jejich znalost, zavazují se je dodržovat a řídit se jimi v průběhu soutěže, a též se zavazují dodržovat zásady fair play, jež jsou základem, na němž tato pravidla stojí. Tyto dokumenty jsou dostupné na webových stránkách soutěže (www.prezentiada.cz).

1.2.10. Účastí v soutěži souhlasí účastníci s pořízením dokumentace z jednotlivých turnajů a jejím zveřejněním, zejména pak na webu soutěže a na Facebookových stránkách soutěže.

1.3. Soutěžní prezentace nominačního kola (NK)

1.3.1. Povolené formáty prezentací jsou následující: ".ppt", ".pptx", ".pdf", ".pez", ".odp". V případě použití programu Prezi je tým povinen nahrát spustitelnou verzi prezentace a pořadateli k ní umožnit přístup.

1.3.2. Název souboru soutěžní prezentace musí být v následující podobě: „PPT17_Název týmu“

1.3.3. Prezentace smí obsahovat videozáznam o maximální délce 25 sekund. Prezentace smí obsahovat i odkazy na externí zdroje, nicméně tyto zdroje musí být použity v přiměřené míře. Zvuková stopa obsažena být může, musí však být vložena dovnitř prezentace. Její použití je však závislé na technickém vybavení prezentačních prostor.

1.3.4. Vizuální podoba prezentace je v dispozici soutěžních týmů, avšak první a poslední slide musí mít pořadateli určenou podobu. Ta je k nalezení na webových stránkách soutěže v oddílu Ke stažení. Do těchto slidů není povoleno zasahovat jinak, než do předpřipravených prostor vyplnit název týmu, kraj a školu, za niž se soutěže účastní.

1.3.5. Zadání prezentace je pro kategorii A „Nejdůležitější věc na světě“ nebo „Jak (ne)učit ve škole“ pro kategorii B „Láska, sex a něžnosti“ nebo „Nejpřínosnější vynález“. Soutěžní tým si vybírá jedno zadání, podle kterého prezentaci vypracuje.

1.3.6. Soutěžící, užívající materiály nevhodné pro osoby mladší 18 let, urážlivé či jakkoliv jinak nevhodné, budou ze soutěže vyřazeni, a to okamžitě při jejich použití během krajských kol, na gradfinále, nebo v průběhu vyhodnocování v rámci nominačního kola. Příkladně je tak zakázáno používat materiály propagující lidské násilí, nacistickou ideologii či porno.

1.3.7. Nejlepší týmy v obou kategoriích jsou vybrány na základě následujících kritérií:

1.3.7.1. Grafické zpracování prezentace (60 % hodnocení):

- Vizuální atraktivita a dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace
- Logická ucelenost, obsahová provázanost, struktura, vhodný poměr mezi textovou a grafickou náplní
- Kvalita vložených grafických prvků, čitelnost textu, barevné ladění prezentace a její ucelenost

1.3.7.2. Zpracování zvoleného tématu (40 % hodnocení):

- Atraktivita pojetí, vtipnost, originalita, schopnost prezentace zaujmout
- Dodržení zadání zveřejněného na webových stránkách soutěže

1.3.8. Do krajského kola postupuje v každé kategorii maximálně 13 týmů, které získaly nejvyšší bodové hodnocení projektu.

1.3.9. V předem stanoveném datu oznámí organizátoři na svých webových stránkách a dále prostřednictvím e-mailu názvy týmů postupujících do krajského kola. Všechny týmy, které do soutěže zaslaly prezentaci a nepostoupily do krajských kol, budou na vyžádání informovány o dosaženém počtu bodů a obdrží stručnou zpětnou vazbu.

