

Pravila Kviz takmičenja Potprekat "Koliko se poznajemo"

Takmičarske ekipe škola se sastoje od **tri redovna takmičara i jednog rezervnog takmičara**. Rezervni takmičar može zauzeti mesto jednog od tri redovna takmičara, uz napomenu da je izmenu te vrste moguće učiniti samo jednom u toku jedne emisije, tj. nije moguće redovnog takmičara vratiti u takmičenje u istoj emisiji.

Učenici koji su učestvovali u nekom od prethodnih ciklusa Kviza, **nemaju pravo ponovnog učešća**, kako bi se što širem krugu zainteresovanih učenika omogućilo da se uključe u takmičenje.

Na svakom četvrtfinalnom takmičenju učestvuju 4 ekipe od kojih se **samo prvoplasirana ekipa** plasira u polufinalna takmičenja.

Prvoplasirane ekipe i drugoplasirana ekipa sa najvećim brojem osvojenih poena sa **tri polufinalna** takmičenja se plasiraju u finalno takmičenje. U slučaju da dve ili više drugoplasiranih ekipa ima isti broj bodova, finalista se određuje žrebom.

Raspored ekipa u četvrtfinalnim takmičenjima se određuje žrebom. Raspored ekipa u polufinalnim takmičenjima prati dinamiku kvalifikovanja ekipa, tj. raspored ekipa je određen redom kvalifikovanja ekipa iz četvrtfinalnih takmičenja.

Organizator na svakom od takmičenja na sebe preuzima obavezu obezbeđivanja prevoza takmičara i navijača svake od škola.

PROPOZICIJE TAKMIČENJA

1. IGRA – Sveznalice

Na ekranu se prikazuje pravougaonik, podeljen na dvanaest manjih, obeleženih brojevima od 1 do 12. Ispod svakog broja je po jedno pitanje.

- Ekipe biraju polja po svom izboru, redom po rasporedu boja (crvena, plava, žuta, zelena).
- Kada ekipe "otvore polje" dobijaju pitanje i ponuđen odgovor u vidu jedne ili dve reči, ali samo sa prvim-početnim slovom, na mestu ostalih slova su prazna polja-crtice.
- Ukoliko ekipa odgovori odmah, osvaja maksimalnih 6 bodova.
- Ukoliko ekipa ne zna tačan odgovor, može iskoristiti pomoć u vidu pogađanja jednog slova za koje pretpostavlja da se nalazi u odgovoru, što rezultira smanjivanjem broja bodova koje tačan odgovor donosi na 4. Ukoliko ekipa ni tada ne ponudi tačan odgovor, ima pravo da ponovno zatraži pomoć ove vrste, uz napomenu da u tom slučaju tačan odgovor donosi 2 boda.
- Nezavisno od toga da li je odgovor u sebi sadržao slovo koje je ekipa ponudila ili ne, broj bodova se smanjuje za dva kada ekipa koristi pomoć.
- Igra ima tri kruga, tj. svaka ekipa odgovara na po tri pitanja.
- Vreme za razmišljanje je ukupno 30 sekundi po pitanju, odnosno za svaki pokušaj pogađanja slova i odgovora po 10 sekundi.
- Maksimalan broj bodova koje ekipa u igri može osvojiti je 18.

Napomena: Pitanja koja će biti postavljena u ovoj prvoj igri odnose se na period iz knjige do XVIII veka, tj. zaključno sa poglavljem 2.23 "Karlovački mir".

2. IGRA – Panorama

Na ekranu se nalazi slika podeljena i pokrivena sa osam polja (puzzle oblika).

1	5	7	2
3	8	6	4

Ispod polja se krije fotografija kulturno-istorijske znamenitosti sa teritorije Vojvodine.

- Sve ekipe istovremeno učestvuju u pogađanju znamenitosti.
- Voditelj čita osam asocijacija, tokom čega se sadržaj slike postepeno otkriva redom od prvog do osmog polja.
- Nakon svake pročitane asocijacije ekipe imaju 10 sekundi da napišu odgovor na svojim tablama. Ekipa koja napiše odgovor predaje svoju tablu voditelju.
- Kad sve ekipe predaju odgovore, voditelj otkriva ko je tačno odgovorio i za koliko bodova.
- Svaka pročitana asocijacija umanjuje broj bodova koje tačan odgovor donosi za jedan. Maksimalan broj bodova je 8 za tačan odgovor nakon

prve asocijacije, i opada nakon svake pročitane asocijacije za po jedan bod do minimalnih 1 boda.

- Svaka ekipa ima pravo da samo jednom ponudi odgovor.
- Igra ima dva kruga, dakle otkrivaju se dva znamenitosti.
- Maksimalan broj bodova koje ekipa u igri može osvojiti je 16.

3. IGRA – Kolaži

Na ekranu se nalazi slika poznate ličnosti iz istorije nacionalnih zajednica Vojvodine. Slika je u formi kolaža – sastoji se od nekoliko delova nepravilno "razbacanih" tako da se ne prepoznaje lik na slici.

