



**T.C.**  
**GÜZELBAHÇE KAYMAKAMLIĞI**  
**İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**  
**2022-2023 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI**  
**İZOP(İZMİR AKIL VE ZEKA OYUNLARI PROJESİ)**  
**“OYUNSEVER İZMİR” 1. ZEKA OYUNLARI TURNUVASI**

**ZEKA OYUNLARI TURNUVA TEKNİK ŞARTNAMESİ**

BAŞLAMA VE BİTİŞ TARİHİ	16/12/2022-16/01/2023
TURNUVA YERİ	Mev Koleji Özel Güzelbahçe İlkokulu

16/12/2022-16/01/2023 tarihlerinde Güzelbahçe İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü İzop Projesi kapsamında Zeka Oyunları turnuvası “Oyunsever İzmir” sloganıyla hareket ederek resmi ve özel ilkokul , ortaokul ve lise öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilecektir.

**1.Turnuvanın Amacı**

Öğrencilerde düşünme, problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmesi, hızlı ve doğru karar vermesi, sonraki aşamaları düşünme ve öngörme, sistematik bir düşünce yapısı geliştirmesi, zekâ oyunları kapsamında bireysel, takım halinde ve rekabet ortamında çalışma becerileri, problem çözmeye yönelik olumlu bir tutum geliştirmesi, bilme, algılama, tanıma, soyutlama, grupta, kavram geliştirme, hatırlama gücü, akıl yürütme, akılda tutma, dikkatini yoğunlaştırma, problem çözme, yaratıcılık gibi pek çok becerinin gelişmesini sağlaması amaçlanmaktadır.

Zekâ oyunları ile öğrencilerimizin kaliteli zaman geçirmeleri, internet bağımlılığından uzaklaşmalarını sağlamak ve onların yeni arkadaşlıklar kurmalarına olanak tanımak amaçlanmaktadır.

**2. Kapsam**

Bu Şartname; ilgili Güzelbahçe İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü İZOP kapsamında gerçekleştirilecek olan “1. Zekâ Oyunları Turnuvası”na ait katılım şartlarını, süreç boyunca izlenecek yola ait hükümleri kapsamaktadır.

**3.Hedef Gruplar**

İzmir Güzelbahçe İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Resmi ve Özel İlkokul (1, 2, 3, 4. sınıflar), Ortaokul( 5, 6, 7, 8. sınıflar) ve Lise (9, 10 ve 11. sınıflar) öğrencilerini kapsamaktadır. Her kategoride okul içinde yapılacak müsabakalar sonucunda dereceye giren “1.” ve “2.” olan öğrencilerin katılımı ile ilçe finaline başvuruları kabul edilecektir.

**4.Dayanak**

- Milli Eğitim Bakanlığının 2023 Vizyon Belgesi
- 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu
- 26.07.2014 tarih ve 29072 sayılı Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi ve İlköğretim Kurumları Yönetmeliği,
- 07.09.2013 tarih ve 28758 sayılı Milli Eğitim Bakanlığı Ortaöğretim Kurumları Yönetmeliği,
- 08.06.2017 tarih ve 30090 sayılı Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği,

## GÜZELBAHÇE İLÇE TURNUVASI ŞARTNAMESİ

04.01.2023 tarihinde Oyunseverizmir 1. Zeka Oyunları İzmir Güzelbahçe İlçe finali turnuvasında belirlenen kategorilerde temsil edecek olan öğrencileri belirlemek amacıyla resmi/özel tüm ilkokul, ortaokul ve lisede öğrenim gören öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilecek olan Güzelbahçe Zeka Oyunları İlçe Turnuvası gerçekleştirilecektir.

