

BizKviz

liga 2020

humanitarno takmičenje za
najpametniju kompaniju Srbije

Pravila Lige i propozicije takmičenja

BIZKVIZ LIGA 2020

- Pravila BizKviz lige i Propozicije BizKviz takmičenja i igara -

A. POJMOVNIK

BizKviz liga/Liga:	Takmičenje znanja koje se priređuje za korporativne timove (v. tačku B.2)
Organizator:	Organizator BizKviz lige – Xperience 360 D.O.O. Beograd (v. tačku B.1)
Fondacija:	Fondacija „Ana i Vlade Divac“, partner BizKviz lige 2020
Učesnici:	Pravna lica koja su se prijavila za učešće u BizKviz ligi 2020
Ekipe:	Korporativni timovi Učesnika koji učestvuju na BizKviz večeri(ma)
Takmičari:	Članovi Ekipe na pojedinačnoj BizKviz večeri
Pravila i Propozicije:	Ovaj dokument

B. OPŠTE ODREDBE

Organizator BizKviz lige (u daljem tekstu i samo: **Liga**) je kompanija Xperience 360 D.O.O. iz Beograda, Višnjički venac 63, MBR 20804386 (u daljem tekstu i samo: **Organizator** ili **Xperience**) koja je i autor koncepta **Kvizodrom**, na osnovu koga se kreira BizKviz i pitanja koja se koriste na svakoj od BizKviz večeri.

BizKviz liga je takmičenje korporativnih timova (u daljem tekstu i samo: Ekipe) koje čine predstavnici (zaposleni i saradnici) pravnih lica koja se prijavljuju za učešće u Ligi (u daljem tekstu i samo: Takmičari).

Učesnici imaju pravo da se prijavljuju za učešće u BizKviz ligi za 2020. godinu i tokom trajanja Lige.

Ekipe Učesnika stiže pravo na učešće na prvoj BizKviz večeri nakon datuma prijavlivanja.

Prijavom za učešće u BizKviz Ligi i uplatom kotizacije Učesnici neopozivo prihvataju propozicije Lige i obavezuju se da će tokom takmičenja u potpunosti poštovati ova Pravila.

Ukoliko Učesnici ne izvrše uplatu kotizacije u roku dogovorenom sa Organizatorom, njihova Ekipe gubi pravo daljeg učešća u BizKviz ligi, a do tada ostvareni rezultati se brišu i ne računaju se za plasman u Ligi.

C. KOTIZACIJA

Svi učesnici u BizKviz ligi pravo na učešće ostvaruju i potvrđuju uplatom Kotizacije za učešće čiji je iznos određen pre početka Lige i o kom su iznosu svi Učesnici obavešteni prilikom prijave.

Sredstva od Kotizacije namenjena su za pokrivanje troškova organizacije i realizacije kako Lige, tako i svake pojedinačne BizKviz večeri, izradu promotivnih materijala, promociju Lige, obezbeđivanje nagrada za učesnike i uplatu u humanitarni fond.

Kotizacija **ne pokriva troškove hrane i pića koju Takmičari konzumiraju tokom pojedinačne BizKviz večeri**. Svi Takmičari (članovi Ekipe na pojedinačnoj BizKviz večeri) sami snose ove troškove.

D. HUMANITRANI FOND

Organizator će uplatiti deo (najmanje 20%) od ukupno prikupljenog iznosa kotizacija Fondaciji Ana i Vlade Divac za humanitarni projekat podrške najboljim srednjoškolicima iz socijalno ugroženih porodica u Srbiji.

E. NAGRADE:

Organizator će obezbediti prigodne nagrade za najmanje 3 (tri) najbolje plasirana Učesnika na kraju Lige.

Nagrade za najuspešnije Učesnike Lige biće isključivo materijalne (nema novčanih nagrada).

Organizator će, najkasnije 1. juna 2020. godine obavestiti sve Učesnike o detaljima nagradnog fonda.

Pobednik BizKviz lige 2020 dobija prelazni pehar pobednika lige koji ostaje u njihovom posedu do naredne sezone BizKviz lige.

