

SDÜ İİBF LİSANS ÖĞRENCİLERİ BİLGİ YARIŞMASI

YARIŞMA KURALLARI VE İŞLEYİŞİ

- İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi'nin 12 bölümü (**Çalışma Ekonomisi ve Endüstri İlişkileri, Ekonometri, Finans ve Bankacılık, İktisat, İnsan Kaynakları Yönetimi, İşletme, Maliye, Sağlık Yönetimi, Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi, Sosyal Hizmet, Turizm İşletmeciliği, Uluslararası İlişkiler Bölümleri**) katılacak.
- Bölümler 4 kişilik takımlardan oluşacak.
- Birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıflardan 1'er öğrenci seçilecek.
- Katılımcıları belirlemek için ilgili bölüm bir aday havuzu oluşturacak. 4 asil ve 4 yedek yarışması öğrenci belirlenecek.
- Aday havuzundan asil ve yedek öğrenci belirlenmesi süreci Bölüm Başkanlıkları tarafından yürütülecek.
- Soru Komisyonu oluşturulacaktır. Soru Komisyonu'nu her bölümden 1 akademisyen oluşturacak. Soru Komisyonu yarışmada kullanılacak soruları belirlemek adına bir soru havuzu oluşturacak.
- İİBF Fakülte Yönetim Kurulu'nun belirlediği Değerlendirme Komisyonu oluşturulacak. İlgili komisyon hem soruları denetleyecek hem de yarışma boyunca hakem heyeti olarak görev alacak.
- Birbirleriyle yarışacak bölümler kura ile belirlenecek.
- Çeyrek-final, yarı-final ve final müsabakaları olmak üzere toplamda 10 ayrı müsabaka olacak. Final müsabakasına kalan üç takım arasından en yüksek puana sahip olan 1. en yüksek ikinci takım 2. son takım ise 3. olacaktır.
- Tüm müsabakalar 3 tur şeklinde olacak.
- İlk turda iki takım içinde soru-cevap aşaması gerçekleştirilecek. Bu aşamada belirli bir süre içinde takımlar sorulacak sorulara cevap verecek. İki takım içinde bu aşama tamamlandığında en yüksek skora alan takım hanesine 1 puan yazdıracak.
- İkinci turda "hızlı olan kazansın" aşaması gerçekleştirilecek. Takımlara sorulan sorularda önlerindeki butona en hızlı basana cevap hakkı doğacak. 10 saniye içinde doğru cevap verirse skor alacak. Eğer 10 saniyeden uzun bir sürede ya da yanlış cevap verirlerse, cevap hakkı karşı tarafa geçecek. İki tarafında cevabı bilmediği durumda sonraki soruya geçilecek.
- İlk iki tur sonucu beraberlik olduğu durumda, "altın raunt" oynanacak. Bu aşamada üniversiteye dair spesifik bir soru sorulacak en yakın tahmini yapan takım skoru alıp bir üst tura çıkacak.
- Müsabakalar bir taraf 2 puan alırsa üst tura yükselecek.
- Tüm katılımcılara bir hatıra hediyesi verilecek.
- Oluşturulacak ödül havuzuna göre birinci, ikinci ve üçüncü takıma özel hediyeler tedarik edilecek.