



ZSPM
zveza slovenske
podeželske mladine



**Kmetijsko gozdarska
zbornica Slovenije**

PRAVILNIK

državnega kviza Mladi in kmetijstvo

I. SPLOŠNE DOLOČBE

1. člen

Ta pravilnik določa postopke za organizacijo in potek kviza Mladi in kmetijstvo na državni ravni (v nadaljevanju državno tekmovanje) v fizični in spletni obliki. Členi, ki se nanašajo na kvalifikacijski sistem, veljajo tudi za regijsko raven.

2. člen

Kviz Mladi in kmetijstvo je tradicionalna strokovno izobraževalna prireditve, namenjena izobraževanju in druženju podeželske mladine.

3. člen

Državno tekmovanje se izvede vsako leto, predvidoma v spomladanskem času. Pravico do organizacije državnega tekmovanja imata Zveza slovenske podeželske mladine (ZSPM) in Kmetijsko gozdarska zbornica Slovenije (KGZS). Izvedba prireditve pripada društvu, katerega ekipa je v predhodnem letu izvedbe prireditve postala državni zmagovalec. Soizvajalec prireditve je kmetijsko gozdarski zavod, katerega ustanoviteljica je KGZS, ki teritorialno pokriva območje, na katerem je sedež društva.

Če društvo, ki mu pripada izvedba po prejšnjem odstavku, ne želi organizirati državnega tekmovanja, pridobi pravico društvo, katerega ekipa je na državnem tekmovanju v predhodnem letu dosegla drugo mesto, če društvo, ki je doseglo drugo mesto, ne želi organizirati državnega tekmovanja, pridobi pravico društvo, ki je doseglo tretje mesto in tako naprej.

V primeru, da zmaga ekipa izvajalca prireditve, pridobi pravico do izvedbe prireditve za naslednje leto društvo, kateremu pripada ekipa, ki je dosegla drugo mesto.

Sprejem pravice do izvedbe prireditve državnega tekmovanja društvo pisno potrdi z izjavo, ki jo posreduje ZSPM.

Organizatorji in soizvajalci ob začetku organizacije sklenejo dogovor o razdelitvi vlog in dolžnosti, ki se ga tekom izvajanja dogodka spoštuje in izpolnjuje.

4. člen

Kviz se lahko izvede tudi preko spleta, s pomočjo različnih aplikacij. Za povezovanje med tekmovalci in za sam potek tekmovanja se priporoča uporabo zoom-a, za odgovarjanje na vprašanja pa aplikacija Kahoot ali Socrative. Izbira aplikacij je v domeni organizatorjev. Kviz se izvede v spletni obliki, ko se s tem strinjajo vsi organizatorji.

II. SESTAVA EKIPE IN STAROSTNE OMEJITVE

5. člen

Tekmovalna ekipa je sestavljena iz 3 članov. Dve osebi tekmovalne ekipe na dan kviza ne smeta biti starejši od 20 let (lahko pa na dan kviza praznujeta 20. rojstni dan), za tretjo osebo tekmovalne ekipe pa je starostna omejitev med 15 in 29 let. Izjeme veljajo za lanskoletno zmagovalno ekipo državnega tekmovanja in gostiteljsko ekipo ki imajo pravico do avtomatske uvrstitve (člen 13 , člen 14). Za njih starostne omejitve ne veljajo.

III. KVALIFIKACIJSKI SISTEM

6. člen

Kviz Mladi in kmetijstvo poteka na dveh ravneh:
– regijski ravni,
– državni ravni.

Uvrstitev na državno raven je možna izključno preko sodelovanja na regijskem kvizu, razen v primerih, ki jih ta pravilnik izrecno določa.

Regijska tekmovanja organizirata in izvedeta dogovorjeno društvo znotraj regijske organiziranosti ZSPM in kmetijsko gozdarski zavod, katerega ustanoviteljica je KGZS, ki teritorialno pokriva območje.

Regijska tekmovanja se organizirajo za naslednje regije: Primorska, Notranjska, Gorenjska, Dolenjska, Bela krajina, Posavje, Celjska, Koroška, Podravska, Pomurska ter Osrednjeslovenska regija.

7. člen

Za uvrstitev na državni kviz se mora društvo udeležiti regijskega kviza.

Če regija v posameznem letu regijskega kviza ne izvede v svoji regiji, se mora društvo te regije udeležiti regijskega kviza druge regije, ob predhodnem soglasju organizatorjev in ZSPM.

Vse ekipe posamezne regije se morajo udeležiti istega regijskega kviza, bodisi v lastni organizaciji bodisi v okviru druge regije.