- Sve ekipe istovremeno učestvuju u pogađanju.
- Voditelj čita četiri asocijacije.
- Nakon svake asocijacije kolaž se ponovo složi tako da sliku učini malo prepoznatljivijom.
- Nakon svake pročitane asocijacije ekipe imaju 10 sekundi da napišu odgovor na svojim tablama. Ekipa koja napiše odgovor predaje svoju tablu voditelju.
- Kad sve ekipe predaju odgovore, voditelj otkriva ko je tačno odgovorio i za koliko bodova.
- Maksimalan broj bodova je 8 za tačan odgovor nakon prve pročitane asocijacije, i opada nakon svake pročitane asocijacije za po dva boda do minimalnih 2 boda.
- Svaka ekipa ima pravo da samo jednom ponudi odgovor.
- Igra ima dva kruga, dakle otkrivaju se dve ličnosti.
- Maksimalan broj bodova koje ekipa u igri može osvojiti je 16.

4. IGRA – Zajedno kroz vekove

Igra je podeljena na tri kruga, po vekovima. U svakom krugu se odgovara redosledom ekipa po bojama (crvena, plava, žuta, zelena). Na početku svakog kruga se na ekranu pojavljuju 4 koverta sa pitanjima – po jedna za svaku ekipu.

Prvi krug

- XVIII vek – Svaka ekipa dobija kovertu sa po dva pitanja vezana za jednu temu.
- Ekipa za tačan odgovor na jedno pitanje osvaja 2 boda, a za kompletan odgovor na dva pitanja osvaja 5 bodova.
- Vreme za razmišljanje je 10 sekundi po pitanju.

Drugi krug

- XIX vek – Svaka ekipa dobija kovertu sa po tri pitanja vezana za jednu temu.
- Ekipa za tačan odgovor na samo jedno pitanje osvaja 2 boda, za dva tačna odgovora osvaja 5 bodova, a za sva tri tačna odgovora osvaja maksimalnih 8 bodova.
- Vreme za razmišljanje je 10 sekundi po pitanju.

Treći krug

- XX vek – Svaka ekipa dobija kovertu sa po tri pitanja vezana za jednu temu.
- Ekipa za tačan odgovor na samo jedno pitanje osvaja 2 boda, za dva tačna odgovora osvaja 5 bodova, a za sva tri tačna odgovora osvaja maksimalnih 8 bodova.
- Vreme za razmišljanje je 10 sekundi po pitanju.

Ekipa ima pravo da odgovara na naredno pitanje i u slučaju da nisu ponudila tačan odgovor na prethodno pitanje.

Maksimalan broj bodova koje ekipa u igri može osvojiti je 21.

5. IGRA – Brze pitalice

Igra se sastoji od 4 kruga - grupe pitanja, na koja se odgovara redosledom ekipa određenim žrebanjem pre emisije.

- U svakom krugu se odgovara redosledom crvena, plava, žuta, zelena ekipa.
- U svakom krugu prvo pitanje dobija jedna ekipa po navedenom redosledu, a ostale se mogu prijaviti tasterom čime ostvaruje pravo da, u slučaju da ekipa kojoj je namenjeno pitanje ne odgovori tačno, "preuzme" pitanje i na njega odgovara.
- Ekipa kojoj je pitanje namenjeno ima na raspolaganju 5 sekundi da tačno odgovori i osvoji 4 boda.
- Ako prva ekipa pogreši, sledeća prijavljena ekipa (ukoliko ih ima) odgovara za 3 boda, ekipa koja se prijavila druga za 2 boda, a poslednja prijavljena ekipa za 1 bod. Vreme za odgovaranje je uvek 5 sekundi po odgovoru.
- Vreme za prijavljivanje tasterom je od trenutka kad voditelj izgovori: "Pitanje za crvenu (plavu, žutu, zelenu) ekipu glasi..." do trenutka kada završi sa čitanjem pitanja (kada se tasteri blokiraju).
- Igra ukupno ima 16 pitanja, a svaka ekipa u jednom krugu dobija po jedno "direktno" pitanje, tj. 4 u celoj igri.
- Sve ekipe imaju po 5 sekundi za odgovor.
- Nema kaznenih (negativnih) bodova.
- Maksimalan broj bodova koje jedna ekipa može osvojiti u slučaju da tačno odgovori na svako "direktno" pitanje je 16, a u slučaju "preuzimanja" odgovora od drugih ekipa moguće je osvojiti znatno više bodova.

Napomena

Iako je predlogom propozicija (okvirnim planom takmičenja) to bilo predviđeno, zbog poteškoća tehničke prirode, muzičke igre neće biti uvrštene u takmičenja.

Tačan raspored takmičenja, detaljna pravila i propozicije Kviza i dodatna pojašnjenja detalja organizacije takmičenja biće dostavljena svim školama-učesnicima Kviza u prvoj polovini meseca marta 2011. godine.