

System 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 2 úrovně, jimiž jsou:

OK – Online kolo

GRF – Grandfinále

1.1.4. Soutěž je zahájena online kolem, z něhož nejlepší týmy postupují do grandfinále.

1.1.5. Soutěž se koná na území České republiky a Slovenské republiky.

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, jíž 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 datem poslední změny. Týmy mohou až do skončení registrační fáze prezentaci měnit. Velikost prezentací je omezena na 150 MB. Aby se týmy mohly účastnit online kola, musí uhradit startovné dle bodu 1.3.17 těchto pravidel.

1.2.7. Nominovaný tým si smí k tvorbě prezentace přizvat na pomoc jím zvoleného pedagoga. V případě postupu soutěžního týmu na 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 online kola i grandfinále musí být přítomen celý tým. Pokud jeden nebo více členů chybí nebo se dostaví náhradník, který nebyl schválen, tým nemusí být připuštěn k prezentaci a může být vyloučen ze soutěže.

1.2.9. Účastí v soutěži souhlasí účastníci s Podmínkami spravování osobních údajů spolkem Student Cyber Games, z. s. 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 videa v rámci online kola a s pořízením dokumentace z grandfinále a jejím zveřejněním, zejména pak na webu soutěže a na Facebookových stránkách soutěže.

1.3. Úroveň online kolo (OK)

- 1.3.1. Účelem této úrovně je vybrat 30 nejúspěšnějších týmů v každé kategorii, kterým bude umožněno účastnit se grandfinále. Úroveň online kola se účastní zaregistrované týmy. Pokud se v některé z kategorií zaregistruje více než 100 týmů, vybere nejlepších 100 týmů pořadatel na základě kritéria vizuální zpracování prezentace skládající se z dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace a vizuální atraktivity prezentace.
- 1.3.2. Aby se soutěžní tým mohl účastnit online kola, je povinen do 31. 3. 2020 provést registraci na webu soutěže, zároveň odevzdat soutěžní prezentaci a zaplatit startovné v souladu s bodem 1.3.17 těchto pravidel.
- 1.3.3. Povolené formáty soutěžních prezentací pro online kolo jsou následující: "ppt", "pptx", "pdf", "exe", "odp". V případě použití programu Prezi je tým povinen nahrát spustitelnou verzi prezentace a pořadateli k ní umožnit přístup.
- 1.3.4. Název soutěžní prezentace musí být v následující podobě: „PPT21_Název týmu“.
- 1.3.5. 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.
- 1.3.6. 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 Materiály. Do těchto slidů není povoleno zasahovat jinak, než do předpřipravených prostor vyplnit název týmu, kraj a školu, za niž se soutěže účastní. V případě chybějícího prvního, či posledního slidu může být tým penalizován ztrátou bodů na online kole.
- 1.3.7. Zadání prezentace je pro kategorii A „Akce a reakce“ nebo „Tohle téma je tabu“ pro kategorii B „90, 60, 90“ nebo „Správná odpověď neexistuje“. Soutěžní tým si vybírá jedno zadání, podle kterého prezentaci vypracuje.
- 1.3.8. Soutěžící, užívající materiály nevhodné pro osoby mladší 18 let, urážlivé či jakkoliv jinak nevhodné, budou ze soutěže vyřazeni, a to okamžitě při jejich použití v odevzdávané prezentaci, při registraci, během online kola nebo na grandfinále. Příkladně je tak zakázáno používat materiály propagující lidské násilí, nacistickou ideologii či porno.
- 1.3.9. Online kolo bude probíhat celkově v 10 termínech. Pořadatel si vyhrazuje možnost snížit nebo zvýšit jejich počet, a to na základě počtu registrovaných týmů. Soutěžní týmy budou mít možnost se na jednotlivé termíny online kol přihlásit, a to dle jejich vlastní preference, nejpozději však do 10. 4. 2021. Pokud tak neučiní do stanoveného termínu, určí termín online kola pro tyto soutěžní týmy pořadatel. Z každého online kola postupuje do grandfinále určitý počet týmů, a to na základě počtu týmů účastnících se online kola. Při účasti 3 a méně týmů postupuje do grandfinále 1 tým. Při účasti 4 až 6 týmů postupují do grandfinále 2 týmy. Při účasti 7 a více týmů postupují do grandfinále 3 týmy.
- 1.3.10. Týmy v průběhu online kola před odbornou porotou verbálně i nonverbálně doprovázejí prezentaci, kterou zaslaly pořadatelům do stanoveného data dle 1.3.2. těchto pravidel. Na jaké platformě bude online kolo probíhat oznámí pořadatel soutěže do 31. 3. 2021. Společně s oznámením platformy, na které bude online kolo probíhat, pořadatel rovněž oznámí, jakým způsobem se soutěžní týmy dozví přesný čas své prezentace a jak se k online kolu připojí.

