

- Pravila igre za 'Potragu' (CHASE) po produkcijskoj "bibliji" *ITV Studios Limited*

- Da bi se učestvovalo u emisiji, neophodno je pročitati i pridržavati se sledećih pravila za sve vreme trajanja produkcije.

- Imamo pravo da menjamo ili dodajemo pravila u svakom trenutku (pisanim ili usmenim putem), a svi takmičari u emisiji biće njima obavežani.

- KRATAK PREGLED IGRE

- Četiri takmičara moraju da funkcionišu kao tim da bi pokušali da osvoje novac odgovaranjem na pitanja iz opšte kulture. Njih pokušava da zaustavi tragač ("Tragač")
- Takmičari se, jedan po jedan, bore protiv Tragača.
- Da bi se borba pokrenula, Takmičar mora prvo da inkasira gotovinu odgovarajući na brza pitanja iz opšte kulture.
- Potom u igru ulazi Tragač koji pokušava da spreči Takmičara da odnese novac iz svoje kase u sigurnu banku tima ("Zajednička banka").
- Takmičar i Tragač idu dalje ako odgovore tačno na niz pitanja sa više ponuđenih odgovora. Svaki put kada Takmičar odgovori ispravno na pitanje, bliži je za jedan korak cilju koji mu obezbeđuje sigurnost. Svaki put kada Tragač odgovori ispravno na pitanje, Tragač je bliži za jedan korak Takmičaru.
- Ukoliko Tragač ulovi Takmičara pre nego što ovaj stigne do cilja koji mu obezbeđuje sigurnost, Takmičar ispada iz igre i gubi novac iz svoje kase.
- Ako Takmičar uspe da stigne do cilja a da ga Tragač ne uhvati, onda se novac iz njegove kase pridodaje Zajedničkoj banci, i Takmičar ide u konačnu rundu.

- U konačnoj rundi, svaki Takmičar kojeg Tragač nije ulovio, pokušaće da osvoji novac objedinjen u Zajedničkoj banci.
- Da bi to učinili, preostali Takmičari ("Tim") moraju da odgovore na brza pitanja dok sat odbrojava vreme. Svako pitanje na koje ispravno odgovore, udaljava ih jedan korak od Tragača.
- Tragač onda pokušava da sustigne Tim odgovarajući na brza pitanja dok sat odbrojava vreme. Svako pitanje na koje Tragač odgovori tačno približava ga jedan korak Timu.
- Ukoliko Tragač ulovi Tim pre nego što istekne zadato vreme, gubi se sav novac iz Zajedničke banke i Takmičari idu kući bez novca.
- Ukoliko Tragač ne ulovi Tim za zadati vremenski rok, Takmičari koji su ostali u Konačnoj rundi, podeliće novac iz Zajedničke banke na jednake delove.

- DETALJNIJE INFORMACIJE O IGRI

- **A: PRIKUPLJANJE GOTOVINE**

- Svaki Takmičar pojedinačno učestvuje u jednoj rundi dela koji zovemo Prikupljanje gotovine.

- Takmičar ima zadati vremenski rok (60 sekundi) da odgovori na što više pitanja iz opšte kulture. Kraj runde označava završna muzička fraza odnosno zvučni signal. Nakon što istekne zadato vreme, neće se prihvatiti nikakvi odgovori.
- Ako vreme istekne dok se pitanje čita, a Takmičar ne stigne da odgovori, neće mu biti pružena prilika da kaže svoj odgovor.
- Za svaki tačan odgovor, Takmičareva kasa ("Kasa") će se uvećati za 10 000,00 dinara (deset hiljada dinara).
- Pitanje na koje Takmičar ne ponudi odgovor smatraće se netačnim.
- Svi takmičari će na dan snimanja programa biti informisani o pojedinostima igre i svim konkretnim pravilima.
- Redosled po kojem će takmičari ulaziti u igru zavisi isključivo od odluke Producenta.

