

PRAVILNIK državnega kviza Mladi in kmetijstvo

SPLOŠNE DOLOČBE

1. člen

Ta pravilnik določa postopke za organizacijo in potek kviza Mladi in kmetijstvo na državni ravni (v nadaljevanju državno tekmovanje). Navedeni členi veljajo tudi za tekmovanja izvedena na regijski ravni.

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 v spomladanskem času. Pravico do organizacije državnega tekmovanja imata Zveza slovenske podeželske mladine (ZSPM) in Kmetijska gozdarska zbornica Slovenije (KGZS). Izvedba prireditve pripada društvu, ki je član ZSPM (v nadaljevanju društvo) in katerega ekipa je, v predhodnem letu izvedbe prireditve, postala državni zmagovalec. Soizvajalec prireditve je Kmetijsko gozdarski zavod, ki pokriva območje, na katerem je sedež društva.

Če tu določeno društvo ne želi organizirati državnega tekmovanja, pridobi pravico društvo katerega ekipa je na državnem tekmovanju v predhodnem letu dosegla drugo mesto oziroma društvo, ki temu sledi.

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

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

4. člen

Na državnem tekmovanju se v znanju preizkušajo društva – predstavniki regije - zmagovalne ekipe regijskih tekmovanj. Vsako ekipo sestavljajo trije člani društev, ki so včlanjena v ZSPM. ZSPM ekipam posreduje prijavnico, ki jo morajo izpolniti in vrniti kot določa prijavnica. ZSPM preveri ali imajo društva prijavljenih ekip poravnane vse obveznosti iz naslova članstva v ZSPM in sestavi končni seznam ekip, ki ga posreduje KGZS.

5. člen

Dva člana ekipe morata biti stara od 15 do 20 let, preostali član pa od 15 do 29 let. Ta pogoj ne velja za zmagovalno ekipo predhodnega državnega tekmovanja, ki ima pravico udeležiti se tekmovanja v isti ali drugi zasedbi.

6. člen

Ekipe lahko tekmujejo na dveh ravneh:

- regijski,
- državni.

Društva podeželske mladine in Kmetijsko gozdarski zavodi lahko izvedejo tudi druga kvalifikacijska tekmovanja.

Tekmovanja se izvedejo, če se za posamezno raven prijavita vsaj dve ekipi. Prvo uvrščena ekipa se uvrsti na tekmovanje višje ravni.

Regijska tekmovanja organizirata in izvedeta dogovorjeno društvo znotraj regijske organiziranosti ZSPM in območni Kmetijsko gozdarski zavod.

Ekipe, ki so zmagale na regijskem tekmovanju imajo pravico do tekmovanja na državni ravni. V primeru višje sile, ki bi jim sodelovanje onemogočila, pridobi to pravico naslednje uvrščena ekipa.

Regijska tekmovanja se organizirajo za naslednja območja: Primorske, Gorenjske, Dolenjske, Bele krajine, Posavja, Ljubljanske z Zasavjem, Celjske, Koroške, Podravske ter Pomurske.

7. člen

Otroci v starosti od šest do petnajst let lahko sodelujejo v likovnem natečaju. Odločitev o izvedbi likovnega natečaja (tema likovnih del, tehnika in ostali pogoji sodelovanja) sprejmeta organizatorja s pisnim sklepom. Če je sprejeta odločitev o izvedbi likovnega natečaja, KGZS posreduje povabilo k sodelovanju vsem osnovnim šolam v Republiki Sloveniji na podlagi seznama, ki ga vodi ministrstvo pristojno za osnovno šolstvo.

8. 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.

9. 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.

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

10. člen

Razpis za državno tekmovanje mora vsebovati:

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

11. člen

Ekipe, ki tekmujejo na državni ravni morajo ZSPM plačati kotizacijo. Višino kotizacije določi Glavni odbor ZSPM.

POTEK DRŽAVNEGA TEKMOVANJA

Državno tekmovanje poteka v štirih krogih:

12. 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.

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.

13. 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.

14. 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.

Odgovarja se na 6 vprašanj.

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.

V četrti krog se uvrstijo 4 ekipe, 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.

15. 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. Ekipa, ki prva pritisne na stikalo dobi za pravilen odgovor 3 točke, za nepravilen pa 0 točk. V primeru nepravilnega odgovora, dobi možnost odgovarjanja ekipa, ki se je prijavila druga oziroma ekipa, ki tej sledi. Če se nobena ekipa ne prijavi v roku 10 sekund, se vprašanje prebere še enkrat. Če se ponovno nobena ekipa ne prijavi, se vsem ekipa pripiše 0 točke.

Odgovarja se na 8 vprašanj.

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

16. 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.

17. 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 tečko 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 (magnetno) tablo 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.

18. člen

Upoštevajo se samo popolni odgovori, brez okrajšav.

19. člen

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

KONČNE DOLOČBE

20. člen

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

21. člen

Pravilnik začne veljati, ko ga podpišeta predsednik Kmetijsko gozdarske zbornice Slovenije ter predsednik Zveze slovenske podeželske mladine.

Z dnem uveljavitve tega pravilnika preneha veljati Pravilnik republiškega tekmovanja v znanju Mladi in kmetijstvo, številka 102/203/2011, z dne 1. februar 2013.

Številka: 115/202/2019
Ljubljana, 16. 1. 2020



Rok DAMIJAN,
predsednik ZSPM

Številka: 331-10/2015-21
Ljubljana, 16.1. 2020



Cvetko ZUPANČIČ,
predsednik KGZS

