



PRAVILA ZA UČEŠĆE U KVIZU „POBEDNIK“ I PRAVILA IGARA

ORGANIZATOR

Kviz „Pobednik“ (u daljem tekstu: **Kviz**) priređuje i organizuje privredno društvo PRVA TELEVIZIJA DOO, sa sedištem u ul. Ikarbus 3 Nova 19, 11000 Beograd, PIB 104284066 MB: 20136588 (u daljem tekstu: **Organizator**), kao emiter televizijskog programa sa važećom dozvolom Regulatornog tela za elektronske medije za emitovanje programa na teritoriji cele Republike Srbije.

OPŠTE ODREDBE

Kviz će biti sproveden u skladu sa odredbama ovog dokumenta (u daljem tekstu: **Pravila**). Pravila će biti obavezujuća za sve takmičare Kviza. Učešćem u Kvizu, svaki takmičar izjavljuje da je u potpunosti upoznat, da razume i prihvata odredbe Pravila i daje Organizatoru pravo na izmenu pravila bez prethodne najave.

PRAVO UČESTVOVANJA

Pravo učestvovanja u Kvizu imaju sva fizička lica starija od 18 godina koja imaju prebivalište na teritoriji Republike Srbije, koji se lično prijave, tačno i u potpunosti popune formular. Prijava se šalje na e-mail adresu prijava.pobednik@prva.rs u word formatu (fajlu) ili online na web stranici www.prva.rs.

Prijave kandidata koji ne ispunjavaju gore navedene uslove neće biti razmatrane.

Zaposleni kod Organizatora i njegovih povezanih lica i poslovnih partnera, kao i članovi njihove uže porodice (roditelji, supružnik, deca, sestre i braća) nemaju pravo učestvovanja u Kvizu, niti mogu ostvariti pravo na nagradu.

NAČIN UČESTVOVANJA U TAKMIČENJU

Kviz će biti organizovan tako da se odigrava neposrednim učestvovanjem dva takmičara u studiju Organizatora, a emitovaće se na kanalu Prva radnim danima od 19.25h, pri čemu Organizator zadržava pravo da promeni termin emitovanja ukoliko proceni da je to celishodno potrebno iz organizatorskih razloga.

PROCEDURA IZBORA TAKMIČARA

Ukoliko kandidati ispunjavaju uslove za pravo na prijavu za učešće u kvizu, biće pozvani na testiranje (test znanja i informisanosti). Kandidati koji prođu testiranje i postignutim rezultatima zadovolje tražene kriterijume, ulaze u prvi krug izbora takmičara za kviz.

Kandidati koji budu izabrani za prvi krug, proći će još jedno testiranje i kratki razgovor. Rezultati testiranja, veština komunikacije, način prezentovanja znanja po pravilima formata kviza i pod okolnostima koje format zahteva, biće parametri za selekciju i formiranje užeg izbora takmičara za kviz. Takođe, u skladu sa pokazanim rezultatima pojedinačno i u odnosu na rezultate ostalih takmičara, uzimajući u obzir ograničen broj takmičara po epizodi i broja epizoda u sezoni emitovanja kviza, te u skladu sa pravilima formata, formira se uži krug izbora takmičara i izrađuju se dalji planovi i organizacija snimanja. Kandidati odabrani za uži krug, stiču status potencijalnog takmičara kviza. Takmičari će biti obavešteni o detaljima uslova snimanja, pravima, obavezama, te o planu i organizaciji, vezanim za njihovo učešće. Po obostranoj potvrdi, takmičari će biti pozvani da pristupe snimanju kviza, prema planu Organizatora.

PRVA TELEVIZIJA DOO

Matični broj: 20136588 / PIB: 104284066 / Račun: 160-6000000747422-35 Banca Intesa
Ikarbus 3 Nova broj 19, 11080 Zemun / tel: +381 11 209 1000 / fax: +381 11209 1001 / www.prva.rs

PRAVILA POJEDINAČNIH IGARA KVIZA

Kviz se sastoji od 6 igara, i to: Trilema, Padobranac, Na tragu, Na vrh jezika, Kopča i Ključni momenat. Tokom svake igre, prikazuju se pojedinačni poeni oba takmičara za svaki zadatak. Posle svake igre, prikazuje se ukupan broj poena u poslednjoj odigranoj igri, kao i u prethodnim, te ukupno trenutno stanje. Posle poslednje igre i rekapitulacije poena u svim igrama, prikazuje se i konačni ukupan plasman, pri čemu se izdvaja pobednik.

