

Organizačný poriadok súťaže

Názov súťaže: Energocraft

Organizátor súťaže: Yvents, s.r.o., Mierová 29, 821 05 Bratislava

Číslo schváleného organizačného poriadku súťaže: 2026/17010:2-F9210

Čl. 1

Úvodné ustanovenie

Organizačný poriadok súťaže je vypracovaný v súlade so smernicou č. 19/2024 o súťažiach a predmetových olympiádach (ďalej len „smernica“), ktorá nadobudla účinnosť 1. septembra 2024.

Čl. 2

Poslanie súťaže a jej charakteristika

1. Poslaním súťaže je:

- **Podporovať STEM vzdelávanie** prostredníctvom hravej, interaktívnej a projektovo orientovanej formy učenia so zameraním na energetiku, techniku a moderné technológie.
- **Vzdelávať žiakov o energetike, elektrárňach a fungovaní energetických systémov** spôsobom, ktorý rozvíja ich záujem o prírodovedné, technické a technologické odbory.
- **Budovať u mladých ľudí povedomie o udržateľnej energetike**, nízkoemisných zdrojoch energie, energetickej efektívnosti a význame inovácií pri riešení environmentálnych a spoločenských výziev.
- **Rozvíjať technické myslenie, digitálne zručnosti, tvorivosť a schopnosť riešiť problémy** prostredníctvom praktických úloh, modelovania, tímovej spolupráce a aplikácie poznatkov z matematiky, fyziky, informatiky a technických predmetov.
- **Podporovať súťaživosť, spoluprácu a komunikačné zručnosti žiakov**, ako aj ich schopnosť pracovať v tíme, prezentovať riešenia a spoločne hľadať inovatívne prístupy k problémom z oblasti energetiky.
- **Prepájať odborné teoretické vedomosti s praktickými zručnosťami**, čím sa posilňuje pozitívny vzťah žiakov k technickým a odborným vyučovacím predmetom.
- **Podporovať projektové a zážitkové vyučovanie**, v ktorom žiaci aktívne skúmajú javy z oblasti energetiky, navrhujú riešenia a rozvíjajú svoje analytické, logické a konštrukčné schopnosti.
- **Motivovať žiakov k štúdiu technických, prírodovedných a energetických odborov** a prispievať tak k ich profesijnej orientácii smerom k perspektívnym povolaniam budúcnosti.
- **Približovať mladým ľuďom význam energetiky pre spoločnosť, priemysel a každodenný život** a ukazovať im možnosti ich budúceho uplatnenia v oblasti techniky, inovácií a udržateľného rozvoja.

2. Súťaž je zameraná na tvorbu projektov nízkoemisných a obnoviteľných zdrojov energie (jadrové, vodné, veterné a slnečné elektrárne) v počítačovej hre Minecraft.
3. Súťaž prebieha online. Súťažiaci v kategórii Java stavajú svoje projekty online na Minecraft serveri organizátora, súťažiacim v kategórii Education je po registrácii do súťaže pridelený špeciálny svet, v ktorom stavajú svoj projekt na školských kontách v rámci licencie Microsoft Office 365 od Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky. Výsledné projekty vyexportujú v požadovanom formáte uvedenom v čl. 4 v bode 8 a zašlú emailom na sutaz@energocraft.sk.
4. Súťaž je pravidelná a organizuje sa každoročne koncom októbra/začiatkom novembra. Registrácia a stavba projektov v Minecrafte prebieha do konca januára. Finále sa koná po jarných prázdninách a písomných maturitách v marci/apríli. Prvýkrát sa súťaž organizovala v školskom roku 2021/2022 a na Slovensku bola unikátna.
5. Súťaž je podľa čl. 3 ods. 1 smernice č. 19/2024 o súťažiach a predmetových olympiádach určená pre žiakov základných a stredných škôl.
6. Názov súťaže je tzv. portmanteau slovo, ktoré vzniklo spojením častí dvoch slov: Energia a Minecraft = Energocraft. Názov v sebe nesie tému súťaže a médium, v ktorom súťaž prebieha – online v obľúbenej počítačovej hre Minecraft.
7. Súťaže sa môžu zúčastniť jednotlivci alebo dvoj- až trojčlenné tímy v jednej alebo oboch verziách (Java/Education) v príslušnom školskom roku.
8. Súťažiaci sa môžu prihlásiť na základe vlastného záujmu alebo na základe podnetu zo strany učiteľa odborného predmetu, ktorý využíva na svojich hodinách Minecraft Education v rámci licencie Microsoft Office 365 od Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky.