8. člen

Regija se šteje kot aktivna, če:

- izvede regijski kviz in se ga udeleži vsaj ena ekipa iz društva te regije, ali
- se vsaj ena ekipa regije udeleži regijskega kviza druge regije.

Če regija regijskega kviza ne izvede in se ga nobeno društvo iz regije ne udeleži v drugi regiji, se regija v tem letu šteje kot neaktivna.

9. člen

Vsaka aktivna regija ima pravico do enega mesta na državnem kvizu (osnovna regijska kvota).

Osnovna regijska kvota pripada društvu, ki na regijskem kvizu doseže najvišjo uvrstitev.

Če se v posamezni regiji prijavi samo ena ekipa, se regijski kviz vseeno izvede, pri čemer mora biti izvedba tekmovanja dokazljiva (zapisnik, prisotnost komisije ali potrditev ZSPM).

10. člen

Če regija ni aktivna, izgubi pravico do svojega regijskega mesta za tekoče leto.

Izgubljeno regijsko mesto se prenese na aktivno regijo z največjim številom društev, ki so sodelovala na regijskem kvizu. V ta izračun se ne upoštevajo društva iz drugih regij in društva, ki tekmujejo izven konkurence.

Če je več regij izenačenih, se vrstni red določi po naslednjih kriterijih:

1. Katera regija ima večje število sodelujočih ekip na regijskem kvizu (ta izračun se ne upoštevajo društva iz drugih regij in društva, ki tekmujejo izven konkurence),
2. žreb, ki ga opravi Glavni odbor ZSPM.

Posamezna regija lahko prejme največ eno preneseno regijsko mesto. Če je prenesenih mest več, se naslednje preneseno mesto prenese na aktivno regijo z drugim največjim številom društev, ki so sodelovala na regijskem kvizu, potem na aktivno regijo z tretjim največjim številom društev in tako dalje.

Preneseno regijsko mesto se dodeli naslednjemu najbolje uvrščenemu društvu, ki še nima zagotovljenega mesta na državnem kvizu.

Prenesena mesta veljajo izključno za tekoče leto in se ne prenašajo v prihodnja leta.

11. člen

Na regijskih kvizih lahko sodelujejo tudi ekipe, ki niso registrirana društva ZSPM.

Te ekipe tekmujejo izven konkurence in so označene kot ekipe izven konkurence (IK).

Ekipe izven konkurence ne vplivajo na razvrstitev, prenos regijskih mest ali uvrstitve na državni kviz.

Rezultati ekip izven konkurence se objavijo ločeno od uradne razvrstitve.

12. člen

Največje dovoljeno število ekip na državnem kvizu je 12.

Izjemoma je dovoljeno sodelovanje 13 ekip, kadar se uveljavi gostiteljsko mesto (člen 14).

Če katera izmed ekip, ki ima pravico do avtomatske ali gostiteljske uvrstitve, na državnem kvizu ne sodeluje, se to mesto v tistem letu ne zapolni z drugo ekipo. Vsaki regiji pripada eno mesto na državnem kvizu (razen če regija mesto izgubi). Iz posameznega društva lahko na državnem tekmovanju tekmuje samo ena ekipa (izjemo opisuje člen 15).

IV. AVTOMATSKE IN POSEBNE UVRSTITVE

13. člen

Društvo, ki je na preteklem državnem kvizu doseglo prvo mesto, se avtomatsko uvrsti na naslednji državni kviz.

Avtomatska uvrstitev se nanaša na društvo in ne posega v regijske kvote ali prenos regijskih mest. V kolikor se ekipa odloči, da ne bo nastopila na državnem tekmovanju se to mesto ne nadomesti in se ne prenaša na drugo ekipo.

Ekipa praviloma nastopi v enaki sestavi kot lansko leto. Zamenjava posameznega člana je dovoljena iz utemeljenih razlogov ob predhodni potrditvi ZSPM.

14. člen

Če državni kviz organizira drugo društvo kot lanskoletni zmagovalec, ima organizator pravico, da po lastni odločitvi sodeluje na državnem kvizu z ekipo, ki je tekmovala na lanskoletnem kvizu (gostiteljsko mesto).

Gostiteljsko mesto ne posega v regijske kvote, ne vpliva na prenos regijskih mest in se ne prenaša na drugo društvo, če ni izkoriščeno.

Gostiteljsko mesto se lahko uveljavi le v letu, ko organizator državnega kviza ni hkrati lanskoletni zmagovalec.

Če državni kviz organizira več društev skupaj, lahko gostiteljsko mesto koristi eno izmed sodelujočih društev, po predhodnem dogovoru in potrditvi ZSPM.

Ekipa praviloma nastopi v enaki sestavi kot lansko leto. Zamenjava posameznega člana je dovoljena iz utemeljenih razlogov ob predhodni potrditvi ZSPM.

