



Pravidla soutěže AI Olympiáda 2026 pro základní školy a odpovídající ročníky gymnází

kategorie STARTUP LAB

První česká

AI Olympiáda

pro základní školy



1. Organizátor soutěže

Organizátorem AI Olympiády pro ZŠ 2026 (dále jen "AIO") je AI dětem, z.s., IČO: 17914582, se sídlem Kozinovo náměstí 1524/7, 102 00 Praha (dále jen „Organizátor“). Organizátor zajišťuje správu přihlášek, průběh soutěže, obsah soutěžních úkolů a jejich vyhodnocení.

2. Partneři soutěže

Společnosti LANGTAIL.COM s.r.o., IČ: 19868987 poskytuje platformu [Macaly](#), a kredity této platformy pro nekomerční využití v soutěži AIO (kategorie Startup Lab). Organizátor má se společností LANGTAIL.COM s.r.o. uzavřenou dohodu o zpřístupnění platformy [Macaly](#), školám a soutěžícím pro účely AI Olympiády a o souvisejícím zpracování osobních údajů.

Hodnocení projektů odevzdaných v této kategorii je realizované ve spolupráci se studenty a pracovníky Smíchovské střední průmyslové školy, gymnázia a hotelové školy Radlická, příspěvkové organizace, IČ: 61386855.

Na propagaci AI Olympiády se dále podílí nviás, z.s., IČ: 05743877.

3. Charakteristika soutěže

AIO je nekomerční vzdělávací soutěž pro žáky základních škol a odpovídajících ročníků gymnázií. AIO má dvě soutěžní kategorie, tato pravidla popisují kategorii:

- + Startup Lab (Podnikatelská laboratoř)
Startup Lab je týmová soutěž (týmy o velikosti 3-5 členů) zaměřená na tvorbu prototypu webové aplikace pomocí umělé inteligence při programování, tedy metodou vibecodingu.

Soutěž je navržena tak, aby ji bylo možné realizovat v podmínkách běžné školní výuky. Základní soutěžní část ("školní kolo") probíhá ve školní výuce během 2–3 vyučovacích hodin, ve kterých žáci v týmu připraví návrh, vytvoří funkční prototyp a následně jej odevzdají. Tato část může být dokončena i doma, a to do výše poskytnutého limitu kreditů na tým.

Organizátor počítá s účastí až 150 škol s běžným počtem zapojených tříd a přibližně 5-8 týmů ve třídě. Pro tuto základní soutěžní část budou zajištěny potřebné kredity pro práci s AI nástroji na platformě [Macaly](#). Tým si může zaregistrovat právě 1 uživatelský účet na platformě, Organizátor předpokládá pro každý účet zabezpečit 10 milionů kreditů.

Projekty tvoří týmy, nikoliv jednotlivci. Registrace jednotlivců do platformy [Macaly](#) je porušením soutěžních podmínek² a Organizátor může takto registrované účastníky/školy ze soutěže vyloučit. Spotřeba kreditů na školu je monitorována a má technologický strop. Při nadměrném využívání (např. registrace celých tříd jednotlivců místo registrace týmů) může dojít k pozastavení čerpání kreditů pro celou školu.

3.1 Startup Lab+ (nadstavbová část soutěže)

Při odevzdání projektu mohou týmy označit, že mají zájem na svém prototypu dále pokračovat (jejich prototypování překročí limit 10 milionů kreditů). Těmto týmům bude Organizátor postupně přidělovat další kredity poskytnuté technologickým partnerem, a to podle dostupné kapacity. Na těchto projektech lze pracovat i mimo školní výuku. Tyto projekty překročí původně stanovený limit a budou hodnoceny zvlášť.

Abyste mohli žádat o kredity navíc, musíte odevzdat projekt, který jste začali ve školní výuce. Kredity pak můžete použít na rozvoj a dokončení tohoto projektu (ne na nový projekt).

Tyto údaje slouží především jako rámcová informace o rozsahu zajištěné podpory pro práci s AI nástroji. Skutečná dostupná kapacita se může lišit podle počtu zapojených týmů, technických podmínek a možností technologického partnera.

¹ Soutěž není organizována, zaštitěna ani spojena s Českým olympijským výborem, Mezinárodním olympijským výborem ani olympijským hnutím.