Čl. 3

Organizátor a subjekty podieľajúce sa na organizácii súťaže

1. Organizátorom súťaže je:

Yvents, s.r.o.

Mierová 29, 821 05 Bratislava – mestská časť Ružinov

kontakt: Mgr. Karol Cagáň, PhD., konateľ,

karol.cagan@yvents.sk, +421 907 336 349

IČO 50 224 123, právna forma: spoločnosť s ručením obmedzeným

2. Hlavným odborným garantom súťaže je:

Slovenské elektrárne, a.s.

Pribinova 40, 811 09 Bratislava – mestská časť Ružinov

kontakt: Mgr. Barbora Rumplic, senior špecialistka komunikácie,
barbora.rumpli@seas.sk, +421 910 673 231

IČO: 35 829 052, právna forma: akciová spoločnosť

Organizátor zabezpečuje tvorbu web stránky súťaže, organizáciu a priebeh súťaže, komunikáciu so súťažiacimi, pedagógmi a školami, správu Minecraft a Discord servera, propagáciu súťaže, vyhodnotenie a distribúciu cien.

Hlavný odborný garant poskytuje odborné zázemie, dohliada na obsahové zadanie súťaže, určuje hodnotiace kritériá na základe zvolenej odbornej témy z oblasti elektrární a pôsobí ako člen odbornej komisie pri hodnotení výsledných projektov. V neposlednom rade prispieva k propagácii súťaže.

Čl. 4

Organizačné zabezpečenie súťaže a dokumenty

1. Súťaž sa organizuje online v štyroch kategóriách:

- a) v kategórii Základné školy Minecraft Java pre žiakov základných škôl a žiakov prímý až kvarty osemročných gymnázií na území Slovenskej republiky,
- b) v kategórii Základné školy Minecraft Education pre žiakov základných škôl a žiakov prímý až kvarty osemročných gymnázií na území Slovenskej republiky,
- c) v kategórii Stredné školy Minecraft Java pre žiakov stredných škôl a žiakov kvinty až oktávy osemročných gymnázií na území Slovenskej republiky,
- d) v kategórii Stredné školy Minecraft Education pre žiakov stredných škôl a žiakov kvinty až oktávy osemročných gymnázií na území Slovenskej republiky.

2. Organizátor vydáva každoročne metodicko-organizačné pokyny platné pre príslušný ročník. Súťaž je bližšie špecifikovaná v metodicko-organizačných pokynoch, ktoré organizátor zasiela všetkým školám a ministerstvu na adresu elektronickej pošty zverejnenej na webovom sídle sutaze@minedu.sk.

3. Organizátor súťaže preberá zodpovednosť za zabezpečenie nerušeného a kvalitného priebehu súťaže, zabezpečuje rovnaké súťažné podmienky pre všetkých účastníkov.
4. Súťaž Energocraft je organizovaná a realizovaná ako otvorená, čiže s celoštátnym kolom, ktoré pozostáva z dvoch častí hodnotenia. Jednotlivé časti koordinujú príslušné odborné komisie v súlade s týmto organizačným poriadkom a garantujú ich regulárny priebeh, odbornosť a kvalitu.
5. Termíny registrácie do súťaže a uzávierky zaslania projektov sú uverejnené na webovej stránke organizátora, kde je uvedený časový harmonogram, kritériá, podmienky a pravidlá súťaže.
6. Súťaž prebieha vo verziách Minecraft Java Edition 1.21.1. a Minecraft Education. V kategórii Java na Minecraft serveri organizátora, v kategórii Education na školských kontách v rámci licencie Microsoft Office 365 od Ministerstva školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky. Organizátor neposkytuje licencie k súťaži.

