

ПРАВИЛНИК ДЈЕЧИЈЕГ КВИЗА

КВИЗОЛОГ

1. УВОД

Приређивач квиза је Aquarius доо, Скендера Куленовића 91, 78 000 Бања Лука, у даљњем тексту Приређивач. Технички копродуцент у реализацији квиза је РТРС.

Едукативно забавни телевизијски квиз под називом Квизолог намијењен је дјецима од 5. до 8. разреда основних школа из републике Српске. Школе учеснице изабране су од стране Министарства просвјете према најбољем рејтингу школе на регионалним такмичењима.

Квиз почиње са емитавањем 9. октобра 2010. године и састоји се из два циклуса:

- Први дио Квизолога (октобар 2010 - децембар 2010) су квалификације, гдје се у 16 емисија такмиче 32 школе из РС,
- Други дио (фебруар - мај 2011. године), посвећен је такмичењу квалификованих школа за главне награде.

Квиз се емитује сваке суботе и недјеље у 11 х на РТРС и свака епизода траје 55 минута.

Дуже трајање квиза од назначених 55 минута може се осигурати искључиво уз писмену дозволу надлежних особа у РТРС које брину о програмској шеми телевизије.

Такмичари у свакој емисији квиза су по 5 ученика из двије школе које се такмиче у знању, вјештинама и окретности из 5 врста игара:

- 1) Моторичке игре - Велики одмор
- 2) Кинеска слагалица - Танграм мајстори
- 3) Игре меморије и опажања - Мозгалица
- 4) Математичке и логичке питалице - Мући главом
- 5) Опште знање - Знај ја

Ток и поштовање Правилника игара у свакој емисији прати стручни жири. Чланови жирија су изабрани од стране организатора Приређивача квиза.

2. ПРАВИЛА ПОЈЕДИНАЧНИХ ИГАРА

2.1. Игре Велики Одмор

У квалификацијама у првих 16 емисија, школе ће у игри под насловом "Велики одмор" да се такмиче у 8 игара које се смјењују наизмјенично из емисије у емисију:

Примјер једне игре:

1. Кула од Картонских карата

- Учествује цијели тим такмичара који требају за 3 минуте да направе што већу кулу од карата / у овом случају картонске предимензионисане карте /.

2. – 8. игре биће накнадно дефинисане.

2.1.1. Велики одмор - Кула од Картонских карата

Правила и начин игре:

- Играју оба тима истовремено
- На подијуму их чека „шпил“ од 100 увећаних карата
- Почиње се са осном од осам троуглова, на који се постављају хоризонтални поклопци. На ту основу се поставља други ниво од 7 троуглова и тако све до краја, док се не потроше све карте.
- На располагању је укупно 100 картонских карата.
- Бријеме предвиђено за игру је три минута
- Броје се све карте које су употребљене за грађење.
- Побједник је екипа која је за предвиђено вријеме сложила више карата, или екипа која је прва потрошила све карте а прије истека предвиђеног времена.
- Уколико је оба тима употребио све карте, побједник је тим који је за краће вријеме сложио читаву кулу.

НАПОМЕНА:

Остале појединачне игре у игри Велики одмор, њихов начин играња и правила ће бити предочена такмичарима на лицу мјеста пред почетак игре. Том приликом ће им игра бити прецизно објашњена и представљена од стране Приређивача квиза.

2.1.5 Опште правило игара Велики одмор - бодовање

Побједник је екипа која у задатом времену постигне постигну бољи резултат. Прва игра доноси 5 бодова екипи која побједи. Ако резултат буде нерјешен, свака екипа добија по 2 бода.

2.2. Игра ТАНГРАМ МАЈСТОРИ

Правила игре:

- Постављене су двије табле и монитор/плазма екран за приказивање задатака
- На монитору се појављују задаци
- На другим двјема таблама су магнети којима треба сложити танграм приказан на монитору

Начин играња:

- Вријеме предвиђено за игру је 3 минута
- Два учесника једне екипе слажу танграм, док преостала три учесника из екипе чекају сигнал да зауставе штоперицу и пријаве задатак.
- Није дозвољено мијењати учеснике који склапају танграме.
- Водитељ даје укупно три "помоћи", тј. открива позицију једног елемента у задатку. Он то ради након 30, 60 и 90 секунди.
- Побједник је екипа која у краћем времену сложи танграм приказан на монитору.
- Уколико једна екипа пријави рјешење које није тачно, бод добија противничка екипа, без обзира да ли су успјели сложити танграм.
- Игра се на "двје добијене рунде", да би игра била равноправна.
- Друга игра доноси 5 бодова екипи која побједи.

2.3. Игра МОЗГАЛИЦА

Правила игре:

- Емитује се клип из филма, примјерен за дјецу, у трајању од око 1 мин
- Слиједи питања са понуђеним одговорима 1, 2, 3
- Питања се односе на неки детаљ из филма, боје неког одјевног предмета глумаца, позиција предмета и сл.
- Укупан број исјечака који се приказују је 1, укупан број питања је 5, за свако питање су понуђени одговори 1, 2 и 3 - само је један тачан.
- Одговара се притискањем припадајућег тастера за сваки понуђен одговор. Екипа која прије притисне тачан тастер/одговор осваја 2 поена. Екипа која пријави нетачан одговор даје бод противнику.
- Вријеме предвиђено за свако питање је 10 сек. Ово вријеме се мјери од момента када је водитељ прочитао питање и понуђене одговоре.
- Ако се ни једна екипа не јави са тачним одговором у предвиђеном времену иде се на сљедеће питање.