1. Igra TRILEMA

Opis: Zadatak sa pitanjem i tri ponuđena odgovora, od kojih je samo jedan tačan.

Pravila i procedura igre

Ukupno 6 pitanja, sa po 3 ponuđena odgovora (pod a, b, c).

Pitanje se prikazuje, voditelj ga čita. Odgovori pod a, b i c se prikazuju, voditelj ih čita.

Voditelj kaže vreme (kreće štoperica). Rok: 5 sekundi, posle prikazanog i pročitanoog sadržaja.

Takmičari igraju istovremeno, biraju 1 od 3 ponuđena odgovora, pritiskom polja na ekranu.

Bodovanje

Tačan odgovor, jedan od dva takmičara: 30 poena

Tačan odgovor, oba takmičara, svaki po: 15 poena

Netačan odgovor: 0 poena

2. Igra PADOBRANAC

Opis: Zadatak sa šest pojmova, od kojih pet pripadaju grupi, a jedan je padobranac.

Pravila i procedura igre

Ukupno 2 zadatka, sa po 6 polja u kojima su pojmovi.

Zadatak se prikazuje, automatskim otvaranjem jednog po jednog polja, ukupno 6, a voditelj čita jedan po jedan pojam.

Voditelj kaže vreme (kreće štoperica). Rok: 5 sekundi, posle prikazanog i pročitanoog sadržaja.

Takmičari igraju istovremeno, biraju 1 od 6 pojmova, pritiskom polja na ekranu.

Bodovanje

Tačan odgovor, jedan od dva takmičara: 30 poena

Tačan odgovor, oba takmičara, svaki po: 15 poena

Netačan odgovor: 0 poena

3. Igra NA TRAGU

Opis: Pogađanje pojma, na osnovu strukture rešenja sa jednim slovom, tri traga i tri pomoći. Traži se tačno i u slovo precizno rešenje.

Pravila i procedura igre

Uvodni deo igre

Odmah prikazujemo strukturu rešenja (broj reči, broj slova) i otkrivamo jedno slovo na poziciji.

U slučaju više reči, biće prikazani razmaci. U strukturi je istaknuto mesto za svako slovo, a prikazano je, u uvodnom delu, samo jedno, na tačnoj lokaciji.

Svako slovo tj. svaki glas ima svoj kvadrat / pločicu (npr. jedna pločica je za N i jedna je za NJ).

Struktura i jedno slovo prikazuju se grafički i paralelno voditeljka čita ove podatke. Nakon čitanja, voditeljka će preći na prvi trag. Otvara se prvi trag posle kojeg ide VREME i štoperica, kao i prva mogućnost za poene.

Tragovi

Ukupno ima tri traga, a otvaraju se jedan po jedan. Prikazuju se grafički i paralelno voditeljka čita sadržaj tragova.

PRVA TELEVIZIJA DOO

Matični broj: 20136588 / PIB: 104284066 / Račun: 160-6000000747422-35 Banca Intesa

Ikarbus 3 Nova broj 19, 11080 Zemun / tel: +381 11 209 1000 / fax: +381 11209 1001 / www.prva.rs

Tragovi u naznakama / tragovima govore o rešenju. Ne potpuno, ne dikretno, ne bukvalno, bez konkretnih informacija, i uglavnom figurativno, metaforično, zagonetno i nepotpuno. Posle svakog traga, takmičari pokušavaju da dođu do tačnog rešenja.

Otvora se prvi trag, prikazuje se sadržaj i voditeljka ga čita, a potom voditeljka kaže VREME i štoperica odbrojava 10 sekundi. Takmičari pokušavaju da daju tačno i precizno rešenje. Ako ga nema, prelazi se na drugi trag. Isti princip je i u drugom tragu, i isto vreme za razmišljanje. Ako nema tačnog i preciznog rešenja posle drugog traga, sledi treći trag. Isti princip je i u trećem tragu, i isto vreme za razmišljanje. Ako nema tačnog i preciznog rešenja posle trećeg traga, sledi prva pomoći.

Imati na umu da se traži u slovo precizno rešenje i da su važni rod i broj rešenja, koji se provlače u sadržaju tragova.

Pomoći

Prva pomoć je oblast kojoj rešenje pripada.

