

MEA Malá energetická akademie

Obsah

1. Co to je Malá energetická akademie?	2
2. Soutěžící	3
2.4. Členové týmu	3
2.5. Soutěžní kategorie	3
2.6. Spádové oblasti	4
3. Časová osa soutěže	5
3.1. Warm-up (od vyhlášení až do 31. srpna)	5
3.2. I. Podzimní Etapa (1. září – 30. listopadu).....	5
3.3. Druhá etapa (1. prosince – 28. / 29. února).....	5
3.4. Třetí etapa (1. března – cca 15. května).....	5
3.5. Finále (květen/červen).....	6
4. Soutěžní disciplíny	7
4.1. Super úkol	7
4.2. Etapové úkoly	7
4.3. Etapové akce	8
4.4. Dobročinné akce.....	8
4.5. Geocaching.....	8
4.6. Videokvíz.....	9
4.7. Šifry a rébusy.....	9
4.8. Výzvy.....	9
4.9. Spontánní úkoly.....	9
5. Odměny aneb co můžu vyhrát?	10
5.1. Etapové výhry.....	10
5.2. Finálové výhry	10
5.3. Bonusové výhry	11
6. Závěrečná ustanovení, podmínky soutěže	12
7. Ochrana osobních údajů	12

1. Co to je Malá energetická akademie?

- 1.1. Malá Energetická Akademie (MEA) je volnočasová celoroční soutěž pro děti a mládež ve věku 6 až 15 let (ekvivalent 1. až 9. ročníku základní školy).
- 1.2. Cílem soutěže je obohatit náplň volného času účastníků a inspirovat je k zajímavé činnosti, spojené s pobytem v přírodě a rozvojem jejich dovedností a schopností.
- 1.3. Jeden ročník soutěže = jeden školní rok = 3 po sobě jdoucí hlavní Etapy (Podzimní, Zimní, Jarní), z nichž každá trvá tři měsíce.
- 1.4. Kromě 3 hlavních Etap jsou i 2 kratší, doplňkové – Warm-up coby zahřívací kolo před začátkem první ostré Podzimní Etapy, a Finále, které soutěž v červnu ukončuje.
- 1.5. V každé etapě soutěžící (jednotlivci či týmy) plní různorodé úkoly, za které získávají body. Cílem soutěžících je získat co nejrychleji co nejvíce bodů (při nerozhodném pořadí rozhoduje rychlost zisku rozhodujících bodů).
- 1.6. Soutěž probíhá tak, že na začátku každé etapy se na stránkách MEA pro registrované soutěžící zveřejní zadání všech úkolů. Úkoly a aktivity soutěžící plní ve svém volném čase dle vlastního uvážení. Řešení úkolů pak předávají organizátorům elektronicky takovým způsobem, jak je uvedeno přímo v zadání daného úkolu. Časovým limitem je až konec Etapy, pokud není v zadání uvedeno něco jiného.
- 1.7. Na konci každé hlavní Etapy (přelom listopad/prosinec, únor/březen, květen/červen) proběhne vyhodnocení a vyhlásí se 3 nejlepší týmy s nejvíce body v každé ze 6ti soutěžních kategorií (celkem 18 výherců), které si vyberou ceny dle hodnoty svojí výhry. Odměny jim budou předány osobně nebo zaslány poštou na kontaktní adresu. Na začátku každé etapy se body vynulují a počítají se každému týmu od nuly – vyhrát mohou i později přihlášení.
- 1.8. Na konci celé soutěže (v průběhu května/června) zůstává prostor na splnění případných závěrečných spontánních úkolů této etapy. Poté jsou týmům sečteny body za celý ročník soutěže od WarmUPu až po Finále (všechny Etapy dohromady) a vyhlášení celkoví vítězové celé soutěže, zvlášť z každé ze dvou Spádových oblastí: 1. místo v každé soutěžní kategorii (6x vítěz) z Jihomoravského a Zlínského kraje + 1. místo v každé soutěžní kategorii (6x vítěz) z Jihočeského kraje a Vysočiny = celkem 12 celkových vítězů soutěže. Více v sekci Odměny.
- 1.9. Vyhlášení a předání finálových voucherů cen probíhá na dvou akcích v Českých Budějovicích a v Brně.

