

ANEKS k Pravilniku 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) *v fizični in spletni obliki*. Navedeni členi veljajo tudi za tekmovanja izvedena na regijski ravni.

3. člen

V primeru višje sile se izvede kviz preko spleta s pomočjo različnih aplikacij. Za povezovanje med tekmovalci in sam potek tekmovanja se priporočno uporablja Zoom, za odgovarjanje na vprašanja pa aplikacija Kahoot ali Socrative. Izbira aplikacije je v domeni organizatorjev.

POTEK DRŽAVNEGA TEKMOVANJA

Državno tekmovanje poteka v štirih krogih:

12. člen

1. KROG

Spletna verzija:

V prvem krogu vse ekipe odgovarjajo na isto vprašanje, tako da izberejo odgovor a), b) ali c). Tekmovalci imajo 10 sekund časa za odgovor.

Odgovarja se na 8 vprašanj.

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

Če ekipa prepozno odgovori na vprašanje dobi 0 točk.

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

13. člen

2. KROG

Spletna verzija:

V prvem krogu vse ekipe odgovarjajo na isto vprašanje, tako da izberejo odgovor a), b) ali c). Tekmovalci imajo 10 sekund časa za odgovor.

Odgovarja se na 9 vprašanj.

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

Če ekipa prepozno odgovori na vprašanje dobi 0 točk.

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

14. člen

3. KROG

Spletna verzija:

V tretjem krogu vse ekipe odgovarjajo na isto vprašanje tako, da izberejo odgovor (DA) ali (NE). Tekmovalci imajo 10 sekund časa za odgovarjanje.

Odgovarja se na 6 vprašanj.

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

Če ekipa prepozno odgovori na vprašanje dobi 0 točk.

15. člen

4. KROG

Spletna verzija:

Za četrti krog se pripravi nov sklop vprašanj, ki so mešanega tipa - a), b), c) pri čemer je lahko več pravih odgovorov, DRŽI/NE DRŽI, kratki odgovori.

Odgovarja se na 6 vprašanj.

Tekmovalci imajo 10 sekund časa za odgovarjanje.

Ekipa, ki pravilno odgovori za vsako vprašanje pridobi 3 točke. V kolikor odgovori napačno dobi 0 točk.

17. člen

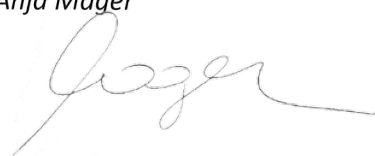
Pri spletni izvedbi kviza se **DOBRE VILE** priporočljivo izpustijo. V kolikor lahko organizator zagotovi pošteno izvedbo jih lahko izvede tudi v primeru spletnega kviza.

Številka:

Ljubljana,

Predsednik ZSPM

Anja Mager



ZSPM
zveza slovenske
podeželske mladine

Številka: 331-10/2015-28

Ljubljana, 19. 2. 2021

Predsednik KGZS:

Roman Žveglič