- **B: POTRAGA**
- Struktura igre je sledeća:
- Svaki takmičar učestvuje u jednoj rundi Potrage pojedinačno.
- Potraga se odvija na tabli ("Tabla"), pri čemu je smer igre odozgo nadole.
- Takmičar uvek ima automatsku prednost od tri polja u odnosu na Tragača ("Prednost").
- Takmičaru i Tragaču se prikazuje niz pitanja sa više izbora.
- Svako takvo pitanje ima ponuđena tri moguća odgovora.
- Oba igrača odgovaraju na isto pitanje obeležavajući konačan odgovor, svako na svojoj tastaturi.
- Igrač koji prvi obeleži konačan odgovor, primorava drugog Igrača da da svoj konačan odgovor u roku od pet sekundi (5 s). Ukoliko ne ponudi konačan odgovor ni za pet sekundi, smatraće se da je odgovor netačan.
- Ukoliko je odgovor Takmičara tačan, taj se Igrač spušta za jedan korak na Tabli
- Ukoliko Takmičar da pogrešan odgovor, on ostaje na istoj poziciji na Tabli i mora da sačeka sledeće pitanje da bi dobio priliku da se pokrene sa te pozicije.
- Ukoliko Tragač da pogrešan odgovor, onda taj Igrač (tj. Tragač) ostaje na istoj poziciji na Tabli i mora da sačeka sledeće pitanje da bi dobio priliku da se pokrene sa te pozicije.
- Ukoliko je odgovor Tragača tačan, taj se Igrač (tj. Tragač) spušta za jedan korak na Tabli.
- Runda se završava kada:
- Tragač "ulovi" Takmičara tako što se spusti na polje na kojem je Takmičar trenutno pozicioniran; ili
- Takmičar odgovori tačno na onoliki broj pitanja koliko mu je dovoljno da stigne do kraja Table a da ga Tragač prethodno ne ulovi. Zahtevani broj pitanja određuje ishod Ponude koju daje Tragač (vidi stavku (C) u daljem tekstu).

- Ukoliko Tragač ulovi Takmičara:
- Takmičar ispada iz igre i više nema prava da uzima učešće u istoj;
- Takmičar ne dobija nikakav novac; i
- Novac iz njegove Kase se ne pridodaje Zajedničkoj banci

- Ukoliko Tragač ne ulovi Takmičara:
- Takmičar se vraća u svoj tim i ima pravo da učestvuje u Finalnoj potrazi; i
- Novac iz Takmičareve Kase se pridodaje Zajedničkoj banci

- Takmičar ima zadati vremenski rok (60 sekundi) da odgovori na što više pitanja iz opšte kulture. Kraj runde označava završna muzička fraza odnosno zvučni signal. Nakon što istekne zadato vreme, neće se prihvatiti nikakvi odgovori.
- Ako vreme istekne dok se pitanje čita, a Takmičar ne stigne da odgovori, neće mu biti pružena prilika da kaže svoj odgovor.
- Za svaki tačan odgovor, Takmičareva kasa ("Kasa") će se uvećati za 10 000,00 dinara (deset hiljada dinara).
- Pitanje na koje Takmičar ne ponudi odgovor smatraće se netačnim.
- Svi takmičari će na dan snimanja programa biti informisani o pojedinostima igre i svim konkretnim pravilima.
- Redosled po kojem će takmičari ulaziti u igru zavisi isključivo od odluke Producenta.