2. Soutěžící

- 2.1. Soutěž je určena pro děti a mládež ve věku 6-15 let (ekvivalent 1. až 9. ročníku ZŠ), kteří mohou soutěžit jednotlivě, nebo v týmech (rodiny, oddíly, družiny, kroužky..).
- 2.2. Registrací je týmu či jednotlivci systémem automaticky přidělena soutěžní kategorie, která závisí na věku nejstaršího člena (proto se zadává přesné datum narození – bere se nejstarší člen týmu) a na počtu lidí v týmu.
- 2.3. Soutěžící se do soutěže registrují za souhlasu svého zákonného zástupce, který odesláním registrace souhlasí s podmínkami soutěže včetně možného zpracování materiálů a fotografií soutěžících k účelům propagace soutěže a aktivit s ní přímo spojenými.

2.4. Členové týmu

- 2.4.1. Tým je tvořen Kapitánem, Členy a optimálně jedním nebo dvěma staršími Mentory.
- 2.4.2. **Kapitán** je vedoucí týmu. Organizátor soutěže na něj má funkční kontakt (telefon a mail) kvůli vzájemné komunikaci (zasílání řešení úkolů) a doručovací adresu, na kterou je možné zaslat startovací balíček a případné výhry. **Kontakty mohou vést i na mentory – zvláště u mladších soutěžících to je téměř nutné.**
- 2.4.3. **Členové** jsou řadoví soutěžící v týmu.
- 2.4.4. **Mentori** jsou jeden až dva lidé starší 15 let, kteří jsou týmu podporou (rodiče, vedoucí, apod.). Pomoc nespočívá např. v samostatném luštění rébusů, ale radách, podpoře, pomoci při dopravě apod. Mentori se nepočítají mezi členy týmu (např. tým o deseti členech se dvěma mentory spadá do kategorie 1 (1-10 lidí v týmu)].
- 2.4.5. Role členů týmu se určují při registraci, nelze je měnit, zůstávají stejné (viz dále Registrace).
- 2.4.6. Případné změny ve složení týmu (přidávání členů, změna kapitána apod.) se řeší individuálně přes organizátora (mail). Do týmu nelze za pochodu přidávat takové nové členy, kteří by způsobili posun v kategorii. Příklad: nový přidáný člen týmu A1 nesmí být starší než 8 let a celkem v týmu nesmí být více než 10 lidí. V opačném případě není přidání člena možné. Kategorie se nikdy po registraci do konce roku nemění.

2.5. Soutěžní kategorie

- 2.5.1. Soutěžící jsou rozděleni do jedné z 6 kategorií dle věku a dle počtu lidí v týmu
- 2.5.2. Kategorie dle věku (označení písmeny abecedy):
 - A = 6 až 8 let (1. – 3. třída)**
 - B = 9 až 11 let (4. – 6. třída)**
 - C = 12 až 14/15 let (7. – 9. třída)**Bere se v potaz nejstarší člen týmu. Příklad: týmem je skautská družina 5 dětí ve věku 6, 7, 9, 9 a 12 let. Nejstarší má 12 let, tým tedy spadá do kategorie C).
- 2.5.3. Kategorie je určena systémem dle pravdivě zadaného roku narození – věk určí systém automaticky v okamžik odeslání registrace, pak už se nemění.
- 2.5.4. Kategorie dle počtu členů v týmu (bez mentorů):
 - 1 = jednotlivec/menší skupina = 1 až 10 členů**
 - 2 = větší skupina = 11 až 30 členů**

