

## **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) v fizični in spletni obliki. Navedeni členi veljajo tudi za tekmovanja, izvedena na regijski ravni, v kolikor se društvo, ki je član Zveze slovenske podeželske mladine (v nadaljevanju društvo), za to odloči.

#### **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.

#### 5. člen

Na državnem tekmovanju se v znanju preizkušajo društva – predstavniki regije - zmagovalne ekipe regijskih tekmovanj. Člani zmagovalne ekipe na regijskem tekmovanju morajo biti isti tudi na državnem tekmovanju. Če pride do zamenjave člana ekipe, je potrebno zaprositi za odobritev zamenjave ZSPM in ob tem navesti utemeljene razloge za zamenjavo. ZSPM odloči ali so razlogi za zamenjavo ustrezno utemeljeni in glede na to zamenjavo odobri ali zavrne. 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.

#### 6. člen

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. Za lanskoletno zmagovalno ekipo državnega tekmovanja starostne omejitve ne veljajo.

#### 7. člen

Ekipe, ki sodelujejo na državnem kvizu Mladi in kmetijstvo, lahko tekmujejo na dveh ravneh:

- regijski,
- državni.

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 kmetijsko gozdarski zavod, katerega ustanoviteljica je KGZS, ki teritorialno pokriva območje. Izvedeno je lahko tudi drugačno kvalifikacijsko tekmovanje na regijski ravni, ki delno ali pa v celoti ne upošteva Pravilnika državnega kviza Mladi in kmetijstvo. V tem primeru mora biti pravilnik za izvedbo takšnega tekmovanja na regijski ravni odobren s strani KGZS in ZSPM.

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 naslednje regije: Primorska, Notranjska, Gorenjska, Dolenjska, Bela krajina, Posavje, Celjska, Koroška, Podravska, Pomurska ter Osrednjeslovenska regija.

#### 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. 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.

#### 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

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.

## 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.

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.

### 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.

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

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.

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. 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.

#### 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 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.

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

#### 18. člen

Upoštevajo se samo popolni odgovori, brez okrajšav.

#### 19. člen

Povezovallec kviza mora biti vnaprej seznanjen z vsemi členi, določeni v tem pravilniku. Ob nejasnostih se naj posvetuje 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 in direktor Kmetijsko gozdarske zbornice Slovenije ter predsednica Zveze slovenske podeželske mladine.

Z dnem uveljavitve tega pravilnika preneha veljati Pravilnik državnega kviza Mladi in kmetijstvo številka: 157/4a/2023 z dne 13. 2. 2023.

Številka: 164/4a/2024

Ljubljana,

Anja KASTELIC,  
predsednica ZSPM

Roman ŽVEGLIČ  
predsednik KGZS

Janez Pirc  
direktor KGZS