

# PRAVILNIK DJEČIJEG KVIZA

## KVIZOLOG

### 1. UVOD

Privedivač kviza je Aquarius doo, Skendera Kulenovića 91, 78 000 Banjaluka & Aeon production, S.Mokranjca 2, 78 000 Banja Luka, u daljnjem tekstu Privedivač. Tehnički saradnik u realizaciji kviza je RTRS.

Edukativno zabavni televizijski kviz pod nazivom Kvizolog namijenjen je djeci od V do VIII razreda osnovne škole, razvijen u saradnji sa Ministarstvom prosvjete i Pedagoškim zavodom RS. Učesnici kviza su učenici uzrasta 5. do 8. razreda osnovnih škola iz 32 škole RS. Škole učesnice izabrane su od strane Ministarstva prosvjete prema najboljem rejtingu škole.

Kviz počinje sa emitovanjem 27.septembra 2009. godine i sastoji se iz dva ciklusa; Prvi dio (septembar 2009 - januar 2010) Kvizologa su kvalifikacije, gdje se u 16 emisija takmiče 32 škole iz RS i Drugi dio (februar -maj 2010. godine), posvećen je takmičenju kvalifikovanih škola za glavne nagrade. Kviz se u oba pomenuta ciklusa/intervala emituje svake nedjelje u 11 h na RTRS i svaka epizoda traje 55 minuta.

Duže trajanje kviza od naznačenih 55 minuta može se osigurati isključivo uz pismenu dozvolu nadležnih osoba u RTRS koje brinu o programskoj šemi televizije.

Takmicari u svakoj emisiji kviza su po 5 učenika iz dvije škole koje se takmiče u znanju, vještinama i okretnosti iz 5 vrsta igara:

- 1) Motoričke igre - Veliki odmor
- 2) Kineska slagalica - Tangram majstori
- 3) Igre memorije i opazanja - Mozgalica
- 4) Matematičke i logičke pitalice - Mucni glavom
- 5) Opšte znanje -Znam ja

Tok i poštovanje Pravilnika igara u svakoj emisiji prati stručni ziri. Članovi žirija su predstavnici PPZ-a, organizatora i sponzora.

## 2. PRAVILA POJEDINAČNIH IGARA

### 2.1. Igre Veliki Odmor

U kvalifikacijama u prvih 16 emisija, škole će u igri pod naslovom "Veliki odmor" da se takmiče u 9 igara koje se smjenjuju naizmjenično iz emisije u emisiju:

1. **Igra sa loptama** - Cilj je da svaka ekipa ubaci što veći broj lopti od mogućih 15 u postavljene obruče . Svaki obruč nosi određeni broj bodova.
2. **Igra sa kolotovima** - Svaki učesnik iz ekipe raspolaže sa 3 alke-koluta koje sa udaljenosti od 3m baca na štap. Svaki štap nosi određeni broj bodova.
3. **Igra modne piste** - 4 učesnika dobiju po jedan drveni kvadar. Jedan je već postavljen na startnoj poziciji.

Jedan član ekipe hoda po kvadrovima sa čašom vode, a ostali mu postavljaju kvadrove da stigne do cilja. Učesnik koji nosi vodu dobija 3 sec kaznenih poena ako promaši postavljeni kvadar i dodirne podijum.