Oblasti vezane za čoveka u širem smislu su:

ličnost, zanimanje, profesija, poziv, zvanje, titula, čin, funkcija, status.

Ostale oblasti su:

lik, biće, životinja, biljka, predmet, objekat.

Posle prikazane i izgovorene oblasti, voditeljka kaže VREME i štoperica odbrojava 10 sekundi. Takmičari pokušavaju da daju tačno i precizno rešenje. Ako ga nema, sledi druga pomoć.

Druga pomoć je poslednje slovo rešenja.

Posle prikazanog i izgovorenog poslednjeg slova, voditeljka kaže VREME i štoperica odbrojava 10 sekundi. Takmičari pokušavaju da daju tačno i precizno rešenje. Ako ga nema, sledi treća pomoć.

Treća pomoć je prvo slovo rešenja. Posle prikazanog i izgovorenog prvog slova, voditeljka kaže VREME i štoperica odbrojava 10 sekundi. Takmičari pokušavaju da daju tačno i precizno rešenje. Ako ga nema, zadatak se završava, otvara i prikazuje u celosti, a voditeljka čita prikazani sadržaj i daje objašnjenje uz zadatak.

Prednost

Dva su zadatka u igri.

U prvom zadatku prednost ima Izazivač, a u drugom Pobednik.

Takmičar koji ima prednost, u svim fazama igre / zadatka, prvi odgovara odmah po isteku vremena. Ako nema tačan i precizan odgovor, voditeljka pita drugog takmičara i on daje svoj odgovor. Ako ni tada nema traženog rešenja, prelazi se na sledeći korak. I tako do kraja zadatka.

Kada takmičar koji ima prednost da tačno i precizno traženo rešenje, drugi takmičar nema mogućnost da odgovara.

U ovoj igri, takmičari usmeno odgovaraju i ne koriste ektran osetljiv na dodir.

Bodovanje

Traženo rešenje posle 1. traga: 40 poena

Traženo rešenje posle 2. traga: 35 poena

Traženo rešenje posle 3. traga: 30 poena

Traženo rešenje posle 1. pomoći (oblast): 20 poena

Traženo rešenje posle 2. pomoći (poslednje slovo): 10 poena

Traženo rešenje posle 3. pomoći (prvo slovo): 5 poena

Bez rešenja 0 poena.

4. Igra NA VRH JEZIKA

Opis: Zadatak počinje usmenim citatom iz dela (replika iz filma, isečak iz književnog dela, stihovi iz muzičkog dela), što je uvodni deo, a potom sledi pitanje vezano za delo iz kog je prethodno pročitani citat.

Pravila i procedura igre

Ukupno su dva zadatka. Voditelj čita citat, potom prelazi na pitanje.

U prvom zadatku prednost ima Pobednik, a u drugom Izazivač.

Voditelj, posle pitanja, kaže vreme (kreće štoperica). Rok za razmišljanje: 10 sekundi, posle prikazanog i pročitano sadržaja.

Bodovanje

PRVA TELEVIZIJA DOO

Matični broj: 20136588 / PIB: 104284066 / Račun: 160-6000000747422-35 Banca Intesa

Ikarbus 3 Nova broj 19, 11080 Zemun / tel: +381 11 209 1000 / fax: +381 11209 1001 / www.prva.rs

Takmičar sa tačnim odgovorom: + 20 poena

Netačan odgovor: 0 poena

5. Igra KOPČA

Opis: Zadatak sa šest polja, koja se otvaraju, jedno po jedno, u cilju rešenja asocijacije.

Pravila i procedura igre

Ukupno 2 zadatka, sa po 6 polja (numerisani od 1 do 6), i poljem na dnu (obeleženo ?) za konačno rešenje. Jedan takmičar ima prednost u jednom, drugi u drugom zadatku. Prednost znači pravo da prvi otvori prvo polje i prvi pokuša da da tačno rešenje.

Takmičari igraju na način da otvaraju jedno po jedno polje, po svom izboru, dodirivanjem polja na ekranu. Po otvaranju polja, kreće štoperica. Rok: 5 sec, posle otvorenog polja (prikazanog sadržaja), u kom takmičar ima pravo da ponudi konačno rešenje. Ukoliko ne pogodi, drugi takmičar ima pravo da pokuša, a ako ne uspe ili želi dalje, otvara novo polje i tako u krug. Do poslednjeg polja, takmičari igraju naizmenično (cik – cak) i svaki ima pravo da po jednom, pri svakom otvorenom polju, pokuša da ponudi konačno rešenje. Isto važi i za poslednje otvoreno polje. Ukoliko niko ne dođe do tačnog rešenja, nakon svih otvorenih polja, zadatak je gotov i prikazuje se traženo rešenje.