**İlkokul** (Mangala-Reversi-Pentago-Q-Bitz):

**Tarih:** 04.01.2023

**Saat:** 09.30

**Ortaokul** (Mangala-Reversi-Pentago-Abalone):

**Tarih:** 04.01.2023

**Saat:** 09.30

**Lise** (Mangala-Reversi-Pentago-Kulami):

**Tarih:** 04.01.2023

**Saat:** 09.30

**Son Başvuru Tarihi: 15/12/2022 saat:17.00 (Başvurular saat 17.00'de online başvuru sistemi üzerinden kapatılacaktır.)**

**Hedef Kitle:** ilkokul (1, 2, 3 ve 4. sınıf öğrencileri)

Ortaokul (5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileri)

Lise (9, 10 ve 11. sınıf öğrencileri)

1	MANGALA	İLKOKUL (1, 2, 3 ve 4. Sınıf) ÖĞRENCİLERİ	TOPLAMDA 12 KATEGORİDE YAPILACAK OLAN TURNUVADA SADECE OYUNLARIN KARŞISINDA BELİRTİLEN KATILIMCILAR YARIŞABİLİR
2	PENTAGO		
3	REVERSİ		
4	Q-BİTZ		
1	MANGALA	ORTAOKUL (5, 6, 7 ve 8. sınıf) ÖĞRENCİLERİ	
2	PENTAGO		
3	REVERSİ		
4	ABALONE		
1	MANGALA	LİSE (9, 10 ve 11. Sınıf) ÖĞRENCİLERİ	
2	PENTAGO		
3	REVERSİ		
4	KULAMİ		

## TURNUVA YÖNERGESİ

- 1) Turnuvaya Güzelbahçe ilçesindeki tüm resmi/özel ilkokul, ortaokul ve lisede öğrenim gören öğrenciler katılabileceklerdir.
- 2) İzmir-Güzelbahçe 1. Zeka Oyunları Turnuvası finali okul turnuvası ve ilçe turnuvası olmak üzere 2 aşamada gerçekleştirilecektir.
- 3) Turnuvaya katılacak öğrencileri belirlemek için ilk aşamada okul elemeleri yapılacak, okul içinde yapılacak müsabakalar sonucunda dereceye giren **1. ve 2.** olan öğrencilerin katılımı ile de ilçe finali yapılacaktır.
- 4) Okullar isterlerse kendi okullarında turnuva düzenleyip 1. ve 2. olan öğrencilerle turnuvaya katılabilirler. (Okul içinde turnuva şartı yoktur. İsteğe bağlıdır.)
- 5) Bireysel başvurular kabul edilmeyecektir.
- 6) Turnuvaya 2 asil oyuncunun ismi bildirilecektir.
- 7) Okul turnuvaları 1 Kasım 2022 ile 15 Aralık 2022 tarihleri arası, **en geç 15 Aralık 2022 Perşembe 17.00'ye kadar**, yapacak; ilçe genelindeki resmi/özel tüm ilkokul , ortaokul ve lise ile imam hatip ortaokulu ve lise müdürlükleri tarafından okulunu temsil edecek birinci ve ikinciler tablodaki kategorilerde okulunu temsil edecek yarışmacının bilgilerini ve danışman öğretmen bilgilerini İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü bilgi formuna <http://meb.ai/anhGGI> linkine girerek elektronik ortamda başvuru yapmaları gerekmektedir.
- 8) Son başvuru tarihi ve belirtilen saatten (17.00) sonra yapılan başvurular kabul edilmeyecektir.
- 9) Bir öğrenci sadece 1 kategoride okulunu temsil edebilecektir. Örneğin Mangala kategorisinden katılan bir öğrenci Pentago oyunu kategorisinden yarışmaya **katılamaz.**
- 10) Her okuldan (ilkokul) her kategoriden 2 öğrenci olmak üzere toplamda en fazla 8 öğrenci ile turnuvaya katılabilir.
- 11) Her okul (Ortaokul-Lise) her kategoriden 2 öğrenci olmak üzere toplamda en fazla 8 öğrenci ile turnuvaya katılabilir.
- 12) Okullarımız tüm kategorilerden ya da istedikleri kategorilerden de turnuvaya katılabilirler.
- 13) Katılımcı öğrencileri için **Veli izin dilekçeleri** ve **Açık Rıza Onayı belgeleri** okul müdürlükleri tarafından sağlanacaktır.
- 14) İlçe Turnuvasında yarışmacılar **kimlik belgesi ve öğrenci belgesi** ile katılım sağlayacaklardır.
- 15) İlçe turnuvaları resmi ve özel ilkokul, ortaokul ve lisede öğrenim gören öğrenciler arasından okullarınca seçilen ve İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü bilgi formuna <http://meb.ai/anhGGI> linkine girerek elektronik ortamda başvuru yapan ilkokul, ortaokul ve lise öğrencileri arasında gerçekleştirilecektir.
- 16) Öğrencilerin yarışmaya katılımından, Okul Müdürlükleri ve danışman öğretmenleri sorumludur.
- 17) İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü turnuva katılım ve şartnamesinde gerekli görülen tüm değişiklikleri yapmaya yetkilidir.
- 18) Yarışmaya katılacak öğrenciler belirlendiği zaman okul müdürlüğü gerekli izin işlemleri ile ilgili yazışmaları takip edecektir.
- 19) Yarışmaya katılan öğrenciler izinli, danışman öğretmenlerde görevli izinli sayılacaklardır.
- 20) Bir öğretmen birden çok öğrenciye danışmanlık yapabilecektir.
- 21) Öğrencilerin ve yanlarında görev alacak danışman öğretmenlerin turnuvaya katılım aşamalarında tüm izinleri okul idarelerince alınacaktır.

