

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 ZŠ – určena žákům vyššího stupně základních škol (nebo příslušných ročníků víceletých gymnázií).

Kategorie SŠ – určena studentům středních škol (nebo příslušných ročníků víceletých gymnázií).

1.1.2. Jazykem soutěže je čeština a slovenština.

1.1.3. Soutěž zahrnuje celkem 3 úrovně, jimiž jsou:

NK – Nominační kolo

KK – Krajské kolo

GRF – Grandfinále

1.1.4. Soutěž probíhá od 1. 2. 2022 do 21. 4. 2022 pro základní školy a do 22. 4. 2022 pro střední školy. Soutěž je zahájena vyhlášením soutěže a zveřejněním témat na webových stránkách. Ukončena je s koncem Grandfinále soutěže.

1.1.5. Soutěž se koná na území České republiky a Slovenské republiky. Organizátory vytvořené kraje pro účely Krajského kola nemusí odpovídat administrativnímu členění České republiky nebo Slovenské republiky.

1.2. Soutěžní tým

1.2.1. Tým nominuje škola.

1.2.2. Počet týmů, které škola může registrovat do soutěže, je neomezený.

1.2.3. Celý tým musí být v době odeslání prezentace a konání úrovně, jíž se účastní, studenti 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, kterým 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 18. 3. 2022 23:59 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.

- 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 Krajského kola i Grandfinále musí být přítomen celý tým. Pokud jeden, nebo více členů chybí nebo se dostaví náhradník, který nebyl schválen, nemusí být tým 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 fotografií a další dokumentace v rámci krajského kola a Grandfinále soutěže a jejím zveřejněním, zejména pak na webu soutěže a na Facebookových stránkách soutěže.

1.3. Úroveň Nominační kolo (NK)

- 1.3.1. Nominační kolo probíhá od 1. 2. 2022 do 18. 3. 2022. Kolo je zahájeno spuštěním soutěže a ukončeno uzávěrkou přihlášek s odevzdáváním prezentací.
- 1.3.2. Účelem této úrovně je vybrat 15 nejlepších týmů, které postoupí do Krajského kola.
- 1.3.3. Za jednu školu v rámci jedné kategorie mohou postupovat maximálně 4 týmy. Výjimkou je nenaplnění kapacity Krajského kola, v tomto případě je počet týmů omezen pouze kapacitou Krajských kol.
- 1.3.4. Povolené přípony formátů soutěžních prezentací pro NK 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. Po konzultaci s pořadatelem je možné domluvit se i na jiných příponách.
- 1.3.5. Název souboru soutěžní prezentace musí být v následující podobě: „PPT22_Název týmu“.
- 1.3.6. Prezentace smí obsahovat videozáznam o maximální délce 25 sekund. Prezentace smí obsahovat i odkazy na externí zdroje. Zvuková stopa obsažena být může, musí však být vložena v prezentaci. Její použití je však závislé na technickém vybavení prezentačních prostor.
- 1.3.7. Vizuelní podoba prezentace je v kompetenci soutěžních týmů, avšak první a poslední slajd musí mít pořadateli určenou podobu. Ta je k nalezení na webových stránkách soutěže v oddílu „Ke stažení“.
- 1.3.7.1. Na úvodním slajdu vyplní soutěžní tým do předpřipravených polí název týmu, kraj a školu, za niž se soutěže účastní. Na závěrečném slajdu vyplní soutěžní tým do předpřipravených polí název týmu a hlavní myšlenku prezentace.
- 1.3.7.2. Hlavní myšlenka prezentace je věta jednoduchá, nebo souvětí o délce maximálně 150 znaků, která vystihuje, co nejdůležitějšího chce soutěžní tým prezentací sdělit.
- 1.3.7.3. V případě chybějícího prvního nebo posledního slajdu může být tým penalizován ztrátou bodů v rámci Krajského kola.
- 1.3.8. Zadání prezentace je pro kategorii ZŠ „Co by kdyby“ nebo „Co řešíme o přestávkách“ a pro kategorii SŠ „11. příkázání“ nebo „Jak bych učil já“. Soutěžní tým si vybírá jedno zadání, podle kterého prezentaci vypracuje.