Prvi zadatak otvara Izazivač, drugi zadatak otvara Pobjednik

Bodovanje

Takmičar koji izgovori tačno rešenje dobija poene, u odnosu na broj do tada otvorenih polja, od 5 do 30 poena. Nema negativnih poena. Za neuspeh sleduje 0 poena.

6. Igra KLJUČNI MOMENAT

Opis: zadatak sa pitanjem, koje traži usmeni jedinstven odgovor.

Dodatno: pomoć „ključ“ za zaključavanje pitanja i taster za preuzimanje prednosti.

Pravila i procedura igre

Ukupno 12 pitanja.

Pitanje se prikazuje, voditelj ga čita.

Voditelj kaže vreme (kreće štoperica). Rok za razmišljanje: 5 sekundi, posle prikazanog i pročitano sadržaja. U ovom roku, takmičari razmišljaju o odgovoru i odlučuju da li da pritisnu TASTER PREDNOST ili KLJUČ ili da ne pritisnu ništa.

Svaki takmičar ima pravo po jednom u igri (za 1 pitanje) da iskoristi polje KLJUČ (pomoć). Ako ga i kada iskoristi, više mu KLJUČ neće biti dostupna opcija.

Prvi koji je pritisnuo taster, odmah daje usmeni odgovor (ima pravo jednom da pokuša, ne više puta). Ako tačno odgovori, drugi takmičar nema pravo na odgovor. Ako prvi odgovori pogrešno, drugi dobija pravo da odgovori.

Ako ni jedan takmičar ne pritisne taster za prednost, voditeljka ih proziva da odgovore, prvog pa drugog, ukoliko prvi da pogrešan odgovor ili ne zna. U ovom slučaju, prednost koja nije tasterom preuzeta, dodeljuje se jednom takmičaru za grupu od prvih 6 pitanja, a drugom za grupu od drugih 6.

Automatsku obavezu da prvi odgovori za prvih 6 pitanja ima Pobjednik I, a za drugih 6 pitanja takmičar Izazivač.

Bodovanje

Prvi takmičar sa tačnim odgovorom (brži ili jedini na tasteru): + 20 poena

Tačan odgovor (u svim drugim slučajevima): + 10 poena

Netačan odgovor (brži ili jedini na tasteru): - 20 poena

Netačan odgovor (u svim drugim slučajevima): - 10 poena

Ključ: 0 poena

Eventualno bonus pitanje / Produžetak u slučaju nerešenog stanja / Kec u rukavu

Ukoliko je stanje nerešeno, u konačnom skor poena, u svih 6 igara kviza, voditelj će takmičarima postaviti još jedno pitanje / jedan zadatak, kao bonus, pod nazivom „Kec u rukavu“. Ovaj dodatak je usmenog karaktera, a takmičari ga rešavaju po osnovnom principu igre „Ključni momenat“: ko se prvi javi odgovara prvi, ako je tačno, drugi ne odgovara, ako je netačno, drugi odgovara, a ko tačno odgovori dobija 10 poena, što će biti presudno i odlučiti o tome ko je Pobjednik. U ovom slučaju, Kec u rukavu, nema

negativnih, nema pomoći "ključ", ali ima preuzimanja prednosti, pritiskom na taster. Ako se niko ne javi, voditelj proziva prvo Pobjednika, a potom Izazivača, ako Pobjednik ne da tačno rešenje. Posle odigranog dodatka i rešenog stanja, proglašava se Pobjednik i prikazuje stanje na tabeli sa ukupnim poenima, svih 6 igara i poeni iz dodatka Kec u rukavu. ko je Pobjednik. U ovom slučaju, Kec u rukavu, nema negativnih, nema pomoći "ključ", ali ima preuzimanja prednosti, pritiskom na taster. Ako se niko ne javi, voditelj proziva prvo Pobjednika, a potom Izazivača, ako Pobjednik ne da tačno rešenje. Posle odigranog dodatka i rešenog stanja, proglašava se Pobjednik i prikazuje stanje na tabeli sa ukupnim poenima, svih 6 igara i poeni iz dodatka Kec u rukavu.