² Provoz generativní AI je výrazně jiný než běžný provoz webového serveru. U běžného serveru lze větší počet uživatelů často obsloužit při stejné technické kapacitě; u generativní AI se ale za každé použití spotřebovávají další tokeny nebo kredity. U běžných komerčních AI modelů se cena za milion výstupních tokenů může pohybovat v řádu jednotek až desítek dolarů podle použitého modelu. Proto Organizátor předem zajišťuje omezenou kapacitu kreditů ve spolupráci s českou platformou [Macaly](#). Školy ani žáci nebudou muset využívat vlastní placené účty. Volně dostupné AI služby nejsou pro takto rozsáhlou školní soutěž vhodné, protože při hromadné registraci nebo intenzivním používání mohou přístup omezit nebo zablokovat provozovatele služeb. Současně ne všechny běžně dostupné služby umožňují osobám od 13 let používat nástroje pro tvorbu aplikací pomocí generativní AI.



4. Web soutěže, aplikace pro registraci a odevzdávání výsledků

Webová prezentace soutěže (dále jen Web) s aktuálními informacemi je dostupná na aidetem.cz/ai-olympiada.

Registrace škol, zobrazení kódů a registračních odkazů probíhá v učitelské části aplikace Tiny dostupné na teacher.tiny.school.

Odevzdávání projektů kategorie Startup Lab probíhá v studentské části aplikace Tiny dostupné na student.tiny.school.

Tvorba projektů probíhá na platformě [Macalys](https://Macalys.com).

Pokud se informace na Webu a v Tiny liší, rozhodující jsou informace uvedené na Webu.

5. Termíny soutěže

7. 4.-30. 4. 2026	Registrace škol a potvrzení zájmu v aplikaci Tiny Organizátor soutěže může termín registrace prodloužit, o čemž bude informovat na Webu.
od 30. 4. 2026	Startup Lab – I. soutěžní fáze (1 vyučovací hodina) Týmová příprava projektů (bez nutnosti používat počítače)
5. 5.-29. 5. 2026	Startup Lab – II. soutěžní fáze (1-2 vyučovací hodiny) Tvorba (vibecoding) projektů v týmech ve školní výuce. Tým má 1 účet, týmy mají stejný limit na čerpání kreditů, a to 10 milionů kreditů. Prodloužení tohoto termínu organizátor soutěže nepředpokládá.
18. 5.-29. 5. 2026	Startup Lab+ (nepovinné pokračování, nadstavbová část soutěže) Navazující dobrovolná část pro týmy, které chtějí svůj prototyp po odevzdání dále rozvíjet (ve škole nebo doma). Organizátor přidělí týmu další kredity (podle dostupné kapacity). Prodloužení tohoto termínu organizátor soutěže nepředpokládá.
do 15. 6. 2026	Oznámení výsledků kategorie Startup Lab školám.
18. 6. 2026	Slavnostní vyhlášení vítězů Startup Lab proběhne ve čtvrtek 18. 6. 2026 v prostorách Next Zone na adrese Preslova 25, Praha 5 – Smíchov.

6. Účastníci soutěže

Zúčastnit se mohou žáci 7.-9. ročníků základních škol a odpovídajících ročníků gymnázií. Podmínkou účasti je věk alespoň 13 let z důvodu využití nástrojů založených na technologii umělé inteligence a s ohledem na obsah soutěžních úloh. Každý účastník*nice (žák*yně) soutěží pod hlavičkou jedné školy nebo jiné instituce. Soutěžit za více institucí současně není přípustné.

Škola odpovídá za to, že účast žáků v soutěži je v souladu s jejími interními pravidly a že má vůči zákonným zástupcům splněny potřebné informační či souhlasové povinnosti.

7. Průběh soutěže

7.1 Registrace

Do soutěže se mohou registrovat základní školy, gymnázia a další vzdělávací instituce (např. centra volného času) prostřednictvím svých pracovníků (zejm. učitelů). Učitel se nejdříve registruje svým školním e-mailem do aplikace Tiny a v ní potvrdí zájem o soutěžení v dané kategorii. Registrace školy je potvrzena e-mailem "AI Olympiáda – potvrzení registrace". Organizátor soutěže si vyhrazuje právo ověřovat vztah uživatele k organizaci, kterou registruje. V případě pochybností může Organizátor registraci zrušit. Potvrzení registrace a přidělení registračního odkazu pro vibecoding může trvat až 5 dní od úspěšného dokončení registrace.