SOUTĚŽNÍ KATEGORIE		Dle věku		
		A) 6–8 let (1.–3. třída)	B) 9–11 let (4.–6. třída)	C) 12–15 let (7.–9. třída)
Dle počtu	1) 1 až 10 členů v týmu	A1	B1	C1
	2) 11 až 30 členů v týmu	A2	B2	C2

2.6. Spádové oblasti

2.6.1. Spádové oblasti jsou důležité při Finálovém vyhodnocení, kdy se počítají 1. místa všech 6 soutěžních kategorií, zvláště z každé Spádové oblasti. Ostatní úkoly a činnosti jsou nezávislé na lokalitě registrovaného týmu (limitem je pouze vzdálenost, kterou chce tým překonávat)

2.6.1.1. Spádová oblast Čechy (Jihočeský kraj, Kraj Vysočina)

2.6.1.2. Spádová oblast Morava (Jihomoravský kraj, Zlínský kraj)

2.6.2. Při registraci se zadá adresa kapitána = adresa týmu + kraj. V případě, že jste z jiného kraje než ze 4 uvedených, zadáte ten nejbližší.



● Spádová oblast Čechy
Jihočeský kraj, kraj Vysočina

● Spádová oblast Morava
Jihomoravský kraj, Zlínský kraj

● ostatní kraje - mohou se přiřadit k bližší Spádové oblasti

3. Časová osa soutěže

Soutěž je rozdělena do 5ti částí – **Warm-up**, 3 po sobě jdoucí hlavní **Etapy** a **Finále**.

	2016						2017					
	červenec	srpen	září	říjen	listopad	prosinec	leden	únor	březen	duben	květen	červen
WarmUP	■	■										
I. Podzimní Etapa			■	■	■							
II. Zimní Etapa						■	■	■				
III. Jarní Etapa									■	■	■	
Finále											■	■

3.1. Warm-up (od vyhlášení až do 31. srpna)

- 3.1.1. První část soutěže, která trvá od vyhlášení začátku soutěže až do konce letních prázdnin a která plní roli přípravné fáze. V dalším ročníku poběží jen přes letní prázdniny.
- 3.1.2. Obsah Etapy: registrace soutěžících, novinky a informace, odpovídání na dotazy.
- 3.1.3. Ve Warm-UPu mohou být zveřejňována zadání několika Spontánních úkolů, za které již mohou registrovaní soutěžící získávat body do celkového bodování.

3.2. I. Podzimní Etapa (1. září – 30. listopadu)

- 3.2.1. Na začátku září budou zveřejněna hlavní část zadání všech základních soutěžních aktivit, za které se získávají body. Je pro tým výhodnější splnit úkoly co nejrychleji – v případě stejných bodů rozhoduje datum odeslání rozhodujícího úkolu. Limitován je pouze koncem etapy – poslední termín odeslání řešení je 30. listopadu, pokud není u úkolu napsáno něco jiného.
- 3.2.2. V průběhu etapy mohou být zveřejněna nová zadání např. Spontánních úkolů.
- 3.2.3. Po skončení této etapy proběhne vyhodnocení třech nejlepších týmů ze všech 6 soutěžních kategorií a předání výher – vyhodnocení Etapy a Etapové výhry.

3.3. Druhá etapa (1. prosince – 28. / 29. února)

- 3.3.1. **Etapové bodování týmů začíná opět od nuly**, takže i tým, který začíná soutěžit až v této etapě, má stejnou startovní pozici jako ti, kteří soutěžili už v té předchozí.
- 3.3.2. Původní body získané v předchozí etapě zůstávají běžet „na pozadí“ kvůli celkovému součtu bodů ze všech Etap, který bude důležitý ve Finále.
- 3.3.3. Ve všech ostatních ohledech tato etapa je stejná jako ta předchozí.
- 3.3.4. Po ukončení etapy se vyhodnotí nejlepší soutěžící a předají ceny. Vynulují se body.

