

# HERNÍ ŘÁD AZ KVÍZU JUNIOR

1. Soutěžit mohou děti ve věku 10 – 12 let, resp. žáci navštěvující v době konání soutěže 5. – 7. třídu ZŠ anebo primu a sekundu osmiletých gymnázií.

2. Soutěžící se zavazuje, že neodstoupí ze soutěže v průběhu natáčení série, do které již nastoupil. O tom, zda je série dokončena, rozhoduje režisér.

3. Soutěžící je povinen na zadané otázky odpovídat v českém jazyce. Režisér a dramaturg jsou oprávněni rozhodnout o účasti soutěžícího v pořadu na základě individuálního zhodnocení jeho úrovně zvládnutí českého jazyka a srozumitelnosti jeho mluveného projevu.

4. Jako soutěžící nesmějí vystupovat děti zaměstnanců České televize.

5. Zaměstnanci ČT a externí spolupracovníci, kteří jsou seznámeni s otázkami kvízu, jsou vázáni povinností mlčenlivosti a jsou odpovědní za porušení této povinnosti.

6. Do prvních dvou dílů série nastupují vždy čtyři noví soutěžící. Rozlosováním před zahájením natáčení se rozhodne, kdo nastoupí v 1. a 2. kole a kdo začne hru. Finále zahajuje vždy vítěz prvního kola.

7. Dva soutěžící se v každém kole pravidelně střídají ve volbě otázek. Vítězem kola se stává ten, komu se dříve podaří propojit tři strany hracího pole správnými odpověďmi.

V 1. a 2. kole a ve finále jsou vedle klasických otázek zařazeny také obrazové a zvukové otázky (soutěžící odpovídá na otázku vztahující se k obrazu, který se objeví na monitoru anebo zvuku, který slyší). Správná odpověď na všechny otázky začíná písmeny, která se objeví na obrazovce.

8. Soutěžící si zvolí políčko s otázkou do 5 vteřin, jinak dostane právo dalšího tahu soupeř.

9. Soutěžící smějí začít odpovídat až po vyslechnutí celého znění otázky. Při porušení tohoto pravidla lze odpověď považovat za nesprávnou.

10. Soutěžící je povinen formulovat odpověď jednoznačně. Odpověď, která neodpovídá písmenům, jež se zobrazila, nemusí být uznána jako správná.

11. Limit na odpověď je zahájen a ukončen časomírou. Soutěžící má na odpověď 6 vteřin.

12. Za platnou se považuje první odpověď. Pokud soutěžící svou špatnou odpověď rychle v časovém limitu jedenkrát a jednoznačně opraví, rozhoduje o uznání správné odpovědi moderátor.

13. Nezná-li soutěžící správnou odpověď, může otázku zodpovědět soupeř. Nemá ale možnost opravy jako soutěžící, kterému byla zadána. Tuto otázku však přijmout nemusí a může zvolit jiné políčko. Musí se však jasně vyjádřit, zda má nebo nemá zájem o nezodpovězené políčko soupeře.

14. Nezodpovězené otázky v 1. a 2. kole i ve finále se vybarví černě. Při další hře mohou soutěžící o nezodpovězená černě zbarvená políčka požádat. Soutěžící, který si ho zvolí, dostane náhradní otázku, na niž se odpovídá způsobem ANO-NE. Zodpoví-li otázku správně, políčko získává. Při

špatné odpovědi případně políčko automaticky soupeři.

15. Na hru v 1. a 2. kole je vymezen časový limit 5 minut. Není-li hra před ukončením časového limitu ukončena propojením tří stran trojúhelníka správnými odpověďmi, soutěž je automaticky ukončena zvukovým a grafickým signálem. Rozečtenou otázku moderátor dokončí a umožní soutěžícímu odpovědět. Nezná-li správnou odpověď, dostane šanci odpovědět i soupeř.

