

## **Játékszabály az IKTV-hez**

A verseny két fordulóból áll, az első forduló interneten, a második a 6 legjobb csapat behívásával a helyszínen kerül megrendezésre.

### **Bejelentkezés a versenyre:**

***Jelentkezési határidő: 2019. november 8.***

Az IKTV honlapján online regisztrálhatnak a 3 fős csapatok.

### **Első (internetes) forduló: 2019. november 13. SZERDA**

**1. forduló:** A csapatok 2019. november 13-án 14.00 órától - 16.00 óráig tartó intervallumban **13+1-es totót** töltenek ki az internet segítségével. A totó első 13 kérdése a kiadott irodalom alapján feltett feleletválasztásos tesztkérdés, ami a versenyzők az e-sporttal kapcsolatos általános jártasságát, felkészültségét méri.

A +1-es feladat az előre elkészített pályamunka feltöltését jelenti. A pályamunkák **„A JÖVŐ SPORTJA, VAGY A SPORT JÖVŐJE?” Az e-sport hihetetlen térhódítása a XXI. században!** címmel készülnek el. A pályamunkában a versenyzők kreatívan mutatják be, hogyan lehet meggyőzni a szakembereket és a közvéleményt, arról, hogy az e-sportban jelentős társadalmi, technológiai, gazdasági lehetőségek rejlenek, illetve milyen területeken (pl. oktatás, képzés, kutatás, stb.) lehet felhasználni az e-sport adta lehetőségeket?

Az 50 MB-tól nem nagyobb méretű pályamunkák feltöltését 2019. november 8–13 között várjuk. Az ettől nagyobb méretű anyagokat kérjük, postán, vagy óriás fajlként küldjétek el!

A pályamunkákat a DE GTK munkatársai és független szakemberek értékelik. Az első fordulóban szerzett pontokról 2019. november 22-én a honlapon keresztül tájékoztatjuk a csapatokat. A legjobb 6 csapat meghívást kap 2019. december 6-ára a verseny 2. fordulójára.

### **Második (helyszíni) forduló: 2019. december 6. PÉNTEK**

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

**1. feladat: Kreatív feladat:** A csapatok röviden, de minél kreatívabb megoldást választva (szerepjáték, fényképek, kisfilm, stb. segítségével) bemutatják az elkészített pályamunkájukat.

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

**3. feladat: „Egyetemes tudás” játéka:** A Debreceni Egyetemmel 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 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 2020 rendezvényre.**

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

**A helyszíni verseny valamennyi résztvevője oklevelet, támogatóinktól tárgy nyereményeket és az első három helyezett IKTV emlékplakettet kap.**