



PRAVILA I PROPOZICIJE TAKMIČARSKOG DELA KVIZA „ZDRAVO EVROPO!“

U takmičarskom delu kviza „Zdravo Evropo!“ učestvuju 32 ekipe koje su osvojile najveći broj poena na predtakmičenju (inicijalnom testiranju). Takmičarski deo kviza se sastoji od četiri kruga:

- Prvo – kvalifikaciono takmičenje sastoji se od osam emisija. U svakoj emisiji učestvuju četiri ekipe (po dva takmičara) iz četiri škole. Dve najbolje plasirane ekipe iz svake emisije se kvalifikuju u sledeći krug.
- Drugi krug, četvrtfinale, sastoji se od četiri emisije. U svakoj emisiji se takmiče četiri ekipe (po dva takmičara) i dve najbolje plasirane ekipe iz svake emisije se kvalifikuju u sledeći krug.
- Treći krug, polufinale, sastoji se od dve emisije. U svakoj emisiji se takmiče četiri ekipe (po dva člana) i dve najbolje se plasiraju u finale.
- Četvrti krug, finale, predstavlja jedna emisija. Učestvuju četiri ekipe (po dva člana), najbolje plasirane iz dve polufinalne emisije.



KVIZ

Z D R A V O E V R O P O !

IGRE I PRAVILA IGARA

Kviz se sastoji od šest igara (sedam - uključujući kratku uvodnu igru koja ne donosi poene). Na prvenstveno zabavan, ali i poučan način, igre bi predstavile činjenice o opštim evropskim vrednostima u raznim oblastima života, o Evropskoj uniji, njenoj organizaciji i funkcionisanju, kao i o sadašnjim i budućim članicama.

U svakoj emisiji učestvovala bi ekipe sastavljene od dva takmičara i rezerve, a svaku ekipu bodrili bi navijači iz njihove škole.

IGRE (radni naslovi igara):

(uvodna igra) MUZIČKE STOLICE

Ovo je igra u kojoj učestvuje publika. Njen cilj je da se na zabavan način odredi pozicija ekipa u takmičenju. Ova igra ne donosi poene. Bend u studiju ima zadatak da odsvira tri numere, po jedan navijač iz publike, uz konsultacije sa ostalim navijačima, pritiskom na taster obezbeđuje pravo na odgovor. Ukoliko ima najbrže vreme i da tačan odgovor, školska ekipa te publike zauzima poziciju broj jedan i tako se igra odvija do zauzimanja svih pozicija. U slučaju nerešenog rezultata ili u slučaju da niko ne pogodi numeru ili bend – voditelj određuje raspored ekipa za pultovima.

1. BRZI ODGOVORI

Za kratko vreme, takmičari treba da odgovore na osam pitanja iz raznih oblasti vezanih za evropske zemlje, kao i za funkcionisanje, organizaciju i istorijat EU. Sve ekipe imaju pravo da odgovaraju na sva pitanja. Pravo da odgovaraju na pitanje imaju takmičari koji se u zadatom vremenu prijave pritiskom na taster. Bodovanje je po principu 4, 3, 2, 1, u zavisnosti od brzine prijavljivanja i toga da li je odgovor tačan. Netačan odgovor donosi jedan negativan poen.



2. IGRA PEVANJA

Svaka škola koja učestvuje u emisiji dobija pre snimanja spisak od četiri pesme po emisiji. Pesme su izabrane iz evropske muzike, pri čemu se vodi računa da budu bliske današnjim tinejdžerima. **Pesmu izvodi rezervni takmičar.**

Na video bimu se pojavljuju četiri polja iza kojih se nalaze četiri muzičke numere. Jedan od takmičara bira jedno polje i, nakon njegovog grafičkog otvaranja, pojavljuje se naslov pesme koju rezervni takmičar treba da otpeva uz pratnju benda u studiju.

Poene za ovu igru daje bend (1-4 poena) i žiri sastavljen od stranih zvaničnika (1-4 poena), što znači da je maksimum 8 poena.

Zbog dinamičnosti kviza, numere će biti raspoređene posle igara *Brzi odgovori, Trka kroz Evropu i Igra iznenađenja.*

Redosled nastupanja ekipa je od četvrte do prve.

3. TRKA KROZ EVROPU

Na monitorima i grafici pojavljuje se pet zatvorenih polja od kojih jedno otvara takmičar. Na tom polju se nalazi osam asocijacija karakterističnih za osam evropskih zemalja (npr. tarantela – kroasan – klompe – sauna – detelina – panova frula – jogurt). Drugi takmičar iz ekipe ne vidi pojmove, sluša uputstva prvog takmičara koji čita asocijacije navodeći ga na određenu zemlju. Zadatak drugog takmičara jeste da za 30 sekundi postavi zvezde/zastavice na odgovarajuću zemlju na mapi na podu studija. Kada postavi zastavicu, takmičar mora da izgovori ime zemlje koju je obeležio. Takmičar ne sme da obori postavljenu zastavicu. Za svaki tačan odgovor dobija se po dva poena.

IGRA PEVANJA – 2. deo

4. MISTERIOZNI EVROPLJANIN

U igri gostuju zaposleni u Delegaciji i ambasadama zemalja EU. Oni se nalaze u studiju.

“Misteriozni Evropljanin” je diplomata ili predstavnik Delegacije koji daje pet informacija karakterističnih za svoju zemlju. Posle svake informacije, takmičari imaju pravo da se prijave pritiskom na taster i pokušaju da odgovore o kojoj zemlji je reč. Ukupno ima 5 informacija koje tajanstveni Evropljanin saopštava takmičarima. Samo ekipa koja se prva javi ima pravo da pogađa. Pogodak posle prve informacije nosi 5 poena, druge 4 i tako dalje. Pogrešan odgovor nosi jedan negativan poen.

U završnom delu ove igre, tajanstveni Evropljanin će podeliti svim ekipama zanimljive poklone karakteristične za njegovu zemlju.



IGRA PEVANJA – 3. deo

5. IGRA IZNENAĐENJA

Jedan član ekipe ima zadatak da pomoću pantomime ili crteža navede drugog člana da pogodi zadati pojam vezan za određenu zemlju-članicu EU. Svaka ekipa ima po 60 sekundi. Svaki pogodak nosi 5 poena.

IGRA PEVANJA – 4. deo

Nakon četvrte numere, žiri i bend daju poene rezervnim takmičarima-pevačima.

6. POGAĐAM POLJE

Tabla za ovu igru sadrži dvadeset polja. Takmičari otvaraju četiri polja i svaki tačan odgovor se boduje sa četiri poena. Ako takmičar ne zna odgovor, pravo da odgovara dobija ekipa koja se prva javi pritiskom na taster. Za javljanje i tačan odgovor dobijaju se 3, 2, 1 poen, prema redosledu javljanja. Svaki krug novih pitanja počinje sledeća ekipa po redosledu. Vreme za odgovor na pitanje je 10 sekundi. Nema negativnih poena.

BONUS IGRA

U slučaju nerešenog rezultata takmičarima se postavljaju **bonus pitanja** iz raznih oblasti na koja ekipe odgovaraju po redosledu javljanja.

Moguća je eventualna promena redosleda igara.

Takođe, RTS zadržava pravo da vrši izmene i dopune Pravila i propozicija kviza „Zdravo Evropo!“, s tim da o tome mora obavezno i blagovremeno da obavesti takmičare.