Žáky na Platformě Macalys registrujte až od 5. 5. 2026 - pro dříve registrované účty není možné kredity poskytnout.



7.2 Startup Lab – I. soutěžní fáze

Týmová příprava projektů (1 vyučovací hodina)

Žáci v týmech o velikosti 3 až 5 členů pracují na návrhu aplikace. Doporučujeme použít postup popsany v metodice "[Tvorba jednoduchých aplikací pomocí vibecodingu](#)" zveřejněné na webu Kurikulum AI dětem (kurikulum.aidetem.cz/knowledgebase/vibecoding-01-tvorba-jednoduchych-aplikaci).

V této fázi by si soutěžící měli položit základní otázky:

- + Komu je aplikace určena?
- + K čemu slouží?
- + Jak má aplikace vypadat?
- + Jak má fungovat?

TIP: V této fázi doporučujeme postup z metodiky vedený na [Canva tabulí](#) nebo v [dokumentu](#).

7.3 Startup Lab – II. soutěžní fáze

Tvorba (vibecoding) projektů v týmech ve školní výuce (1-2 vyučovací hodiny)

Tým připravuje zadání aplikace - počáteční (první) prompt. Doporučujeme postupovat opět podle metodiky ([ukázkový prompt](#)). Znění prvního promptu bude tým odevzdávat s hotovou aplikací. Prompt lze tvořit kolaborativně ve sdíleném dokumentu (Office 365 Word nebo Google Docs).

Učitel v aplikaci Tiny, v části AI Olympiáda - kategorie Startup Lab najde:

- + pokyn, jak provést registraci účastníků do platformy [Macaly](#) pomocí unikátního registračního odkazu (invite link) pro danou školu. Postup a odkaz bude zveřejněn 5. 5. 2026,
- + 4-místný kód pro žáky pro možnost odevzdání projektů.

Jeden člen týmu se zaregistruje školním e-mailem do [Macaly](#). Organizátor soutěže pro tuto fázi zajistí kredity na české platformě [Macaly](#), aby se týmy mohly soutěže zúčastnit bez nutnosti pořizovat placený přístup k jiným nástrojům.

Začátek projektu (plánování v týmu, tvorba prvního promptu, první verze aplikace) má probíhat ve škole (celkem 2-3 vyučovací hodiny).

Na projektu může tým dále pracovat (ve škole nebo doma) do výše spotřeby 10 milionů kreditů.

Tipy pro vibecoding:

- + Dokumentace platformy Macaly: www.macaly.com/docs/cs
- Dovednosti agenta:
 - + www.macaly.com/docs/cs/agent/skills/overview
 - + www.macaly.com/cs/agent
- + Changelog: www.macaly.com/docs/cs/changelog
- + Záznam webináře [Tvorba jednoduchých aplikací pomocí vibecodingu pro pedagogy](#).

7.4 Odevzdání projektu

Tým na platformě [Macaly](#) publikuje aplikaci (tlačítko "Publikovat").

Jeden z účastníků se registruje do aplikace Tiny prostřednictvím svého školního e-mailu. Zadá 4-místný kód od učitele, čímž se mu otevře možnost odevzdání.

Za tým se vyplňují informace:

- + **název projektu,**
- + **jména členů týmu,**
- + odkaz na publikovaný projekt v [Macaly](#),
- + textový popis projektu vlastními slovy (maximálně 150 slov ke každému tématu). Zaměřte se na to, co je pro váš projekt podstatné - není nutné odpovědět na všechny uvedené otázky.
 - + **Nápad a inspirace** (Inspirovali jste se existující aplikací nebo jde o originální nápad? Jak vznikl?),
 - + **Cíloví uživatelé** (Pro koho je aplikace určena? Uveďte 2-3 typy uživatelů a vysvětlíte, proč by aplikaci chtěli používat.),
 - + **Problém a přínos** (Jaký problém vaše aplikace řeší? Proč je to důležité? Má vaše aplikace i nějaká omezení nebo nevýhody?),
 - + **Proces tvorby** (Jaký byl váš počáteční / první prompt? Jak dlouho jste na projektu pracovali? Jaké byly role v týmu? Co se povedlo a co ne? Kolik kreditů jste vyčerpali?),
 - + **Funkce aplikace** (Je aplikace podle vás přehledná a snadno použitelná? Jaké hlavní funkce aplikace má? Změnil se váš původní plán oproti konečnému řešení? Jak?),
- + **žádost o kredity pro pokračování v Startup Lab+** (ano / ne).



