

K Ü R E

DİJİTAL BİLGİ KAYNAĞI

KÜRE BİLGİ YARIŞMASI

Katılım ve Yarışma Yönergesi

KÜRE Dijital Ansiklopedi

İÇİNDEKİLER

1. Amaç	3
2. Yarışmaya Katılım	3
3. Genel İşleyiş	3
4. Oyun Modları	3
4.1 Solo Mod	3
4.2 Düello Mod	4
4.3 TEKNOFEST Ligi (Takım Modu)	4
5. Soru Formatları ve Zorluk Seviyeleri	5
6. Puan, Rozet ve Seri (Streak)	5
6.1 Temel Puanlar	5
6.2 Rozetler	5
6.3 Seri (Streak) Mekanizması	5
6.4 Af Kartları	6
7. Hediyeler	6
8. Sonuçların Açıklanması	6
9. Önemli Notlar	6

1. Amaç

KÜRE Bilgi Yarışması; soruları tamamen KÜRE Dijital Ansiklopedi içeriklerinden hazırlanan, her gün yeni sorularla bilgini test edebileceğin ve diğer kullanıcılarla yarışabileceğin bir yarışma platformudur.

Amaç; öğrenmeyi eğlenceli hâle getirmek, kullanıcıları her gün yeni bilgilerle buluşturmak ve KÜRE topluluğunda keyifli bir yarış ortamı oluşturmaktır.

2. Yarışmaya Katılım

Yarışmaya katılmak için aşağıdaki adımları tamamlamanız yeterlidir:

- Üyelik:** KÜRE'ye üye olmanız gerekir.
- Profil:** Yarışmaya katılabilmek için profilinizi eksiksiz doldurmanız gerekir.
- Giriş:** KÜRE / Nsosyal hesabınızla giriş yaparak yarışmalara her gün katılabilirsiniz.

Not: Tüm yarışma türleri aynı anda başlamayabilir. Hangi yarışmanın ne zaman açıldığını kaçırmamak için duyuruları mutlaka takip ediniz.

3. Genel İşleyiş

- Yarışma 8 ana kategoride düzenlenir.
- Sorular her gün yenilenir ve KÜRE ansiklopedi içeriklerinden hazırlanır.
- Sorular hem Türkçe hem İngilizce olarak sunulur.
- Sorular üç farklı zorluk seviyesinde gelir: Kolay, Orta ve Zor.

Yarışma üç ana modda oynanır. Her modun kendine ait bir kazanımı ve çıktısı vardır:

Mod	Kazanım	Çıktı
Solo Mod	Puan	Haftalık Liderlik Tablosu
Düello Mod	KP (Küre Puan)	Rozet
TEKNOFEST Ligi	TP (TEKNOFEST Puanı)	Lig ve Küme Derecesi

4. Oyun Modları

4.1 Solo Mod

- Solo Mod her gün sabah 09:00 ile akşam 23:00 arasında oynanabilir.
- Her kullanıcı, 8 ana kategorinin her birinde günde 1 kez yarışma hakkına sahiptir.
- Soruyu ne kadar hızlı yanıtlarsanız o kadar çok puan kazanırsınız; süre uzadıkça sorudan alınacak puan azalır.
- Kazandığınız puanlar Haftalık Liderlik Tablosuna yansır.
- Liderlik tablosu her hafta sıfırlanır ve hem kategori bazında hem de genel olarak görüntülenebilir.

4.2 Düello Mod

Düello Mod, iki kişinin karşılıklı yarıştığı moddur ve iki şekilde oynanır.

Public Mod

- “Eşleşme ara” butonuyla seviyenize uygun bir rakip ararsınız.
- Havuzda uygun rakip bulunamazsa bot ile eşleştirilirsiniz.
- Sistemin atadığı kategoride yarışrsınız.

Private Mod

- Kendi lobinizi oluşturursunuz.
- Arkadaşlarınızı arkadaş listenizden veya davet linkiyle çağırırsınız.
- Çoğunluğun seçtiği, yoksa rastgele atanan kategoride yarışrsınız.
- Oyun sonu sıralamasına göre KP kazanırsınız.

Düello Modun liderlik tablosuna etkisi yoktur; sorular günlük havuzdan bağımsız bir havuzdan gelir. Kazandığınız KP'ler profilinizdeki rozet seviyenizi yükseltir.

4.3 TEKNOFEST Ligi (Takım Modu)

- Takım hâlinde oynanan moddur ve her TEKNOFEST dönemi yeni bir sezonu temsil eder.
- İki şekilde oynanır: Sıralı Takım (Esnek) ve Tek/Çift.
- Her iki modda da ilk lig, katıldığınız 5 karşılaşmaya göre belirlenir.

Sıralı Takım (Esnek)

- Takım sporu havasında geçer ve takım 8 kişiden oluşur.
- Her üye uzmanlık alanı olan kategoriyi seçer, ardından karşılaşma aranır.
- Rakip takımda aynı kategoriyi seçen kişilerle karşılıklı yarışılır.
- Takımın kazanma/kaybetme durumuna göre Lig Puanı artar veya azalır.