- 1.3.9. 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 Grandfinále, nebo v průběhu vyhodnocování v rámci Nominačního kola. Příkladně je tak zakázáno používat materiály propagující lidské násilí, nacistickou ideologii či pornografii.
- 1.3.10. Nejlepší týmy v obou kategoriích jsou vybrány na základě následujících kritérií:
- 1.3.10.1. Grafické zpracování prezentace (50 % hodnocení):
- Vizuální atraktivita a dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace, správně uvedené zdroje
- Logická ucelenost, obsahová provázanost, struktura, vhodný poměr mezi textovou a grafickou náplní
- Kvalita vložených grafických prvků, čitelnost textu, barevné ladění prezentace a její ucelenost
- 1.3.10.2. Zpracování zvoleného tématu (50 % hodnocení):
- Atraktivita pojetí, vtipnost, originalita, schopnost prezentace zaujmout
- Dodržení zadání zveřejněného na webových stránkách soutěže
- 1.3.11. Za kritéria uvedená v bodě 1.3.7. těchto pravidel mohou soutěžní týmy získat max. 100 bodů.
- 1.3.12. Týmy odevzdávají prezentace do 18. 3. 2022 23:59 na webových stránkách soutěže. Týmy jasně označí 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.
- 1.3.13. Do Krajského kola postupuje v každé kategorii maximálně 15 týmů, které získaly v Nominačním kole nejvyšší bodové hodnocení.
- 1.3.14. Dne 21. 3. 2022 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. Krajská kola probíhají od 28. 3. do 8. 4. 2022 ve všech krajích České republiky a ve 3 regionech na Slovensku. Celkově tedy v rámci soutěže proběhne 17 KK v rámci jedné kategorií.
- 1.4.2. Účelem této úrovně je vybrat 36 nejúspěšnějších týmů v každé kategorii, které postoupí do Grandfinále.
- 1.4.3. Z každého Krajského kola postupují do Grandfinále první dva nejlepší týmy. Současně jsou udělovány tzv. Divoké karty, které umožní postup dalším 2 nejlepším doposud nepostupujícím týmům v každé kategorii. Tyto týmy budou vyhlášeny v den zveřejnění zadání Grandfinále, tzn. 11. 4. 2022.
- 1.4.4. 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, kterou reprezentují, až na výjimky uvedené dále.
- 1.4.5. 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 týmům, které neprošly Nominačním kolem v jiném kraji.

- 1.4.6. Týmy na Krajském kole verbálně i neverbálně doprovázejí prezentaci, kterou zaslaly pořadatelům během Nominačního kola. Po Nominačním kole již není možné prezentaci upravovat, až na výjimečné případy schválené organizátory po domluvě s týmem.
- 1.4.7. Pořadí, ve kterém soutěžní týmy prezentují, bude určeno losem v den Krajského kola.
- 1.4.8. Čas vyhrazený na verbální prezentaci je 7–10 minut. Při nedodržení tohoto časového limitu (oběma směry) bude tým bodově penalizován. Za každých započatých 10 sekund odchylky od určeného časového intervalu bude týmu odečten 1 bod od průměru hodnocení poroty.
- 1.4.9. Během tohoto prezentačního setkání je v místnosti přítomna vícečlenná odborná porota, která je vybrána organizátorem soutěže.
- 1.4.10. Odborná porota hodnotí výstup týmu dle následujících kritérií:
- 1.4.10.1. Verbální a neverbální projev (20 % z celkového hodnocení)
- Plynulost ústního projevu, slovní zásoba, kultivovanost projevu – 10 %
 - Řeč těla, oční kontakt – 10 %
- 1.4.10.2. Vizuelní zpracování prezentace (20 % z celkového hodnocení)
- Vizuální atraktivita – 10 %
 - Dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace – 10 %
- 1.4.10.3. Zpracování zvoleného tématu (30 % z celkového hodnocení)
- Uchopení tématu, nápaditost, originalita – 15 %
 - Pointa prezentace, hodnota sdělení, dosažení zvoleného cíle – 15 %
- 1.4.10.4. Práce s informacemi (10 % z celkového hodnocení)
- Rešerše, zpracování a interpretace dat – 10 %
- 1.4.10.5. Schopnost reakce na dotazy poroty 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. Každý porotce zapisuje své hodnocení na speciálně vytvořený arch. Každý porotce hodnotí na základě kritérií, viz bod 1.3.12.
- 1.4.12. 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 než šest porotců, použije se normální aritmetický průměr. Od takto zjištěného výsledku se poté ještě odečtou případné trestné body.
- 1.4.13. 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.
- 1.4.14. Bodové ohodnocení je všem týmům sděleno až na konci setkání, po prezentacích všech zúčastněných týmů a případné poradě poroty. Na základě získaných bodů je sestaveno pořadí týmů.