- 22) Gzelbahe Zek Oyunları İle Finali Turnuvasına katılım saėlayacak ilkokul, ortaokul ve liselerde 4 farklı kategorideki birinci ve ikinci olan oėrencilere refakat etmek zere Okul Mdrlklerince katılacak olan oėrencilerin cinsiyet daėılıma gre, tercihen 1 bayan veya 1 erkek olmak zere en fazla 2 danıřman oėretmen turnuvada refakat etmek iin grevlendirilecektir.
- 23) İzmir- Gzelbahe Zeka Oyunları İle Finali Turnuvası Teknik Toplantı ve Kura ekimi Bařhakem ve hakemler tarafından gerekleřtirilecektir.
- 24) Oėrencilerin turnuvaya katılımından ve msabaka saatinde yarıřmacının msabaka yerinde olmasından Okul Mdrlkleri ve danıřman oėretmenler sorumludur.
- 25) İle Turnuvaları, Gzelbahe İle Milli Eėitim Mdrlė Proje ve zel Bro biriminden sorumlu řube Mdr řeyhmus ZPOLAT bařkanlıėında, İle Milli Eėitim Mdrlė zel Bro biriminden oluřan ve belirlenen hakemler, İle Milli Eėitim Strateji Blm ile MEB Zeka Oyunları Eėitimi almıř Eėitmenler tarafından yrtlecektir.
- 26) Turnuvada il genelinde Zeka Oyunları Eėitimi almıř bu konuda tecrbeli hakemler grev alacaklardır. Resmi kurum sertifikası bulunmayan hakemlere grev verilmeyecektir.
- 27) Msabakalar İsvire sistemi, swiss manager veya eleme usul ile yapılacaktır. Turnuva bařhakemi katılımcı sayısına gre tur sayısını ve programı deėiřtirmeye yetkilidir.
- 28) Gzelbahe İle Milli Eėitim Mdrlė Zek Oyunları İle Finali Turnuvasında, **ge kalma sresi 5 ( beř) dakikadır.** Bu sreden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi karar vermedike oyunu kaybeder. Bu sre hakemin turu bařlattıėı andan itibaren hesaplanır.
- 29) Zek Oyunları İle Finali Turnuvasına katılan tm yarıřmacılar bu ynergeyi ve buna dayalı hkmleri ve bu ynergenin bir parası olan ***Turnuva Oyun Kurallarını okumuř ve kabul etmiř sayılır.***
- 30) Ynergede belirtilen katılım kořullarından bařka yollarla yapılacak bařvurularda, kaybedilecek haklardan Gzelbahe İle Milli Eėitim Mdrlė sorumlu olmayacaktır.
- 31) **3.1.KAYIT KONTROL İřLEMLERİ: Tm yarıřmacıların kimlik kartları ve oėrenci belgesiyle beraber kayıt kontrol iřlemlerini yaptırması zorunludur. Bu iřlem, turnuva sabahı 04/01/2022 gn 09.00-09.15 saatleri arasında yapılacaktır. Gelen yarıřmacıların geliř sırasına gre, ilk tur eřleřtirmesinin sonuna eklenerek yarıřmaya dahil edilecektir.**
- 32) İzmir-Gzelbahe Zeka Oyunları İle Finalinde belirlenen kategorilerde dereceye giren Oėrenciler İin dl Treni Turnuva gn yapılacaktır. dl treni tarih deėiřikliėini yapma yetkisi İle Milli Eėitim Mdrlėne baėlıdır.
- 33) Resmi ilkokul, ortaokul ve liseler ile zel okullar yarıřmaya kendi adına katılacaktır.
- 34) Bilim ve Sanat Merkezleri ve Halk Eėitim Merkezileri de kendi oėrencileriyle katılabilirler.