3.4. Třetí etapa (1. března – cca 15. května)

- 3.4.1. Etapa kopíruje předchozí dvě, ale je o 2 týdny kratší.
- 3.4.2. Po ukončení etapy se vyhodnotí nejlepší soutěžící a předají ceny.
- 3.4.3. Konec Etapy může nastat dříve než na konci května, záleží na termínu finálových akcí, které Etapu mohou zkrátit – termín je předem určen a soutěžící jsou o něm nejpozději na začátku Jarní Etapy informováni.

3.5. Finále (květen/červen)

- 3.5.1. Finále je krátká závěrečná Etapa, ve které se vyhodnocují celkoví vítězové. Těmi se stanou ti, kteří získali v součtu za celý školní rok nejvíce bodů.
- 3.5.2. Celkové vítězství v soutěži si oproti jednotlivým etapám odnášejí pouze týmy na 1. místě v každé soutěžní kategorii (6 týmů), ALE z každé Spádové oblasti zvlášť = celkem 12 výherců (rozepsáno v kapitole o Odměnách).
- 3.5.3. Předání cen proběhně na dvou samostatných akcích, konaných v Českých Budějovicích a v Brně – výherci si mohou vybrat, na které z akcí si chtějí vouchery převzít.
- 3.5.4. Poté je ukončen celý ročník soutěže, registrované týmy jsou uloženy do „historie“ a začíná registrace týmů na další ročník soutěže a s tím spojený WarmUP.

4. Soutěžní disciplíny

Cílem soutěžících je získat co nejrychleji co nejvíce bodů. Body je možno získat za široké spektrum aktivit, aby si každý našel činnosti, co ho baví. Zadání, podmínky a maximální počet bodů jsou vždy uvedeny v zadání v soutěžní sekci webu.

Orientační počet bodů najdete v následující tabulce. Budeme se jej snažit dodržet, ale v případně nutných změn si ponecháváme právo úpravy.

	DISCIPLÍNA	WARMUP	I. ETAPA	II. ETAPA	III. ETAPA	FINALE	CELKEM
1	Superúkol	0	100	100	100	0	300
2	Etapový úkol	0	100	100	100	0	300
3	Etapová akce	0	0	0	0	300	300
4	Dobročinný úkol	0	100	100	100	0	300
5	Geocaching	0	200	200	200	0	600
6	Videokvíz	0	100	100	100	0	300
7	Šifry	0	150	150	150	0	450
8	Výzvy	0	100	100	100	0	300
9	Spontánní úkoly	30	40	40	40	0	150
	SUMA	30	890	890	890	300	3000

4.1. Super úkol

- 4.1.1. Novinka tohoto ročníku a nový hlavní úkol, jehož podstatou je plnění ve více Etapách – začnete ideálně na Podzim, skončíte na Jaře, a mezi tím budete průběžně hodnoceni.
- 4.1.2. Náplní úkolu je vytvoření projektu, který bude dlouhodobě udržitelný. Příklad: Na podzim vyrobím krmítko pro ptáky – vyrobil jsem ho, umístil a na parapet. Výsledek jsem vyfotil a udělal prezentaci, kterou jsem poslal jako řešení. V zimě jsem pečlivě dosypával krmivo a testoval nové typy pamlsků, které ptactvu ulehčí přežít zimu. Na konci zase fotky a prezentace, jak to šlo a k čemu jsem došel. Na jaře už není potřeba tolik dokrmovat, takže sypu, dokud ptáci přilétají. Pak zkontroluji škody a nedostatky a celé krmítko překopu, aby bylo na podzim připraveno. Fotky, prezentace, výsledek.
- 4.1.3. Hodnotíme nápad, pracnost, zpracování i odprezentování výsledků.
- 4.1.4. Dalším pozitivně hodnoceným kritériem je projekt v rámci Superúkolu, který budete moci zařadit i do ekologické soutěže E.ON Energy Globe Award nebo do Ekologických oskarů.