Soutěžním týmům bude ze strany odborné poroty poskytnuta zpětná vazba také prostřednictvím vybrané platformy, a to po skončení online kola. Online kolo bude vysíláno živě na Facebooku soutěže nebo na Youtube kanálu pořadatele.

- 1.3.11. Verbální prezentace musí trvat v rozmezí 7-10 minut. Při nedodržení tohoto časového limitu (oběma směry), bude tým bodově penalizován. Za každých dokončených 10 sekund odchylky od určeného časového intervalu bude týmu udělen 1 trestný bod.
- 1.3.12. Odborná porota hodnotí výstup týmu dle následujících kritérií:
 - 1.3.12.1. Verbální projev (20 % z celkového hodnocení)
 - Plynulost ústního projevu, slovní zásoba, kultivovanost projevu – 20%
 - 1.3.12.2. Vizuální zpracování prezentace (20 % z celkového hodnocení)
 - Vizuální atraktivita – 10 %
 - Dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace – 10 %
 - 1.3.12.3. Zpracování zvoleného tématu (30% z celkového hodnocení)
 - Uchopení tématu, nápaditost, originalita – 15 %
 - Pointa prezentace, hodnota sdělení, dosažení zvoleného cíle – 15 %
 - 1.3.12.4. Práce s informacemi (10 % z celkového hodnocení)
 - Rešerše, zpracování a Interpretace dat – 5 %
 - Správné označení zdrojů ze kterých čerpali – 5 %
 - 1.3.12.5. Schopnost reakce na dotazy moderátora a týmová spolupráce (10 % z celkového hodnocení)
 - Samotná odpověď a její formulace, reakční doba soutěžících, domluva mezi členy na jedné odpovědi, způsob vyjadřování – 10 %

Tyto dotazy jsou pokládány na konci prezentace – nezapočítávají se do časového limitu
 - 1.3.12.6. Další prvky prezentace (10 % z celkového hodnocení)
 - Originální prvky prezentace, schopnost improvizace a reakce na nečekané situace, charisma prezentujících a jiné – 10 %
- 1.3.13. Každý porotce zapisuje své hodnocení na speciálně vytvořený arch. Každý porotce hodnotí na základě kritérií, viz bod 1.3.12.
- 1.3.14. 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 takto zjištěného výsledku se poté ještě odečtou případné trestné body.
- 1.3.15. 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.
- 1.3.16. Bodové ohodnocení bude všem týmům sděleno na webových stránkách soutěže a dále prostřednictvím e-mailu až po vyhodnocení všech soutěžních prezentací. Všechny týmy, které se účastnily online kola a nepostoupily na grandfinále, budou na vyžádání informovány o dosaženém počtu bodů a obdrží stručnou zpětnou vazbu.
- 1.3.17. Podmínkou účasti v online kole je uhrazení startovního za celý tým. Startovné je 150 Kč za tým. Pro týmy ze Slovenské republiky činí startovné 6€. Tyto poplatky se hradí na bankovní účet pořadatele, přičemž soutěžní týmy obdrží společně s potvrzením o postupu do online kola vyhotovenou fakturu obsahující příslušné platební údaje k zaplacení startovního. Startovné tak platí pouze týmy účastníci se online kola, nikoliv týmy registrované do soutěže, které však neprošly nominačním kolem (viz poslední věta bodu 1.3.1. těchto pravidel).