15. člen

Če ima društvo v posameznem letu pravico do avtomatske uvrstitve na državni kviz kot lanskoletni zmagovalec ali uveljavi gostiteljsko mesto, lahko na državnem kvizu sodeluje z dvema ekipama, vendar le v primeru, da izpolni tudi enega izmed naslednjih pogojev:

1. društvo pridobi pravico do uvrstitve preko regijskega kviza in hkrati pravico do avtomatske uvrstitve lanskoletnega zmagovalca;
2. društvo pridobi pravico do uvrstitve preko regijskega kviza in hkrati uveljavi gostiteljsko mesto.

V. LITERATURA

16. člen

Literaturo, v kateri je zajeta snov za državno tekmovanje kviza, določita KGZS in ZSPM. Obsegati mora 4 teme, od katerih morata biti vsaj dve iz kmetijske stroke in ena iz mladinske tematike. Organizatorja tekmovanja lahko vključita tudi druge vsebine, ki popestrijo tekmovanje (šport, glasba, kultura, kulinarika...). Literatura mora biti določena vsaj dva meseca pred državnim tekmovanjem in mora biti objavljena v razpisu.

Gradivo naj vsebuje do 30 strani sklenjenih poglavij. Če veljajo le določeni izseki, se naj na spletu objavijo popolni zapisi in dobro označijo potrebna poglavja za učenje. Del gradiva je lahko v angleškem jeziku.

VI. STROKOVNA KOMISIJA

17. člen

Strokovno komisijo (komisija) za državno tekmovanje sestavljajo najmanj trije člani, od katerih mora biti vsaj en predstavnik KGZS in en predstavnik ZSPM. Ostali člani komisije morajo biti povezani s temami državnega tekmovanja. Člane komisije določijo organizatorji državnega kviza Mladi in kmetijstvo.

Člani komisije nadzorujejo pravilen potek tekmovanja. V primeru kršitev pravilnika komisija sankcionira ekipo v skladu z določbami tega pravilnika in po lastni presoji.

VII. IZVEDBA DRŽAVNEGA TEKMOVANJA

18. člen

Razpis za državno tekmovanje mora vsebovati:

- točen kraj in datum tekmovanja,
- pogoje sodelovanja na tekmovanju,
- potek tekmovanja in
- literaturo za tekmovanje.

19. člen

Izvedba kviza Mladi in kmetijstvo na regionalni in državni se zagotavlja iz javnih ter sponzorskih sredstev. Ekipe, ki tekmujejo na državni ravni, morajo ZSPM plačati kotizacijo. Višino kotizacije določi Glavni odbor ZSPM.

VIII. POTEK DRŽAVNEGA TEKMOVANJA

Državno tekmovanje poteka v štirih krogih:

20. člen

1. KROG

V prvem krogu vse ekipe odgovarjajo na isto vprašanje tako, da izberejo odgovor a), b) ali c). Tekmovalci imajo 10 sekund časa za razmislek. Na znak komisije dvignejo tablico z zapisanim odgovorom a) ali b) ali c). Tablico smejo odložiti na znak komisije.

V primeru spletne izvedbe kviza imajo tekmovalci 10 sekund časa, da označijo izbrani

odgovor. Odgovarja se na 8 vprašanj.

Za pravilen odgovor dobi ekipa 1 točko, za nepravilen 0 točk.

Če ekipa ne dvigne tablice ali jo dvigne prepozno (po presoji komisije), dobi 0 točk. Če ekipa odloži tablico, preden komisija da znak, da lahko odloži, dobi 0 točk (kljub pravilnemu odgovoru).

Točke pridobljene v 1. krogu tekmovanja se prenesejo v 2. krog.

21. člen

2. KROG

V drugem krogu vse ekipe tekmujejo v praktičnih znanjih ali veščinah. Navodila in potek tekmovanja bosta ekipam predložena ob objavi razpisa, podrobnejše pa obrazložena na tekmovanju samem. Organizator mora poskrbeti za dobro vidnost prikazov tako, da poleg projekcije uporabi tudi fizične slike oz. prikaze. Vsaka ekipa naj dobi svoj izvod zaradi vidljivosti. Pri tem se lahko uporabijo kopije ali prikazi na tablicah/računalnikih.

Točke, pridobljene v 1. in 2. krogu tekmovanja se prenesejo v 3. krog.

22. člen

3. KROG

V tretjem krogu vse ekipe odgovarjajo na isto vprašanje tako, da izberejo odgovor (DA) ali (NE). Tekmovalci imajo 10 sekund časa za razmislek. Na znak komisije dvignejo tablico z zapisanim odgovorom (DA) ali (NE). Tablico smejo odložiti na znak komisije.