## ÖDÜLENDİRME

DERECE(Her Kategori İçin)	ÖDÜL
Birinci	Belirlenecek
İkinci	Belirlenecek
Üçüncü	Belirlenecek

### TURNUVA TAKVİMİ

S.N	YAPILACAK İŞ	TARİH
1	Okul Turnuvaları (Okul turnuvaları 1 Kasım 2022 ile 15 Aralık 2022 tarihleri arası, Okul Müdürlükleri tarafından Elektronik ortamda link üzerinden başvurular yapılacaktır.	3 kategoride okul birinci ve ikincilerinin İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerine son bildirim tarihi <b>en geç 15 Aralık 2022 Perşembe 17.00'ye kadar</b>
2	İzmir /Güzelbahçe İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü İlçe Turnuvalarının yapılması	İlkokullar Ortaokullar Liseler 16 Aralık 2022 ile 16 Ocak 2023 tarihleri arası, <b>en geç 16 Ocak 2023 Perşembe 17.00'ye kadar,</b>
3		

Turnuva organizasyonu iletişim bilgileri;

- Şeyhmus ÖZPOLAT İlçe Milli Eğitim Şube Müdürü (Koordinatör, Organizasyon Başkanı)
- Turnuva Koordinatörü: Agah HASIRCIOĞLU
- Turnuva Koordinatörü :Oğuz Cem AKIN

## PENTAGO TURNUVA KURALLARI



1- Oyuncuların 1. Tur eşlendirmesi kura dahilinde yapılır.

2- Bundan sonraki eşlendirmeler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

3- Yapılan sıralamada oyuncular bilye rengini belirlemek için toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler.

4- 1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. Oyuna her zaman siyah renge sahip olan oyuncu başlar.

5- Siyah taşın kim olacağı kura ile belirlenir.

6- 1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. 2. Sete ilk turda oyuna

2. Olarak başlayan başlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu başlar.

7- 3 uyarı cezası alan oyuncu oyunu kaybeder.

8- İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kere de 4 parçadan birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. 4 parçadan içinde bilye olan tablanın çevrilmesi gereklidir, boş tabla çevrilemez.