1.4. Úroveň GRF (grandfinále)

- 1.4.1. Účelem této úrovně je určit celkového vítěze soutěže Prezentiáda v každé kategorii, a dále týmy, jež se umístí na 2., 3. a 4. – 30. místě.
- 1.4.2. Do GRF postupuje 30 nejlepších týmů z online kola.
- 1.4.3. Při odstoupení jednoho z týmů, který se probojoval do GRF, si pořadatel vyhrazuje právo na určení jeho náhradníka. Pořadatel má právo vybrat týmy postoupivší na GRF v případě, pokud z online kol postoupí méně než 30 týmů (dle postupového klíče uvedeného v bodě 1.3.9 těchto pravidel)
- 1.4.4. Finále soutěže je pro obě kategorie jednodenní (týmy tvoří prezentaci doma a na finále ji prezentují).
- 1.4.5. Zadání finálové prezentace obdrží soutěžní týmy po skončení online kola. Prezentaci odevzdávají při svém příjezdu na finále. Společně se zadáním prezentace obdrží týmy „kontext“, tj. popis situace, v níž prezentují.
- 1.4.6. Během GRF postoupivší týmy opět verbálně i nonverbálně doprovázejí prezentaci a jsou hodnoceni vícečlennou odbornou porotou.
- 1.4.7. Týmy budou rozděleny do tří skupin po 10 týmech na základě výsledků v online kolech. Pořadí prezentací soutěžních týmů v rámci jednotlivých skupin bude určeno losem. Pořadatel si vyhrazuje právo změnit počet skupin i počet týmů v těchto skupinách, a to v návaznosti na celkový počet týmů účastnících se GRF.
- 1.4.8. Na prezentaci budou mít soutěžní týmy 5 – 6 minut (vzhledem ke kratšímu času na zpracování prezentace).
- 1.4.9. Povolené formáty prezentace na GRF jsou „ppt“, „pptx“, „exe“, „pdf“, „odp“.
- 1.4.10. Odborná porota hodnotí výstup týmu dle následujících kritérií:
 - 1.4.10.1. Verbální a nonverbální projev (20 % z celkového hodnocení)
 - Plynulost ústního projevu, slovní zásoba, kultivovanost projevu – 10%
 - Řeč těla, oční kontakt – 10 %
 - 1.4.10.2. Vizuální zpracování prezentace (15 % z celkového hodnocení)
 - Vizuální atraktivita – 10 %
 - Dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace – 5 %
 - 1.4.10.3. Zpracování zvoleného tématu a kontextu (30 % z celkového hodnocení)
 - Uchopení tématu, nápaditost, originalita – 10 %
 - Pointa prezentace, hodnota sdělení, dosažení zvoleného cíle – 10 %
 - Zvládnutí kontextu – 10 %
 - 1.4.10.4. Práce s informacemi (15 % z celkového hodnocení)
 - Rešerše, zpracování a Interpretace dat – 10 %
 - Správné označení zdrojů ze kterých čerpali – 5 %
 - 1.4.10.5. Schopnost reakce na dotazy moderátora a týmová spolupráce (10 % z celkového hodnocení)
 - Samotná odpověď a její formulace, reakční doba soutěžících, domluva mezi členy na jedné odpovědi, způsob vyjadřování – 10 %

Tyto dotazy jsou pokládány na konci prezentace – nezapočítávají se do časového limitu
- 1.4.10.6. Další prvky prezentace (10 % z celkového hodnocení)
 - Originální prvky prezentace, schopnost improvizace a reakce na nečekané situace, charisma prezentujících a jiné – 10 %
- 1.4.11. Po odprezentování a vyhodnocení prezentací odbornou porotou na základě uvedených kritérií postupují z každé skupiny 3 nejlepší týmy. Těchto celkově 9 týmů následně čeká prezentační souboj o vítězství, jehož podrobnosti se dozví až po postupu do této části.

- 1.4.12. V rámci prezentačního souboje o vítězství bude udělena cena publika na základě online hlasování o vítězi tohoto souboje.
- 1.4.13. Během celého finálového setkání smí být v rámci prezentační místnosti přítomny všechny soutěžní týmy, včetně doprovázejících pedagogů. Připuštění dalších diváků je možné, ale pouze na základě ústního povolení přítomným organizátorem.
- 1.4.14. Vítěz GRF je celkovým vítězem soutěže Prezentiáda.

2 Prezentační setkání

- 2.1. Vedoucím setkání je pořadatel, moderátor a jeho asistenti.
- 2.2. Všechny osoby účastníci 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, z. s., 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, z. s., autorské právo.