4. **Igra zavezanih očiju** - Jedan takmičar iz ekipe navodi ostale, koji svaki pojedinačno zavezanih očiju treba da stignu do cilja i ne sruše postavljene čunjeve. Za srušeni čunj se dobijaju kazneni poeni od po 3 sec.
5. **Igra zujalica** – Igrač treba da apomoci štapa na čijem je vrhu obruč, provuče isti kroz žičani lavirint, koji je u stravi zatvoreno strujno kolo. Na dodir lavirint zazuji i takmičaru se dodaje sekunda na ukupno vrijeme. Pobjednik je ekipa koja brže pređe lavirint zujalicu od starta do cilja sa što manje kaznenih sekundi
6. **Igra pikado** – Svih pet igrača bacaju po tri čičak loptice sa udaljenosti od 2,5 metara prema pikado tabli na kojoj su označeni poeni. Ukupan zbir svih postignutih pogodaka se sabira i pobjednička ekipa je ona koja ima više bodova.
7. **Igra ping-pong štafeta** – Igrači prenose u kačici ping pong lopticu od tačke A do tačke B koje su međusobno udaljene 4 metra., gdje kada stignu prebacuju lopticu drugom igraču u njegovu kašiku. Drugi igrač kreće prema tački A i prebacuje lopticu na isti način trećem igraču i tako do kraja dok posljednji igrač ne pređe stazu. Ekipa igraju jedna za drugom i ne uporedo. Pobjednik je ekipa koja je u kraćem vremenu savladala stazu.
8. **Igra soliter** – Igrači slažu po 3 kocke na kulu, jednu na drugu, tako da u krajnjem rezultatu može biti ukupno 15 složenih kocki. Slaže se pomoću kliješta dugačkih 1,5 metar. Svaki igrač mora iskoristiti svoja tri pokušaja. Pobjednik je ekipa koja složi višu kulu od kocaka.
9. **Igra lavirinta**- Igraju dva igrača iz ekipe tako što sinhronizovanim pokretima ruku treba da navode lopticu kroz 3D lavirint napravljen na ploči dimenzija 80x80 cm. U lavirintu postoje rupe koje je potrebno izbjeći i cilj igre je prevesti lopticu od starta do cilja bez propadanja loptice u što kraćem vremenu,. Maksimalan broj pokušaja jedne ekipe je 5 i svaki put kad loptica propadne kreće se ispočetka.

#### 2.1.1. Veliki odmor - Igra s loptama

Pravila igre:

- Obruči u koje se ubacuju lopte su postavljene na podijumu
- Postavljenih obruča sa mrezom je ukupno 5.
- Centralni, najbliži obruč je najniži i najvećeg prečnika i nosi 1 bod za svaki pogodak
- Dva obruča iza njega su viša i malo manjeg prečnika mogu i nose 2 boda za svaki pogodak
- Dva krajnja obruča su najviša i najmanjeg prečnika i nose 3 boda za svaki pogodak
- Ispred svakog učesnika koji ubacuje lopte je postavljena kutija za čuvanje lopti sa 5 lopti.

Način igranja:

- Vrijeme predviđeno za igru je 2 minuta
- Tri učesnika stoje udaljeni 3 m od postavljenih obruča sa mrezom na startnoj liniji
- Preostala dva učesnika iz ekipe stoje bočno od njih
- Tri postavljena učesnika ubacuju lopte. Druga dva učesnika koji stoje bočno ubacuju lopte koje promaše cilj u kutije za čuvanje lopti.
- Pobjednik u prvoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu

### 2.1.2. VELIKI ODMOR - Igra sa kolutovima

---

Pravila igre:

- Štapovi na koje se bacaju alke-kolutovi su postavljeni na podijumu
- Postavljenih štapova je ukupno 3.
- Svaki štap je na različitoj udaljenosti od startne linije i različite su iste visine
- Najbliži štap, je ujedno i najniži i za svaki pogodak nosi 1 bod
- Srednji štap po udaljenosti od startne linije i srednje visine nosi 2 boda
- Štap sa najvećom udaljenošću od startne linije, ujedno i najviši nosi 3 boda
- Bodovi na svakom štapu su naznačeni vidnim bojama

Način igranja:

- Vrijeme predviđeno za igru je 2 minuta
- Svaki učesnik prije početka igre dobije 3 alke-koluta i svih 5 članova ekipe učestvuju u igri.
- Naizmjenično jedan za drugim bacaju po svoje tri alke
- Alke-kolutovi koji ne pogode da se smjeste na štap se ne boduju
- Ako učesnici u toku predviđenog vremena od 2 minute ne bace sve alke-kolutove igra se prekida i broje se postignuti bodovi
- Pobjednik u prvoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu

Prva igra donosi onoliko bodova koliko ekipa osigura pogodaka koji su bodovani sa 1, 2 ili 3 boda zavisno od štapa na koji su se alke smjestile. Pobjednik je ekipa sa većim brojem bodova.