- 1.4.15. Na základě výzvy od soutěžících je pořadatel povinen po vyhlášení výsledků nechat nahlédnout do hodnotících archů. Nelze však zpětně vyžadovat jakékoliv úpravy a změny.
- 1.4.16. Během celého setkání mohou být v sále přítomny všechny soutěžní týmy včetně doprovázejících pedagogů. Přípuštění dalších diváků je možné, a to na základě ústního povolení přítomného organizátora.
- 1.4.17. 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.
- 1.4.18. Podmínkou účasti v KK je uhrazení startovného za celý tým. Startovné je 250 Kč za tým, výjimkou jsou až týmy reprezentující pořadatelskou školu, které startovné neplatí. Pro týmy ze Slovenské republiky činí startovné 10 € pro týmy z nepořadatelské školy, týmy z pořadatelské školy opět startovné neplatí.
 - 1.4.18.1. S e-mailem potvrzujícím registraci do soutěže bude vygenerována proforma faktura, která vzejde v platnost v momentě postupu daného týmu do Krajského kola.
 - 1.4.18.2. Platbu je možné provést převodem, a to nejpozději 3 pracovní dny před konáním Krajského kola. Tzn. je-li Krajské kolo 31. 3., faktura musí být zaplacená nejpozději do 25. 3. do 23:59.
 - 1.4.18.3. Startovné je současně možné zaplatit výhradně hotově v den konání soutěže.
 - 1.4.18.4. Po zaplacení bude týmu vystavena faktura sloužící jako doklad o zaplacení.
- 1.4.19. Pořadatel si vyhrazuje právo rozhodnout o změně z Krajských kol na On-line kola.

1.5. **On-line kola**

- 1.5.1. Jedná se o náhradu Krajských kol v případě nepříznivých epidemiologických podmínek. Časový rozsah, účel a postupový klíč zůstává stejný, mění se především místo konání, které se přesouvá do on-line prostředí. Pravidla uvedená u KK, která nerozporují s body níže uvedenými, zůstávají platná i pro toto soutěžní kolo.
- 1.5.2. Soutěžní kolo se uskuteční skrze platformu Google Meet v čase původního KK.
- 1.5.3. Přihlašovací odkaz bude pro soutěžící k nalezení v profilu jejich týmu.
- 1.5.4. Všichni soutěžící musí mít po dobu svých prezentací zapnutou webkameru kvůli možnosti hodnotit jejich neverbální projev. Bez zapnuté kamery není možné být za tuto podkategorii hodnocen.
- 1.5.5. Platba startovného probíhá pouze skrze fakturu vygenerovanou na profilu týmu soutěžících. Platbu je nutné zaplatit nejpozději 3 pracovní dny před konáním Krajského kola. Tzn. je-li Krajské kolo 31. 3., faktura musí být zaplacená nejpozději do 25. 3. do 23:59.

