PRAVIDLA SOUTĚŽE

Roadshow O2 NetKnights kvíz

1. Základní ustanovení a účel soutěže

Kyberbezpečnostní kvíz Nadace O2 inspirovaný edukativní hrou NetKnights je celorepubliková vědomostní soutěž zaměřená na kyberbezpečnost, digitální a mediální gramotnost a bezpečné chování v online prostředí (dále jen „Soutěž“). Cílem Soutěže je hravou a soutěžní formou zvýšit povědomí žáků základních škol o bezpečném používání internetu a digitálních technologií, prevenci rizikového chování a rizicích, se kterými se mohou setkat v online prostředí.

Pořadatelem Soutěže je **Nadace O2** (dále jen „Pořadatel“).

Soutěž probíhá ve dvou úrovních:

1. školní kolo,
2. celorepublikové finále.

Školní kola budou probíhat v období **od září 2026 do května 2027**. Celorepublikové finále se uskuteční v červnu 2027.

2. Podmínky účasti

Soutěž je určena základním školám ze všech 14 krajů České republiky, přičemž podmínkou účasti je, že

- škola nominuje do Soutěže nejméně 500 svých žáků ze 3.–9. ročníku; a zároveň
- škola nebyla účastníkem grantového programu vypsaného Pořadatelem za posledních 5 let (počínaje školním rokem 2021/2022).

Do Soutěže budou zařazeny školy, které splňují stanovené podmínky účasti a o jejichž zapojení rozhodl Pořadatel. Pořadatel je rovněž oprávněn udělat výjimku z podmínek účasti.

3. Školní kolo

a) Průběh

Soutěž probíhá v sedmi samostatných ročníkových kategoriích: 3., 4., 5., 6., 7., 8. a 9. ročník.

Žáci dané třídy budou před zahájením kvízu rozděleni do soutěžních týmů po čtyřech hráčích. V početnějších třídách mohou soutěžní tým ve školním kole tvořit i více než čtyři žáci (max. 5 žáků). Každý z těchto týmů soutěží samostatně a získává vlastní soutěžní výsledek. Každý tým si před zahájením soutěže zvolí název týmu.

V případě postupu do celorepublikového finále je však soutěžní tým tvořen striktně 4 žáky a škola nominuje 4 konkrétní zástupce daného týmu.

V rámci týmu žáci společně rozhodují o odpovědi a při zadávání odpovědí u herního pultu se mohou libovolně střídat.

Každý soutěžní tým absolvuje kvíz obsahující 15 soutěžních otázek. Na přečtení i zodpovězení každé otázky má tým maximálně 23 sekund. U každé otázky tým vybírá jednu odpověď ze čtyř nabízených možností A, B, C, D. Po uplynutí časového limitu již není možné odpověď na danou otázku změnit nebo dodatečně zadat. Soutěžní otázky vycházejí z tematických oblastí edukativní hry NetKnights a zaměřují se zejména na kyberbezpečnost, prevenci rizikového chování a bezpečný pohyb v online prostředí. Pro účely obsahu jsou otázky rozděleny do dvou věkových kategorií: 1. stupeň ZŠ – 3.–5. ročník a 2. stupeň ZŠ – 6.–9. ročník. Po zodpovězení otázky bude soutěžícím poskytnuto vysvětlení správné odpovědi; toto vysvětlení nemá vliv na časový limit pro zodpovězení následující otázky. Výsledek každého týmu je zaznamenán soutěžním systémem v podobě celkového dosaženého skóre.

b) Bodování a určení pořadí

Pořadí soutěžních týmů se určuje podle jejich celkového skóre dosaženého v kvízu. Tým s vyšším celkovým skóre se umisťuje před týmem s nižším celkovým skóre. Za každou soutěžní otázku může tým získat maximálně 1 000 bodů. Body jsou přidělovány za správnou odpověď, přičemž jejich výše závisí na rychlosti odpovědi. Čím dříve tým správně odpoví v rámci stanoveného časového limitu 23 sekund, tím vyšší počet bodů za danou otázku získá. S ubývajícím časem se počet bodů za správnou odpověď postupně snižuje, přičemž se zohledňuje každá setina sekundy v rámci stanoveného časového limitu 23 sekund. Za každou nesprávnou odpověď se týmu odečítá 50 bodů. Pokud tým na otázku v časovém limitu neodpoví, získává za danou otázku 0 bodů. Konkrétní způsob výpočtu bodového hodnocení v závislosti na rychlosti odpovědi bude soutěžícím zpravidla vysvětlen i před zahájením samotného kvízu.

