

## Játékszabály az IKTV-hez

A verseny két fordulóból áll, az első forduló online formában, a második a 6 legjobban teljesítő csapat személyes részvételével kerül megrendezésre.

### Jelentkezés a versenyre:

**Jelentkezési határidő: 2023. október 24.**

Az IKTV honlapján online regisztrálhatnak a 3 fős csapatok.

<https://iktv.econ.unideb.hu/>

### Első (internetes) forduló: 2023. november 8. SZERDA

**1. forduló:** A csapatok 2023. november 8-án 14.00 órától – 16.00 óráig tartó intervallumban **13+1-es totót** töltenek ki online. A totó első 13 kérdése a kiadott szakirodalom alapján összeállított feleletválasztásos tesztkérdés, ami kiadott, a témákhoz kapcsolódó szakirodalmakban való általános jártasságát, felkészültségét méri a versenyző csapatoknak.

A +1-es feladat az előre elkészített pályamunka feltöltését jelenti. A pályamunkák „**ITT AZ ÉRV A TÉT! – VÉDD MEG AZ ÁLLÁSPONTOD**” címmel készülnek el. A pályamunkában a versenyzők érvelnek, kiállnak egy adott ellentétpár valamelyik oldala mellett. Bemutatják, mi a véleményük és miért támogatják a választott alternatívát. A választható témák: vegán-mindenevő, influenzszer lét- hagyományos munkavállalás, home office-ban dolgozni-irodába járni.

Az 50 MB-tól nem nagyobb méretű pályamunkák feltöltését 2023. október 24-november 8. között várjuk. Az ettől nagyobb méretű anyagokat kérjük, postán, vagy óriás fájlként küldjétek el a [pierog.anita@econ.unideb.hu](mailto:pierog.anita@econ.unideb.hu) e-mail címre!

A pályamunkákat a DE GTK munkatársai és független szakemberek értékelik anonim módon. Az első fordulóban szerzett pontokról 2023. november 20-ig a honlapon keresztül tájékoztatjuk a csapatokat. A legjobb 6 csapat meghívást kap 2023. december 1-ére verseny 2. fordulójára.

### Második (helyszíni) forduló: 2023. december 1. PÉNTEK

**2. forduló:** A helyszíni versenyen az addig szerzett pontokat Ihrig tallérra váltják át a csapatok. A verseny alábbi feladataival további tallérokat lehet gyűjteni.

**1. feladat: Vitakészség:** A csapatok egymás ellen fognak érvelni. A pályamunka ismertetőben szereplő ellentétpár lesz a fókuszban, sorsolással fogjuk eldönteni, hogy melyik csapat kivel fog vitázni és azt is, hogy melyik téma mellett vagy ellen kell érvelésüket összeállítani. Fontos, hogy nem pusztán a saját véleményüket kell elmondani, hanem a másik csapat érvelésére is reagálniuk kell.

**2. feladat: Elméleti kérdések:** A csapatok a szakirodalom alapján feltett villámkérdésekre válaszolnak. A feltett kérdésekre mindenki választ ad, a helyes válaszok Ihrig tallért érnek.

**3. feladat: „Egyetemes tudás” játéka:** A Debreceni Egyetemen kapcsolatos fordulóban vidám játékos formában adnak számot a csapatok arról, mit tudnak az

egyetemünkről. (Fotórészletek alapján helyszín felismerés, „Add el az egyetemet!” katalóguskészítés, karok, szakok, a verseny névadójának ismerete stb.)

- 4. feladat: „Kockáztass és nyerj!”:** Ebben a játékban a csapatok megadott témaköröket megnézve megszerzett tallérjaikat, vagy azok egy részét kockáztathatják. A témakörből feltett kérdésre ugyanis helyes válasszal megduplázhathatják, vagy helytelen válasszal elveszíthetik a megjelölt összegeket.

+ **A beküldött MÉM-ek közönségszavazása:** A résztvevő nézők, kísérő tanárok szavaznak, melyik MÉM és kisvideó lett a legkreatívabb.

A rendezvény zárásaként sor kerül a díjak átadására

### **Díjazás**

**Az 1. helyezett csapattagok, és felkészítő tanáruk meghívást kap a DE GTK végzős hallgatóinak 10 napos nyugat-európai tanulmányútjára.**

**A 2. helyezett csapattagok, és felkészítő tanáruk heti bérletet nyernek a Campus Fesztivál 2024 rendezvényre.**

**A 3. helyezett csapattagok, és felkészítő tanáruk tárgy nyereségben részesülnek.**

**A helyszíni verseny valamennyi résztvevője oklevelet, támogatóinktól tárgynyereséget és az első három helyezett IKTV emléklakettet kap.**