

## **PRAVILA I PROPOZICIJE KVIZA TRUST MOZGOVA**

1. Trust mozgova je kviz op eg znanja u organizaciji Kluba studenata elektrotehnike (u daljnjem tekstu KSET).
2. U postupku provo enja kviza za tuma enje pravila odgovoran je tro lani žiri koji tako er i dodjeljuje bodove timovima koji se natje u.
3. Pravo sudjelovanja imaju gra ani koji odgovaraju om važe om ispravom mogu potvrditi studentski status. Iznimku od ovog „studentskog pravila“ ine po asni (crveni) lanovi KSET-a.
4. Kviz je na elno timski s do 3 lana u timu, iako igrati može i pojedina ni igra . Svaki igra u timu dužan je na ulazu platiti participaciju koja se odre uje prije pojedinog izdanja kviza i koja ulazi u nagradni fond.
5. Pobjedni ki tim osvaja glavnu nagradu, dok preostala 2 tima finalista osvajaju drugu i tre u utješnu nagradu. Nagrade se objavljuju u najavi pojedinog izdanja kviza. lanovi pobjedni kog tima nemaju pravo nastupa na sljede a 2 izdanja kviza.
6. Igre u kvizu igraju se sljede im redosljedom i po sljede im pravilima:
  - 6.1. TO KALICA: 60 pitanja s 3 ponu ena odgovora od kojih je samo jedan to an. To an odgovor donosi 1 bod, a neto an 0. Nakon što voditelj pro ita pitanje, vrijeme za odgovor je 10 sekundi, a nakon toga kre e novo pitanje. Odgovori se unose na obrasce „zato kavanjem“. U slu aju da za odre eno pitanje bude zato kan više od 1 odgovor, u tom redu sa strane treba nazna iti koji je odgovor kona an. U protivnom se to pitanje boduje s 0 bodova.
  - 6.2. KSETOTEKA: Na razglas ili projekcijsko platno bit e pušteno ukupno zajedno 30 glazbenih i filmskih isje aka u trajanju maksimalno 30 sekundi za glazbeni isje ak i 60 sekundi za filmski. Kod glazbenih isje aka potrebno je prepoznati izvo a a i ime pjesme, a kod filmskih redatelj i ime filma. Za svaki isje ak postoji i dodatno pitanje koje se ita odmah nakon isje ka. Vrijeme za odgovor isti e 10 sekundi nakon pro itanog dodatnog pitanja. 1 bod vrijedi to no odgovoreno ime izvo a a/redatelj a, 1 bod ime pjesme/filma i 1 bod dodatno pitanje. Ukupni bodovi se zbrajaju sa igrom TO KALICA i prvih 6 timova po rang u idu u tre u igru LICITACIJA.

6.3. LICITACIJA: U igri je potrebno pogoditi što više od 20 ponu enih pojmova na zadanu temu u 3 minute. Pojmovima je poznato prvo slovo u rije i, a ako je rije dulja od 3 slova onda i zadnje. Duljina rije i je poznata u obliku praznih mjesta za nadopunu. Voditelj pro ita zadanu temu i svih 6 timova može licitirati brojem do 20. Igru zatim igraju svi timovi, a boduje se na sljede i na in:

- ako tim koji licitira najviše, odgovori > ili = licitiranom broju, dobiva bodova u iznosu **BROJ SVOJIH TO NIH ODGOVORA x2**
- ako tim koji licitira najviše, odgovori > ili = licitiranom broju, svaki od ostalih timova mora biti **bolji** od njihovog rezultata i oni još u tom slu aju dobivaju bodove u iznosu **BROJ SVOJIH TO NIH ODGOVORA**
- ako tim koji licitira najviše, odgovori < od licitiranog broja, svi protivni ki timovi dobivaju broj bodova u iznosu **BROJ NAJVIŠE LICITACIJE**

Igraju se 3 kruga. Svi ostvareni bodovi pribrajaju se ukupnoj sumi iz prve dvije igre i prva 3 tima po rangu idu u finalnu igru ASOCIJACIJA.

6.4. ASOCIJACIJA: Otvaraju se polja u tablici sa stupcima od A do D i retcima od 1 do 4. Otvorena polja otkrivaju pojmove koji asociraju na rješenje pojedinog stupca, a rješenja pojedinog stupca na kona no rješenje.

Nakon što otvori odre eno polje, tim može ponuditi rješenje stupca ili kona no rješenje ili može proslijediti igru dalje na sljede i tim. Nakon što ponudi to no rješenje stupca, isti tim može ponuditi rješenje sljede eg stupca ili kona no rješenje, ali ne može otvarati novo polje. Ako je ponu eno rješenje (stupca ili kona no) pogrešno, igru nastavlja sljede i tim. Kad se otkrije kona no rješenje, krug igre je gotov.

Igraju se 3 kruga. Prvi krug po inju prvi, drugi krug drugi i tre i krug tre i po rangu poslije LICITACIJE.

Rješenje stupca donosi 5, a kona no rješenje 25 bodova koji se i jedni i drugi pribrajaju ukupnoj sumi. Stanje bodova nakon ove igre ujedno je i kona ni poredak u kvizu.

7. Prepisivanje, došaptavanje i druge metode pomaganja izvan vlastitog tima, kao i ometanje provedbe kviza smatraju se kršenjem ovih pravila te organizator zadržava pravo udaljavanja iz prostora KSET-a natjecatelja koji ih krše.