4.2. Etapové úkoly

- 4.2.1. Za jednu Etapu je možné splnit jen jeden, i kdyby bylo více možností zadání.
- 4.2.2. Cílem úkolu je vytvořit většinou něco užitečného doma nebo ve svém okolí, co na daném místě zůstane a bude nadále sloužit. Organizátorům se řešení úkolu posílá pouze elektronicky – fotografie, prezentace, video apod. Hodnotí se nejen fyzické splnění úkolu (např. vytvoření nádob na odpad), ale také forma – fotky, prezentace, video... Špatně hodnocené jsou odpovědi bez fotek, nebo naopak příliš obsáhlé odpovědi (např. 10 minutová videa apod.).
- 4.2.3. Etapový úkol je pro všechny soutěžní kategorie stejný. Hodnotí se individuálně na s ohledem na věk a počet lidí v týmu. Limit odevzdání je obvykle týden před koncem Etapy, abychom stihli všechny odevzdané úkoly objektivně vyhodnotit.

4.3. Etapové akce

- 4.3.1. Aktivita, která se započítává pouze do Celkového hodnocení. Její plnění je čistě na uvážení soutěžících.
- 4.3.2. V zadání zveřejníme lokace a subjekty, které je pro veřejnost možné navštívit. Povahou jde o zejména o technicky zaměřené památky, objekty a zajímavosti. V podstatě jde o tipy na zajímavé výlety, jejichž návštěvou si vylepšujete bodovou pozici při Finálovém hodnocení.
- 4.3.3. V každé Etapě bude zveřejněno více Etapových akcí = lokací, kam se můžete vydat na výlet. Během jedné Etapy se lze bodově účastnit jen jedné Etapové akce. Možností akcí bude přibývat – na Podzim budou zveřejněna např. 4 místa. V Zimní Etapě k nim přibudou další 4, celkem 8. V Jarní Etapě doplníme zbylé 4 lokace, takže celkem budete mít na výběr ze 12 lokací (pokud jste v předchozích Etapách některou z možností nevyčerpali). Maximálně můžete za celý ročník navštívit 3 lokace, za což získáte body do Finále. Samozřejmě můžete navštívit i další z nich, ale bez bodů.
- 4.3.4. Návštěvu akce musíte dokázat – např. razítkem u obsluhy a fotkou přímo z prohlídky nebo zevnitř budovy. Za nedostačující považujeme, když nám pošlete fotku, jak stojíte před Technickým muzeem a píšete, že prohlídka byla super.
- 4.3.5. Každá etapová akce je otevřena pro všechny soutěžní kategorie.

4.4. Dobročinné akce

- 4.4.1. Úkol, za který získává tým body do aktuálního i celkového bodování.
- 4.4.2. Tým se může zúčastnit nebo si zorganizuje sám dobročinnou akci (alespoň půldenní akce) s cílem pomoci přírodě nebo lidem – např. úklid přírodě, vysazování stromů, pomoc v útulku, tvorba ptačího krmítka, zajištění programu na akci pro děti nebo v domově pro seniory, apod.
- 4.4.3. Akce musí mít zodpovědnou osobu (alespoň mentor nebo rodič), který týmu potvrdí účast a jeho snažení. Dále vyžadujeme několik fotografií, dokumentující aktivní účast týmů na akci.
- 4.4.4. Organizátor si vyhrazuje právo na schválení, zdali lze akci považovat za bodovanou – záleží na rozsahu a zaměření akce. Teprve po schválení lze do úkolu odevzdat komentář s fotkami a získat body.
- 4.4.5. Čím náročnější a zajímavější akce, tím více bodů rozdáme. Pokud půjdou 3 týmy po sobě sázet stromky na stejné místo, originalita je nulová a body budou taky nižší, než když si vymyslíte něco skutečně originálního, užitečného a zajímavého.