V případě shodného celkového skóre rozhodne o pořadí dodatečná rozstřelová otázka. V případě další shody mohou být položeny další rozstřelové otázky až do určení pořadí.

Tato pravidla pro určení pořadí se použijí při vyhodnocení výsledků v rámci školy, vyhodnocení školního kola (krajská úroveň) i celorepublikového finále (viz dále).

c) Vyhodnocení a ocenění v rámci školy

Po absolvování Soutěže budou vyhodnoceny výsledky všech soutěžních týmů zapojených v rámci dané školy. **Výsledky týmů jsou pro účely školního pořadí porovnávány napříč všemi zapojenými třídami a ročníky dané školy.** Tři nejúspěšnější soutěžní týmy z každé zapojené školy obdrží věcné ceny od Pořadatele. Pro určení tří nejúspěšnějších týmů školy se použijí pravidla pro určení pořadí stanovená v článku 3b těchto pravidel. Vyhodnocení v rámci školy nemá vliv na vyhodnocení Školního kola pro postup do celorepublikového finále (viz 3d níže).

d) Vyhodnocení Školního kola a postup do celorepublikového finále

O postup do celorepublikového finále soutěží **každý soutěžní tým s ostatními zapojenými soutěžními týmy stejného ročníku v rámci příslušného kraje**. Z každého kraje postupuje do celorepublikového finále vždy jeden nejlépe umístěný:

- tým 3. ročníku,
- tým 4. ročníku,
- tým 5. ročníku,
- tým 6. ročníku,
- tým 7. ročníku,
- tým 8. ročníku,
- tým 9. ročníku.

V každém kraji tak může do celorepublikového finále postoupit maximálně **sedm týmů, vždy jeden za každý soutěžní ročník**.
Například tým 3. ročníku, který dosáhne nejlepšího výsledku ze všech zapojených týmů 3. ročníku v daném kraji, se stává krajským vítězem v kategorii 3. ročníku a získává právo účasti v celorepublikovém finále.

Stejným způsobem budou určeni krajští vítězové ostatních ročníkových kategorií. Pokud se postupující tým nemůže celorepublikového finále zúčastnit nebo se účasti vzdá, může Pořadatel nabídnout účast dalšímu nejlépe umístěnému týmu stejného ročníku z daného kraje.

4. Celorepublikové finále

Celorepublikové finále se uskuteční v červnu 2027 v O2 universu v Praze. Při účasti všech krajů bude každou ročníkovou kategorii tvořit maximálně 14 soutěžních týmů. Do celorepublikového finále tak může postoupit celkem až 98 týmů:

- 14 týmů 3. ročníku,
- 14 týmů 4. ročníku,
- 14 týmů 5. ročníku,
- 14 týmů 6. ročníku,
- 14 týmů 7. ročníku,
- 14 týmů 8. ročníku,
- 14 týmů 9. ročníku.

Každý ročník soutěží samostatně a prochází třemi fázemi: **Rozřazovací kola**, **Semifinále** a **Finále ročníku**. Aby byly všechny ročníky aktivní po celý den a soutěž gradovala společně, probíhá finálový den v následujících blocích:

1. **Dopolední blok:** postupně se odehrají všechna rozřazovací kola napříč všemi ročníky (3.–9. ročník).
2. **Odpolední blok (1. část):** postupně proběhnou semifinálová kola všech ročníků.
3. **Závěrečný blok dne:** proběhnou finálová kola všech ročníků a závěrečné slavnostní vyhodnocení.