9-

a. Hamlenin tamamlanması; bilyenin konulmasının ardından parçanın çevrilmesi ile olur.

b. İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncuya sıra geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5 ve daha fazla olarak sıralayan ilk oyuncu oyunu kazanır. Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5 ve daha fazla bilye sıralayamadıysa oyun berabere biter.

c. Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi bilyelerini hem de rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla olacak şekilde sıralıyorsa, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.

d. Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla sıralarsa, rakip oyuncu oyunu kazanır.

e. Oyuncu bilyesini tablaya koyduğu anda o hamleyi yapmış sayılır. Bilyesini geriye alamaz.

f. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

g. Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup 2 seti kazanan turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur, her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Uzatma seti oynanmaz.

h. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.

i. Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan oyuncu oyunu kazanmış sayılır. İlk 2 setin aynı oyuncu tarafından alınması durumunda üçüncü set oynanmayacaktır.

## MANGALA TURNUVA KURALLARI



Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.

Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu başlama sırasını belirlemek toplantıda yapılacak olan sıra kurasında kura çeker ve sırasını belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki eşlendirmeler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır.

1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. 2. Sete ilk turda oyuna 2. Olarak başlayan başlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu başlar.

Oyuna kura ile başlanır. Oyunculardan biri 1 adet taşı, rakibine göstermeden avucunun içine saklar. Rakibine hangi avucuna sakladığını sorar. Rakibi sakladığı taşın hangi elinde olduğunu tahmin eder. Eğer bilirse oyuna başlar. Bilemez ise taşı avucuna saklayan oyuncu oyuna başlar. Oyunda 4 temel kural vardır.

1. TEMEL KURAL: Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Avucunun içinde rakibinin görebileceği bir şekilde diğer eliyle kuyulara dağıtmaya başlar. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

2.TEMEL KURAL: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları avucunda rakibin görebileceği bir şekilde diğer eliyle dağıtırken dağıtırken avucunda taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Eğer rakibinin kuyularına taş bıraktıktan sonra da elinde taş kaldıysa rakibinin hazinesine taş bırakmadan kendi bölgesine taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2,4,6,8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

3.TEMEL KURAL: Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Eğer oyuncunun bölgesinde yer alan boş kuyunun karşısına denk gelen kuyuda rakibinin taşı yoksa oyuncu kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı almaz. Her iki durumda da hamle sırası rakibine geçer.

4.TEMEL KURAL: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde +oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır.

Oyun seti bittiğinde hakem oyuncuların hazinelerindeki taşları sayar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Dikkat edilmesi gereken kurallar:

- a) Oyuncu kendi ve rakip taşlarını herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.
- b) Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşı koyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.
- c) Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.
- d) Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.
- e) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- f) Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.
- g) Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup 2 seti kazanan turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur, her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Uzatma seti oynanmaz.
- h) Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı kullanıldığı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.
- i) Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan oyuncu oyunu kazanmış sayılır. İlk 2 setin aynı oyuncu tarafından alınması durumunda üçüncü set oynanmayacaktır.



## REVERSI TURNUVA KURALLARI



10- Oyuncuların başlangıç sıralaması ad veya soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.

11- Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu taş rengini belirlemek için toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm renkler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

12- Reversi oyununa oyuna her zaman siyah renkli oyuncu başlar.

13- 1 Tur 1 setten oluşur ve oyun biter. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye oyun kılavuzunda olduğu gibi sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz olmak üzere dört taş konur.

14- Hamle sırası gelen oyuncu, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekmektedir. Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölümlerle, yine kendisine ait başka taş arasında rakibe ait taşlar varsa, onlar da renk değiştirerek oyuncunun taşının rengini alır. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur.

15- Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa "pas" der ve hamle sırası rakibe geçer.

16- Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el "pas" diyerek hamle sırasını rakibe verir.

17- Eğer oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa "pas" demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır.

18- Oyuncu hamle yaptığında kurallar dahilinde çevirebileceği tüm taşları çevirmek zorundadır. Çevirmediği takdirde bu durum kural dışı olarak kabul edilir ve konu rakip tarafından hakeme bildirilir. Hakem, oyuncuya 1 uyarı cezası verir. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.

19- Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

20- Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.

21- İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.

22- Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok rengi görünen(en çok taşa sahip olan oyuncu) oyunu kazanır.

23- Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

24- Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu "Hamlem bitti" diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.

## Q-BITZ TURNUVA KURALLARI



a. Turnuva başlamadan önce tabladaki tüm küpler boşaltılır.

b. Boşaltılan küplerin tabla dışındaki konum ve dizilimi hakkında herhangi bir sınırlandırma yoktur. Tabla dışında yapılan düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.

c. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı 'Bitirdim' diye masa gözlemcisi/ hakemine haber verir. Bu sırada diğer yarışmacı/yarışmacılar dizilime devam eder. Gözlemci veya hakemler kontrollerini yaptıktan sonra

istenen şekil doğru yapılmış ise onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder.

d. Küplerini istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu 1 puan alır.

e. Bir turda 7 kart uygulanır. 7 kart sonucunda en yüksek puanı alan o turu kazanmış sayılır. Eşitlik durumunda ek 3 kart uygulanır.

f. Oyunda dizilimini bitirmeden "bitirdim" diyen oyuncu uyarı cezası alır. 3 uyarı cezası alan oyuncu oyunu kaybeder.

g. Turnuvada eşlendirme sistemi uygulanır.

h. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.

i. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.



## KULAMİ TURNUVA KURALLARI

Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi toplantıda yapılacak olan renk kurası ile belirlenir. Oyuna her zaman kırmızı taşla oynayanlar başlar. Kırmızı taşla oynayanlar eşlendirme listesinin sol tarafında yer alır. Birinci tur 3 setten oluşacaktır. İlkeşlendirmeler kura sistemiyle gerçekleştirilir. Bundan sonraki eşlendirmelere eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

a. 8x8 hazne olacak biçimde oluşturulan oyun levhasında

ilk bilye istenilen hazneye yerleştirilebilir.

b. Yarışmacıların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir.

c. Bilyeler rakibin oynadığı bilyenin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir. Hamle yapan oyuncu bilyesinin üstüne pulunu veya piyonunu yerleştirir.

d. Rakibin bilye yerleştirdiği levha üzerine ilk seferde bilye yerleştirilemez, üzerinde pul veya piyon olan bilyenin olduğu levhaya – adacığa bilye yerleştirilemez, pul veya piyon üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.

e. Oyuncu bir önceki elde bilyesini yerleştirdiği levha üzerine bir sonraki elde bilyesini yerleştiremez. (Üzerinde pul veya piyon olan bilyelerin bulunduğu levhalara pul orada bulunduğu süre boyunca bilye yerleştirilemez.)

f. Bilyeler arasında boşluk olabilir. Oyuncular kurallar dâhilinde istedikleri levha ve deliklere bilye yerleştirebilirler.

g. Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yer kalmadığında oyun biter.

h. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

i. Kurallar dahilinde hamle yapmayan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.

## PUANLAMA

1- Sıra(5 ve üzeri) Bonusu:

-Oyuncular kendi renginin herhangi bir sıra oluşturup oluşturmadığına bakarlar. 5 ve 5'ten fazla aynı sayıda ve aynı renkte bilyenin yatay, dikey ve çapraz olarak birleşmesi ile sıra bonusu hesaplanır. Aynı renkteki bir taşın birden fazla sıra bonusu olabilir, buna göre puanlama yapılır

2- En Büyük Alan(Zincir) Bonusu

- Oyuncular kendi renginin en büyük alanını tanımlar. En büyük alan birbirine sadece yatay ve dikey doğrultuda birleşik olan bilye sayısına bağlıdır. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre puan kazanırlar. Çapraz olarak yerleştirilen bilyeler bağlanmış sayılmaz.