Po odevzdání v aplikaci Tiny, ale zejména po 29. 5. 2026 účastníci nesmí upravovat projekt na platformě [Maccaly](#). Tým může být vyloučen z hodnocení, pokud se prokáže editace projektu po ukončení soutěžní lhůty (např. pomocí logů na platformě [Maccaly](#)).

7.5 Startup Lab+ (nepovinné pokračování, nadstavbová část soutěže)

Pokud týmy chtějí svůj prototyp rozvíjet i po skončení základní soutěžní části (do 10 milionů kreditů), zaškrtnou tuto volbu při odevzdávání projektu v aplikaci Tiny. Organizátor vyhoví žádostem o navýšení kreditů v pořadí odevzdání, a to do vyčerpání kreditů alokovaných na tuto soutěž. Tyto projekty budou hodnoceny zvlášť.

Podmínkou je odevzdání prototypu projektu vytvořeného ve školní části soutěže. Toto průběžné odevzdání slouží pro řízení počtu projektů a také jako projevení skutečného zájmu o pokračování.

Záměrem soutěže není zvýhodnit týmy, které mají přístup k placeným nebo jinak zvýhodňujícím nástrojům, proto projekty musí být realizovány pouze v rámci poskytnutých kreditů (bez dokupování kreditů navíc z vlastních či školních prostředků).

7.6 Vyhodnocení soutěže Startup Lab

V kategorii Startup Lab se hodnotí týmový prototyp webové aplikace vytvořený ve školní soutěžní části. Aplikace budou hodnocené porotou složené ze zástupců Smichovské střední průmyslové školy, gymnázia a hotelové školy Radlická, Praha, příspěvkové organizace.

Porota hodnotí čtyři oblasti:

1. Originalita a inovace (0–5 bodů)	Jedná se o unikátní nápad nebo kopii existujícího tutoriálu?
2. Přínos a hodnota (0–5 bodů)	Má aplikace jasný účel a cílovou skupinu? Jaké pozitivní případně negativní dopady může aplikace mít?
3. Technické zpracování a funkčnost (0–5 bodů)	Dá se aplikace otevřít a vyzkoušet? Funguje alespoň její hlavní zamýšlená funkce?
4. Použitelnost a vzhled (0–5 bodů)	Je aplikace přehledná, srozumitelná a použitelná pro uživatele?
5. Reflexe procesu a práce s AI (0 – 5 bodů)	Je z počátečního promptu jasné, co jste chtěli vytvořit a proč? Dokážete vysvětlit postup procesu?

Celkový maximální počet bodů je 25.

Hodnocen je především funkční prototyp, nikoli hotová profesionální aplikace. Cílem není ocenit jen technicky nejsložitější řešení, ale dobře promyšlený, použitelný a srozumitelně představený projekt, který vznikl v podmínkách běžné školní výuky.

Rozhodnutí poroty je konečné. O výsledcích soutěže budou účastníci a učitelé informováni e-mailem.

8. Obsah projektů Startup Lab

Účastníci nesmí v průběhu tvorby ani v odevzdaném projektu vytvářet, zpracovávat ani zveřejňovat obsah, který je v rozporu s právními předpisy, dobrými mravy nebo základními morálními a etickými principy. Zejména není přípustný obsah nezákonný, urážlivý, nenávistný, vulgární či jinak nevhodný, ani materiály zasahující do práv, svobod nebo důstojnosti jiných osob. Projekt, který bude s tímto ustanovením v rozporu, nemusí být Organizátorem hodnocen nebo může být v kterékoli fázi soutěže vyřazen.

Odpovědností školy, resp. učitele je zastavit tvorbu projektů, které obsahově neodpovídají tomuto pravidlu.