Podmienky technického a materiálneho vybavenia:

7. Požiadavky pre Minecraft Java:
 - a) Projekt musí byť postavený na serveri organizátora. Súťažiaci (jednotlivec alebo tím) získa prístup po registrácii a podrobný návod mailom.
 - b) Súťažiaci jednotlivec alebo tím odovzdáva krátke prezentačné video svojho projektu (max. 1 minúta), ktoré zašle na sutaz@energocraft.sk.
8. Požiadavky pre Minecraft Education:
 - a) Projekt musí byť vytvorený na špeciálnom svete, pridelenom organizátorom, ktorý súťažiaci (jednotlivec alebo tím) dostane po registrácii mailom.
 - b) Súťažiaci jednotlivec alebo tím odovzdá súbor sveta (.mcworld) a krátke prezentačné video svojho projektu (max. 1 minúta), ktoré zašle na sutaz@energocraft.sk.
9. Úspešné odovzdanie projektu je podmienené zaslaním všetkých požadovaných súčastí najneskôr do termínu uzávierky súťaže na adresu sutaz@energocraft.sk. Projekt, ktorý nebude odovzdaný v stanovenom termíne alebo nebude spĺňať podmienky uvedené v bode 7 a 8 tohto článku, nebude do súťaže zaradený a nebude odbornou komisiou hodnotený.
10. Organizátor do 20 dní po ukončení súťaže vypracuje a zašle Ministerstvu školstva, výskumu, vývoja a mládeže Slovenskej republiky písomnú správu o priebehu súťaže.

Čl. 5

Štruktúra rozpočtu, použitie a postup pri zúčtovaní finančných prostriedkov

1. Všetky finančné prostriedky na organizačné zabezpečenie súťaže hradí hlavný odborný garant súťaže Energocraft – Slovenské elektrárne, a.s.:
 - a) technické zabezpečenie online súťaže – príprava web stránky súťaže, príprava a údržba online serverov, vytvorenie Minecraft serveru na mieru, prepojenie Minecraft serveru na webovú stránku organizátora: yzone.sk, vytvorenie registračných formulárov, komunikácia so súťažiacimi, pedagógmi a školami
 - b) online kampaň na propagáciu súťaže – tvorba kreatívy kampane (grafiky + copywriting), sociálne siete, priame oslovovanie škôl, promo na portáloch mediálnych partnerov
 - c) výhry a diplomy
 - d) doprava víťazných tímov na finále súťaže
 - e) strava víťazných tímov na finále súťaže
2. Finančné prostriedky na zabezpečenie súťaže sú použité na úhradu nákladov spojených s organizáciou v zmysle platného organizačného poriadku.
3. Zúčtovanie finančných prostriedkov sa realizuje v zmysle podpísaného preberacieho protokolu medzi Yvents, s.r.o. a Slovenské elektrárne, a.s., ktorý potvrdzuje prebratie jednotlivých zrealizovaných položiek v rámci súťaže.

Čl. 6

Odborné a organizačné zabezpečenie súťaže a činnosti odborných komisií

1. Na riadenie dvoch častí súťaže sa zriaďujú odborné komisie, a to:
 - a) Odborná komisia zložená z troch zástupcov organizátora zodpovedá za hodnotenie prvej časti. V každej zo štyroch kategórií vyberie na základe hodnotiacich kritérií uvedených v článku 9 bod 1 päť najlepších projektov. Tieto projekty postupujú na hodnotenie celoštátnej odbornej komisií.
 - b) Celoštátna odborná komisia zodpovedá za hodnotenie piatich najlepších projektov v každej zo štyroch kategórií na základe hodnotiacich kritérií uvedených v článku 9 bod 2.
2. Členstvo v odborných komisiách je dobrovoľné a nezastupiteľné. Funkčné obdobie členov komisie je platné na dobu schváleného organizačného poriadku súťaže, a

to spravidla na päť rokov. V prípade vážnych dôvodov môže predseda alebo ktorýkoľvek člen komisie požiadať orgán, ktorý ho vymenoval, o uvoľnenie z funkcie.

