

OLIMPIADA

OLIMPIADA BIBLICĂ

REGULI OFICIALE

Contact Kidz Romania : www.kidzromania.com

Email: kidzromania@gmail.com

Telefon: 0745 186 450

Regulament revizuit 2020

SCOPUL

Scopul acestor reguli este de a-i ghida, la modul general, pe cei implicați sau doritori să se implice în Olimpiada Biblică JBQ si ABQ.

Este natural ca orice concurent să dorească să câștige. Aceasta nu este o dorință rea în sine, totuși scopul final NU trebuie să fie cel de a câștiga concursul sau un premiu material. Scopul Olimpiadei Biblice JBQ si ABQ este de a **memora** Cuvântul lui Dumnezeu, de a **înțelege** învățăturile sale și de a **fi pregătit** să împărtășești Evanghelia lui Cristos cu alții. Trofeele eterne ale acestei Olimpiade depășesc cu mult avantajele acestui concurs (precum: o diplomă, timp petrecut cu alți copii, posibilitatea de a participa la Faza Natională cu o taxă mică de participare etc.). Dumnezeu nu numără trofeele pentru a vedea care este cea mai bună echipă, El numără sufletele.

(Matei 6:19-21)

1. **ADEVĂR** – Întrebările concursului sunt un alt instrument de a-i ajuta pe copii să învețe și să acumuleze adevăruri importante despre Biblie și să mănuiască cu îndeletnicire învățăturile ei de bază.
2. **DESTINDERE** – Olimpiada Biblică oferă copiilor și adolescenților o modalitate de studiu la nivelul lor de înțelegere. Echipele nu trebuie să fie preocupate de producerea „stelelor” sau de a câștiga cu orice preț.
3. **PĂRTĂȘIE** – Gama variată a metodelor de studiu, incluzând familia și prietenii concurentului, oferă o bogată părtășie creștină. Și aceasta se lărgeste tot mai mult pe măsură ce concurenții leagă prietenii și cu alți copii din alte biserici.
4. **STATORNICIE** – Aceasta este o virtute de mare importanță care se învață concurând. Olimpiada este un program prin care autodisciplina și responsabilitatea sunt bine învățate.

FORMAREA ECHIPEI

Echipa de Olimpiadă constă dintr-un antrenor și 2-8 concurenți, la ABQ o echipă poate avea și un singur participant. Toată echipa trebuie să fie din aceeași biserică. **O biserică nu se va limita la o singură echipă, ci recomandăm ca fiecare biserică să aibă mai multe echipe pe fiecare nivel de vârste; astfel încât mai mulți copii au oportunitatea de a participa.**

La Olimpiada Biblică JBQ, copiii pot participa astfel:

- nivel **GALBEN** -copii cu vârste cuprinse între 8 și 10 ani.
- nivel **ROȘU**- copii cu vârste cuprinse între 10 și 12 ani.

La Olimpiada Biblică ABQ –pot participa adolescenții cu vârsta cuprinsă între 13 și 17 ani.

DESFĂȘURAREA OLIMPIADEI BIBLICE JBQ și ABQ

Etapetele 1, 2 și 3 din cadrul Olimpiadei Biblice JBQ și ABQ se desfășoară pe parcursul unui an școlar.

Faza Națională (Finală) a Olimpiadei Biblice JBQ și ABQ se va desfășura la sfârșitul anului școlar, în vacanța de vară, la o dată anunțată de Kidz Romania.

ÎMPĂRȚIREA PE VÂRSTE

Copiii vor fi împărțiți pe **VÂRSTE**, pentru o mai bună desfășurare a concursului la nivel național. Împărțirea va fi făcută de către antrenori, înainte de începerea primei etape a fiecărui an.