Účastníci nesmí do platformy [Maccaly](#) v průběhu vibecodingu vkládat svá (nebo někoho jiného) osobní data.



LANGTAIL vynaloží přiměřené úsilí k zajištění technických opatření směřujících k omezení nevhodného, urážlivého, sexuálního, násilného nebo jinak závadného obsahu při komunikaci chatbota v platformě Macaly, se soutěžícími. Tato technická opatření však nemohou zcela zaručit, že soutěžící při používání platformy Macaly, nevytvoří nebo se nepokusí vytvořit nevhodný obsah.

9. Ceny

Startup Lab

- + projekty do 10 milionů kreditů: drobné věcné ceny pro každého člena týmu na prvních 3 místech

Startup Lab+

- + hlavní cena: půlroční předplatné platformy Macaly pro každého člena týmu umístěném na 1. místě
- + drobné věcné ceny pro každého člena týmu umístěném na 2. a 3. místě

10. Autorská práva a licence

Soutěžící potvrzují, že projekt je jejich původním dílem a že jeho užití ani zveřejnění neporušuje autorská ani jiná práva třetích osob.

Odesláním projektu do soutěže poskytuje účastník prostřednictvím školy Organizátorovi a partnerům (zejména hodnotící porotě ze Smíchovské střední průmyslové školy) bezúplatnou nevýhradní licenci k jeho užití pro účely organizace, vyhodnocení a propagace soutěže.

Organizátor a partneři soutěže jsou oprávněni projekt zveřejnit zejména na webových stránkách soutěže, v galerii projektů, na sociálních sítích a v dalších materiálech souvisejících se soutěží (s uvedením školy, bez osobních údajů účastníků/tvůrců).

Licence se poskytuje bez časového a územního omezení v rozsahu odpovídajícím účelům prezentace a propagace soutěže.

11. Zpracování osobních údajů

Organizátor zpracovává osobní údaje účastníků pouze v rozsahu nezbytném pro zajištění průběhu soutěže, hodnocení projektů a zveřejnění výsledků.

Zpracovávané údaje zahrnují zejména jméno účastníka, přezdívkou, ročník, e-mail, název školy, název týmu a kontaktní údaje učitele.

Organizátor zveřejní:

- + odkaz na vítězné projekty, název školy a popis těchto projektů,
- + souhrnné statistiky zapojených škol (počet škol). Celonárodní srovnávací žebříček úspěšnosti nebude sestavován.

Data vkládaná do platformy Macaly nebo aplikace Tiny nejsou použita pro trénink jazykových modelů.

Projekty založené na platformě Macaly lze mazat na žádost účastníka.

Informace o zpracování osobních údajů v aplikaci Tiny jsou dostupné zde: documents.tiny.school/osobni-udaje.

Informace o zpracování osobních na platformě Macaly jsou dostupné zde:

- + [Smlouva o zpracování údajů](#),
- + [Zásady ochrany osobních údajů](#),
- + [Podmínky služby](#).



Organizátor má zároveň se společností LANGTAIL.COM s.r.o. uzavřenou samostatnou dohodu o zpřístupnění platformy Macally školám a soutěžícím pro účely AI Olympiády a o souvisejícím zpracování osobních údajů, zejména s ohledem na používání platformy soutěžícími od 13 let.

Partner LANGTAIL.COM s.r.o. je oprávněn využít výstupy soutěžících jako inspiraci nebo podklad pro vývoj obecných funkcionalit, šablon (templates) nebo jiných prvků platformy Macally, a to vždy bez uvedení osobních údajů a bez možnosti identifikace konkrétního soutěžícího nebo školy.

12. Změny pravidel a závěrečné ustanovení

Organizátor si vyhrazuje právo registraci ukončit před konečným termínem. Dále má právo si pravidla soutěže přiměřeně upravit nebo soutěž změnit či zrušit, pokud to vyžadují organizační nebo technické důvody.

Na pořadí výherců, ani výhru nevzniká právní nárok. Účastí v soutěži účastníci potvrzují, že se s pravidly soutěže seznámili a souhlasí s nimi.

Máte dotazy k AI Olympiádě?

Napište nám na aiolympiada@aidetem.cz