Sve će nagrade Učesnicima biti dodeljene na završnoj večeri BizKviz lige.

F. PRAVO UČEŠĆA

Pravo učešća u BizKviz ligi imaju svi zaposleni i saradnici pravnih lica koja su se prijavila i izvršila uplatu kotizacije za učešće u ligi.

Izbor Takmičara (članova ekipe) za pojedinačno BizKviz veče isključivo je pravo Učesnika.

Takmičari moraju biti stariji od 18 (osamnaest) godina.

Pravo učešća u BizKviz ligi imaju i zaposleni/saradnici pravnih lica koja pružaju tehničku podršku realizaciji Lige i Fondacije, ali njihove Ekipe nemaju pravo na materijalne ili novčane nagrade, a njihov plasman u BizKviz ligi biće nezvaničan i neće se računati za konačnu tabelu Lige.

Predstavnici, zaposleni ili članovi užih porodica Organizatora nemaju pravo na učešće u Ligi.

G. SASTAVI EKIPA

Timovi pravnih lica (u daljem tekstu i samo: Ekipe) koje su se prijavile za učešće na svakoj BizKviz večeri mogu brojati od 3 (tri) do najviše 6 (šest) članova (u daljem tekstu i samo: Takmičari).

Organizator ima pravo da, uz saglasnost ostalih Ekipa na pojedinačnom kolu Lige, dozvoli učešće i Ekipi Učesnika koja, iz opravdanih razloga, na BizKviz večeri ima samo 2 takmičara.

U slučaju da se na BizKviz večeri pojavi više od 6 Takmičara u jednoj Ekipi, članovi Ekipe će izabrati 6 Takmičara koji će učestvovati u BizKvizu, a ostali Takmičari te Ekipe mogu posmatrati takmičenje, ali nemaju pravo učešća u njemu.

Svi Takmičari BizKviz večeri moraju biti zaposleni ili saradnici Učesnika Lige.

Učesnici imaju pravo da na svako BizKviz veče pošalju i različite Takmičare, uz obavezu poštovanja pravila iz tačke iznad.

Organizator zadržava pravo da, u slučaju potrebe, izvrši proveru identiteta Takmičara određene Ekipe na BizKviz večeri i da zahteva od Učesnika da u pismenoj formi dokumentuju da su svi članovi njihove Ekipe na određenoj večeri njihovi zaposleni ili saradnici.

U slučaju da se proverom na nedvosmislen način utvrdi da neko od Takmičara nije zaposleni ili saradnik Učesnika za čiju Ekipu nastupa, rezultat Ekipe koja je prekršila pravilo za BizKviz veče na kome se prekršaj dogodio biće poništen i Učesnik(ci) će ostati bez bodova osvojenih na toj BizKviz večeri.

U slučaju da se prekršaj ponovi više od jedanput, Organizator ima pravo da suspenduje Ekipu koja je prekršila pravilo o sastavu ekipa iz daljeg takmičenja u Ligi, uz oduzimanje do tada osvojenih bodova i poništenje plasmana, bez obaveze povraćaja kotizacije.

H. BIZKVIK LIGA - SISTEM TAKMIČENJA

BizKviz liga se sastoji iz 16 BizKviz večeri (kola) i 1 finalne večeri koja će se održati po završetku ligaškog dela BizKviz lige.

BizKviz liga će se održati u periodu od 1. marta zaključno sa 30. junom 2020. godine.

H.1. BIZKVIZ LIGA – PRELIMINARNI (LIGAŠKI) DEO TAKMIČENJA

U svakom kolu BizKviz lige (u daljem tekstu i: BizKviz večer) pravo učešća imaju Ekipe svih Učesnika Lige.

Ligaške BizKviz večeri održavaće se najmanje jednom nedeljno, na lokaciji i u vreme o kome će učesnici, u elektronskoj formi i putem internet prezentacije Lige dostupne na adresi www.kvizodrom.rs biti obaveštavani najkasnije 5 (pet) dana uoči svakog kola BizKviz lige.