Repartiția va fi prestabilită în funcție de vârste astfel:

1. **Nivel GALBEN 8-10 ani** . Există și posibilitatea copiilor de 7 ani de a se alătura acestei grupe, însă recomandăm să fie implicați doar copiii de la clasa a II-a în sus.
2. **Nivel ROȘU 10-12 ani** – copiii de 10 ani au posibilitatea să concureze fie la nivel galben fie la nivel roșu, depinde de hotărârea antrenorului.
3. **ABQ, adolescenți 13 -17 ani** - vor concura doar adolescenții care au împlinit 13 ani până la 17 ani. Recomandăm tinerilor care au împlinit vârsta de 18 ani, să devină antrenor sau examinator.

ARANJAMENTUL ECHIPEI

1. Sunt selectați maxim 4 concurenți din echipă pentru a începe runda. Echipele se vor poziționa față în față la masă, fiecare în dreptul unui număr al echipei din care face parte. O echipă trebuie să aibă cel puțin 2 jucători pentru a începe runda la JBQ, iar la ABQ runda poate începe și cu un singur participant. În anumite circumstanțe, la JBQ, cu permisiunea coordonatorului se poate ca o echipă să înceapă runda cu un singur concurent.

2. Concurenții nu au voie să se consulte în timpul concursului, decât în pauză. Încălcarea acestei reguli se penalizează cu minus cinci puncte. Vezi de asemenea paragraful „**Penalizări**”.
3. Antrenorul trebuie să rămână cu echipa pe întreaga durată a runde, dar nu neapărat de la o rundă la alta.

RESPONSABILITĂȚILE ANTRENORULUI

1. Să mențină o atitudine de creștin și de bun exemplu pentru concurenți și să știe care este scopul JBQ și ABQ. Recomandăm să se respecte aceasta regulă!!
2. Întâlnirea în mod regulat cu echipa pentru rugăciune, studiu și învățarea materialelor JBQ sau ABQ, pentru etapa respectivă.
3. Selectarea concurenților care vor participa la concursurile oficiale.
4. Distribuirea materialelor JBQ sau ABQ. Materialele sunt disponibile pe site-ul oficial <http://kidzromania.com/jbq.html> pentru anul școlar începând cu luna **septembrie**.
5. **ATENȚIE!!! Copiii de la JBQ, vor învăța setul 1 de întrebări pentru Etapa I; setul 2 de întrebări pentru Etapa a II a; iar pentru a III a etapă vor avea recapitulare din setul 1 și 2.**
La ABQ, adolescenții vor învăța materialul postat pe site pentru fiecare etapă. (la fiecare etapă el va învăța parțial dintr-o carte biblică și vor studia analiza dată de noi pentru textul biblic propus).
6. Alegerea unui concurent în funcția de căpitan. Dacă antrenorul este absent, căpitanul are același rol ca antrenorul. Dacă antrenorul este prezent, căpitanul are dreptul să ceară pauză și să se consulte cu antrenorul cu privire la aranjarea echipei și la substituirea de jucători. În cazul în care la etapă nu este prezent căpitanul, echipa își poate alege un căpitan doar pentru această zi și să spună **ATENȚIE !!!! atunci când va fi nevoie.**
7. Stabilirea pauzelor. Fiecare echipă are dreptul la 3 pauze pe rundă. În timpul pauzei, ambele echipe pot discuta între ele. Antrenorii **trebuie să încurajeze jucătorii**, vor explica dacă au fost decizii neclare și vor putea face schimbările de concurenți. Dacă se cere a patra pauză, aceasta se va acorda, însă echipa va fi penalizată cu minus 5 puncte din scorul total. Vezi, de asemenea, paragraful „**Pauze și înlocuiri de jucători.**”
8. Dacă ANTRENORUL nu este de acord cu decizia examinatorului sau are o nelămurire, după ce va spune „Atenție”, va putea merge împreună cu examinatorul la masa juriului (a se evita discuțiile în contradictoriu în fața copiilor).
9. ANTRENORUL poate să aibă asupra lui materialele JBQ sau ABQ pentru a clarifica decizia examinatorului sau a juriului, sau pentru a răspunde la întrebările concurenților în timpul pauzelor.
10. **Trebuie să cunoască regulile concursului.**
11. Să știe locul și timpul fiecărei runde, după cum a fost stabilit de către coordonator înainte de începerea concursului oficial. Planificarea pentru fiecare etapă va fi postată pe situl oficial JBQ /ABQ <http://kidzromania.com/agenda.html> , în acord cu coordonatorul fiecărei regiuni.