OPŠTA PRAVILA KVIZA POBEDNIK

Kviz počinje najavom voditelja. Sledi uvodni deo, u kom voditelj predstavlja takmičare. Potom kreće takmičenje, tj. prva igra. Tokom svake igre, prikazuju se pojedinačni poeni oba takmičara za svaki zadatak. Posle svake igre, prikazuje se ukupan broj poena u poslednjoj odigranoj igri, kao i u prethodnim, te ukupno trenutno stanje. Posle poslednje igre i rekapitulacije poena u svim igrama, prikazuje se i konačni ukupan plasman, pri čemu se izdvaja pobednik. Posle proglašenja pobednika, voditelj odjavljuje Kviz.

Pobjednik jedne epizode nastavlja svoje učešće i prelazi u prvu sledeću epizodu, u kojoj dobija novog suparnika. Sve dok jedan isti takmičar pobeđuje, on ide dalje i pri svakoj pobedi osvaja novčani iznos. Poslednji pobednik jedne sezone stiče pravo da bude jedan od dva takmičara u prvoj epizodi nove sezone. Ukoliko to pravo ne iskoristi, dobija još jednu šansu da u novoj sezoni učestvuje kao „novi“ takmičar, a ukoliko se ni tada ne odazove, gubi pravo da učestvuje u kvizu u narednih 12 meseci od poslednjeg učešća. Isto važi i za pobednika epizode koji nije u mogućnosti da učestvuje odmah u sledećoj, dakle dobija još jednu šansu da tokom iste sezone učestvuje kao „novi“ takmičar, a ukoliko se ni tada ne odazove, gubi pravo da učestvuje u kvizu u narednih 12 meseci od poslednjeg učešća tj. poslednje isplate osvojene nagrade. Svaki takmičar koji je učestvovao u kvizu, stiče pravo ponovnog učešća tek 12 meseci nakon poslednjeg učešća, uz novu prijavu. Isto važi i za pobednike (koliko god puta da pobeđe) i za one koji ne pobeđe ni jednom, kao i za pobednike koji nisu se nisu odazvali učešću u narednoj epizodi niti u još jednoj šansi tj. produženom roku (gore navedeno).

Svaki pobednik prethodne epizode, u novoj sledećoj epizodi, biće pozicioniran na mestu predviđenom za pobednika, tj. desno od voditelja / levo na ekranu.

U slučaju da, na kraju odigranog zadatka, po prikazivanju tačnog rešenja, takmičar ima primedbu, zbog osnovane sumnje da rešenje koje smo prikazali nije tačno, ima pravo da zatraži kratak prekid i proveru rešenja tj. spornog zadatka. Ekipe kviza odmah će proveriti tvrdnju takmičara. Ako se ispostavi da je takmičar u pravu, snimanje će se vratiti na stanje pre spornog zadatka, te će umesto istog biti dodeljen novi zadatak. Ukoliko se ispostavi da takmičar nije u pravu, igra se nastavlja. Takmičar može uložiti primedbu na zadatak, tek nakon kompletno završenog zadatka i to nakon što se prikaže rešenje i nakon što voditelj iznese objašnjenje rešenja i zadatka.

Ukoliko takmičar uložiti neosnovan prigovor na zadatak, tj. ispostavi se da primedba nije na mestu i da takmičar nije u pravu, a to se ponovi još jednom tokom takmičenja (drugi neosnovan i pogrešan prigovor od strane istog takmičara), produkcija zadržava pravo da diskvalifikuje takmičara i udalji ga sa snimanja, bez ikakvih daljih obaveza prema takmičaru.

Poslednji rok za prigovor od strane takmičara je nakon takmičenja, posle odjave Kviza od strane voditelja i posle odjavne špice, dok je takmičar još uvek u studiju, tj. pre napuštanja studija ima pravo da zatraži proveru zadatka, na čiju tačnost sumnja. U tom slučaju, ekipa kviza odmah će posle snimljenog Kviza proveriti i ukoliko je takmičar u pravu, snimiće se novi zadatak i uraditi sve potrebne korekcije sa neophodnim dodatnim snimanjem. Ukoliko takmičar nije u pravu sa primedbom na zadatak posle

snimljenog Kviza, neće se ništa dodatno raditi ni korigovati.