Po završetku pojedinačnog kola, Učesnici ostvaruju pravo na bodove za BizKviz ligu za ostvareni plasman, po sledećem sistemu:

1. mesto	25 bodova	2. mesto	20 bodova	3. mesto	16 bodova	4. mesto	13 bodova
5. mesto	11 bodova	6. mesto	9 bodova	7. mesto	8 bodova	8. mesto	7 bodova
9. mesto	6 bodova	10. mesto	5 bodova	11. mesto	4 boda	12. mesto	3 boda
13. mesto	2 boda	14 mesto	1 bod	15+ mesto	1 bod		

Svaki Učesnik čija je Ekipa učestvovala na BizKviz večeri, dobija **dodatni 1 poen za svako učešće**.

Za plasman na BizKviz ligaškoj tabeli boduje se **10 (deset) najboljih rezultata** svake ekipe kojim se bodovima pridodaju bonus bodovi osvojeni za učešće na svakoj BizKviz večeri.

U slučaju da dve ekipe imaju isti broj bodova na tabeli, prednost u plasmanu imaće ekipa sa većim brojem učešća. U slučaju da je i tada broj bodova identičan, kao dodatni kriterijum uvodi se ukupan broj poena osvojen u BizKvizovima, a ako je i tada rezultat identičan, Učesnici će ostati na deobi pozicije na tabeli.

Preliminarna BizKviz ligaška tabela biće, posle svakog odigranog kola, predstavljena Ekipama koje su učestvovala na BizKviz večeri na lokaciji odigravanja (u roku od 30 minuta od završetka BizKviz večeri), a zvanična BizKviz ligaška tabela biće, u roku od 24 sata, postavljena na internet prezentaciji BizKviz Lige (www.kvizodrom.rs)

H.2. FINALNI BIZKVIZ

Finalni BizKviz održaće se kao završno takmičenje Lige nakon odigravanja 16 kola i na njemu pravo učešća ima 12 Ekipe iz Lige.

Ukoliko je broj Učesnika Lige veći od maksimalnog broja učesnika finalnog BizKviza, organizator će, po završetku ligaškog dela, prirediti polufinalno BizKviz večer na kome će učestvovati sve ekipe učesnice Lige, sa izuzetkom 2 najbolje plasirane ekipe nakon 16 BizKviz kola ligaškog dela koje stiču pravo direktnog učešća na finalnom BizKvizu.

U ovom slučaju, na finalnom BizKvizu učestvovaće 10 najbolje plasiranih ekipa sa polufinalne BizKviz večeri i 2 najbolje plasirane ekipe iz ligaškog dela BizKviza.

Ukoliko se dogodi da su više od 2 Ekipe na deobi 1-2. pozicije BizKviz ligaške tabele, učešće u finalu na polufinalnom BizKvizu obezbediće onoliko Ekipe koliko je ostalo upražnjenih mesta (po formuli 12 - broj ekipa rangiranih od 1-2. mesta na BizKviz ligaškoj tabeli).

H.3. BIZKVIZ VEČE (KOLO)

Svako BizKviz večer sastoji se iz jednog BizKviza koji čini najmanje 10 različitih igara, od kojih je 5 igara uvek vezano za neku od 8 tematskih oblasti (istorija, geografija, sport, film/TV/pozorište, muzika, likovna umetnost, književnost/jezik i prirodne nauke), a preostale igre se sastoje od približno podjednako broja kombinovanih pitanja iz svih tematskih oblasti.

I. PROPOZICIJE - PRAVILA IGARA I BODOVANJE

I Igra: TAČNO-NETAČNO

Igra se sastoji iz **10 tvrdnji/pitanja**.

Zadatak svake ekipe je da na tastaturama odgovore da li je zadata tvrdnja tačna ili netačna. Ekipe odgovaraju klikom na tastere na ekranima svojih uređaja (**A- tačno; B- netačno**).

Vreme za odgovor na svako pitanje je 10 sekundi, tajmer aktivira voditelj, a ekipe ga vide na centralnom ekranu.

Svaki **tačan odgovor donosi 6 bodova**.

Netačan odgovor ne donosi bodove, ali i nema nikakvih sankcija za ekipu koja nije tačno odgovorila.