- **B: POTRAGA**
- Struktura igre je sledeća:
- Svaki takmičar učestvuje u jednoj rundi Potrage pojedinačno.
- Potraga se odvija na tabli ("Tabla"), pri čemu je smer igre odozgo nadole.
- Takmičar uvek ima automatsku prednost od tri polja u odnosu na Tragača ("Prednost").
- Takmičaru i Tragaču se prikazuje niz pitanja sa više izbora.
- Svako takvo pitanje ima ponuđena tri moguća odgovora.
- Oba igrača odgovaraju na isto pitanje obeležavajući konačan odgovor, svako na svojoj tastaturi.
- Igrač koji prvi obeleži konačan odgovor, primorava drugog Igrača da da svoj konačan odgovor u roku od pet sekundi (5 s). Ukoliko ne ponudi konačan odgovor ni za pet sekundi, smatraće se da je odgovor netačan.
- Ukoliko je odgovor Takmičara tačan, taj se Igrač spušta za jedan korak na Tabli
- Ukoliko Takmičar da pogrešan odgovor, on ostaje na istoj poziciji na Tabli i mora da sačeka sledeće pitanje da bi dobio priliku da se pokrene sa te pozicije.
- Ukoliko Tragač da pogrešan odgovor, onda taj Igrač (tj. Tragač) ostaje na istoj poziciji na Tabli i mora da sačeka sledeće pitanje da bi dobio priliku da se pokrene sa te pozicije.
- Ukoliko je odgovor Tragača tačan, taj se Igrač (tj. Tragač) spušta za jedan korak na Tabli.
- Runda se završava kada:
- Tragač "ulovi" Takmičara tako što se spusti na polje na kojem je Takmičar trenutno pozicioniran; ili
- Takmičar odgovori tačno na onoliki broj pitanja koliko mu je dovoljno da stigne do kraja Table a da ga Tragač prethodno ne ulovi. Zahtevani broj pitanja određuje ishod Ponude koju daje Tragač (vidi stavku (C) u daljem tekstu).

- Ukoliko Tragač ulovi Takmičara:
- Takmičar ispada iz igre i više nema prava da uzima učešće u istoj;
- Takmičar ne dobija nikakav novac; i
- Novac iz njegove Kase se ne pridodaje Zajedničkoj banci

- Ukoliko Tragač ne ulovi Takmičara:
- Takmičar se vraća u svoj tim i ima pravo da učestvuje u Finalnoj potrazi; i
- Novac iz Takmičareve Kase se pridodaje Zajedničkoj banci

- **C: PONUDA TRAGAČA**

- Pre nego što otpočne igra na samoj Tabli, Tragač će dati Takmičaru dve ponude ("Ponuda"):
- Prva ponuda ("Ponuda br. 1") – Takmičar će imati priliku da smanji postojeći iznos u svojoj Kasi za iznos koji navede Tragač, a u zamenu za veću Prednost na Tabli, tj. za prednost od četiri umesto tri polja.
- Druga ponuda Tragača ("Ponuda br. 2") – Takmičaru će biti ponuđeno da poveća postojeći iznos u svojoj Kasi za iznos koji navede Tragač, u zamenu za manju Prednost na Tabli, tj. prednost se smanjuje sa tri na dva polja.

- Takmičar ima tri mogućnosti:
- Da prihvati Ponudu br. 1; ili
- Da prihvati Ponudu br. 2; ili
- Da odbije obe Ponude.

- Prihvatanjem jedne od Ponuda, pre početka igre na samoj Tabli, stanje u Takmičarevoj Kasi i Prednost će biti promenjeni, u skladu sa odabranom Ponudom.
- Svaku Ponudu koju da Tragač, određuje Producent, potpuno prema svom nahođenju.
- Bez obzira na gorenavedene Ponude Tragača, zadržavamo pravo da u svakom trenutku igre izmenimo pojedinosti bilo koje Tragačeve Ponude, potpuno prema sopstvenom nahođenju, sve dok Takmičar ne prihvati neku od tih Ponuda.

- **D: KONAČNA POTRAGA**

- **FINALISTI NA POTEZU**

- Svaki Takmičar koji je uspeo da pridoda novac iz svoje Kase Zajedničkoj banci stiče pravo da igra u Konačnoj potrazi kao finalista ("Finalista").