2.4. Игра МУЋНИ ГЛАВОМ

Правила игре:

- 7 математичких питалица
- На питања су понуђена три одговора, опција 1, 2 и 3
- Један од одговора је тачан
- Одговара се притискањем припадајућег тастера за сваки понуђен одговор. Екипа која прије притисне тачан тастер/одговор осваја 2 поена. Екипа која пријави нетачан одговор даје бод противнику.
- Вријеме предвиђено за свако питање је 10 сек. Ово вријеме се мјери од момента када је водитељ прочитао питање и понуђене одговоре.
- Ако се ни једна екипа не јави са тачним одговором у предвиђеном времену иде се на сљедеће питање.

2.5. Игра ЗНАМ ЈА

Правила игре:

- 7 питања из општег знања
- Питања су из школског градива (биологија, географија, историја и српски језик)
- На питања су понуђена три одговора, опције 1, 2 и 3. Један од одговора је тачан
- Одговара се притискањем припадајућег тастера за сваки понуђен одговор. Екипа која прије притисне тачан тастер/одговор осваја 2 поена. Екипа која пријави нетачан одговор даје бод противнику.
- Вријеме предвиђено за свако питање је 10 сек. Ово вријеме се мјери од момента када је водитељ прочитао питање и понуђене одговоре.

2.6. Опште правило бодовања игара Мозгалица, Муњни главом и Знај ја

Екипа која се прва јави са тачним одговором у предвиђеном времену добија 2 бода. Екипа која се прва јави са нетачним одговором резултује додавањем једног бода за противничку екипу. Ако и првојављена и другојављена екипа имају нетачан одговор свака резултује по бод за противничку екипу. Укупан број бодова освојен у овој игри додаје се бодовима из претходних игара.

3. ПРИНЦИП СЕЛЕКЦИЈЕ

3.1. Основни принцип селекције

У првом полугодишту, од октобра до децембра 32, најбоље школе у РС се такмиче, тако да ће 16 школа побједника наставити са такмичењем у емисијама са почетком у фебруару. У фебруару и марту од 16 школа које ће се такмичити у 8 емисија, 8 школа побједница настављају такмичење. У априлу 8 школа побједника се такмичи у 4 емисије. Четири школе које побједе иду даље у велико финале и боре се за престижне награде.

4. НАГРАДНИ ФОНД

4.1. I, II, III, IV награда

Награде за I, II, III и IV мјесто су:

I награда - интернет кабинет са 20 рачунара

II награда - интернет кабинет са 15 рачунара

III награда - интернет кабинет са 10 рачунара

IV награда - интернет кабинет са 5 рачунара

4.2. Награда за екипу учесника и побједника у свакој појединачној емисији

Екипе учеснице добијају комплете Квизолог свески.

Екипа побједник појединачне емисије добија 10 лопти за физкултурну салу.

Додјелу награда обезбјеђује Приређивач квиза. Приређивача квиза главне награде не ограничавају да обезбједи и мање награде за учеснике.

5. ОБАВЕЗЕ ПРИРЕЂИВАЧА КВИЗА

Приређивач је обавезан да прије почетка емитовања овог квиза објави овај правилник на свом веб порталу, као и сваку измјену која настане у једном од циклуса квиза. Такође је обавеза приређивача да преда на увид овај Правилник сваком од учесника квиза уколико он то затражи.

Приређивач задржава право измјене овог Правилника као и вријеме трајања квиза и врсте награда.

Приређивач квиза задржава право да на лицу мјеста, прије снимања емисије, уколико се укаже за тим потреба, а у сврху равноправног третмана екипа и фер плеја, уради измјене у правилима игре и о истим обавјести све учеснике у емисији. Трошкове боравка и путовање ученика и наставника сноси у цијелости Приређивач. Додјелу награда гарантује и обезбјеђује Приређивач квиза.

Сви графички изрази, софтвер који управља системом питалица и давања одговора на исте, као и име квиза Квизолог су ауторско дјело и као такво апсолутно власништво Приређивача, као и сви аудио видео материјали укључујући ТВ шпике и прилоге о школама, градовима и талентованим ученицима.

6. ОБАВЕЗЕ УЧЕСНИКА КВИЗА - ШКОЛА УЧЕСНИЦА

Селектовати 5 најбољих ученика од V-VIII разреда:

- 1 из V разреда
- 1 из VI разреда
- 2 из VII разреда
- 1 из VIII разреда

Селектовати 2 резервна ученика (из VII/VIII разреда) за случај да неки од изабраних ученика не буду у прилици присуствовати снимању. При одабиру такмичара водити рачуна о равноправности полова. Ученици предвиђени да буду резервна опција су дио навијачког тима.

Школе имају право да мијењау такмичаре из емисије у емисију, односно такмичарски тим не мора увијек да буде исти. Тим се не смије мијењати у самој емисији.

Преосталих 41 ученика селектовати за навијачки тим, по критеријуму одлични ђаци примјерног владања са успјехом који се истиче.

Поред 41 селекована ученика потребно је за праћење дјеце током боравка у Бањалуци и током путовања додјелити двије особе педагога или наставника по одлуци директора.

Списак имена и презимена ученика, разреда, датума рођења и адресе становања доставити најкасније 7 дана прије назначеног термина снимања емисије Приређивачу на факс: 051/220-750, или електронском поштом: neda.janjetovic@aquariusogilvy.com

За сваког ученика обезбједити овјерено писмено одобрење оба родитеља или старатеља за боравак у Бањалуци и учешће у квизу. Путовање у Бањалуку организовати према правилнику о извођењу излета, екскурзија и школе у природи.

Свако дијете током снимања емисије дужно је да носи мајицу Квизолога и да навија са балонима предвиђеним у те сврхе.