Ukoliko takmičar u slučaju prigovora ne postupi prema navedenom, već ometa tok snimanja i prekida na neprikladnim mestima, produkcija zadržava pravo da ga diskvalifikuje i udalji sa snimanja.

Ako takmičar ne iskoristi svoju priliku za prigovor na određeni zadatak i rešenje istog, tokom takmičenja (po završetku spornog zadatka) ili posle takmičenja (po završetku snimanja i odjave sa odjavnom špicom, još uvek u studiju), te izađe iz studija posle snimljene epizode u kojoj učestvuje bez uložene primedbe, time gubi pravo svake dalje reklamacije / primedbe na bilo koji deo i sadržaj snimljenog Kviza.

Ukoliko takmičar bude ometao drugog takmičara ili bilo kog člana ekipe tokom snimanja ili se nedolično ponašao za vreme, pre i posle snimanja, biće trajno diskvalifikovan.

Takmičari ne smeju da unose mobilne telefone niti bilo kakve uređaje, kao ni papire, digitrone, itd, ni bilo kakve predmete u studio. Ukoliko se ispostavi da je takmičar uneo nešto, biće diskvalifikovan i udaljen.

Sve što je zakonom nedozvoljeno, takmičar ne sme da unese ni u zgradu televizije / produkcije.

Zbog organizacije snimanja i koncepta/formata kviza, kao i različitih predviđenih i nepredviđenih okolnosti, takmičar koji dođe na snimanje kviza ne mora nužno učestvovati u kvizu tog snimajućeg dana, već može imati status rezervnog takmičara. Ukoliko svi uslovi budu zadovoljeni, rezervni takmičar učestvovaće u kvizu na nekom od narednih snimanja. Takmičar/potencijalni takmičar dužan je da se pridržava svih pravila formata i Organizatora pre, tokom i posle snimanja.

Organizator zadržava pravo da u bilo kom trenutku, odluči da povuče ili zameni takmičara rezervnim takmičarem, kao i da pre, tokom snimanja ili posle snimanja odluči da odabrani takmičar neće biti takmičar, tj. da njegovo učešće neće biti iskorišćeno/emitovano ukoliko Organizator proceni da učešće takmičara i/ili njegovo ponašanje/držanje pri snimanju Kviza nisu u skladu sa standardima javnog ponašanja i televizijskog emitovanja ili u slučaju da ponašanje/držanje takmičara ugrožava ugled i reputaciju Organizatora/njegove programske šeme. Takmičar/potencijalni takmičar dužan je da dostavi sve neophodno i do traženog roka Organizatoru kviza.

Sva pitanja/zadatke kviza kreira tim pisaca pitanja. Zadaci prolaze kroz provere tri različita izvora. Ukoliko ipak takmičar u kvizu posumnja u ispravnost zadatka ili rešenja u epizodi kviza u kojoj učestvuje i osnovano tvrdi drugačije, ima pravo na prigovor i proveru pitanja i može ga iskoristiti isključivo tokom snimanja epizode. Ukoliko ne iskoristi svoje pravo na prigovor i proveru tačnosti zadatka u predviđenom roku (do kraja snimanja epizode), odriče se prava na naknadni prigovor ili zahtev za proverom, kao i na sve dalje radnje s tim u vezi. Ukoliko iskoristi svoje pravo i ispostavi se da je tvrdnja takmičara ispravna, Organizator će uvažiti rezultate provere i prigovor takmičara, te odlučiti na licu mesta koje će dalje korake, s tim u vezi, preduzeti.

Potrebno je da takmičar od trenutka ulaska u uži izbor bude dostupan Organizatoru za potrebe proizvodnje kviza, da bude psihofizički i zdravstveno spreman i u mogućnosti da odgovori na zahteve snimanja, uslove i pravila učešća u kvizu, kao i formata kviza. Takmičari biće upoznati sa svim pravima i obavezama. Ukoliko takmičar ne bude ispunio sve tražene uslove, Organizator ima prava da mu uskrati učešće u kvizu. Organizator zadržava pravo na izbor takmičara, sve do emitovanja, kao i na potencijalne izmene, kako pre tako i tokom i posle snimanja, pa sve do emitovanja snimljenog materijala. Organizator zadržava pravo na izmene pravila i uslova učešća takmičara u kvizu, na izmene pravila i sadržaja formata kviza, na izmene snimljenog materijala u post produkciji, a sve u skladu sa pravilima.