Najbrži tačan odgovor donosi 1 dodatni poen ekipi koja je dala odgovor.

Ekipa koja osvoji 20 bodova u ovoj igri stiže Džokera (v. pravila pod: **I-Džoker**, u nastavku), koji joj daje pravo da udvostruči osvojene bodove u jednoj od narednih igara.

II Igra: SLIKOVNICA (ilustrovana pitanja) (tematska igra)

Igra se sastoji iz **10 pitanja** ilustrovanih slikama koje Takmičarima pomažu prilikom davanja odgovora.

Zadatak ekipa je da **usmeno odgovore** na postavljeno pitanje.

Odgovor na pitanje može biti jedan ili više pojmova.

Ekipe se za odgovaranje prijavljuju klikom na ekran svojih uređaja u trenutku kada smatraju da znaju tačan odgovor.

Ekipa koja se prva javi dobija pravo da odgovori na postavljeno pitanje.

Ukoliko se dogodi da se ekipa prijavi za odgovor pre nego što voditelj pročita pitanje, ta ekipa stiže pravo da odgovara na pitanje, ali voditelj neće pročitati ostatak pitanja.

Ekipa koja je dobila pravo da odgovara na pitanje, **nakon što je voditelj prozove**, odgovor na postavljeno pitanje daje u roku od 5 sekundi.

Nakon što ekipa koja je dobila pravo da odgovori na postavljeno pitanje da svoj odgovor, ostale ekipe dobijaju mogućnost da se, tokom 10 sekundi, saglase ili ne saglase sa odgovorom koji je dala ekipa koja se javila.

Ekipe se saglašavaju sa odgovorom koji je dala prva ekipa tako što kliknu na ekran svojih uređaja.

Ukoliko ekipa koja se javila da potpuno tačan odgovor, dobija 6 bodova.

Ukoliko je ekipa koja se javila dala **pogrešan ili nepotpun odgovor, gubi 6 bodova.**

Ekipe koje se ispravno saglase ili ne saglase sa odgovorom koji je dala prva ekipa, u slučaju da su se ispravno (ne)saglasile **osvajaju po 3 boda**.

Ekipe koje se saglašavaju sa odgovorom koji je dala prva ekipa ne mogu da izgube bodove u slučaju da je njihov odgovor pogrešan.

III igra: ABCD pitalice

Igra se sastoji iz **10 pitanja**.

Zadatak svake ekipe je da na tastaturama izaberu jedan od ponuđenih odgovora (kojih može biti od 3-6, u zavisnosti od pitanja).

Ekipe odgovaraju izborom jednog od ponuđenih odgovora na ekranima svojih uređaja (A-F).

Vreme za odgovor na svako pitanje je 10 sekundi, tajmer aktivira voditelj, a ekipe ga vide na centralnom ekranu.

Svaki **tačan odgovor donosi 6 bodova**.

Netačan odgovor ne donosi bodove, ali i nema nikakvih sankcija za ekipu koja nije tačno odgovorila.

Najbrži tačan odgovor donosi 1 dodatni poen ekipi koja je dala odgovor.

IV Igra: DŽUBOKS (tematska igra - muzika)

Igra se sastoji iz **10 muzičkih pitanja**.

Takmičari slušaju 12 muzičkih inserata (popularna muzika, domaća i strana) od kojih svaki traje najduže 15 sekundi, a zadatak svake ekipe je da prepoznaju zadatu kompoziciju (naslov, izvođača ili i naslov i izvođača zajedno, u zavisnosti od pitanja).

Ekipe odgovaraju na pitanja tako što kliknu na ekran svojih uređaja u trenutku dok se emituje tražena muzička tema.

Svaki **tačan odgovor donosi 6 bodova**.

Netačan odgovor ne donosi bodove, ali i nema nikakvih sankcija za ekipu koja nije tačno odgovorila.

Najbrži tačan odgovor donosi 1 dodatni poen ekipi koja je dala odgovor.

V Igra: JASNO I GLASNO (audio igra) (tematska igra)

Igra se sastoji iz **10 pitanja** koja su praćena zvučnim insertima.