1.4. Úroveň krajské kolo (KK)

- 1.4.1. Účelem této úrovně je vybrat 18 nejúspěšnějších týmů v každé kategorii (14 ze všech krajů České republiky a 4 ze Slovenska), kterým bude umožněno účastnit se GRF.
- 1.4.2. Z každého kraje postupuje do GRF vítězný tým.
- 1.4.3. Na této úrovni se střetávají týmy vybrané z úrovně NK. Týmy jsou povinny účastnit se prezentačního setkání určeného pro ten kraj, ve kterém se nachází škola, jíž reprezentují, až na výjimky uvedené dále.
- 1.4.4. V případě, že soutěž na úrovni KK nebude v některém z krajů pořádána, jsou týmy povinny po předchozí domluvě zúčastnit se prezentačního setkání dle pokynů pořadatele.
V případě nenaplnění kapacity prezentačních setkání v některých krajích může dát pořadatel možnost soutěžit v nich těm týmům, které neprošly nominační kolem v jiných krajích.
- 1.4.5. Týmy na krajském kole verbálně i nonverbálně doprovázejí prezentaci, kterou zaslali pořadatelům během nominačního kola. Tato prezentace se nesmí v žádném ohledu lišit od prezentace od týmu obdržené, až na výjimečné případy schválené organizátory.
- 1.4.6. Pořadí, ve kterém soutěžní týmy prezentují, bude určeno losem provedeným pořadatelem.
- 1.4.7. Verbální prezentace musí trvat v rozmezí 7-10 minut. Při nedodržení tohoto časového limitu (oběma směry), bude tým bodově penalizován. Za každých dokončených 10 vteřin odchylky od určeného časového intervalu bude týmu udělen 1 trestný bod.
- 1.4.8. Během tohoto prezentačního setkání je v místnosti přítomna vícečlenná odborná porota, která je vybrána organizátorem soutěže.
- 1.4.9. Odborná porota hodnotí výstup týmu dle následujících kritérií:
 - 1.4.9.1. Verbální a nonverbální projev (30 % z celkového hodnocení)
 - Plynulost ústního projevu, slovní zásoba, kultivovanost projevu – 20 %
 - Řeč těla, oční kontakt – 10 %
 - 1.4.9.2. Vizuální zpracování prezentace (25 % z celkového hodnocení)
 - Vizuální atraktivita – 15 %
 - Dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace – 10 %
 - 1.4.9.3. Zpracování zvoleného tématu (20 % z celkového hodnocení)
 - Uchopení tématu, nápaditost, originalita – 20 %
 - 1.4.9.4. Týmová spolupráce (10 % z celkového hodnocení)
 - Způsob kooperace jednotlivých členů týmu
 - 1.4.9.5. Schopnost reakce na dotazy poroty (10 % z celkového hodnocení)
 - Samotná odpověď a její formulace, reakční doba soutěžících, domluva mezi členy na jedné odpovědi, způsob vyjadřování

Tyto dotazy jsou pokládány na konci prezentace – nezapočítávají se do časového limitu
 - 1.4.9.6. Schopnost improvizace (5 % z celkového hodnocení)
 - Umění pružně reagovat na nečekané situace či výpadek paměti
- 1.4.10. Každý porotce zapisuje své hodnocení na speciálně vytvořený arch. Každý porotce hodnotí na základě kritérií, viz bod 1.5.9.
- 1.4.11. Celkové skóre každého týmu je vypočteno na základě upraveného aritmetického průměru bodů od všech porotců, což znamená, že se do něj nebudou započítávat hodnocení porotců s nejvyšším a nejnižším skóre pro daný tým.

Pokud je na prezentačním setkání přítomno méně jak šest porotců, použije se normální aritmetický průměr.

Od výsledku se poté ještě odečtou případné trestné body.

1.4.12. V případě shodnosti bodů mezi týmy se počítá aritmetický průměr včetně nejvyššího a nejnižšího skóre pro každý tým.

V případě rovnosti i po této úpravě rozhoduje o pořadí hlasování poroty.

1.4.13. Bodové ohodnocení je všem týmům sděleno až na konci setkání, po prezentacích všech zúčastněných týmů a případně poradě poroty. Na základě získaných bodů je sestaveno pořadí týmů.

1.4.14. Na základě výzvy od soutěžících je pořadatel povinen po vyhlášení výsledků nechat nahlédnout do hodnotících archů. Nelze však zpětně vyžadovat jakékoliv úpravy a změny.

1.4.15. Během celého setkání mohou být v sále přítomny všechny soutěžní týmy včetně doprovázejících pedagogů. Připuštění dalších diváků je možné, a to na základě ústního povolení přítomným organizátorem.