RESPONSABILITĂȚILE COORDONATORULUI DE REGIUNE

1. Să fie o persoană responsabilă și capabilă să comunice ușor cu oamenii.
2. Să păstreze o bună comunicare cu liderii Kidz Romania.
3. Să informeze periodic antrenorii ale căror echipe vor participa la JBQ și ABQ, prin e-mail sau telefonic, perioadele când vor avea loc etapele Olimpiadei, locația etc.
4. Împreună cu liderii de la Kidz Romania să găsească o biserică, unde să se poată susține concursul și să asigure bună desfășurare a acestuia.
5. Să încurajeze antrenorii, remindindu-le scopul Olimpiadei Biblice.
6. Să rămână coordonator regional pe toată perioada anului în curs.

PUNCTUALITATEA

1. O echipă care nu este prezentă în sala de concurs după 5 minute de la timpul anunțat pentru începerea concursului, va fi în pericol de a-și pierde dreptul să concureze în runda respectivă. Când rundele se joacă consecutiv, echipele vor avea 5 minute **de la încheierea rundei precedente** pentru a se prezenta la următoarea rundă.
2. Orice decizie cu privire la pierderea dreptului de a concura din cauza întârzierii la o rundă, va fi făcută de către juriu cu aprobarea coordonatorului olimpiadei.
3. Fiecare antrenor își va asuma răspunderea de a avea programul de concurs al echipei sale.
4. Dacă o echipă întârzie fără justificare la deschiderea etapei, va fi depunctată cu 10 puncte (adică minus 10 puncte). Această sancțiune va fi aplicată de comun acord între organizator și juriu.
5. Etapa va începe la ora stabilită, indiferent dacă una dintre echipe nu este prezentă.

REGULILE DE JOC

1. Concurenții vor ține corect paleta pe umăr, iar cealaltă mână pe lângă corp.
2. **La JBQ -SECȚIUNEA 1** din fiecare rundă, **ambele echipe vor primi 4 întrebări** (una de 10 puncte, două de 20 de puncte și una de 30 de puncte).
3. **La ABQ, SECȚIUNEA 1** din fiecare rundă, **ambele echipe vor primi 3 întrebări** (una de 10 puncte, una de 20 de puncte și una de 30 de puncte).
Echipa are la dispoziție 30 de secunde pentru a alege un participant din echipă, ca să răspundă. Participantul va trebui să răspundă în maxim un minut. Dacă răspunsul va fi corect, echipa primește punctajul respectiv, iar dacă răspunsul va fi incorect echipa nu va fi depunctată și nu se va reciti întrebarea pentru echipa adversă.
Dacă echipa are doi sau mai mulți concurenți, un concurent poate răspunde la maximum două întrebări.
4. **La SECȚIUNEA 2 din fiecare rundă**, examinatorul va citi o întrebare pentru ambele echipe, iar orice concurent care va dori să răspundă la întrebare, va lovi cu paleta direct pe locul marcat cu **X** la mijlocul mesei.
5. Dacă se observă că concurentul a încercat să-și alunece paleta sub a altui concurent, acest lucru se va penaliza cu minus cinci puncte.
6. Examinatorul va identifica primul concurent care a lovit masa, după numărul și culoarea paletei (**ex. roșu trei sau verde doi**).
7. Odată identificat, concurentul va avea 30 de secunde să dea răspunsul corect. Concurentul care începe să răspundă înainte de a fi identificat, va fi avertizat prima dată,

dar urmatoarea dată va fi penalizat cu minus 5 puncte. Totuși, dacă a început răspunsul înainte de a fi identificat, **concurrentul nu va fi întrerupt** până va termina răspunsul, iar apoi i se va acorda punctajul meritat.