Celoštátna odborná komisia (COK)

Je orgánom zabezpečujúcim odbornú úroveň súťaže. Tvorí ju predseda a členovia.

3. Vedúci zamestnanec organizačného útvaru ministerstva, v ktorého gescii sú súťaže, vymenúva a odvoláva na návrh organizátora členov celoštátnej odbornej komisie súťaže. Členovia komisie si na svojom prvom zasadnutí spomedzi seba volia predsedu.

Úlohou COK je najmä:

- Odborno-technický dohľad nad súťažou
 - Prispievať k zvyšovaniu kvality organizácie a realizácie súťaže
 - Hodnotiť projekty žiakov a dbať na to, aby obsah a náročnosť v jednotlivých kategóriách súťaže boli v súlade s mentálnou vyspelosťou súťažiacich
4. Členovia celoštátnej odbornej komisie sa vymenúvajú z radov odborníkov na počítačovú hru Minecraft a zástupcov hlavného odborného garanta, Slovenské elektrárne, a.s..
 5. Celoštátna odborná komisia sa schádza najmenej raz do roka. Stretnutia sa uskutočňujú online.

Čl. 7

Štruktúra súťaže

1. Súťaž Energocraft je organizovaná a realizovaná ako otvorená, čiže s celoštátnym kolom.
2. Celoštátne kolo pozostáva z dvoch častí hodnotenia. Prvú časť hodnotí odborná komisia zložená z troch zástupcov organizátora, ktorá vyberie v každej zo štyroch kategórií 5 najlepších projektov na základe kritérií uvedených v článku 9 bod 1. Tieto projekty postupujú na hodnotenie celoštátnej odbornej komisie.
3. Členovia celoštátnej odbornej komisie ohodnotia projekty na základe kritérií uvedených v článku 9 bod 2 a v každej kategórii sa určí na základe sčítaných bodov finálne poradie na prvom až piatom mieste.
4. Víťazné tímy na prvom mieste v štyroch kategóriách sú pozvané s celými svojimi triedami do zábavno-vzdelávacieho centra Energoland Slovenských elektrární pri jadrovej elektrárni Mochovce, kde absolvujú prehliadku Energolandu a na finále súťaže odprezentujú svoje projekty a prevezmú výhry.

Čl. 8

Kategórie súťaže

1. Žiaci základných a stredných škôl sa zaregistrujú online na webovej stránke organizátora yzone.sk do jednej alebo dvoch zo štyroch kategórií súťaže Energocraft:
 - Základné školy Java – pre žiakov základných škôl a žiakov prímý až kvarty osemročných gymnázií
 - Základné školy Education – pre žiakov základných škôl a žiakov prímý až kvarty osemročných gymnázií
 - Stredné školy Java – pre žiakov stredných škôl a žiakov kvinty až oktávy osemročných gymnázií
 - Stredné školy Education – pre žiakov stredných škôl a žiakov kvinty až oktávy osemročných gymnázií
2. Súťažiaci sa môžu prihlásiť do oboch verzií – Java aj Education, buď v kategórii základných alebo stredných škôl.
3. Do súťaže sa zapájajú žiaci ako jednotlivci, v dvoj- alebo trojčlennom tíme. V prípade dvoj- a trojčlenného tímu musia všetci súťažiaci vekovo spĺňať kategóriu, do ktorej sa prihlasujú.
4. V prípade tímov s viac ako tromi členmi bude daný tím diskvalifikovaný.

Čl. 9

Spôsob hodnotenia, hodnotiace kritériá

1. Celoštátne kolo pozostáva z dvoch častí hodnotenia. Prvú časť hodnotí odborná komisia zložená z troch zástupcov organizátora, ktorá vyberie v každej zo štyroch kategórií 5 najlepších projektov, ktoré následne postupujú na hodnotenie celoštátnej odbornej komisie.