1.4.16. Diváci, soutěžní týmy i přítomný pedagogický doprovod mohou, stejně jako porota dle bodu 1.5.9.5., pokládat dotazy prezentujícímu týmu. Dotazy poroty jsou však upřednostněny. Na základě názorů organizátora nebo moderátora mohou být dotazy diváků, soutěžních týmů i pedagogů vynechány. Veškeré dotazy diváků, soutěžních týmů a pedagogů nesmí jakkoliv porušovat pravidla soutěže. Za porušení se pokládá např. snaha poškodit konkurenční soutěžní tým.

1.4.17. Podmínkou účasti v KK, je uhrazení startovného za celý tým. Startovné je 200 Kč za tým, výjimkou jsou týmy reprezentující pořadatelskou školu. Účastnický poplatek pro týmy z pořadatelské školy činí 100 Kč za tým. Pro týmy se Slovenské republiky činí startovné 8€ nebo 4€ na základě stejné logiky. Tyto poplatky se hradí v hotovosti při prezenci týmů v KK.

1.5. Úroveň GRF (grandfinále)

1.5.1. Účelem této úrovně je určit celkového vítěze soutěže Prezentiáda v každé kategorii, a dále týmy, jež se umístí na 2., 3. a 4. – 19. místě.

1.5.2. Do GRF postupuje 18 vítězů krajských kol a jeden tým, jež získal „Divokou kartu“ (viz bod 1.7).

1.5.3. Při odstoupení jednoho z týmů, který se probojoval do GRF, si organizátoři vyhrazují právo na určení jeho náhradníka.

1.5.4. Během GRF postoupivší týmy opět verbálně i nonverbálně doprovázejí prezentaci a jsou hodnoceni vícečlennou odbornou porotou.

1.5.5. Pořadí prezentací soutěžních týmů bude určeno losem.

1.5.6. Finále soutěže je pro kategorii A jednodenní (týmy tvoří prezentaci doma a na finále ji prezentují), blíže specifikované v bodu 1.5.6.1. a pro kategorii B dvoudenní (první den zpracovávají týmy prezentace na zadaná témata a ve druhém dni probíhá jejich předvedení a hodnocení), blíže specifikované v bodu 1.5.6.2.

1.5.6.1. Týmy kategorie A obdrží v den následující po dni posledního krajského turnaje zadání finálové prezentace. Prezentaci odevzdávají při svém příjezdu na finále.

1.5.6.2. Týmy kategorie B obdrží v den následující po dni posledního krajského turnaje zadání úkolu, který odevzdají při příjezdu na finále, a který bude hodnocen během finálového dne.

Dále na místě konání finále obdrží téma, na něž budou mít za úkol vypracovat prezentaci, kterou odevzdají v předvečer finále a odprezentují během finálového dne.

Do finálového hodnocení se promítne 10% hodnocení úkolu a 90% hodnocení prezentace.

- 1.5.7. Kritéria hodnocení se nemění, ale na prezentaci budou soutěžící mít 5 – 6 min. (vzhledem ke kratšímu času na zpracování prezentace).
- 1.5.8. Povolené formáty prezentace na GRF jsou „ppt“, „pptx“, „prezi“, „pdf“, „odp“.
- 1.5.9. Během celého finálového setkání smí být v sále přítomny všechny soutěžní týmy, včetně doprovázejících pedagogů. Připustění dalších diváků je možné, ale pouze na základě ústního povolení přítomným organizátorem.
- 1.5.10. Vítěz GRF je celkovým vítězem soutěže Prezentiáda.

1.6. Divoká karta

- 1.6.1. Jeden z týmů, který se účastnil krajského kola a umístil na druhém místě, získá dle rozhodnutí pořadatele možnost účastnit se jako 19. tým grandfinále spolu s ostatními 18 vítězi krajských kol na tzv. „Divokou kartu“.
- 1.6.2. O udělení „Divoké karty“ rozhoduje pořadatel na základě prezentací druhých týmů z krajských kol spolu s hodnocením porotců.
- 1.6.3. Tým, jenž získal „Divokou kartu“, je o jejím získání informován nejpozději den po skončení krajských kol.
- 1.6.4. Tento tým se dále řídí pravidly pro GRF.