Vítězem kola se v tomto případě stává ten soutěžící, který získal více polí zbarvených jeho barvou, tedy ten, který vícekrát odpověděl správně.

V případě rovnosti počtu získaných políček položí moderátor oběma soutěžícím rozstřelovou otázku na ANO-NE. Odpovídá ten soutěžící, který dříve zmáčkne losovací zařízení. Odpoví-li správně, stává se vítězem kola. Odpoví-li špatně, vítězem kola je soupeř. Pokud ani jeden ze soutěžících nezmačkne losovací zařízení, automaticky je špatná odpověď přiřazena tomu, kdo by volil další otázku v okamžiku ukončení hry časovým limitem.

16. Podaří-li se soutěžícím během časového limitu propojit v semifinálových kolech, tj. první a druhé kolo, všechny tři strany hracího trojúhelníku, získává bonus 300 bodů. Vyhraje-li finále, přičte se mu získaných 300 bonusových bodů k celkové výhře na Cenomatu.

17. Ve třetím kole při volbě písmen je soutěžící povinen hláskovat, například A jako Anna, B jako Božena, C jako Cecilie atd. Pokud tak soutěžící neučiní a vinou nejasné výslovnosti dojde k záměně písmen, je povinen přijmout otázku pod písmenem, které se zobrazilo.

18. Vítěz 1. a 2. dílu série AZ-kvízu Junior, i druzí finalisté, postupují do třetího dílu série – tzv. **SUPERFINÁLE**. Superfinále má stejná pravidla jako předchozí dva díly. Rozlosováním před zahájením natáčení se rozhodne, kdo nastoupí v 1. a 2. kole a kdo začne hru s tím, že v prvních dvou kolech se spolu nemohou setkat finalisté předchozích dílů.

19. Dramaturg pořadu rozhoduje o všech sporných otázkách a jeho rozhodnutí je konečné. Dramaturg při spornosti otázek a stížnosti soutěžícího posuzuje správnost odpovědi na otázku podle Všeobecné encyklopedie Diderot (rok vydání 1999) a všeobecné encyklopedie Universum (rok vydání 2007). V případě, že budou tyto encyklopedie v rozporu, správná odpověď bude posouzena podle encyklopedie Universum.

20. Zákonný zástupce soutěžícího dítěte souhlasí s tím, že při technickém selhání se záznam musí v nutné míře opakovat a soutěžící dítě je povinno se chovat stejně, jak se chovalo při prvním záznamu. Bude tedy opakovat i své případné chyby pro pořízení nového záznamu.

21. Při překročení časového limitu pořadu souhlasí soutěžící s tím, že hra se podle pokynů režiséra zkrátí nebo zopakuje.

22. Vítěz soutěže si v závěru na tzv. CENOMATU trojím stisknutím tlačítka na různých polích nahraje body, za které získá věcné ceny. Ty jsou rozděleny do tří bodových kategorií: 1. kategorie – 150-300 bodů; 2. kategorie – 350 – 600 bodů; 3. kategorie – 650 – 900 bodů. Získal-li vítěz v základním kole bonus 300 bodů, přičtou se mu k nahraným bodům.

23. Soutěžící souhlasí s tím, že záznam se bude opakovat i v případě, když nedokáže vylosovat závěrečnou výhru.

24. Věcné ceny vylosované na CENOMATU jsou vydány produkcí pořadu po natočení pořadu. Zákonný zástupce podepíše o převzetí ceny (elektroniky) předávací protokol.

25. Soutěžící se mohou znovu přihlásit do AZ-kvízu Junior nejdříve po uplynutí jednoho roku od odvysílání poslední dílu pořadu, v němž soutěžili.

26. Tento Herní řád platí pro všechny soutěžící. Soutěžící se zákonnými zástupci si herní řád pozorně přečtou a zákonný zástupce nezletilého soutěžícího podpisem přiložené smlouvy vyjádří, že s herním řádem souhlasí a bude se jím řídit.

V Brně, dne 2.1.2017