- **Struktura igre je sledeća:**

- Pre nego što igra počne, Finalisti će dobiti prednost ("Prednost") o d o n o l i k o polja koliko ima igrača u timu. Tako na primer, ako ima troje Finalista, tim će dobiti tri polja Prednosti u odnosu na Tragača.
- Svi Finalisti imaju zadati vremenski rok (2 minuta) da zajednički odgovore na što više pitanja iz opšte kulture.
- Sa svakim tačnim odgovorom, Finalisti se pomeraju jedno polje dalje od Tragača.
- Iako Finalisti rade timski, ali da bi dali odgovor, svaki takmičar mora da se pojedinačno prijavi pritiskom na zvučni taster i da sačeka da bude prozvan po imenu pre davanja odgovora.
- Ako na pitanje odgovori Finalista čije ime nije bilo prozvano, računace se da je odgovor netačan.
- Ako Finalista koji se prijavi pritiskom na zvučni taster ne uspe da odgovori ili odgovori netačno ili ne ponudi nikakav odgovor, preostali Finalisti neće imati priliku da se prijave, a tačan odgovor će dati voditelj.
- Voditelj neće prelaziti na sledeće pitanje dok se jedan od Finalista ne prijavi da kaže odgovor odnosno dok ne odluči da ne ponudi odgovor.
- Kraj runde u kojoj su Finalisti na potezu, označiće završna muzička fraza odnosno zvučni signal. Nakon isteka zadatog vremena neće se prihvatati nikakvi odgovori. Ako vreme istekne dok se

pitanje čita, a odgovor ne bude ponuđen, Finalistima neće biti pružena prilika da kažu svoj odgovor.

- TRAGAČ NA POTEZU
- Sada Tragač dobija zadati vremenski rok od dva minuta (2 m) da odgovori na što više pitanja iz opšte kulture.
- Sa svakim tačnim odgovorom, Tragač je za jedno polje bliži Finalistima.
- Ukoliko Tragač pogrešno odgovori na neko pitanje, sat se zaustavlja i Finalisti imaju priliku da se dogovore i odgovore na isto pitanje.
- Ukoliko Finalisti odgovore tačno, Tragač se pomerazajedno polje unazad.
- Ukoliko Finalisti daju netačan odgovor ili ne odgovore u nekom razumnom roku, prema uputstvu Voditelja, Tragač ostaje na istom polju. Razuman rok određuje Producent, potpuno prema svom nahođenju.
- Ukoliko Tragač odgovori netačno na prvo pitanje, a Finalisti daju tačan odgovor, Finalisti se pomeraju za još jedno (1) dodatno polje. Tragač ostaje na istom polju (nultom).
- Voditelj neće preći na sledeće pitanje dok Tragač ne odgovori odnosno odluči da ne ponudi odgovor.
- Kraj runde u kojoj je Tragač na potezu označava završna muzička fraza odnosno zvučni signal. Nakon isteka zadatog vremena, neće se prihvatati nikakvi odgovori. Ako vreme istekne dok se pitanje čita a Tragač ne odgovori, onda mu neće biti pružena prilika da kaže svoj odgovor.
- Ako Tragač postigne isti broj polja kao i Finalisti, pre nego što istekne zadati vremenski rok, Finalisti će izgubiti sav novac iz Zajedničke banke i Igra je završena.
- Ako Tragač ne uspe da postigne isti broj polja kao Finalisti, pre isteka zadatog vremenskog roka, Finalisti će podeliti novac iz Zajedničke banke na jednake delove.
- U slučaju da Tragač ulovi sva četiri Takmičara tokom njihovih pojedinačnih Potraga, sva četiri takmičara će biti vraćena u Konačnu potragu. Četiri takmičara onda moraju da odluče između sebe ko će od njih biti nominovan da se bori u Konačnoj potrazi za ukupnu svotu novca, pri čemu će visinu te svote odrediti Producent, isključivo po svom nahođenju. Nominovani takmičar zatim uzima učešće u Konačnoj poteri, shodno stavki D - "Finale", nastojeći da odgovori na što više pitanja za dva minuta; takmičar će dobiti prednost od jednog polja.
- Ukoliko Tragač netačno odgovori na neko pitanje, sat se zaustavlja i nominovani takmičar ima priliku da odgovori na isto pitanje.
- Ako Takmičar da tačan odgovor, Tragač mora da se vrati jedno polje unazad.
- Ako Takmičar odgovori netačno ili ne odgovori u razumnom roku, prema uputstvu Voditelja, Tragač ostaje na istom polju. Razuman rok određuje Producent, potpuno prema svom nahođenju.
- Ukoliko Tragač ne postigne isti broj polja kao Takmičar, sva četiri takmičara će podeliti novac između sebe na jednake delove.