2 Prezentační setkání

- 2.1. Vedoucím setkání je pořadatel, moderátor a jeho asistenti.
- 2.2. Všechny osoby účastnící se setkání jsou povinny dbát a řídit se jejich pokyny a rozhodnutími.
- 2.3. Za narušení pravidel soutěže, neuposlechnutí pokynů pořadatele či nerespektování jeho rozhodnutí, je pořadatel oprávněn napomenout narušitele.
- 2.4. Pokud je soutěžící napomenut podruhé, je vyloučen ze setkání.
- 2.5. U závažného porušení pravidel má pořadatel možnost soutěžícího bez předchozího varování vyloučit ze setkání.
- 2.6. Delší nepřítomnost v prostorách pořádání setkání je soutěžící povinen ohlásit pořadateli nebo některému z jeho asistentů.
- 2.7. Za přítomnost členů týmu při začátku prezentace odpovídá kapitán.
- 2.8. Pokud není soutěžní tým v době začátku své prezentace v kompletním složení, má pořadatel právo tým ze setkání bez náhrady vyloučit.
- 2.9. Za nevhodné chování může být týmu uděleno až 10 trestných bodů. Pro dosažení zamýšleného účinku je možné sankci ukládat opakovaně.

3 Všeobecná pravidla chování během soutěže

- 3.1. Před zahájením setkání, v jeho průběhu a po jeho skončení, pokud jsou soutěžící přítomni na místě pořádání setkání, se nesmějí neslušně vyjadřovat, slovně a fyzicky napadat ostatní osoby či se dopouštět jiného nesportovního a neetického chování.
- 3.2. Za neslušné vyjadřování se považuje příliš hlasité vyjadřování a nevhodná a obscénní gesta jakéhokoliv druhu.

- 3.3. Za neslušné vyjadřování se dále považuje používání běžně známých a srozumitelných vulgarismů vyslovených dostatečně nahlas a zřetelně tak, že je může slyšet pořadatel, soutěžící nebo diváci.
- 3.4. Nevhodnými gesty jsou posunky namířené proti porotě, organizátorům, ostatním soutěžícím a dalším osobám.
- 3.5. Za slovní napadení se považuje urážení porotce, organizátora, soupeře, diváka nebo jiné osoby. Jedná se o urážlivé vyjádření, které je s to zmenšit vážnost či důstojnost.
- 3.6. Fyzickým napadením je jakékoliv jednání schopné vyvolat újmu na integritě osob.
- 3.7. Nesportovním chováním je jakýkoliv nevhodný projev, který je zřetelně urážlivý a škodlivý.
- 3.8. Nesportovním chováním je např. znervózňování a rušení soupeře během prezentace, přehnané projevy emocí, tvrzení mající škodlivý vliv na dobré jméno soutěže.
- 3.9. Všeobecná pravidla chování během soutěží platí i pro chování soutěžících mimo samotné turnaje, za nevhodné chování umožňující vyloučení soutěžícího je tedy možné považovat například i urážení a útoky na sociálních sítích a podobně.
- 3.10. Za porušení pravidel obsažených v této části je pořadatel oprávněn osobu napomenout, udělit jejímu týmu bodovou penalizaci nebo ji vyloučit ze soutěže a vykázat z místa jejího konání.

4 Závěrečná ustanovení

- 4.1. Pořadatel, spolek Student Cyber Games, si vyhrazuje právo změnit tato pravidla.
- 4.2. Změna pravidel musí být oznámena s dostatečným předstihem, nejpozději však 48 hodin před začátkem konání jednotlivých úrovní soutěže na webové stránce soutěže (www.prezentiada.cz). Změna pravidel pro realizaci jednotlivých úrovní soutěže během realizace těchto úrovní není možná.
- 4.3. Tato pravidla budou uveřejněna na webových stránkách soutěže (www.prezentiada.cz).
- 4.4. Na tato pravidla si vyhrazuje spolek Student Cyber Games autorské právo.