V primeru spletne izvedbe kviza imajo tekmovalci 10 sekund časa, da označijo izbrani

odgovor. Odgovarja se na 6 vprašanj.

4

Za pravilen odgovor dobi ekipa 2 točki, za nepravilen 0 točk.

Če ekipa ne dvigne tablice ali jo dvigne prepozno (po presoji komisije), dobi 0 točk. Če ekipa odloži tablico, preden komisija da znak, da lahko odloži, dobi 0 točk (kljub pravilnemu odgovoru).

V četrti krog se uvrsti 5 ekip, ki imajo najvišje število točk iz 1., 2., in 3. kroga. V četrti krog se lahko uvrsti tudi več ekip, če je število točk na katerem mestu izenačeno.

Točke, pridobljene v 1., 2. in 3. krogu tekmovanja se prenesejo v 4. krog.

23. člen

4. KROG

V četrtem krogu ekipe odgovarjajo po sistemu »hitri prsti« na isto vprašanje, tako da odgovarja ekipa, ki prva pritisne na stikalo. S pritiskom na stikalo se vprašanje, v kolikor še ni prebrano do konca, neha brati. Če ekipa ne odgovori pravilno, izgubi pravico, da na vprašanje odgovarja. V primeru nepravilnega odgovora dobi možnost odgovarjanja ekipa, ki se je prijavila druga, oziroma ekipa, ki tej sledi. Če ekipa ne odgovori pravilno se vprašanje prebere od prekinitve naprej. Ekipa, ki prva pritisne na stikalo, dobi za pravilen odgovor 3 točke, za nepravilen pa 0 točk.. Če se nobena ekipa ne prijavi v roku 10 sekund, se vprašanje prebere še enkrat. Če se ponovno nobena ekipa ne prijavi, se vsem ekipam pripiše 0 točk.

Odgovarja se na 8 vprašanj.

V primeru spletne izvedbe kviza se odgovarja na 6 vprašanj.

V kolikor organizatorji nižjih nivojev tekmovanja (regijski, občinski, društveni...), ne morejo zagotoviti ustrezne opreme za izvedbo „hitrih prstov“, lahko pravila 4. kroga prilagodijo.

24. člen

Komisija preveri zbrane točke vseh ekip in razglasi prvo, drugo in tretje mesto. Če se za katero mesto poteguje več ekip z enakim številom točk, se med temi ekipami – za isto mesto izvede dodatno tekmovanje po istem sistemu – »hitri prsti«, dokler ne pride do razlike. Ko so tako določena prva tri mesta, si ostale ekipe nadaljnja mesta lahko tudi delijo skladno s številom doseženih točk.

25.člen

Vsaka ekipa dobi na začetku tekmovanja DOBRE VILE, ki jih lahko vnovči enkrat v prvih treh

krogih. Ekipa lahko na ta način pridobi dvojne točke za pravilen odgovor na vprašanje iz teme, ki jo dobro pozna. Ekipa dobre vile aktivira tako, da ob odgovoru, za katerega verjame, da je pravilen, na tablo z odgovorom pripne še simbol vil. Če ekipa na vprašanje odgovori pravilno, se točke pri tem vprašanju podvojijo. Če ne odgovori pravilno, dobi 0 točk. Ko ekipa dobre vile uporabi, ji organizator simbol odvzame.

5

V primeru spletne izvedbe kviza se DOBRE VILE izpustijo, v kolikor organizator ne more zagotoviti poštene uporabe znaka za dvojne točke.

26. člen

Upoštevajo se samo popolni odgovori, brez okrajšav.

27. člen

Povezovalac kviza mora biti vnaprej seznanjen z vsemi členi, določeni v tem pravilniku. Ob nejasnostih se naj posvetuje s strokovno komisijo pred začetkom kviza.

IX. KONČNE ODLOČBE

29. člen

ZSPM lahko v izjemnih, utemeljenih in nepredvidenih primerih, ki jih ta pravilnik izrecno ne ureja, odloči drugače, pri čemer mora biti odločitev pisno obrazložena in sprejeta v skladu s temeljnimi načeli pravičnosti, enakopravne obravnave društev in športnega fair-playa.

Pred sprejemom odločitve ZSPM po potrebi pridobi mnenje KGZS.

30. člen

Pravilnik je sestavljen v dveh enakih izvodih, enega prejme ZSPM, drugega KGZS.

31. člen

Pravilnik začne veljati, ko ga podpišeta predsednik/ca in direktor/ica Kmetijsko gozdarske zbornice Slovenije ter predsednik/ca Zveze slovenske podeželske mladine.

Ljubljana,

Eva Golob
predsednica ZSPM

Dr. Jože Podgoršek
predsednik KGZS

Martin Mavsar
direktor KGZS