3- Levha Bonusu

-Yarışmacılar levhaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduğu levhalar alınmaz. Puanlar levhadaki bilye sayısına göre değil delik sayısına göre verilir. Örneğin 4 delikli bir levhanın puanı 4 olur

Oyun sonunda üç farklı puanlama türü elde edilir:sıra, en büyük alan ve levha puanlaması. Siyah ve kırmızı bilyelere ait bu üç puanlama yapıldıktan sonra alt alta yazılarak toplanır. Puanlama yapıldıktan sonra hesaplanan puan hakem tarafından oyunculara gösterilerek oyuncuların puanlamanın doğru olup olmadığını kontrol etmeleri istenir ve puanlama oyuncular tarafından onaylanır.

En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

-Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

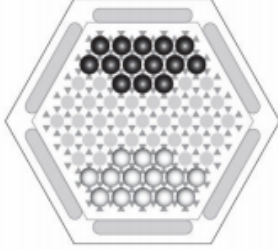
## ABALONE OYUN KURALLARI

**OYUNUN AMACI:** Rakibinizin 6 topunu oyun alanından çıkararak ilk oyuncu olmak.

**İÇİNDEKİLER:** Altıgen oyun alanı, 14 adet siyah top, 14 adet beyaz top ve oyunun kuralları.

### HAZIRLIK

Topları aşağıdaki şekilde gösterildiği gibi başlangıç pozisyonlarına yerleştirin (Şekil-1). Her iki oyuncu bir renk seçer. Siyah her zaman oyuna ilk başlar. Oyuncular hamleleri sırasıyla yapar.



Şekil-1

**OYUN:** Sırası gelen oyuncu yalnızca bir kez hamle yapabilir. Bu hamle:

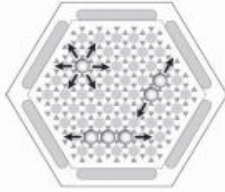
- oyun alanında hareket etme veya
- "sumito" yani rakibi itmek olabilir.

### HAREKET ETME

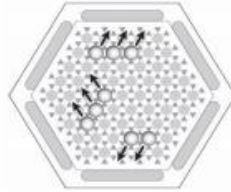
Her bir top yalnızca bir boşluk ilerleyebilir. Toplarınızı altıgen oyun alanının 6 yönünden herhangi birisinin doğrultusunda hareket ettirebilirsiniz. Aynı hamlede 1, 2 veya 3 topu aşağıdaki gibi hareket ettirebilirsiniz:

- 1 top bitişiğinde bulunan ve top olmayan bir boşluğun üzerine getirilebilir.
- 2 veya 3 tane yanyana sıralanmış top grup olarak hareket ettirilebilir. Hepsini birlikte ve aynı yönde hareket ettirilmelidir.

İki tip hareket vardır:



Şekil-2



Şekil-3

**Bir çizgi halinde hareket:** Toplar bitişiğindeki boş bir alana doğru hareket ettirilir.

**Ok gibi hareket:** Toplar sıraları bozulmadan yana doğru bir boşluk hareket ettirilir.

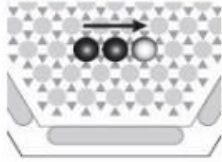
### SUMITO: RAKİBİNİ İTMEK

Sayısal üstünlüğünüzün olduğu bir pozisyonda rakibinizin toplarını itebilirsiniz. Eğer her ikinizde aynı sayıda toplara sahip iseniz sumito yapamazsınız (rakibinizin toplarını itemezsiniz).

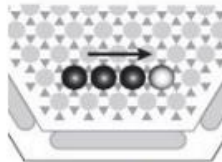
Sumito yalnızca toplar aynı çizgide olduğunda yapılabilir.

Sumito yalnızca itilen topların arkasında boş bir alan veya oyun alanının kenarı varsa yapılabilir.