Zadatak ekipa je da, uz pomoć zvučnog inserta koji su čuli, odgovore na postavljeno pitanje.

Ekipe se za odgovaranje prijavljuju klikom na ekran svojih uređaja u trenutku kada smatraju da znaju tačan odgovor.

Ekipa koja se prva javi dobija pravo da odgovori na postavljeno pitanje u roku od 5 sekundi.

Ukoliko ekipa da tačan odgovor, dobija bodove, ukoliko da pogrešan odgovor, ostale ekipe se, na znak voditelja, ponovo prijavljuju i pravo da odgovara stiže ekipa koja se prva javi.

Svaki **tačan odgovor donosi 6 bodova**.

Netačan odgovor ne donosi bodove, a ekipa koja da netačan odgovor na jedno pitanje, gubi pravo da se javi da odgovara na naredno pitanje.

VI Igra: KARIKA KOJA NEDOSTAJE (nedostajući pojam/parovi/dueli) (tematska igra)

Igra se sastoji iz **10 pitanja koja su vezana za zadatu temu**.

Zadatak ekipa je da, odgovore na postavljeno pitanje. Odgovor na pitanje može biti jedan ili više pojmova.

Ekipe se za odgovaranje prijavljuju klikom na ekran svojih uređaja u trenutku kada smatraju da znaju tačan odgovor.

Ekipa koja se prva javi dobija pravo da odgovori na postavljeno pitanje u roku od 5 sekundi.

Ukoliko ekipa da potpuno tačan odgovor, dobija bodove, ukoliko da pogrešan ili nepotpun odgovor, ostale ekipe se, na znak voditelja, ponovo prijavljuju i pravo da odgovara stiže ekipa koja se prva javi.

Svaki **tačan odgovor donosi 6 bodova**.

Netačan odgovor ne donosi bodove, a ekipa koja da netačan odgovor na jedno pitanje, gubi pravo da se javi da odgovara na naredno pitanje.

VII Igra: OKO SOKOLOVO (tematska igra)

Igra se sastoji iz **10 pitanja** koja su vezana za video insert/kratki film koji se takmičarima prikazuje pre postavljanja pitanja.

Zadatak ekipa je da odgovore na postavljena pitanja koja su vezana za prikazani video-insert/film.

Ekipe na svako od pitanja odgovaraju na ekranima svojih uređaja:

- izborom jednog od ponuđenih odgovora na ekranima svojih uređaja (A-F) ili
- klikom na jedno slovo koje predstavlja odgovor na pitanje (jednoslovni odgovori) ili
- unosom odgovarajućeg broja (numerički odgovori)

Takmičari uvek na ekranima svojih uređaja imaju tastaturu za tip odgovora koji treba da daju.

Vreme za odgovor na svako pitanje je 10 sekundi, tajmer aktivira voditelj, a ekipe ga vide na centralnom ekranu.

Svaki **tačan odgovor donosi 6 bodova**.

Netačan odgovor ne donosi bodove, ali i nema nikakvih sankcija za ekipu koja nije tačno odgovorila.

Najbrži tačan odgovor donosi 1 dodatni poen ekipi koja je dala odgovor.

VIII Igra: TAJNA VEZA (povezana pitanja)

Igra se sastoji iz **najmanje 12 pitanja** (broj pitanja ne može biti manji od broja ekipa koje se takmiče). Zadatak ekipa je da odgovore na postavljeno pitanje.

Svaka ekipa ima pravo da na jedno pitanje prva odgovara – ovo se postiže tako što voditelj proziva ekipu koja ima pravo da prva odgovara na postavljeno pitanje, nakon čega ta ekipa ima 10 sekundi vremena da se prijavi za odgovaranje (ukoliko smatra da zna tačan odgovor) klikom na ekran svojih uređaja u trenutku kada smatraju da znaju tačan odgovor.

Ukoliko se ekipa kojoj je pitanje postavljeno ne javi u predviđenom roku, **nakon zvučnog signala koji označava istek vremena za prijavu ekipe kojoj je pitanje postavljeno, sve ostale ekipe mogu da se jave da odgovaraju na postavljeno pitanje klikom na ekrane svojih uređaja.**

Ekipa koja stekne pravo da odgovara na postavljeno pitanje ima rok od 5 sekundi da da odgovor.