Kritériá hodnotenia:

- a) Úplnosť (dokončenosť) stavby (50 bodov)
- b) Prepracovanosť projektu (25 bodov)
- c) Celkový dojem projektu (15 bodov)
- d) Video projektu (10 bodov)

Spolu: 100 bodov

2. Kritériá hodnotenia druhého kola určuje hlavný odborný garant, Slovenské elektrárne, ako zadávateľ témy daného ročníka, následne s nimi oboznámi členov celoštátnej odbornej komisie. Každú verziu (Java a Education) hodnotia traja

členovia odbornej poroty, ktorí disponujú odbornou kvalifikáciou na posúdenie
buď verzie Java alebo verzie Education.

Kritériá hodnotenia:

- a) Zvolené zdroje výroby elektriny, dôraz na výber nízkoemisných a obnoviteľných zdrojov (40 bodov)
 - b) Reálnosť projektu (25 bodov)
 - c) Nápaditosť a originalita (15 bodov)
 - d) Prepracovanosť projektu (10 bodov)
 - e) Video projektu (10 bodov)
- Spolu: 100 bodov

3. Hodnotenie sa uskutočňuje tajne, po odovzdaní tabuliek hodnotenia od jednotlivých porotcov za každú kategóriu zvlášť, organizátor body spočíta a vytvorí sa výstupná tabuľka v každej kategórii súťažiacich od najvyššieho počtu bodov po najnižší.
4. Celoštátna odborná komisia zostavuje poradie piatich najlepších projektov v každej zo štyroch kategórií.
5. Celoštátna odborná komisia má právo udeliť špeciálne ocenenia (môže byť cena pre najoriginálnejší projekt alebo pre najviac zapojených študentov z jednej školy).
6. Víťazné tímy na prvom mieste v štyroch kategóriách získajú na slávnostnom vyhodnotení diplom a výhru v zábavno-vzdelávacom centre Energoland Slovenských elektrární pri jadrovej elektrárni Mochovce. Zároveň triedy víťazných tímov získajú výlet do Energolandu a jeho prehliadku. Tímom na druhom a treťom mieste je diplom zaslaný poštou, výhra elektronicky mailom.
7. Finále súťaže sa uskutoční pri slávnostnom vyhodnotení a odovzdávaní cien v zábavno-vzdelávacom centre Energoland Slovenských elektrární pri jadrovej elektrárni Mochovce, na ktorom budú vyhlásené víťazné tímy na 1. mieste.
8. Tímy, ktoré sa umiestnili na 1. – 5. mieste sú kontaktované organizátorom emailom, konečné poradie je uverejnené na webovej stránke organizátora.
9. Rozhodnutie celoštátnej odbornej komisie je nemenné a konečné.
10. Prípadnú sťažnosť na hodnotenie, resp. priebeh súťaže je potrebné adresovať celoštátnej odbornej komisii a organizátorovi súťaže do 7 pracovných dní od vyhlásenia výsledkov elektronicky alebo poštou.

Čl. 10

Odborná príprava žiakov na domáce súťaže

1. Organizátor odporúča školám, aby do celoštátneho kola prihlasovali najvýraznejšie talenty.
2. Prácu súťažiaciho na projekte koordinuje učiteľ odborného predmetu. Každý pedagóg zodpovedá za odbornú prípravu žiakov.
3. Tvorba súťažného projektu môže prebiehať v čase vyučovacieho procesu aj mimo neho. Príprava na súťaž je založená na systematickej individuálnej alebo skupinovej práci so žiakmi.
4. Činnosť pedagogických zamestnancov a žiakov základných a stredných škôl na súťaži sa hodnotí ako činnosť priamo súvisiaca s výchovno-vzdelávacím procesom.