1.6. **Úroveň GRF (Grandfinále)**

- 1.6.1. Grandfinále celého ročníku proběhne 21. 4. 2022 pro kategorii ZŠ a 22. 4. 2022 v kategorii SŠ na Newton University a Prague Congress Center v Praze.
- 1.6.2. Účelem této úrovně je určit celkového vítěze soutěže Prezentiáda v každé kategorii, a dále týmy, jež se umístí na 2., 3. a 4.–6. a 7.–36. místě.

- 1.6.3. Do GRF postupuje první a druhý tým z každého Krajského kola a další dva týmy, jež získaly „Divokou kartu“ (viz bod 1.6).
- 1.6.4. Při odstoupení jednoho z týmů, který se probojoval do GRF, si organizátoři vyhrazení právo na určení jeho náhradníka.
 - 1.6.4.1. V případě, že se o odstoupení týmu organizátoři dozvědí do středy 13. 4. 2022, náhradním týmem bude tým na 3. pozici v daném kraji. V případě, ani tento tým se nebude moci GRF zúčastnit bude postupové místo uvolněno pro další Divokou kartu.
 - 1.6.4.2. Pokud se tým z jakéhokoliv důvodu po 13. 4. 2022 dozví, že se na GRF nemůže prezenčně dostavit, může mu být umožněna prezentace on-line, pouze ale v mimo soutěže. Tým tedy obdrží zpětnou vazbu od poroty, do odpolední části ale postoupit nemůže.
- 1.6.5. Pořadí prezentací soutěžních týmů bude v dopolední části vyhodnoceno algoritmem, který týmy poměrně rozdělí tak, aby úroveň všech skupin byla co nejpodobnější.
- 1.6.6. Pořadí prezentací týmů v odpolední části bude určeno losem.
- 1.6.7. Grandfinále soutěže je pro obě kategorie jednodenní a rozděleno na dopolední a odpolední část.
 - 1.6.7.1. Zadání dopolední části finále týmy obdrží v den posledního Krajského kola, tzn. 11. 4. 2022.
 - 1.6.7.2. Odevzdávání prezentací probíhá stejně jako v NK, a to nejpozději v 20. 4. 2022 23:59 pro kategorii ZŠ a 21. 4. 2022 23:59 pro kategorii SŠ.
- 1.6.8. Týmy budou rozděleny do tří skupin po 12 týmech na základě výsledků v Krajských kolech. Pořadatel si vyhrazuje právo změnit počet skupin i počet týmů v těchto skupinách, a to v návaznosti na celkový počet týmů účastnících se GRF.
- 1.6.9. Cílem dopolední části je vybrat 6 týmů (2 z každé místnosti), které postoupí do části odpolední. Pořadí týmů nebude explicitně určováno.
- 1.6.10. Během GRF postoupivší týmy opět verbálně i neverbálně doprovázejí prezentaci a jsou hodnoceni vícečlennou odbornou porotou.
- 1.6.11. Na prezentaci budou mít soutěžní týmy 5–6 minut (vzhledem ke kratšímu času na zpracování prezentace).
- 1.6.12. Povolené přípony formátů prezentace na GRF jsou „.ppt“, „.pptx“, „.pdf“, „.odp“, .exe. V případě použití programu Prezi je tým povinen nahrát spustitelnou verzi prezentace a pořadateli k ní umožnit přístup. Po konzultaci s pořadatelem je možné domluvit se i na jiných příponách.
- 1.6.13. Na úvodním slajdu vyplní soutěžní tým do předpřipravených polí název týmu, kraj a školu, za niž se soutěže účastní. Na závěrečném slajdu vyplní soutěžní tým do předpřipravených polí název týmu a hlavní myšlenku prezentace.
- 1.6.14. Hlavní myšlenka prezentace je věta jednoduchá, nebo souvětí o délce maximálně 150 znaků, která vystihuje, co nejdůležitějšího chce soutěžní tým prezentací sdělit.
- 1.6.15. Odborná porota je složená z profesionálů v tomto oboru a pro výběr postupujících týmů je tedy stěžejní jejich diskuze po dopolední části Grandfinále, na kterou je v harmonogramu vyhrazeno 30 minut. V průběhu si ale porota zaznamenává podpůrné bodové hodnocení, které se skládá z následujících kritérií:
 - 1.6.15.1. Verbální projev – Plynulost ústního projevu, slovní zásoba, kultivovanost projevu
 - 1.6.15.2. Neverbální projev – Řeč těla, gestikulace, mimika, oděv
 - 1.6.15.3. Vizuální zpracování prezentace – Vizuální atraktivita, dodržení základních doporučených postupů při tvorbě prezentace