Tek/Çift

- En prestijli moddur; tek başınıza ya da yanınıza bir arkadaşınızı alarak girebilirsiniz.
- Sistem sizi diğer tek/çift oyuncularla eşleştirir ve toplam 8 kişilik bir takım oluşur.
- Rakip takımda aynı kategoriyi seçen kişilerle karşılıklı yarışılır.
- Kazanma/kaybetme durumuna göre bireysel Lig Puanınız artar veya azalır.

Ligler ve Kümeler

- Ligler her TEKNOFEST sezonu ile birlikte sıfırlanır.
- Ligler en alttan en üste: Demir, Bronz, Gümüş, Altın, Platin, Zümrüt, Elmas, Ustalık, Büyük Ustalık ve Şampiyonluk şeklindedir.
- Her lig kendi içinde 3 kümeden oluşur (3 en düşük, 1 en yüksektir).
- Maç kazandıkça TP kazanırsınız; bulunduğunuz kümede 100 TP'ye ulaştığınızda bir üst kümeye geçersiniz.
- 100 TP'yi aşan kısım, bir sonraki kümenize aktarılır.
- Bir ligin en üst kümesinde (Küme 1) 100 TP'ye ulaştığınızda bir üst lige yükselirsiniz.
- 0 TP'deyken maç kaybederseniz bir alt kümeye düşersiniz.

5. Soru Formatları ve Zorluk Seviyeleri

Sorular farklı formatlarda gelir:

Format	Açıklama
Çoktan Seçmeli (4 şık)	Tüm modlarda kullanılan standart format.
Tahmin Et	Solo moddaki sayısal sorular; en yakın cevabı veren kazanır.
Görsel Soru	Görsel içerikli sorular; tüm modlarda kullanılabilir.

Her sorunun zorluğuna göre puanı ve cevaplama süresi değişir:

Zorluk	Puan	Süre
Kolay	1.000 puan	25 saniye
Orta	2.000 puan	30 saniye
Zor	3.000 puan	35 saniye

Soru Kalitesi ve Geri Bildirim

- Sorular yapay zekâ ile hazırlanıp editör ekibi tarafından kontrol edilir.
- Sorulara 5 üzerinden puan verebilir ve seans sonunda geri bildirim bırakabilirsiniz.
- Havuza yeni soru önerisinde bulunabilirsiniz. Öneriler editör onayına tabidir.

6. Puan, Rozet ve Seri (Streak)

6.1 Temel Puanlar

Eylem	Kazanım
Çoktan seçmeli (kolay / orta / zor)	1.000 / 2.000 / 3.000 puan
Tahmin Et (tam doğru / yakın / uzak)	500 / 250 / 50 puan
Düello kazanma bonusu	250 / 50 / 10 KP

6.2 Rozetler

Düello Modda kazandığınız KP'ler profilinizdeki rozet seviyenizi yükseltir. Seviyeler sırasıyla şöyledir:

Demir → Bronz → Gümüş → Altın → Platin → Zümrüt → Elmas → Ustalık → Büyük Ustalık → Şampiyonluk

Rozetleriniz profilinizde görüntülenir.

6.3 Seri (Streak) Mekanizması

Her gün düzenli oynadıkça ek puan kazanırsınız. Bu kazanım Solo ve Public Düello modları için geçerlidir:

Seri (Gün)	Ek Puan
7 gün	10
14 gün	15
30 gün	20
60 gün	25
90 gün	30

6.4 Af Kartları

Bir gün oynamayı unutursanız serinizi korumak için af kartı kullanabilirsiniz. Kartlar belirli seri eşiklerine ulaşıldığında otomatik kazanılır; kullanıp kullanmamak size kalmıştır.

Seri Eşiği	Kazanılan Kart	Toplam
10 gün	1 kart	1
30 gün	+2 kart	3
100 gün	+2 kart	5

- En fazla 5 af kartı biriktirebilirsiniz.
- Bir seferde en fazla 1 kart kullanılabilir; iki gün üst üste unutulursa seri kırılır.
- Arkadaşlarınıza seri kurtarma kartı gönderebilirsiniz.

7. Hediyeler

Yarışma kapsamında dereceye girenlere aşağıdaki hediyeler verilir:

Derece	Hediye
Birincilik	KÜRE Editör Kutusu, Tişört ve Hoodie
İkincilik	KÜRE Editör Kutusu
Üçüncülük	KÜRE Yazar Kutusu

8. Sonuçların Açıklanması

- Yarışma sonuçları 15 günlük dilimler hâlinde açıklanır.
- Sonuç dönemlerini ve dereceleri kaçırmamak için duyuruları takip etmeniz önerilir.

9. Önemli Notlar

- Tüm yarışma türleri aynı anda başlamayabilir. Güncel bilgiler için duyuruları mutlaka takip ediniz.
- Yarışmaya katılmak için KÜRE üyeliği ve eksiksiz doldurulmuş bir profil gereklidir.
- Yarışmaya ilişkin kurallar, ödüller, takvim ve benzeri konularda her türlü değişiklik yapma hakkı KÜRE idari ekibine aittir.