Čl. 11

Podmienky účasti a postupový kľúč

1. Účasť žiakov základných a stredných škôl na súťaži je podmienená prihlásením – vyplnením elektronickej prihlášky na webovej stránke organizátora: yzone.sk.
2. Prihlásený účastník, resp. jeho zákonný zástupca, súhlasí so spracovaním a zverejnením poskytnutých osobných údajov a audiovizuálnych záznamov zo súťaže na webovej stránke yzone.sk.
3. Súťažiaci je povinný splniť požiadavky uvedené v Čl. 8 Organizačného poriadku a dodržiavať metodicko-organizačné pokyny súťaže.
4. Technické požiadavky na hru:
 - Minecraft Java Edition 1.21.1
 - Minecraft Education – licencia Microsoft Office 365 od MŠVVaM SR
5. Každý súťažiaci tím je povinný do termínu uzávierky poslať na sutaz@energocraft.sk video svojho Minecraftového projektu v trvaní max. 1 minúty. Súťažiaci vo verzii Education posielajú na túto mailovú adresu aj súbor sveta (.mcworld). Projekt súťažiach vo verzii Java je dostupný na hodnotenie porote online, nakoľko sa nachádza na serveri.
6. Po uzávierke projektov skontrolujú zástupcovia organizátora, či projekty spĺňajú stanovené podmienky. V prípade porušenia podmienok súťaže výkon súťažiaciho/-ich nebude hodnotený a bude/-ú diskvalifikovaný/-í.

7. Postupový kľúč je uvedený v Čl. 9.

Čl. 12

Práva a povinnosti súťažiacich

1. Súťažiaci majú právo:

- a) vyžadovať od organizátora súťaže, aby plnil vopred stanovené podmienky súťaže, rovnaké pre všetkých súťažiacich,
- b) byť vopred oboznámený s kritériami hodnotenia,
- c) podať sťažnosť proti priebehu a umiestneniu v súťaži,
- e) vyžadovať od organizátora podujatia potvrdenie o účasti, prípadne o umiestnení v súťaži,
- f) na ochranu autorských práv súťažných prác a dodržiavanie GDPR.

2. Súťažiaci sú povinní:

- a) akceptovať a dodržiavať pravidlá, podmienky a kritériá súťaže, metodicko-organizačné pokyny a pokyny organizátora v priebehu súťaže,
- b) uhradiť náklady, ktoré organizátorovi súťaže preukázateľne vznikli neodôvodneným porušením jeho pokynov,
- c) riadiť sa pokynmi pedagogického dozoru a členov odbornej komisie,
- d) vystupovať zdvorilo voči organizátorom, odbornej komisii aj ostatným súťažiacim.

Čl. 13

Vyhodnotenie súťaže

- 1. Výsledky súťaže spracúva predseda celoštátnej odbornej komisie spolu s ďalšími členmi, sú uverejnené na webovej stránke organizátora.
- 2. Výsledkové listiny a hodnotiacu správu sa vyhotovujú podľa pravidiel odsúhlasených celoštátnou odbornou komisiou a organizátorom.
- 3. Na základe podkladov predsedu celoštátnej odbornej komisie zostaví organizátor hodnotiacu správu o priebehu ročníka súťaže. V prílohe tejto hodnotiacej správy musí byť uvedená informácia o celkovej zapojenosti škôl do súťaže, výsledková listina celoštátneho kola v príslušnom školskom roku, spolu s názvom školy žiaka. Hodnotiacu správu poskytne organizátor príslušnému útvaru na adresu

elektronickej pošty, ktorá je zverejnená na webovom sídle ministerstva, do 20 pracovných dní od ukončenia celoštátneho kola.

Čl. 14

Zabezpečenie bezpečnosti a ochrany zdravia účastníkov súťaže

1. Počas organizovania súťaže musí byť dodržaná bezpečnosť a ochrana zdravia všetkých účastníkov súťaže.
2. Pri organizovaní súťaže organizátor dodržiava dôsledne bezpečnostné a hygienické pravidlá.
3. Za bezpečnosť žiakov počas finále súťaže a cesty do miesta konania finále súťaže a späť zodpovedá sprevádzajúci učiteľ s písomným súhlasom zákonného zástupcu žiaka.