8. Dacă nimeni nu răspunde la întrebare după 5 secunde de la citirea întrebării, examinatorul va anunța „timpul a expirat” și se va trece la întrebarea următoare.
9. După ce concurrentul este identificat, are la dispoziție 30 de secunde de gândire. Dacă concurrentul nu începe răspunsul în cele 30 de secunde, examinatorul va anunța „timpul a expirat”, . După cele 30 de secunde de gândire, concurrentul mai are la dispoziție 60 de secunde pentru a da răspunsul corect.
10. Când un concurrent întrerupe citirea unei întrebări, **examinatorul se va opri brusc anunțând „întrerupere”** identificând numărul și culoarea paletii jucătorului care a lovit masa. Dacă examinatorul a fost întrerupt în timpul ultimului cuvânt, va termina cuvântul și nu se va considera întrerupere.
Când un concurrent a întrerupt o întrebare, după ce este identificat, mai întâi va trebui să continue întrebarea, sau să o ia de la început, și apoi va da răspunsul.
Ex: Întrebare pentru 20 puncte: Cine a fost copilul care a... - „Întrerupere galben doi”.
11. Dacă concurrentul a întrerupt întrebarea, dar nu a răspuns corect sau complet, nu a terminat întrebarea de unde a întrerupt-o sau nu a reluat-o, întrebarea va fi recită **numai** pentru echipa adversă. Ex: **Examinatorul va spune: „Răspunsul a fost incorect pentru minus puncte. Întrebarea a fost întreruptă și va fi recită numai pentru echipa verde”.**
12. Dacă examinatorul a uitat să spună „Întrerupere”, marcatorul va putea să o facă. Dacă amândoi omit să spună „Întrerupere”, concurrentul nu va fi nevoit să termine întrebarea, și dacă răspunsul a fost corect, i se va acorda punctajul meritat.
Dacă concurrentul va alege să termine întrebarea înainte de răspuns sau să o ia de la început, întrebarea va fi tratată ca o întrebare întreruptă.
13. Dacă un concurrent va bate cu paleta pe masă înainte ca întrebarea să fie începută, va fi avertizat prima dată iar la a doua abatere va fi penalizat cu minus 5 puncte. În acest caz, întrebarea va fi recită pentru ambele echipe.
14. Dacă un concurrent întrerupe o întrebare care este recită numai pentru echipa lui, aceasta se tratează tot ca o întrebare întreruptă, însă nu va mai fi recită dacă concurrentul nu a dat un răspuns corect.
15. La ABQ, concurrentul nu are voie să întrerupă informația care se dă înaintea întrebării. (EX: Întrebarea nr.6 pt 10 puncte. Întrebarea în două părți. Din Secțiunea Înălțarea lui Isus).
16. Dacă o echipă nu se prezintă la ora potrivită în timpul runde respectivei, fără să anunțe motivul întârzierii, va primi o penalizare de minus 10 puncte.

ACȚIUNILE JURULUI

A. Un răspuns se consideră corect atunci când:

1. Conține în esență informațiile de bază, aflate în răspunsul din setul oficial.
2. Dacă întrebarea este „citat”, răspunsul dat trebuie să fie cuvânt cu cuvânt, fără nimic adăugat, omis sau schimbat, după răspunsul din setul oficial, incluzând și referința biblică (ex. Matei 1:12). Referința biblică poate fi dată fie la început, fie la sfârșitul răspunsului.
3. Și în urmatoare situatii raspunsurile vor fi punctate:

- a. Dacă întrebarea a fost întreruptă și concurentul a terminat întrebarea înainte de a da răspunsul, completarea întrebării nu trebuie să fie cuvânt cu cuvânt (**cu excepția întrebărilor citat**).
- b. Chiar dacă se repetă sau se înlocuiesc cuvintele în întrebare sau în răspuns, (**cu excepția întrebărilor citat**).
- c. S-a pronunțat greșit un cuvânt, dar totuși s-a înțeles.
- d. S-au mai adăugat informații greșite după răspunsul corect și complet.

