

# European Championship for Internal Audit



# 2021

## Európai audit bajnokság (=BEEB 😊)

- A versenyen min. 3 fős csapatok indulását várjuk. Ezen csapatok közül egy országos megmérettetést követően megalkotjuk a 11 fős nemzeti csapatot (a legjobban teljesítő résztvevőkből), mely országunkat képviseli majd az európai bajnokságon.
- A hazai verseny (lebonyolítás valamikor 2021 első felében, kb 4 hét hosszan) célja az ország legjobb játékosainak megtalálása. Csoportmérkőzéses rendszerben zajlik, a legtöbb pontot összegyűjtő csapat lesz a győztes. A végén díjazható a 3 legjobb csapat, 3 legjobb egyéni játékos ...
- Az európai verseny 2021. szeptemberében kerül megrendezésre. Itt kiütéses rendszerben zajlik majd a megmérettetés, a döntő élő adásban lesz közvetítve.
- A megmérettetés a **MARS** nevű üzleti játékon keresztül történik.

### MARS Audit Üzleti Játék:



- 2030-ban, a Marson játszódnak
- Cél: Új civilizáció építése
- Minden csapatnak lesz saját kolóniája
- A kolónia fejlődéséhez a versenyzőknek belső ellenőrzéssel kapcsolatos kérdéseket kell megválaszolni

- Erőforrások (pl levegő, energia, étel) kellenek a túléléshez, ezeket különböző létesítmények (pl oxigéngenerátor, napelem, kertészet) építésével lehet előállítani
- Minél több az erőforrás annál boldogabb a kolónia
- Minél boldogabb a kolónia, annál gyorsabban növekszik
- CyberMoney (GCoins)
  - Szükséges a létesítmények építéséhez
  - Helyes válaszokkal, új kérdésekkel, helytelen kérdések észrevételével és megosztó témák megvitatásával lehet GCoin-t szerezni
- Támadás esetén le lehet „rombolni” egy rivális kolónia létesítményeit, ezzel hátráltatva őket. Ilyenkor a két csapat versenyzőinek minél több kérdést kell helyesen megválaszolniuk a lehető legkevesebb idő alatt
- Ha a támadás sikertelen, a támadó csapat GCoin-t vesz
- **A legnagyobb kolóniával rendelkező csapat lesz a győztes**

### Miért jelentkezz?

- Szórakozva tanulás / fejlődés



- Dolgozói motiváció
- Erős marketing érték
- CPE pontok gyűjtése
- Értékes díjak
- Nemzetközi megmérettetés