### 2.1.3. VELIKI ODMOR-Igra modne piste

---

Pravila igre:

- Staza kretanja je označena i dužine je 5 metara od starta do cilja
- Ekipa dobije 5 drvenih kvadrova od kojih je jedan postavljen na cilj
- Jedan od učesnika dobije plastičnu čašu vode sa 5 naznačenih gradijenata
- Čašu vode treba da nosi u jednoj ruci i da se kreće po kvadrovima

- Nogama ne smije dodirnuti podijum, jer to donosi 3 kaznene sec
- Ostala 4 učesnika iz ekipe mu namještaju kvadrove da što prije stigne do cilja
- Mogu da ih slažu jedan do drugog ili tako da učesnik sa čašom pravi veće korake, ali je onda rizik veći

Način igranja:

- Vrijeme predviđeno za igru je 3 minuta
- Kad učesnik stigne do cilja, na postignuto vrijeme mu se dodaju kaznene sec i rezultat koji je tako postigao se poredi sa rezultatom druge ekipe.
- Ako učesnik ne stigne na cilj u predviđenom vremenu za igru njegova ekipa ostaje bez bodova u ovoj igri.
- Pobjednik u prvoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu
- Pobjednik je ekipa koja je postigla bolji vremenski rezultat koje se računa tako što se na postignuto vrijeme prelaska od starta do cilja dodaju po 3 kaznene sec za svako doticanje podijuma i po 3 kaznene sec za svaki prosuti gradijent vode.

### 2.1.4. VELIKI ODMOR - Igra zavezanih očiju

---

Pravila igre:

- Staza kretanja je označena i dužine je 5 metara od starta do cilja
  - U igri učestvuje svih 5 članova ekipe
  - Jedan od njih 5 navodi u toku igre ostale takmičare sa LIJEVO, DESNO, NAPRIJED, NAZAD, OKRENI SE...
3. Ostali članovi ekipe jedan po jedan zavezanih očiju treba da pređu putanju od starta do cilja
  4. Duž putanje su postavljeni čunjevi, koje je cilj ne srušiti, jer donose po 3 kaznene sec
  5. Kada prvi učesnik stigne na cilj, drugi kreće sa startne linije i tako redom do četvrtog

Način igranja:

- Vrijeme predviđeno za igru je 2 minuta
  - Vrijeme koje svaki učesnik postigne savladavajući putanju od starta do cilja je zbir između ukupnog vremena i kaznenih sekundi
  - Postignuti rezultati za 4 učesnika jedne ekipe se sabiraju i oni su ukupni rezultat te ekipe u igri koji se poredi sa rezultatom druge ekipe
  - Pobjednik u prvoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu
- Pobjednik je ekipa koja ima bolji vremenski rezultat, tj. ekipa čiji su članovi u kraćem vremenu savladali putanju.

### 2.1.5. VELIKI ODMOR - Igra zujalica

---

Pravila igre:

- Igrač treba pomoću štapa dužine 80 cm, na čijem vrhu je mali obruč, da pređe žičani lavirint bez dodirivanja. Žičani lavirint je zatvoreni strujni krug i reaguje na dodir.
- U igri učestvuje izabrani član ekipe
- Igrač je od konstrukcije udaljen 80 cm
- Ukoliko obruč na palici dodirne žicu i zatvori strujni krug, upali se sijalica i gori 1 sekundu
- Svako paljenje sijalice dodaje 1 sekundu na vrijeme
- Pobjednik je ona ekipa čiji igrač za kraće vrijeme pređe lavirint sa strujnim krugom

Način igranja:

- Vrijeme predviđeno za igranje je neograničeno, s tim da pobjeđuje ekipa koja brže prođe lavirint
- Vrijeme koje svaki učesnik postigne savladavajući putanju od starta do cilja je zbir između ukupnog vremena i kaznenih sekundi