   Podrobné organizační informace a přesný časový harmonogram celorepublikového finále budou postupujícím školám sděleny s dostatečným předstihem před jeho konáním.

Rozřazovací kola

Do finále každého ročníku postupuje 14 týmů. Týmy jsou seřazeny podle skóre dosaženého v předchozích kolech a rozděleny do dvou vyrovnaných skupin (mix týmů s vyšším i nižším skóre) po 7 týmech:

- **1. rozřazovací kolo (7 týmů):** hraje se současně na 7 pultech.
- **2. rozřazovací kolo (7 týmů):** hraje se současně na 7 pultech.

Každé rozřazovací kolo odehraje kvíz o 15 otázkách s limitem 23 sekund na otázku.

Postup: Z každého rozřazovacího kola postupují **4 nejlepší týmy** (celkem tedy **8 týmů** do semifinále v rámci daného ročníku).

Semifinále

Postupujících 8 týmů se utká v jednom společném semifinálovém kole.

- Hraje se současně na **8 pultech**.
- Kvíz obsahuje 15 soutěžních otázek (limit 23 sekund na otázku).

Postup: Do finále ročníku postupují **4 nejúspěšnější týmy** s nejvyšším bodovým ziskem v semifinále.

Finále

Ve finále ročníku se utkají 4 nejlepší týmy o titul celkového vítěze ročníku.

- Hraje se na **4 pultech**.
- Kvíz obsahuje 15 soutěžních otázek (limit 23 sekund na otázku).

Vyhodnocení a ocenění:
Vítězem ročníku se stává tým, který ve finále ročníku získá největší počet bodů. Za každý ročník (3.–9. třída) bude oceněn **1 nejlepší tým**, celkem tedy **7 vítězných týmů (28 dětí)**, které obdrží hodnotné věcné ceny.

Společná ustanovení pro finále:
Pravidla bodování a určení pořadí podle článku 3b těchto pravidel se použijí ve všech fázích celorepublikového finále. Pokud se některé ročníkové kategorie celorepublikového finále nezúčastní všech 14 postupujících týmů ani po případném oslovení náhradníků podle článku 3d těchto pravidel, je Pořadatel oprávněn přiměřeně upravit rozdělení týmů a organizaci jednotlivých herních bloků tak, aby byly v maximální možné míře zachovány rovné soutěžní podmínky.

5. Regulérnost soutěže a technické komplikace

Během soutěžního kvízu není dovoleno využívat pomoc osob, které nejsou členy soutěžního týmu, ani jiné prostředky, které by mohly soutěžnímu týmu poskytnout neoprávněnou výhodu. V případě závažného nebo opakovaného porušení pravidel je Pořadatel oprávněn daný tým z hodnocení Soutěže vyřadit. Pokud v průběhu kvízu nastane prokazatelná technická závada, která může mít vliv na výsledek soutěžního týmu, je Pořadatel oprávněn rozhodnout o opakování dotčené otázky, části kvízu nebo celého kvízu daného týmu. Při řešení technických a mimořádných situací bude Pořadatel postupovat tak, aby byly v maximální možné míře zachovány srovnatelné a rovné podmínky pro všechny soutěžní týmy.

6. Změny soutěže a mimořádné okolnosti

Pořadatel si vyhrazuje právo změnit termín nebo místo konání Soutěže či její části. Pořadatel je oprávněn Soutěž přerušit, předčasně ukončit nebo přiměřeně upravit její pravidla. O podstatných změnách budou dotčené školy informovány bez zbytečného odkladu. Pořadatel je zároveň oprávněn rozhodnout o situacích, které nejsou těmito pravidly výslovně upraveny, vždy s ohledem na zachování spravedlivých podmínek Soutěže.