- 1.6.15.4. Hlavní myšlenka – Uchopení tématu, nápaditost, originalita, pointa prezentace
- 1.6.15.5. Struktura prezentace – Příběh prezentace, návaznost bodů, úvod a závěr, dynamika
- 1.6.15.6. Práce s informacemi – Rešerše, interpretace dat
- 1.6.15.7. Týmová spolupráce a reakce na dotazy – 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.
- 1.6.15.8. Porotci také mají možnost si až 2 kritéria přidat.
- 1.6.15.9. Váhu a případně i náplň jednotlivých kritérií si porotci mohou upravovat dle svého uvážení. Maximální počty bodů za jedno kritérium musí v součtu vyjít 100 bodů a pro všechny týmy zůstává jednotné.
- 1.6.16. Po odprezentování a vyhodnocení prezentací odbornou porotou na základě uvedených kritérií postupují z každé skupiny 2 nejlepší týmy. Těchto celkově 6 týmů následně čeká prezentační souboj o vítězství, jehož podrobnosti se dozví až po postupu do této části.
- 1.6.17. V rámci prezentačního souboje o vítězství bude udělena cena publika na základě on-line hlasování o vítězi tohoto souboje.
- 1.6.18. 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 přítomného organizátora.
- 1.6.19. Celkové vyhlásování soutěže proběhne po ukončení odpolední části GRF.
- 1.6.20. Pořadatel si vyhrazuje právo rozhodnout o změně z Grandfinále na On-line Grandfinále.

1.7. **On-line Grandfinále (OGRF)**

- 1.7.1. Jedná se o náhradu Grandfinále v případě nepříznivých epidemiologických podmínek. Časový rozsah, účel a postupový klíč zůstává stejný, mění se především místo konání, které se přesouvá do on-line prostředí. Pravidla uvedená u GRF, která nerozpouštějí s body níže uvedenými, zůstávají platná i pro toto soutěžní kolo.
- 1.7.2. Pro dopolední část platí stejná pravidla jako v případě On-line kola.
- 1.7.3. Odpolední část bude veřejně streamovaná na sociálních sítích soutěže Prezentiáda. Konkrétní průběh se soutěžící dozví až po postupu do této části.

1.8. **Divoká karta**

- 1.8.1. Dva z týmů, které se zúčastnily Krajského kola a umístily se na třetím místě, získají dle rozhodnutí pořadatele možnost účastnit se jako 35., resp. 36. tým Grandfinále spolu s ostatními 34 postupujícími z Krajských kol na tzv. „Divokou kartu“.
- 1.8.2. Udělení „Divoké karty“ rozhoduje pořadatel na základě prezentací druhých týmů z Krajských kol spolu s hodnocením porotců.
- 1.8.3. Týmy, jež získaly „Divokou kartu“, jsou o jejím získání informovány nejpozději den po skončení posledního Krajského kola.
- 1.8.4. Tyto týmy se dále řídí pravidly pro GRF.

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. Nesportovním chováním je např. znervózňování a rušení soupeře během prezentace, přehnané projevy emocí, tvrzení mající škodlivý vliv na dobré jméno soutěže.
- 3.8. 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.
- 3.9. 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.