4.5. Geocaching

- 4.5.1. 1 Etapa = celkem obvykle 8 geokeší = 2 geokeše na 1 kraj (počet může být upraven – pak se to dovíte vždy v zadání)
- 4.5.2. Na začátku každé nové etapy budou zveřejněny souřadnice několika míst, kde jsou ukryty naše cache. Budou tvořeny předměty, které upřesníme vždy v zadání. V Podzimní Etapě půjde například o dřevěné hranoly s QR kódy. Vaším cílem bude nalézt je na uvedených souřadnicích a poslat nám české názvy zvířat, které se na nich ukrývají.
- 4.5.3. Podmínky zisku bodů budou napsány u zadání. Vždy však musíte poslat **své fotky z místa geocache a např. jména zvířat na keších**. Body přičítáme manuálně. Bez fotografií nedáváme žádné body. Na fotografii musí být minimálně **nadpoloviční většina týmu** – pokud je vás v týmu pět, musí na keš vyrazit minimálně 3 lidi. Pokud na

fotce uvidíme jen 2, tak bohužel nemůžeme přiřpat body – pokud jste se registrovali jako tým, jde o týmovou hru.

- 4.5.4. Pozor na vkládání fotek – stačí raději menší fotografie (max 1 až 2 MB, větší fotky se mohou nahrávat dlouho nebo se nenahrají vůbec, a pak byste mohli neprávem skončit bez bodů).
- 4.5.5. Každý soutěžící může najít pouze 2 geocache za jednu Etapu, pokud není přímo v zadání napsáno jinak. Těmito změnami se snažíme srovnat šance všech soutěžících, ať už jich je v týmu více či méně a zdali mají k dispozici automobil nebo ne.

4.6. Videokvíz

- 4.6.1. Úkol, který obvykle spočívá v poznávání lokalit, zvířat nebo objektů ve videu. Podrobnosti o způsobu řešení kvízu jsou vždy uvedeny přímo v zadání.
- 4.6.2. Odpočinková záležitost, kterou řešíte přímo od počítače.
- 4.6.3. Cílem soutěžících je pozorně shlédnout celé video a tím zjistit správné řešení, které se zadává většinou pod možnostmi (A, B, C, D). Pozor na překlepy, **úkol se vyhodnocuje automaticky systémem.**

4.7. Šifry a rébusy

- 4.7.1. Úkoly určené pro ty, kteří si raději namáhají mysl než tělo. Na začátku každé etapy bude zveřejněno celkem cca 5 šifer a rébusů pro každou věkovou kategorii zvlášť. V průběhu Etapy (cca v polovině) pak může dojít ke zveřejnění druhé porce šifer.
- 4.7.2. Šifry mohou být velmi různorodé. Řešením však vždy bude unikátní kód, který zadáte do řešení pod zadáním úkolu. Pokud se shoduje se správnou odpovědí, **systém automaticky přiřte body.** V případě překlepu, chyby apod. nejsou přičteny žádné body. Raději si vložené řešení po sobě vícekrát zkontrolujte.

4.8. Výzvy

- 4.8.1. Druhá novinka tohoto ročníku. V podstatě půjde o jeden či více úkolů založených na překonání sama sebe. Témata mohou být naprosto různorodá a budou vždy popsána v konkrétním zadání.
- 4.8.2. Během jedné Etapy bude možné za body plnit jen jednu výzvu.

4.9. Spontánní úkoly

- 4.9.1. Jde o úkoly, které mohou být zveřejněny kdykoli v průběhu soutěže a jejich náplň může být velmi různorodá. Spontánní úkoly mohou běžet i ve Warm-UPu a případně ve Finále.

5. Odměny aneb co můžu vyhrát?

Cílem soutěžících je získat co nejdříve co nejvíce bodů. Výherce si může vybrat libovolnou cenu do výše hodnoty, kterou vyhrál. Přesné pokyny o výběru výher posílá organizátor výhercům po skončení Etapy. Organizátor si vyhrazuje právo z vážných důvodů vybraný typ výhry odmítnout a soutěžící si vybere něco jiného (cena není skladem, nejde oficiálně a legálně zakoupit atd.).