Pobjednik je ekipa koja ima bolji vremenski rezultat, tj. ekipa čiji su članovi u kraćem vremenu savladali putanju. Pobjednik u prvoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu

### 2.1.6. VELIKI ODMOR - Igra pikado

---

Pravila igre:

- U igri učestvuju svih 5 igrača
- Igra se sastoji od bacanja 3 pikado loptice od čička na pikado konstrukciju
- Udaljenost do pikado konstrukcije je 2.5 metra
- Čičak loptice se bacaju na platnenu tablu na kojoj su označeni poeni.
- Za svakog igrača se poeni sabiraju
- Ukupan zbir postignutih poena svakog igrača daje ukupan rezultat ekipe
- Pobjednik je ona ekipa koja ima više poena iz svih bacanja svih igrača
- Loptice koji ne pogode pikado tablu se ne boduju

Način igranja:

- Svaki učesnik prije početka igre dobije po 3 čičak loptice i svih 5 članova ekipe učestvuju u igri.
- Naizmjenično jedan za drugim bacaju po svojih 3 loptice
- Pobjednik u prvoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu

Pobjednik je ekipa sa većim brojem bodova i dobija 5 bodova u ovoj igri. Gubitnička ekipa ne dobija bodove.

### 2.1.7. VELIKI ODMOR - Igra ping-pong štafeta

---

Pravila igre:

- U igri učestvuju svih 5 igrača.
- Svaki igrač ima jednu kašiku.
- Igra se sastoji od prenošenja ping pong loptice u kašiki od tačke A do tačke B, koje su udaljene međusobno 4 metra, po označenoj stazi.
- U slučaju pada loptice, drugi, slobodni takmičar iz ekipe uzima rezervnu lopticu iz kutije i postavlja lopticu na kašiku, i takmičar nastavlja sa prenošenjem.
- Loptica se drugom igraču prenosi tako što se prebacuje iz kašike u kašiku.
- Ukoliko prilikom prenošenja loptice iz kašike u kašiku ista ispadne, treći igrač donosi lopticu i postavlja je donosiocu da je opet pokuša prebaciti sljedećem igraču.
- Igrač koji nosi lopticu u kašici ne smije ni u kom slučaju dodirivati lopticu rukom i kažnjava se kaznenim sekundama.
- Igra se na vrijeme.
- Pobjednik je ekipa čiji takmičari u zajedničkom poduhvatu za kraće vrijeme pređu predviđene udaljenost. Ukupno vrijeme se dobija sabiranjem postignutog vremena sa štoperice i kaznenih sekundi.

Način igranja:

- Igra se po principu „štafete“ tako što kada jedan igrač pređe udaljenost, predaje „štafetu“ drugom igraču.
- Prvi takmičar kreće od tačke A na znak voditelja. Dolaskom do tačke B predaje lopticu iz svoje kašike u kašiku drugog igrača, koji ide nazad prema tački A, i predaje trećem igraču lopticu iz svoje u njegovu kašiku, koji zatim ide prema tački B i tako do kraja, dok zadnji igrač ne stigne do cilja.
- Pobjednik u ovoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu

Pobjednik je ekipa koja u kraćem vremenu pređe predviđenu udaljenost i dobija 5 bodova u ovoj igri. Gubitnička ekipa ne dobija bodove.

### 2.1.8. VELIKI ODMOR - Igra soliter

---

Pravila igre:

- U igri učestvuju svih 5 igrača.
- Igra se sastoji od slaganja kule od 15 kocaka dimenzije 10x10x10 cm.
- Svaki igrač prenosi i slaže 3 kocke.
- Svaki igrač mora iskoristiti sve kocke i ne može propustiti prebacivanje i slaganje.
- Kocke se slažu jedna na drugu i u osnovi kule ne može biti više od jedne kocke.
- U slučaju da se jednom igraču sruši kula, drugi igrač može da nastavi da slaže na kocku koje je ostala u

obilježenom prostoru ili na preostale naslagane kocke koje nisu pale.