B. Un răspuns se consideră incorect când:

1. Concurentul nu dă răspunsul complet înainte de expirarea timpului.
2. S-au dat informații incorecte înainte de informațiile corecte, fie în completarea întrebării, fie în răspunsul la întrebare. Primul raspuns se ia în considerare.
3. Răspunsul la o întrebare citat, conține: un cuvânt omis, adăugat sau schimbat (cu excepția unui cuvânt pronunțat altfel, dar înțeles).
4. Răspunsul nu a fost auzit de către examinator sau marcator deoarece concurentul nu a vorbit destul de tare ca să poată fi înțeles.
5. Concurentul a omis să termine o întrebare întreruptă înainte de a da răspunsul.
6. Examinatorul și marcatorul au sesizat că antrenorul, sau cineva din echipă, l-a ajutat pe concurent prin șoptit sau gesturi. În acest caz, se penalizează echipa în cauză, iar întrebarea se va înlocui cu alta de același punctaj și va fi citită **numai** pentru echipa adversă.

****Când un răspuns se consideră a fi incorect, concurentului i se va acorda un punctaj negativ cu valoarea a jumătate din punctajul întrebării. Ex: **Întrebarea a avut o valoare de 20 de puncte. Pe tabela de marcaj se va marca minus zece puncte (10 încercuit) în dreptul întrebării respective și în dreptul concurentului care a răspuns.** Astfel, de exemplu, dacă scorul total al concurentului până atunci a fost de 50 de puncte, scorul lui va fi acum de 40 de puncte.

ALTE REGULI

1. Dacă întrebarea sau răspunsul conțin informații cu același înțeles, separate de **sau/ ori**, nu e necesar ca concurentul să dea ambele răspunsuri.
Ex: **Cum a murit Isus? Răspuns: Crucificat sau Răstignit.**
2. Dacă se cere să se dea un anumit număr de nume sau lucruri ca răspuns, acest număr trebuie să se dea în întregime. Ex: **Care sunt cele 4 evanghelii?** : Matei , Marcu , Luca , Ioan.
3. La JBQ cuvintele din paranteze (...) nu se cer în răspuns. Sunt puse doar să ajute la înțelegerea clară a întrebării sau a răspunsului.
4. Referințele biblice sunt necesare ca răspuns numai pentru întrebările citat sau dacă întrebarea cere referința.
5. **Fiecare biserică va trebui să se prezinte cu un examinator** (un antrenor poate fi examinator dacă va fi înlocuit de către căpitan).
6. Concurenții nu au voie să folosească telefonul în timpul rundei.
7. Doar juriul își rezervă dreptul de a ține scorul.
8. Pentru orice nelămurire, se va consulta juriul.

PUNCTAJUL

1. Unui răspuns corect i se atribuie punctajul maxim după valoarea întrebării.
2. Unui răspuns incorect sau incomplet i se acordă punctajul negativ de minus jumătate din valoarea lui.
3. Concurentul care a răspuns corect la **6** întrebări pe întreaga rundă primește un bonus de 20 puncte și iese din joc cu felicitări. (Quizzout)
4. Pentru o penalizare, se scad 5 puncte din scorul:
 - a) concurentului (când concurentul a comis o acțiune care necesită penalizare.)
 - b) echipei (când antrenorul, sau altcineva din echipă, a comis o acțiune care necesită penalizare.)
- 5 . Echipele care își vor folosi toți jucătorii în timpul concursului, **vor primi un BONUS de 10 de puncte**, la sfârșitul fiecărei runde.