POZOR! V případě, že budou mít 2 a více týmů stejný počet bodů, nebudou všechny na stejném umístění, ale rozhoduje čas odevzdání rozhodujícího úkolu = výše umístěný tým je ten, který řešení poslal dříve než druhý tým.

5.1. Etapové výhry

- 5.1.1.** Na konci každé z 3 Etap vybíráme **3 nejlepší týmy ze všech 6 kategorií = celkem 18 výherců** v každé Etapě. Nezáleží na kraji – počítají se všechny kraje dohromady!
- 5.1.2.** Body se počítají každou Etapu od nuly, může tak vyhrát i ten, který se přihlásí do soutěže později.
- 5.1.3.** Konkrétní ceny si výherce vybírá např. z orientačního katalogu odměn podle hodnoty, kterou získal (viz tabulka níže).
- 5.1.4.** Ve výjimečných případech lze hodnoty výher třeba dvou sourozenců spojit a vybrat si výhru v sečtené hodnotě.
- 5.1.5.** Organizátor výherce kontaktuje a poté osobně či poštou vybrané výhry předá.
V případě, že výherce nelze opakovaně kontaktovat, nárok na výhru zaniká a možnost získává další tým v pořadí (zadávejte proto správné kontaktní údaje!).

VÝHERCI ETAP - 3× ZA ROK - NEZÁLEŽÍ NA SPÁDOVÉ OBLASTI TÝMU				
Kategorie dle počtu	Kategorie dle věku	1. místo	2. místo	3. místo
Menší skupina 1 až 10 členů v týmu	6–8 let (1.–3. třída)	6 000 Kč	4 000 Kč	2 000 Kč
	9–11 let (4.–6. třída)	6 000 Kč	4 000 Kč	2 000 Kč
	12–14 let (7.–9. třída)	6 000 Kč	4 000 Kč	2 000 Kč
Větší skupina 11 až 30 členů v týmu	6–8 let (1.–3. třída)	12 000 Kč	8 000 Kč	4 000 Kč
	9–11 let (4.–6. třída)	12 000 Kč	8 000 Kč	4 000 Kč
	12–14 let (7.–9. třída)	12 000 Kč	8 000 Kč	4 000 Kč

5.2. Finálové výhry

- 5.2.1.** Finálovými výherci jsou **týmy**, které za celý ročník soutěže získaly maximum bodů. **Vyhrávají pouze týmy na 1. místech, za každou kategorii zvlášť, z každé Spádové oblasti zvlášť** (viz tabulka níže). **Celkem jde o 12 finalistů = 6 týmů z Čech (JČ+VY), 6 týmů z Moravy (JM+ZL).**
- 5.2.2.** Finálové ceny jsou ve vyšší hodnotě a finalista si opět konkrétní výhru vybere v orientačním katalogu výher.
- 5.2.3.** Výherní poukazy budou předány na jedné ze dvou akcí (České Budějovice a Brno). Výhry samotné si Finalisté vybírají stejně jako výherci Etap.
- 5.2.4.** V případě, že výherce Finále je zároveň Etapových výhercem (Jarní Etapa+Finále), může si hodnoty výher spojit do jednoho balíku a vybrat si výhru v této hodnotě.

FINÁLOVÁ VÝHRA – 1x ZA ROK – POUZE PRVNÍ MÍSTA Z OBOU SPÁDOVÝCH OBLASTÍ			
Kategorie dle počtu	Kategorie dle věku	1. místo Spádová oblast Čechy	1. místo Spádová oblast Morava
Menší skupina 1 až 10 členů v týmu	6–8 let (1.–3. třída)	10 000 Kč	10 000 Kč
	9–11 let (4.–6. třída)	10 000 Kč	10 000 Kč
	12–14 let (7.–9. třída)	10 000 Kč	10 000 Kč
Větší skupina 11 až 30 členů v týmu	6–8 let (1.–3. třída)	20 000 Kč	20 000 Kč
	9–11 let (4.–6. třída)	20 000 Kč	20 000 Kč
	12–14 let (7.–9. třída)	20 000 Kč	20 000 Kč

5.3. Bonusové výhry

- 5.3.1.** Kromě Etapových a Finálových výher můžeme zařadit i bonusové výhry a ceny útěchy v případě, že chceme například ocenit snahu soutěžících, kteří skončili těsně s bramborovou medailí.
- 5.3.2.** Zadání i odměna těchto jednorázových úkolů budou vždy zveřejněny na stránkách.