- Udaljenost igrača od kocki je 1,5 metar, i igrač ne smije preći obilježenu graničnu liniju.
- Vrijeme igranja je 2 minute.
- Ukoliko istekne vrijeme, a takmičari nisu iskoristili sve pokušaje, igra se zaustavlja i broji se postignuće do tog trenutka.
- Pobjednik je ekipa čiji takmičari u zajedničkom poduhvatu slože kulu od više kocki.
- slučaju istog broja složenih kocki, rezultat je izjednačen i svaka ekipa dobija po tri boda U

Način igranja:

- Kocke se prenose sa jedne pozicije na obilježenu poziciju pomoću hvataljke koja je dugačka 1,5 metar.
- Svaki igrač prenosi tri kocke i slaže ih na kulu jednu na drugu, sve dok zadnji igrač ne iskoristi svoje pokušaje.
- Pobjednik u ovoj igri osvaja 5 bodova u ukupnom plasmanu

Pobjednik je ekipa sa većim brojem složenih kocki u kraćem vremenu i dobija 5 bodova u ovoj igri. Gubitnička ekipa ne dobija bodove. U slučaju istog broja složenih kocki, rezultat je izjednačen i svaka ekipa dobija po dva boda

### 2.1.9. VELIKI ODMOR – Igra lavirinta

---

Pravila igre:

- U igri učestvuju 2 igrača.
- Loptica se navodi kroz lavirint da ne propadne kroz rupe koje postoje na nekoliko mjesta u lavirintu.
- Ako loptica propadne, kreće se sa igrom ispočetka.
- Postoji pet pokušaja.
- Finalno postignuće ekipe je najdalja tačka ili rupa do koje je ekipa u lavirintu stigla.
- Ukoliko obe ekipe stignu sa lopticom do cilja, pobjednik je ona koja je u kraćem vremenu prošla lavirint
- Korištenje ruku, sem za vraćanje loptice koja je propala kroz rupu na start, nije dozvoljeno i kažnjava se diskvalifikacijom.

Način igranja:

- Dva izabrana predstavnika ekipe treba da usaglašenim pokretima i pomjeranjima ploče-lavirinta da provedu ping pong lopticu kroz lavirint od starta do cilja u što manjem broju pokušaja i što kraćem vremenu.
- Lavirint je 3D ploča, dimenzija 80x80 cm.
- Lavirint na putu ima rupe kroz koje loptica može propasti i cilj je zaobići ih kako bi se što prije stiglo do cilja u jednom pokušaju.
- Nije dozvoljeno preskakanje loptice preko zidova lavirinta.

- Jedna ekipa ima pravo na ukupno pet pokušaja i propadanja loptice.

Pobjednik je ekipa:

- koja u kraćem vremenu pređe lavirint bez greške (ukoliko su obe ekipe to postigle) ili
- koja je prešla lavirint bez greške za razliku od ekipe koja to nije uspjela
- 

Pobjednička ekipa dobija 5 bodova u ovoj igri. Gubitnička ekipa ne dobija bodove. Ukoliko ni jedna ekipa iz petpokušaja ne pređe uspješno lavirint, obe ekipe dobiju po dva boda.

### 2.1.5 Opšte pravilo igara Veliki odmor

---

Pobjednik je ekipa koja u zadatom vremenu od 2 minute postigne veći broj bodova Prva igra donosi 5 bodova ekipi koja pobjedi. Ako rezultat bude nerješeno, svaka ekipa dobija po 2 boda.

### 2.2. Igra TANGRAM MAJSTORI

---

Pravila igre:

- Postavljene su dvije table i monitor/plazma ekran za prikazivanje zadataka
- Na plazma ekranu se pojavljuju zadaci
- Na drugim dvjema tablama su magneti kojima treba složiti tangram prikazan na monitoru/plazma ekranu

Način igranja:

- Vrijeme predviđeno za igru je 3 minuta
- Dva učesnika jedne ekipe slažu tangram, dok preostala tri učesnika iz ekipe čekaju signal da zaustave štopericu i prijave zadatak.
- Nije dozvoljeno mijenjati učesnike koji sklapaju tangrame.
- Voditelj daje ukupno tri "pomoći", tj. otkriva poziciju jednog elementa u zadatku. On to radi nakon 30, 60 i 90 sekundi.
- Pobjednik je ekipa koja u kraćem vremenu složila tangram prikazan na centralnoj tabli.
- Ukoliko jedna ekipa prijavi rješenje koje nije tačno, bod dobija protivnička ekipa, bez obzira da li su uspjeli složiti tangram.
- Igra se na "dvije dobijene runde", da bi igra bila ravnopravna.
- Druga igra donosi 5 bodova ekipi koja pobjedi.

### 2.3. Igra MOZGALICA

---

Pravila igre:

- Emituje se klip iz filma, primjeren za djecu, u trajanju od oko 1 min
- Slijedi pitanja sa ponuđenim odgovorima 1, 2, 3
- Pitanja se odnose na neki detalj iz filma, boja nekog odjavnog predmeta glumaca, pozicija predmeta i sl.

- Ukupan broj isječaka koje gledamo je 1, ukupan broj pitanja je 10, za svako pitanje su ponuđeni odgovori 1, 2 i 3 - samo je jedan tačan.
- Odgovara se pritiskanjem pripadajućeg tastera za svaki ponuđen odgovor. Ekipe koje prije pritisne tačan taster/odgovor osvaja 2 poena. Ekipe koje druga pritisne tačan odgovor, dobija 1 poen. Ekipe koje prijavi netačan odgovor daje bod protivniku.
- Vrijeme predviđeno za svako pitanje je 10 sec. Ovo vrijeme se mjeri od momenta kada je voditelj pročitao pitanje i ponuđene odgovore.
- Ako se ni jedna ekipa ne javi sa tačnim odgovorom u predviđenom vremenu ide se na sljedeće pitanje.

## 2.4. Igra MUČNI GLAVOM

---

Pravila igre:

- 7 matematičkih pitalica
- Na pitanja su ponuđena tri odgovora, opcija 1, 2 i 3
- Jedan od odgovora je tačan
- Odgovara se pritiskanjem pripadajućeg tastera za svaki ponuđen odgovor. Ekipe koje prije pritisne tačan taster/odgovor osvaja 2 poena. Ekipe koje druga pritisne tačan odgovor, dobija 1 poen. Ekipe koje prijavi netačan odgovor daje bod protivniku.
- Vrijeme predviđeno za svako pitanje je 10 sec. Ovo vrijeme se mjeri od momenta kada je voditelj pročitao pitanje i ponuđene odgovore.
- Ako se ni jedna ekipa ne javi sa tačnim odgovorom u predviđenom vremenu ide se na sljedeće pitanje.

## 2.5. Igra ZNAM JA

---

Pravila igre:

- 7 pitanja iz opšteg znanja
- Pitanja su iz školskog gradiva ( biologija, geografija, istorija i srpski jezik)
- Na pitanja su ponuđena tri odgovora, opcije 1, 2 i 3. Jedan od odgovora je tačan
- Odgovara se pritiskanjem pripadajućeg tastera za svaki ponuđen odgovor. Ekipe koje prije pritisne tačan taster/odgovor osvaja 2 poena. Ekipe koje druga pritisne tačan odgovor, dobija 1 poen. Ekipe koje prijavi netačan odgovor daje bod protivniku.
- Vrijeme predviđeno za svako pitanje je 10 sec. Ovo vrijeme se mjeri od momenta kada je voditelj pročitao pitanje i ponuđene odgovore.

## 2.6. Opšte pravilo bodovanja igara Mozgalica, Mučni glavom i Znam ja

---

Ekipe koje se prva javi sa tačnim odgovorom u predviđenom vremenu dobija 2 boda. Ekipe koje se prva javi sa netačnim odgovorom rezultira dodavanjem jednog boda za protivničku ekipu. Ekipe koje se druga javi sa tačnim odgovorom u predviđenom vremenu dobija 1 bod. Ako i prvobjavljena i drugobjavljena ekipa imaju netačan odgovor svaka rezultira po bod za protivničku ekipu. Ukupan broj bodova osvojen u ovoj igri dodaje se bodovima iz prethodnih igara.