PAUZE ȘI ÎNLOCUIRI DE JUCĂTORI

1. Fiecare echipă are dreptul la 3 pauze de câte 30 de secunde. Rolul pauzelor este pentru **încurajarea echipei**, substituirea jucătorilor sau clarificarea unor decizii luate de către juriu, la timpul potrivit (în pauza dintre întrebări, nu în timpul citirii întrebărilor).
2. Numai antrenorul sau căpitanul de echipă poate să ceară „pauză”.
3. Schimbarea sau înlocuirea jucătorilor se poate face în timpul pauzei, când un concurent iese din joc (la 6 răspunsuri corecte, la 3 răspunsuri incorecte sau la 3 penalizări individuale).
4. Când s-a făcut schimbarea, examinatorul va întreba și va anunța numele noului jucător.
5. În timpul pauzei, ambele echipe pot să vorbească, să se uite la materialul de studiu sau să clarifice dacă au fost neînțelegeri cu privire la o întrebare sau la vreo regulă de joc.
6. Când examinatorul anunță sfârșitul pauzei, orice discuție va înceta.
7. Orice nesupunere la aceste reguli se va penaliza cu minus 5 puncte.
8. Dacă un concurent a primit 3 penalizări sau a răspuns greșit la 3 întrebări, va ieși din joc pe durata rundei. Înlocuirea acestui jucător se poate face imediat.

PENALIZĂRI (cu minus 5 puncte)

A. Pentru concurenți:

1. Examinatorul își rezervă dreptul de a avertiza prima dată concurentul sau echipa înainte de penalizare.
2. Dacă un concurent bate cu paleta înainte de a se citi primul cuvânt din întrebare.
3. Dacă un concurent răspunde înainte de a fi identificat de către examinator. In acest caz, examinatorul va citi întrebarea pentru ambele echipe.
4. Dacă un concurent se comportă într-un mod deranjabil, zgomotos, șoptește sau ajută un alt concurent din echipa. Dacă doi concurenți vorbesc între ei, vor fi penalizați amândoi.
5. Dacă un concurent este ajutat de altcineva să dea răspunsul, se va considera incorect și i se va acorda jumătate din valoarea întrebării respective iar întrebarea

va fi recitită numai pentru echipa adversă. Cel care a ajutat va fi penalizat la rândul lui.

B. Pentru echipă:

1. Examinatorul își rezervă dreptul de a avertiza prima dată concurentul sau echipa înainte de penalizare.
2. Dacă antrenorul, audiența sau altcineva din echipa concurentului care răspunde oferă ajutor sau deranjează.
3. Dacă o echipă cere pauză pentru a patra oară.
4. Dacă antrenorul, concurentul sau altcineva din echipă, deranjează și vorbește necorespunzător examinatorului, marcatorului sau juriului (echipa va primi o penalizare dublă).

ÎNTREBĂRI CARE TREBUIE SCHIMBATE (substituie)

Fiecare set de 20 de întrebări trebuie să conțină și 3 întrebări de substituie.

O întrebare va fi schimbată cu alta de aceeași valoare când:

1. Cineva din juriu se exprimă în vreun fel care ar ajuta la răspunsul întrebării.
2. Dacă se decide că o întrebare a fost tipărită greșit.
3. Examinatorul a identificat greșit cine trebuia să răspundă și celălalt jucător a început răspunsul. Dacă ambii jucători au fost din aceeași echipă, întrebarea nouă va fi citită numai pentru echipa în cauză, **nu** pentru echipa adversă.
4. Dacă s-a observat că s-a dat ajutor sau s-a produs deranj în timpul răspunsului.
5. Dacă un concurent care trebuia să iasă din joc răspunde la o nouă întrebare.
6. Dacă verdictul unei întrebări întrerupte se schimbă din „corect” în „incorect”. Noua întrebare va fi citită numai pentru echipa adversă.
7. Dacă există o neînțelegere la nivel teologic. În acest caz, se va discuta ulterior cu juriul, nu în timpul rundeii. (excepție ABQ)

SFÂRȘITUL RUNDEI

Dacă scorul este egal, se va mai citi încă o întrebare pentru ambele echipe, până când scorul se decalează.

