



Vyhlasovateľ a organizátor

Slovenská agentúra životného prostredia (SAŽP) – odborná organizácia Ministerstva životného prostredia SR s celoslovenskou pôsobnosťou.

www.sazp.sk, www.enviroportal.sk, www.enviroza.sk, www.ekostopa.sk,
www.snaturou2000.sk, www.envirotazniky.sk

Súťaž sa realizuje v rámci školskej hry Enviroza, ktorá je jednou z aktivít projektu [Osveta, práca s verejnosťou ako podpora pri riešení environmentálnych záťaží v SR](#). Projekt je spolufinancovaný z Kohézneho fondu Európskej únie v rámci Operačného programu Životné prostredie.

Cieľ

Informovať o problematike environmentálnych záťaží prostredníctvom vedecko-fantastického príbehu a prispieť tak k zvyšovaniu povedomia o rizikách a význame riešenia tohto problému.

Pravidlá

- Do súťaže sa môžu zapojiť **členovia hráčskych skupín** registrovaných na portáli školskej hry www.enviroza.sk.
- V každom školskom roku je vyhlásené **jedno kolo** súťaže.
- Hráčska skupina môže do súťaže prihlásiť **maximálne 3 sci-fi príbehy** v jednom kole. Za každý prihlásený príbeh automaticky získava **1 bod**.
- Príbeh môže mať jedného alebo viac autorov, všetci autori príbehu však musia byť členmi hráčskej skupiny.
- Hráči môžu prihlasovať svoje príbehy priebežne počas obdobia stanoveného v harmonograme. Po jeho uplynutí je spustené **verejné hlasovanie** (on-line hlasovanie na webovom portáli hry a facebook like).
- Organizátor má právo vylúčiť príbeh zo súťaže, ak nespĺňa pravidlá súťaže, porušuje autorský zákon, narúša etický alebo morálny kódex.
- Organizátor má právo s uvedením autorstva používať príbehy prihlásené do súťaže na nekomerčné účely (vzdelávacie a propagačné materiály).



Postup

1. Vedecko-fantastický príbeh prihlasuje hráč vo svojom užívateľskom konte – na stránke [Informuj](#), v časti **Sci-fi**, prostredníctvom jednoduchého textového editora.
2. Po vyplnení **on-line formulára** a **vložení** príbehu hráč klikne na políčko „Autorizovať“. Príbeh je zaslaný učiteľovi, ktorý skontroluje súlad s pravidlami súťaže a v publikuje príbeh do verejnej časti portálu.

Technické požiadavky

Obsah – príbeh má zodpovedať téme v danom kole súťaže a má mať črty vedecko-fantastického smeru (poskytovať obraz sveta budúcnosti, opierajúc sa o súčasné znalosti, vedecko-technické poznatky a predpoklady vývoja).

Žáner – výber žánru je na autorovi (autoroch) príbehu. Môže ísť o veršovaný alebo neveršovaný príbeh, esej, bájku, poviedku, rozprávku alebo kombináciu rôznych žánrov.

Rozsah – približne 3 strany formátu A4 v závislosti od samotného príbehu a zvoleného žánru.

Hodnotenie

Hodnotenie prihlásených príbehov prebieha na dvoch úrovniach:

1. **Verejné hlasovanie** – prebieha on-line na webovom portáli hry a prostredníctvom Facebook Like podľa stanoveného harmonogramu. Po jeho ukončení je zostavené pradie 10 príbehov s najväčším počtom hlasov.
2. **Odborná porota** – hodnotenie 5-člennou porotou zloženou z odborných pracovníkov [SAŽP](#) prebieha po ukončení on-line hlasovania. Porota vyberie jeden príbeh na základe nasledovných **kritérií**: **a)** cieľ a téma súťaže, **b)** originalita myslenia a kreativita, **c)** vedomosti o téme, **d)** pointa príbehu. Porota môže vybrať aj príbehy, ktoré budú uverejnené v časopise Enviromagazín.



Bodovanie

1. Za každý prihlásený (vypublikovaný) vedecko-fantastický príbeh získava hráčska skupina automaticky **1 bod**. V jednom kole súťaže (školskom roku) môže skupina prihlásiť maximálne 3 príbehy a získať maximálne 3 body.
2. Hráči, ktorých príbehy sa vo verejnom hlasovaní umiestnili **v prvej desiatke**, získavajú body pre svoju hráčsku skupinu podľa tejto tabuľky:

Umiestnenie	1. miesto	2. miesto	3. miesto	4. miesto	5. miesto	6. miesto	7. miesto	8. miesto	9. miesto	10. miesto
Počet bodov	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

3. Hráč (hráči), ktorého príbeh vybrala odborná porota, získava **Cenu poroty – 10 bodov** pre svoju hráčsku skupinu a **vecnú cenu**, ktorá mu bude zaslaná poštou.