## 2.7. Opšte pravilo bodovanja igara Mozgalica, Mučni glavom i Znam ja

---

Ekipe koje se prva javi sa tačnim odgovorom u predviđenom vremenu dobija 2 boda. Ekipe koje se prva javi sa netačnim odgovorom rezultira dodavanjem jednog boda za protivničku ekipu. Ekipe koje se druga javi sa tačnim odgovorom u predviđenom vremenu dobija 2 boda. Ako i prvobjavljena i drugobjavljena ekipa imaju netačan odgovor svaka rezultira po bod za protivničku ekipu. Ukupan broj bodova osvojen u ovoj igri dodaje se bodovima iz prethodne dvije igre.

## 3. PRINCIP SELEKCIJE

### 3.1. Osnovni princip selekcije

---

U prvom polugodištu od septembra do januara 32 najbolje škole u RS se takmiče, tako da će 16 škola pobjednika nastaviti sa takmičenjem u emisijama sa početkom u februaru. U februaru i martu od 16 škola koje će se takmičiti u 8 emisija, 8 škola pobjednica nastavljaju takmičenje. U aprilu 8 škola pobjednika se takmiči u 4 emisije. Četiri škole koje pobjede idu dalje u veliko finale i bore se za prestižne nagrade

### 3.2. IZMJENA/DOPUNA ZA SEZONU 2009/2010

---

U kvalifikacionom takmičenju u sezoni 2009/2010 pravo za nastavak takmičenja je steklo 18 škola, stoga je osnovni princip selekcije u drugom ciklusu promjenjen na sljedeći način:

- U prvom krugu, osmini finala, žrijebanjem ćemo od 18 ekipa izvući 9 parova, tako da na kraju ovog kruga dobijemo 9 pobjedničkih ekipa. Pobjedničke ekipe će biti rangovane prema broju osvojenih poena, a pravo za nastavak takmičenja stiče osam ekipa, tako što ekipa koja je u prvom krugu osvojila najmanje bodova ispada iz takmičenja. Ukoliko se desi da nekoliko ekipa plasiranih kao posljednje imaju jednak broj bodova, o tome koja ekipa ide dalje će odlučivati broj poena postignutih u posljednjoj igri ZNAM JA.
- Za nastavak takmičenja u četvrtini finala žrijebanjem ćemo izvući parove od osam škola. Na taj način ćemo imati četiri emisije i dobit ćemo četiri škole koje prolaze direktno u polufinale.
- Takmičenjem u polufinalu dobijamo dvije pobjedničke škole koje se u finalu bore za prvu nagradu, a dvije škole, koje nisu prošle u finale se bore za treće mjesto.

## 4. NAGRADNI FOND

### 4.1. I, II, III, IV nagrada

---

Nagrade za I; II; III i IV mjesto su:

I nagrada - internet kabinet sa 20 računara

II nagrada - internet kabinet sa 15 računara

III nagrada - internet kabinet sa 10 računara

IV nagrada - internet kabinet sa 5 računara

### 4.2. Nagrada za ekipu pobjednika u svakoj pojedinačnoj emisiji

---

Ekipa pobjednik dobija 3 kompleta od po 6 knjiga: gramatologija, književnomanija, školski pravopis, matematičko sveznanje, gramatika engleskog jezika, rečnik engleskog jezika.

### 4.3. Nagrada za ekipu učesnika u emisiji

---

10 lopti za fiskulturnu salu I to: 3 košarkaške, 3 fudbalske, 2 odbojkaške i 2 rukometne .

Rok za dodjelu nagrada je xy dana od dana postizanja statusa pobjednika učesnika. U slučaju neke promjene dobitnici će biti obavješteni. Dodjelu nagrada obezbeđuje Priređivač kviza. Priređivača kviza glavne nagrade ne ograničavaju da obezbjedi i manje nagrade za učesnike.