Ukoliko se dogodi da se ekipa kojoj nije postavljeno pitanje javi da odgovara na njega pre zvučnog signala (isteka vremena za prijavu ekipe kojoj je pitanje postavljeno), ta ekipa gubi pravo da odgovara na postavljeno pitanje.

Ukoliko ekipa koja se javila da tačan odgovor, dobija bodove, ukoliko da pogrešan odgovor, ostale ekipe se, na znak voditelja, ponovo prijavljuju i pravo da odgovara stiže ekipa koja se prva javi.

Poslednje pitanje u igri ne postavlja se pojedinačnoj ekipi, uvek predstavlja odgovor koji na neki način povezuje odgovore na sva prethodna pitanja i na njega uvek odgovara ekipa koja se prva prijavi.

Svaki **tačan odgovor donosi 10 bodova.**

Tačan odgovor na završno pitanje (tajna veza) donosi 30 bodova ekipi koja ga da.

Netačan odgovor ne donosi bodove. Nema nikakvih sankcija za ekipu koja nije tačno odgovorila.

IX Igra: NAJBLIŽAVANJE (najtačniji odgovor)

Igra se sastoji iz 10 pitanja na koja takmičari daju bročani (numerički) odgovor.

Zadatak ekipa je da odgovore na postavljeno pitanje unosom broja na ekranima svojih uređaja.

Vreme za odgovor na svako pitanje je 10 sekundi, tajmer aktivira voditelj, a ekipe ga vide na centralnom ekranu.

Bodove za svako pitanje osvaja **samo ekipa** koja da odgovor čija je vrednost **najbliža tačnom odgovoru.**

Ukoliko se dogodi da 2 ili više ekipa daju odgovor koji je jednako približan tačnom odgovoru (ili potpuno tačan), bodove za dato pitanje osvaja ekipa koja je brže odgovorila.

Odgovor na pojedinačno pitanje koji je najbliži tačnom donosi 10 bodova ekipi koja ga je dala.

Svaka ekipa koja da **potpuno tačan odgovor** (identičan traženom) na pojedinačno pitanje **dobija dodatnih 10 bodova.**

X Igra: ENCIKLOPEDIZMI (pitanja i odgovori – opšta kultura)

Igra se sastoji iz **30 pitanja.**

Zadatak ekipa je da **usmeno odgovore** na postavljeno pitanje.

Odgovor na pitanje može biti jedan ili više pojmova.

Ekipe se za odgovaranje prijavljuju klikom na ekran svojih uređaja u trenutku kada smatraju da znaju tačan odgovor.

Ekipa koja se prva javi dobija pravo da odgovori na postavljeno pitanje (nakon što je voditelj prozove) u roku od 5 sekundi.

Ukoliko se dogodi da se ekipa prijavi za odgovor pre nego što voditelj pročita pitanje, ta ekipa stiže pravo da odgovara na pitanje, ali voditelj neće pročitati ostatak pitanja.

Ukoliko ekipa da potpuno tačan odgovor, osvaja bodove, ukoliko da pogrešan ili nepotpun odgovor, ostale ekipe se, na znak voditelja, ponovo prijavljuju i pravo da odgovara stiže ekipa koja se prva javi.

Svaki **tačan odgovor donosi 20 bodova.**

Netačan odgovor ne donosi bodove, a ekipa koja da netačan odgovor na jedno pitanje, gubi pravo da se javi da odgovara na naredno pitanje.

XI Igra(e): **DODATNE IGRE** (tematske ili ne)

Dodatne igre koje mogu biti uvrštene u pojedinačno BizKviz večer se uvek sastoje iz **10 pitanja** koja mogu biti vezana za određenu temu ili pokrivati sve oblasti opšte kulture (v. tačku H.3. iznad)

Zadatak ekipa je da odgovore na postavljena pitanja na jedan od predviđenih načina (načini odgovaranja u pojedinačnoj igri se mogu kombinovati, ali takmičari uvek odgovaraju na ekranima svojih uređaja):

- izborom jednog od ponuđenih odgovora na ekranima svojih uređaja (A-F) ili
- klikom na jedno slovo koje predstavlja odgovor na pitanje (jednoslovni odgovori) ili
- unosom odgovarajućeg broja (numerički odgovori)

Takmičari uvek na ekranima svojih uređaja imaju tastaturu za tip odgovora koji treba da daju.