ATENȚIE!!!

Antrenorii, căpitanii și marcatorii **trebuie** să ceară „ATENȚIE” în următoarele situații:

- Când o întrebare a fost citită greșit.
- Când examinatorul a identificat un alt concurent în locul celui care a lovit primul masa.
- Când antrenorul sau marcatorul consideră că examinatorul a dat un verdict greșit la un răspuns. În acest caz, **cei doi vor discuta în liniște întorși cu spatele sau afară.** Dacă nu se ajunge la un acord, ei vor merge la masa juriului pentru clarificarea finală. Acest lucru se poate face doar în timpul rundeii, înainte de finalizarea scorului.
- Când examinatorul a omis să recitească o întrebare întreruptă și a trecut la următoarea întrebare.
- Un concurent a rămas în joc (la 6 răspunsuri corecte, 3 răspunsuri incorecte sau la 3 penalizări).

- Când s-a făcut o schimbare în echipă, în timpul pauzei și examinatorul a omis să identifice noii concurenți.

ÎNTREBĂRILE JBQ ȘI ABQ PENTRU ETAPE

- A. Materialele folosite la fiecare etapă, sunt pregătite de către Echipa Kidz Romania.
- B. Toate întrebările folosite la runde sunt copiate exact cum sunt în setul oficial.
- C. Echipele nu au voie să aibă acces la rundele de la fiecare etapa oficială.

LA JBQ fiecare rundă conține:

- 10 întrebări de 10 puncte (2 întrebări sunt folosite la Secțiunea 1 a fiecărei runde)
- 7 întrebări de 20 de puncte (4 întrebări sunt folosite la Secțiunea 1 a fiecărei runde)
- 3 întrebări de 30 de puncte (2 întrebări sunt folosite la Secțiunea 1 a fiecărei runde)
- 3 întrebări de substituire, fiecare de valoare diferită.
- 3 întrebări de remiză, fiecare de valoare diferită.

LA ABQ fiecare rundă conține:

- 8 întrebări de 10 puncte (2 întrebări sunt folosite la Secțiunea 1 a fiecărei runde)
- 9 întrebări de 20 de puncte (2 întrebări sunt folosite la Secțiunea 1 a fiecărei runde)
- 3 întrebări de 30 de puncte (2 întrebări sunt folosite la Secțiunea 1 a fiecărei runde)
- 3 întrebări de substituire, fiecare de valoare diferită.
- 3 întrebări de remiză, fiecare de valoare diferită.

D. Jocul să nu înceapă sau să se sfârșească cu întrebări de 30 de puncte.

- E. Întrebările oficiale pentru fiecare rundă vor fi selectate printr-un program computerizat, la care au acces doar juriul JBQ.

ROLUL CELOR DIN JURIU

EXAMINATORUL

1. Va prelua întrebările pregătite de juriu, programul rundelor, va pregăti sala și paletele.
2. Supraveghează concursul.
3. Înainte de începerea fiecărei runde, se va asigura că echipele corespund cu programul respectiv.
4. Se va asigura că în sală va fi și un marcator.
5. Va cere concurenților și antrenorilor să-și spună numele.
6. Va reaminti tuturor să păstreze liniștea, să discute numai în pauză și să închidă telefoanele.
7. Va cere unuia dintre concurenți să se roage înainte de concurs.
8. Va încerca să mențină o atmosferă plăcută și relaxantă în timpul jocului.
9. Va citi întrebările tare, clar și cursiv, fără să avantajeze nicio echipă.
10. Va începe introducerea întrebării în felul următor:
Ex: „Întrebare. Întrebarea numărul 1 pentru 10 puncte”.
11. Va cere concurenților să-și ridice paletele după ce au lovit masa, cu excepția celui care a lovit primul.
12. Dacă se va întâmpla ca examinatorul să identifice greșit pe cel care a lovit primul masa cu paleta, se va putea corecta imediat sau va fi corectat de către marcator.