## 5. OBAVEZE PRIREĐIVAČA KVIZA

Priređivač je obavezan da prije početka emitovanja ovog kviza objavi ovaj pravilnik na svom web portalu, kao i svaku izmjenu koja nastane u jednom od ciklusa kviza. Takođe je obaveza priređivača da preda na uvid ovaj Pravilnik svakom od učesnika kviza ukoliko on to zatraži.

Priređivač zadržava pravo izmjene ovog Pravilnika kao i vrijeme trajanja kviza i vrste nagrada.

Priređivač kviza zadržava pravo da na licu mjesta, prije snimanja emisije, ukoliko se ukaže za tim potreba, a u svrhu ravnopravnog tretmana ekipa i fer pleja, uradi izmjene u pravilima igre i o istim obavjesti sve učesnike u emisiji.

Troškove boravka i putovanje učenika i nastavnika snosi u cijelosti Priređivač.

Dodjelu nagrada garantuje i obezbeđuje Priređivač kviza.

Svi grafički izrazi, softver koji upravlja sistemom pitanja i davanja odgovora na iste, kao i ime kviza Kvizolog su autorsko djelo i kao takvo apsolutno vlasništvo Priređivača, kao i svi audio video materijali uključujući TV špice i priloge o školama, gradovima i talentovanim učenicima.

## 6. OBAVEZE UČESNIKA KVIZA - ŠKOLA UČESNICA

Selektovati 5 najboljih učenika od V-VIII razreda:

- 1 iz V razreda
- 2 iz VI razreda
- 2 iz VII razreda
- 1 iz VIII razreda

Selektovati 5 rezervnih učenika za slučaj da neki od izabranih učenika na dan snimanja emisija ne budu u prilici prisustvovati snimanju. Pri odabiru takmičara voditi računa o ravnopravnosti polova. Učenici predviđeni da budu rezervna opcija su dio navijačkog tima.

Škole imaju pravo da mijenjau takmičare iz emisije u emisiju, odnosno takmičarski tim ne mora uvijek da bude isti. Tim se ne smije mijenjati u samoj emisiji.

Preostalih 38 učenika selektovati za navijački tim, po kriterijumu odlični đaci primjernog vladanja sa uspjehom koji se ističe.

Pored 38 selektovana učenika potrebno je za praćenje djece tokom boravka u Banjaluci i tokom putovanja dodjeliti jednu osobu pedagoga ili nastavnika po odluci direktora.

Spisak imena i prezimena učenika, razreda, datuma rođenja i adrese stanovanja dostaviti najkasnije 7 dana prije naznačenog termina snimanja emisije Priređivaču na fax: 051/220-750 ili e-mail: [neda.janjetovic@aquariusogilvy.com](mailto:neda.janjetovic@aquariusogilvy.com)

Za svakog učenika obezbjediti ovjereno pismeno odobrenje oba roditelja ili staratelja za boravak u Banjaluci i učešće u kvizu. Putovanje u Banjaluku organizovati prema pravilniku o izvođenju izleta,ekskurzija i škole u prirodi.

Najkasnije 7 dana prije početka kviza dostaviti na naznačene adrese Priređivača kviza kratku informaciju o školi: Od kada škola radi, koliko ima učenika, bitne nagrade i vannastavne aktivnosti i druge zanimljivosti vezane za školu. Na osnovu tih informacija tehnička ekipa će dan prije odlaska djece za Banjaluku snimati vodeo razglednicu o školi za potrebe emitovanja u kvizu. Potrebno je za taj dan staviti na raspolaganje jednu osobu ( najviše 5 radnih sati) koja bi tehničkoj ekipi omogućila nesmetan rad.

Svako dijete tokom snimanja emisije dužno je da nosi majicu Kvizologa i da navija sa balonima predviđenim u te svrhe.

## 7. PRILOZI PRAVILNIKA

- Spisak 32 škole učesnice kviza koji je obezbijedilo Ministarstvo prosvjete
- Pismo preporuke školama za učešće u kvizu Kvizolog od strane Ministarstva prosvjete.