Vreme za odgovor na svako pitanje je 10 sekundi, tajmer aktivira voditelj, a ekipe ga vide na centralnom ekranu.

Svaki **tačan odgovor donosi 6 bodova**.

Netačan odgovor ne donosi bodove, ali i nema nikakvih sankcija za ekipu koja nije tačno odgovorila.

Najbrži tačan odgovor donosi 1 dodatni poen ekipi koja je dala odgovor.

ZAJEDNIČKA PRAVILA ZA SVAKO BIZKQVIZ KOLO (VEČE)

Pre početka svake igre Voditelj BizKviza će upoznati takmičare sa pravilima predstojeće igre i sistemom bodovanja i omogućiti Ekipama koje to žele da najave korišćenje Džokera.

Voditelj čita pitanja u svakoj igri, a vreme za odgovor počinje da teče najranije nakon što voditelj pročita celokupno pitanje i ono bude prikazano na centralnom ekranu.

Odgovore na svako pitanje verifikuje voditelj kviza.

Voditelj kviza je obavezan da pročita (obavesti takmičare) o tačnom odgovoru na svako postavljeno pitanje.

U slučaju tehničkih problema ili problema sa uređajima na kojima takmičari odgovaraju na pitanja, određeno pitanje neće biti bodovano, ili će biti potpuno preskočeno u igri, o čemu će voditelj BizKviza uvek obavestiti takmičare.

Raspored igara se može menjati na pojedinačnoj BizKviz večeri, ali svako BizKviz večer sastoji se od najmanje 10 igara koje su predviđene ovim Pravilima.

DŽOKER

Svaka Ekipa koja u prvoj igri osvoji predviđeni broj bodova (20) osvaja Džokera.

Džoker omogućava Ekipi koja ga poseduje da, najavom uoči početka određene igre, udvostruči sve bodove osvojene u toj igri.

Ekipa koja je osvojila Džokera može ga koristiti samo jednom u toku BizKviz večeri.

Obračun (dupliranje) bodova za igru u kojoj Ekipa koristi džokera vrši se tek po okončanju te igre, zbog tehničkih ograničenja sistema.

J. POLITIKA PRIVATNOSTI

Organizator se obavezuje da će na materijalima (video/foto/audio) koje koristi u svrhu promocije BizKviz lige koristiti podatke, zapise i sačinjene materijale (video/foto/audio) i grafička rešenja Učesnika i Takmičara isključivo uz njihovu izričitu saglasnost dobijenu pismeno ili elektronskim putem.

Organizator ima pravo da gore navedene zapise, materijale i grafička rešenja Učesnika i Takmičara koristi isključivo u svrhu promocije BizKviz lige 2020 i Kvizodroma kao kreativnog koncepta Organizatora koji se koristi u BizKviz ligi 2020 na društvenim medijima Organizatora i *Kvizodroma* ili u drugim štampanim/video/audio/foto materijalima sačinjenim sa ciljem promocije BizKviz lige 2020 i *Kvizodroma*, kao i u svim drugim medijima u kojima promovise BizKviz ligu 2020 ili *Kvizodrom*.

Učesnici prihvatanjem ovih Pravila i Propozicija neopozivo prihvataju odredbe ove Politike privatnosti i ukoliko o svojim posebnim zahtevima ili primedbama na korišćenje materijala koji su predmet ove Politike pismeno ili elektronskim putem ne obaveste Organizatora u roku od 15 dana od dana prihvatanja ovih Pravila i Propozicija, Organizator ne snosi odgovornost za korišćenje podataka o Učesnicima i Takmičarima i pomenutih grafičkih rešenja u skladu sa gore navedenim odredbama ove Politike.