- OPŠTE NAPOMENE
- Sva pitanja pišu profesionalni sastavljači pitanja, a proveravaju se kod tri (3) nezavisna izvora i pojedinačno potvrđuju. Ukoliko neki Takmičar koji učestvuje u Igru posumnja i želi da proveri odgovor na bilo koje pitanje koje se postavi tokom takve Igre, onda je dužan da svoj zahtev pokrene pre 23:59h na dan snimanja te Igre. Nakon tog vremena, smatraće se da su/je Takmičar(i) odustali od prava na pokretanje zahteva za proveru pitanja. U slučaju da se na kraju otkrije da je bilo koji odgovor na neko pitanje netačan, mi ćemo, isključivo prema sopstvenom nahođenju, odlučiti koje ćemo korake preduzeti vezano za taj netačan odgovor, rundu, Igru i/ili Program.
- Imamo pravo da u svakom trenutku, isključivo po sopstvenom nahođenju, dodamo, povučemo ili zamenimo Takmičare nekim rezervnim takmičarem ("Rezerva"). N e m a m o nikakvu obavezu da angažujemo Rezervu niti da njihov doprinos uključimo u Programu.
- Isključivo je naša odluka u kojoj Igru će Takmičari uzeti učešće.
- Imamo pravo da, isključivo po sopstvenom nahođenju, u bilo kom trenutku tokom trajanja Programa, promenimo, zamenimo, spojimo ili izvršimo neku drugu izmenu što se tiče svih ili samo nekog Takmičara u Igrama, kao i da ih, između ostalog, premestimo u drugu grupu ("Grupa"). U slučaju bilo kog spora vezano za neku Grupu i/ili Igru, i postavljanja u neku Grupu ili premeštanja jednog ili više Takmičara iz jedne u drugu Grupu ili Igru, naša odluka će biti konačna i obavezujuća.
- Takmičari moraju da nas odmah obaveste ako su ranije upoznali ili znaju da je moguće da su ranije upoznali, radili i/ili na drugi način poznaju bilo kog drugog Takmičara. U tom slučaju, zadržavamo pravo da premestimo jednog (1) ili više Takmičara u drugu Grupu i/ili zamenimo tog Takmičara rezervnim takmičarem.
- Odmah po dolasku u studio radi učešća u Igru, Takmičari moraju da nam predaju sve komunikacione uređaje (uključujući, između ostalog, mobilne telefone, pejdžere, PDA uređaje). Isti neće biti vraćeni do kraja snimanja. Svi Takmičari koji ne predaju ove uređaje mogu, isključivo po našoj sopstvenoj odluci, biti diskvalifikovani iz Programa.
- Zadržavamo pravo da, prema sopstvenom nahođenju, promenimo, izmenimo ili dopunimo Pravila i/ili Igru i/ili Program, iz bilo kog razloga i u svakom trenutku tokom trajanja Programa.
- Potvrđujete da ste pročitali i da u potpunosti razumete pravila Potere, prema gore navedenim objašnjenjima, te da ćete poštovati pravila tokom svog pojavljivanja u Programu. U p o z n a t i ste s t i m da nepridržavanje ovih pravila i uputstava koje vam da produkcijska ekipa tokom snimanja Programa može imati za posledicu diskvalifikaciju iz emisije.