6. Závěrečná ustanovení, podmínky soutěže

- 6.1. Pořadatelem soutěže je společnost E.ON Česká republika, s.r.o., IČ: 25733591, F. A. Gerstnera 2151/6, 370 49 České Budějovice.
- 6.2. Organizátorem soutěže je agentura Kofroň Production & Advertising s. r. o., IČ: 26921286, Havránkova 51/73, 619 00 Brno.
- 6.3. Organizátor má právo v případě porušení pravidel soutěžícím přistoupit k odpovídajícímu řešení situace, dle svého uvážení. Napomenutí, odečtení bodu nebo až v případě hrubého porušení pravidel má organizátor právo soutěžícímu odebrat body a v krajním případě jej diskvalifikovat.
- 6.4. Organizátor má právo měnit a upravovat Pravidla a podmínky soutěže, přičemž aktuální verze je vždy umístěna na stránkách soutěže.
- 6.5. Organizátor může v případě nutnosti měnit zadání úkolů a aktivit. Soutěžící jsou v takovém případě informováni přes dostupné komunikační kanály – web, mail.
- 6.6. Pravidla a podmínky soutěže nedovolují poskytování a šíření řešení soutěžních otázek a úkolů dalším soutěžícím.
- 6.7. Zadání úkolů na stránkách soutěže má stejnou váhu jako tato pravidla – často jde o konkrétní zadání, které zde nelze uvést. Pravidla = obecné; zadání úkolů = konkrétní.

7. Ochrana osobních údajů

- 7.1. Soutěžící se mohou do soutěže přihlásit pouze se souhlasem svého zákonného zástupce. Registraci do soutěže musí provést Kapitánův zákonný zástupce, nebo Mentor (osoba starší 18ti let, např. vedoucí oddílu, učitel...) za souhlasu zákonného zástupce Kapitána. Odesláním registraci toto potvrzují.
- 7.2. Soutěžící uděluje při registraci rovněž souhlas se zpracováním osobních údajů v souladu se zákonem č. 101/2000 Sb., o ochraně osobních údajů.
- 7.3. Soutěžící svou registrací na webových stránkách soutěže potvrzuje, že souhlasí s Pravidly a podmínkami soutěže, souhlasí s tím, že Pořadatel a Organizátor je oprávněn uveřejnit název týmu a fotografie výherců, a to zejména na internetových stránkách. Soutěžící zároveň svou registrací projevuje souhlas s tím, že Pořadatel a Organizátor soutěže je oprávněn zpracovávat jako správce vložené osobní údaje v rozsahu této soutěže za účelem její realizace, a informovat účastníka soutěže až do odvolání tohoto souhlasu, a to rovněž elektronickými prostředky (e-mailem, SMS apod.). Účastí v soutěži každý účastník potvrzuje, že je seznámen se všemi právy, která vyplývají ze zákona č. 101/2000 Sb. o ochraně osobních údajů, tj. zejména s tím, že poskytnutí údajů je dobrovolné.
- 7.4. Souhlas je udělován za účelem organizace soutěže, vyhodnocení a zveřejnění výsledků soutěže, pro marketingové účely Pořadatele a Organizátora, pro reklamní a PR aktivity související se Soutěží, atp. Poskytnutí souhlasu se zpracováním osobních údajů je dobrovolné, avšak bez udělení souhlasu se zpracováním osobních údajů se nelze Soutěže zúčastnit.
- 7.5. **Osobní údaje budou zpracovávány do konce soutěže (do července 2017).**