Organizator nema pravo da koristi bilo kakve lične podatke Takmičara do kojih je došao tokom trajanja BizKviz lige 2020. bez izričite pismene ili elektronske saglasnosti pojedinačnog Takmičara u bilo koje svrhe.

K. ZAVRŠNE ODREDBE

U svim situacijama vezanim za BizKviz ligu, kao i tokom svake pojedinačne BizKviz večeri, odluke Organizatora su jedine meritorne i konačne.

Voditelj BizKviza je predstavnik Organizatora na svakoj BizKviz večeri.

Organizator zadržava pravo da, u slučaju više sile (okolnosti na koje nije moguće uticati) promeni strukturu pojedinačne BizKviz večeri, o čemu će Učesnici uvek biti obavesteni pre početka takmičenja na toj BizKviz večeri.

Svaki pojedinačni Takmičar na pojedinačnom BizKvizu, svojim učešćem potvrđuje da je u potpunosti upoznat sa ovim Pravilima. Obaveza je Učesnika (kompanije koja je prijavila svoju ekipu za učešće u BizKvizu) da upozna svakog Takmičara sa ovim Pravilima.

Svi će Takmičari, pre početka svakog pojedinačnog BizKviza svojeručno potpisati Izjavu koja sadrži sledeće odredbe:

- O Prihvatanju Pravila i Propozicija BizKviz lige 2020;
- O dobrovoljnosti učešća u BizKviz ligi 2020
- O odricanju bilo kakve novčane naknade za korišćenje njihovog učešća ili dela njihovog učešća u BizKviz ligi za potrebe promocije BizKviz lige 2020 na društvenim mrežama Organizatora ili Kvizodroma, kao i u drugim medijima po izboru Organizatora.

Imajući u vidu da su Takmičari na svakoj BizKviz večeri dali pismenu izjavu da su upoznati sa Pravilima i propozicijama BizKviza, te da će se pod materijalnom i moralnom odgovornošću istih u potpunosti pridržavati, Organizator unapred upozorava sve Takmičare da sve svoje nedoumice ili dileme u vezi s primenom i odredbama Pravila i propozicija BizKviz lige nastoje razjasniti najkasnije pre početka pojedinačne BizKviz večeri.

Ukoliko tokom same BizKviz večeri, ipak, dođe do situacije da neki Takmičar/Ekipa smatraju da se nešto ne događa u skladu s odredbama ovih Pravila i Propozicija ili budu smatrali da su na bilo koji način oštećeni zbog nepoštovanja ovih Pravila i Propozicija, Takmičari/Ekipa dužni su odmah, na licu mesta da reaguju, zatraže objašnjenje ili intervenciju Organizatora. U protivnom, smatraće se da Ekipa/Takmičar nemaju nikakvih primedbi na regularnost takmičenja na BizKviz večeri.

Dogode li se tokom BizKviz večeri tehnički problemi i nedostaci bilo koje prirode više sile, a koji onemogućuju odvijanje igre prema ovim PRAVILIMA I PROPOZICIJAMA, unapred se utvrđuje nadležnost Organizatora (voditelja) da odluči o načinu rešavanja problema.

Pošto se utvrde i otklone takvi nedostaci/problemi, Voditelj na licu mesta donosi odluku o poništenju određenog pitanja i/ili vraćanju takmičenja korak unazad u delovima u kojima je to moguće, odnosno o načinu nastavka takmičenja u delovima u kojima takve korekcije nisu moguće.

Igra/BizKviz večer se nakon toga nastavlja dalje u skladu sa ovim Pravilima i Propozicijama.

U svim eventualnim spornim situacijama tokom takmičenja (BizKviz večeri) odluke Organizatora/Voditelja su uvek meritorne i konačne!

Organizator BizKviz lige zadržava pravo da u slučaju potrebe izmeni i dopuni ova Pravila i Propozicije, uz obavezu da o tim dopunama obavesti učesnike.

Aktuelna verzija Pravila i Propozicija uvek je dostupna i na internet prezentaciji www.kvizodrom.rs.

Beograd, 3. mart 2020.

**Organizator
XPERIENCE 360 D.O.O.**