7. Zpracování osobních údajů

7.1 Správce a zpracovatel osobních údajů

a) Správcem osobních údajů zpracovávaných v souvislosti se Soutěží je Nadace O2, se sídlem Za Brumlovkou 266/2, 140 22 Praha 4 – Michle, IČO: 26700000 (Pořadatel). Kontaktní e-mail: dominika.herdova@o2.cz

b) Organizací a technickým zajištěním Soutěže je pověřen organizátor – společnost QUZIT ROOM s.r.o., IČO: 218 21 097, se sídlem Na Harfě 916/9a, 190 00 Praha 9, který pro Pořadatele zpracovává osobní údaje v pozici zpracovatele na základě písemné smlouvy o zpracování osobních údajů podle čl. 28 GDPR.

7.2 Osobní údaje jsou zpracovávány pro následující účely:

a) organizace, průběh a vyhodnocení Soutěže (školní kola, krajská pořadí a celorepublikové finále):

- Rozsah údajů: Kontaktní údaje zástupců a učitelů škol (jméno, příjmení, e-mail, telefon, název a adresa školy) a údaje o soutěžících žácích (křestní jméno, příjmení, ročník, název týmu, škola, dosažené skóre).
- Právní základ: Oprávněný zájem Pořadatele podle čl. 6 odst. 1 písm. f) GDPR.

b) Zajištění neveřejného živého přenosu (streamu) z celorepublikového finále:

- Rozsah údajů: Obrazový a zvukový přenos z průběhu finálového utkání.
- Účel: Zprostředkování živého náhledu na finálová utkání rodičům, případně dalším zákonným zástupcům soutěžících žáků prostřednictvím unikátního neveřejného odkazu.
- Právní základ: Plnění smlouvy podle čl. 6 odst. 1 písm. b) GDPR.

c) Ochrana právních nároků a kontrola regulérnosti:

- Právní základ: Oprávněný zájem Pořadatele podle čl. 6 odst. 1 písm. f) GDPR.

7.3 Osobní údaje mohou být zpřístupněny pouze:

a) Zpracovateli (organizátorovi) a jeho pověřeným pracovníkům realizujícím Soutěž na školách a v O2 universu,

b) Technickým dodavatelům IT infrastruktury, soutěžního/hlasovacího systému a platformy pro zajištění neveřejného streamu.

7.4 Osobní údaje jsou zpracovávány výhradně na území Evropské unie (EHP) a nebudou předávány do třetích zemí mimo EHP ani mezinárodním organizacím.

7.5 Osobní údaje budou uchovávány po dobu trvání daného ročníku Soutěže a následně po dobu nezbytnou pro vyhodnocení, předání cen a vypořádání případných nároků či reklamací (nejdéle 1 rok od oficiálního ukončení daného ročníku Soutěže).

7.6 V rámci Soutěže nedochází k automatizovanému rozhodování ani profilování.

7.7 Zástupci škol, učitelé, žáci a jejich zákonní zástupci mají v souvislosti se zpracováním osobních údajů následující práva dle GDPR:

- Právo na přístup k osobním údajům (čl. 15 GDPR),
- Právo na opravu nepřesných či neúplných údajů (čl. 16 GDPR),
- Právo na výmaz („právo být zapomenut“) (čl. 17 GDPR),
- Právo na omezení zpracování (čl. 18 GDPR),
- Právo vznést námitku proti zpracování osobních údajů prováděnému na základě oprávněného zájmu Pořadatele (čl. 21 GDPR),

Právo podat stížnost u dozorového úřadu, kterým je Úřad pro ochranu osobních údajů (Pplk. Sochora 27, 170 00 Praha 7, www.uoou.cz).

8. Závěrečná ustanovení

Zapojením do Soutěže škola potvrzuje, že se s těmito pravidly seznámila a souhlasí s podmínkami účasti v Soutěži. Škola je povinna zajistit dodržování těchto pravidel v rozsahu, v jakém se vztahují na její soutěžní týmy.

Aktuální pravidla soutěže najdete na stránce O2 NetKnights kvíz na školách. K dispozici je zde také metodika pro navazující práci s tématy online bezpečnosti ve výuce a další aktuální informace o soutěži.

Tato pravidla nabývají účinnosti dne **30.9.2026**

V **Praze,** dne **30.9.2026**
Nadace O2