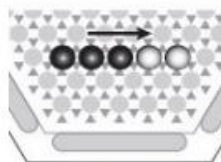
Sumito için yalnızca 3 olanak vardır:



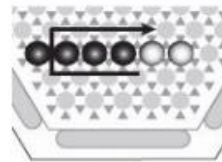
Şekil-4  
2 topa karşı 1 top



Şekil-5  
3 topa karşı 1 top



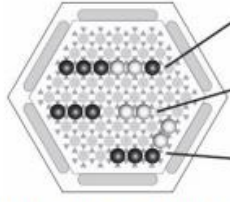
Şekil-6  
3 topa karşı 2 top



Şekil-6 tekrar  
4 topa karşı 2 top  
4. siyah top hareket etmez

#### Kural Dışı Sumitolar Örnekler:

Şekil-7



Beyaz topların arkasında boş alan yok.

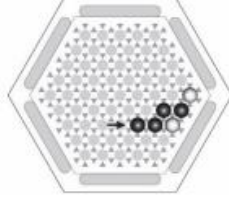
Siyah toplar ile beyaz toplar arasında boşluk var.

Siyah toplar beyaz toplar ile aynı sırada değil.

Bir oyuncunun bir hamlede kullanabileceği en çok top sayısı 3 olduğu için kendisinden çok daha fazla sayıdaki toplara karşı bile kesin bir savunma oluşturur! Bu durumda rakibiniz yan yana duran toplarınızın savunma pozisyonunu bozmak için farklı bir eksenle bir yol bulmaya ihtiyacı olacak.

#### TOPLARI ÇIKARMAK

Eğer bir top bir sumito sonucu oyun alanının dışına itilirse o top oyundan çıkar (Şekil-8).



Şekil-8

Siyah toplar beyaz topu çıkarabilir.

#### OYUNUN SONU

Rakibinin 6 topunu oyun alanından çıkaran ilk oyuncu oyunu kazanır.

#### OYUNDA ZAMAN KISITLAMASI

Her bir oyuncuya sınırlı bir zaman dilimi (10 veya 15 er dakika gibi) vermek mümkündür. Turnuvalar ve yarışmalar her zaman sınırlandırılmış zaman dilimleri kullanılarak oynanır.

- Oyuncular karşılaştığı her rakip ile 1 set maç yapacak olup sonuç yapılan 1 sete göre girilecektir. Buna göre galibiyette 1 puan beraberlikte 0.5 puan mağlup olma durumunda da 0 puan alırlar
- Zaman sınırlayıcısı konulabilir.

#### Diğer Hususlar

- – Bu şartnamede belirtilmeyen ve Turnuva sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar “Baş Hakem” tarafından verilecektir.

## VELİ İZİN BELGESİ (Ek-1)

Aşağıda kimlik bilgileri yazılı bulunan velisi bulunduğum okulunuz öğrencisi kızım/oğlum .....' nin ...../...../2022 tarihinde ..... İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü bünyesinde düzenlenen ..... “Oyunseverizmir” 1. Zeka Oyunları İlçe Turnuvası'na katılması için izin veriyorum.

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

.. /.../2022

Veli İmza

Adı ve Soyadı

ÖĞRENCİNİN:

Adı-Soyadı:

Doğum Tarihi:

T.C. Kimlik No:

Doğum Yeri:

ADRES:

.....

...../ .....

VELİ TEL:

## AÇIK RIZA ONAYI (EK-2)

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında tarafıma gerekli bilgilendirme yapılmıştır. Bu doğrultuda, işlendiği belirtilen bana ve .....okulunda öğrenim gören velisi/birinci derece yakını bulunduğum ..... adlı öğrenciye ait görsel ve işitsel kişisel verilerimiz; eğitim ve öğretim süreçleri kapsamında düzenlenen faaliyet/etkinliklerin kamuoyu ile paylaşımı ve tanıtımı amacıyla, öğrencimin öğrenim gördüğü eğitim kurumu dâhil Bakanlığın merkez ve taşra teşkilatı siteleri ile sosyal medya hesaplarında paylaşılmasına;

Onay veriyorum

Onay vermiyorum

Veli Adı Soyadı  
İmzası

### **Öğrencinin;**

Adı Soyadı :  
Okulu :  
Sınıfı :  
Şubesi :  
Numarası :