Svim kandidatima koji dobiju status takmičara, biće dostavljena detaljna pravila, uslovi i uputstva, kao i neophodne informacije o dolasku, pojavljivanju, učešću i konceptu kviza. Takmičari će biti blagovremeno

upoznati sa svim pravima, obavezama, uslovima, detaljima neophodnim za snimanje i učešće u kvizu, a proći će i pripremu za kviz sa predstavnikom Organizatora.

PREVOZ I HRANA

Organizator ne obezbeđuje prevoz takmičarima, kao ni hranu. Potrebno je da takmičari ponesu hranu sa sobom, kao i da sami sebi obezbede prevoz ili do mesta snimanja ili do tačaka na kojima prevoz Prve (kombi ili mini bus) skuplja takmičare i ekipu (pozicije razvoza). Isto važi u oba smera, dolazak na snimanje i povratak sa snimanja. Sve detalje će takmičari dobiti od Organizatora, nekoliko dana pre ranije najavljenog termina snimanja, u skladu sa rasporedom okupljanja, priprema i snimanja.

NAGRADA ZA POBEDNIKA KVIZA

Nagrada za porednika epizode Kviza je 20.000,00 dinara neto. Ovu sumu osvaja samo 1 od 2 takmičara u epizodi, tj. takmičar koji osvoji ukupno više poena od svog protivnika, što će se znati nakon završenog kviza/svih igara koje čine kviz, a pre odjave kviza. Organizator će isplatiti poredniku nagradu u iznosu od 20.000,00 dinara u roku od 30 dana od dana snimanja. Ukoliko produkcija nakon snimanja, u periodu od 30 dana, proceni da snimljena epizoda ne može da bude emitovana, iz tehničkih ili drugih razloga neispravnosti epizode, porednik neće dobiti naknadu i ta epizoda neće biti emitovana, ali će takmičar porednik biti obavješten i pozvan da učestvuje ponovo.

SNIMANJE I EMITOVANJE

Produkcija se obavezuje, kao i takmičari, da na snimanju svi urade sve po pravilima i procedurama, sa čim će takmičari, za sve što ih se tiče, biti upoznati ranije (telefonom i elektronskim putem), kao i ponovo upućeni uživo i na licu mesta, pre samog snimanja. Sva pravila i procedure kviza, sadržaja, igara, ponašanja, pripreme, plana i logistike, odevanja, prevoza, i svega vezano za učešće, takmičari će dobiti elektronskim putem pre dana snimanja i u štampanoj formi na dan snimanja, što će biti u obavezi da potpišu po dolasku, a pre ulaska u studio, kako bi učestvovali u kvizu. U slučaju da se u postprodukciji (u roku od 4 nedelje nakon snimanja) ustanovi greška (tehnička ili bilo kakva greška, propust, bilo šta mimo pravila), koja ne može biti ispravljena, Organizator pravo da odustane od emitovanja sporne epizode i o tome će obavestiti takmičare iste, i porednika i poraženog, a oni će biti pozvani da prvom najbržom prilikom ponovo učestvuju. Ukoliko takmičar bude narušavao tok snimanja i rada, nedolično se ponašao ili kršio pravila i procedure, Organizator zadržava pravo da ga diskvalifikuje.

Za konačno učešće u kvizu, neophodno je da takmičar potpiše saglasnost za učešće u kvizu, što podrazumeva da je prethodno pročitao, razumeo i prihvatio pravila, uslove i sve navedeno u dokumentu.

Takmičar koji je učestvovao u kvizu u emitovanoj epizodi, nema pravo ponovnog učešća u kvizu Porednik, najmanje godinu dana posle prvog ili poslednjeg učešća (poslednjeg u nizu, za slučaj prethodnih pobeda i nastavka učešća za redom u više epizoda), osim ukoliko ga produkcija ne pozove da ponovo učestvuje ranije u odnosu na rok od godinu dana. Poziv od strane produkcije za učešće i dolazak takmičara na snimanje, ne obavezuju produkciju da takmičar i snimljena epizoda budu emitovani. U svakom slučaju, produkcija nema nikakve materijalne obaveze prema takmičaru, osim ako je snimljena epizoda uspeła i emitovana, za porednika epizode, produkcija se obavezuje na isplatu u zadatom roku.