Ex: Roșu 1- corecție- Roșu 2.

13. Dacă examinatorul citește o întrebare în mod greșit, întrebarea va fi înlocuită.
14. Dacă răspunsul nu este complet, va lăsa concurentului cele 30 de secunde alocate pentru a răspunde.
15. Dacă răspunsul este complet incorect nu va mai fi necesar să aștepte.
Dacă examinatorul nu a înțeles sau nu a auzit bine răspunsul, va cere opinia marcatorului cu fraza: **„marcator, vă cer opinia”**.
16. Examinatorul va încercui numărul concurentului, iar dacă este incorect se va tăia cu un X.
Ex. R i 1 2 3 _____ V i 1 2 3 4
17. Examinatorul are obligația de a verifica punctajul final împreună cu marcatorul. Dacă scorul este egal, jocul se va prelungi, până când o echipă obține mai multe puncte decât adversara ei.
18. În cazul unui răspuns incorect, examinatorul va folosi următoarea formulare: „Îmi pare rău, răspunsul este incorect pentru minuspuncte,,
19. La ABQ, examinatorul are dreptul să verifice în materialul de studiu Kidz Romania răspunsurile.

MARCATORUL

Marcatorul va cronometra toate răspunsurile, perioadele de 5 secunde, pauzele (etc.)

5 secunde: se vor acorda concurenților după ce examinatorul a terminat întrebarea. Dacă nu răspunde nimeni, va anunța „STOP”.

30 secunde: se vor acorda concurentului care a lovit primul pentru a da răspunsul la întrebare după ce a fost identificat de către examinador.

60 secunde: timp să raspundă (pentru raspunsurile complexe)

60 secunde: timp de pauză dacă una din echipe va cere „pauză”.

Penalizările se vor anunța imediat, cu excepția situației când examinadorul este în mijlocul întrebării sau când concurentul a început răspunsul.

1. Va obține numele echipelor, numele concurenților înainte de a începe concursul
În rubrica de sus, va scrie valoarea punctelor fiecărei întrebări.
2. Va marca punctajul concurenților în funcție de valoarea întrebărilor, scăderile de punctaj, inclusiv penalizările și punctele bonus. **Ex: dacă întrebarea valorează 20 de puncte, concurentul va primi minus 10 puncte pentru întrebarea respectivă (10 puncte încercuit).**
3. Va informa examinadorul dacă o echipă a cerut a patra pauză într-un joc.

4. Va anunța examinatorul dacă un concurent trebuie să iasă din joc: după 6 întrebări corecte (va primi 20 puncte bonus) după 3 penalizări sau 3 răspunsuri incorecte.
5. Va încercui toate numerele întrebărilor întrerupte pentru a ține evidența punctajului în așa fel încât, la sfârșitul jocului, scorul marcătorului să coincidă cu cel al examinătorului.
6. Va marca penalizările cu litera „P” în dreptul întrebării și va scădea 5 puncte pentru fiecare penalizare, fie din scorul concurentului, fie din cel al echipei în cauză.
7. La sfârșitul jocului, va compara rezultatul lui cu cel al examinătorului și va face corectările necesare. Dacă antrenorul unei echipe nu este de acord cu rezultatele, va cere imediat să se verifice dacă s-a greșit. După ce se vor face corectările necesare, antrenorii vor semna foaia de marcaj.
8. La finalul fiecărei runde, toate foile de marcaj vor trebui să ajungă la masa juriului.

Oficiul