

**T.C.**  
**ISPARTA VALİLİĞİ**  
**Isparta İl Milli Eğitim Müdürlüğü**  
**ISPARTA 100. YIL ZEKA OYUNLARI KONFERANSLARI PROJESİ TEKNİK**  
**ŞARTNAMESİ**

Isparta İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile Isparta Eğitime Destek Platformu İl Temsilciliği işbirliği ile 05.02.2024 31.05.2024 tarihleri arasında Gül Teknik MTAL Kapalı Spor Salonunda gerçekleştirilecek olan Isparta 100. YIL Zeka Oyunları Konferansı Projesi resmi ve özel ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilecektir.

**AMAÇLAR**

Öğrencilerimizde çabuk karar verme, sonraki aşamaları düşünme ve öngörme, olasılıkları hesaplama, mantığı etkili ve yetkin kullanma becerisini geliştirebilmek; grup oyunları ile öğrencilerimizin yeteneklerini geliştirmek ve sosyal becerilerini desteklemek.

**Hedef Kitle: İlkokul (1.2.3.4. sınıf öğrencileri)**

**Ortaokul (5.6.7.8. sınıf öğrencileri)**

**Yer: Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonu**

**PROJE TURNUVA MÜSABAKALARI YÖNERGESİ**

1	<b>MANGALA</b>	İLKOKUL (1.2.3. ve 4. Sınıf) ÖĞRENCİLERİ	TOPLAMDA 8 KATEGORİDE YAPILACAK OLAN TURNUVADA SADECE OYULARIN KARŞISINDA BELİRTİLEN KATILIMCILAR YARIŞABİLİR
2	<b>HEX</b>		
3	<b>NİM</b>		
4	<b>REVERSİ</b>		
5	<b>MANGALA</b>	ORTAOKUL (5.6.7. ve 8. Sınıf) ÖĞRENCİLERİ	
6	<b>HEX</b>		
7	<b>TRIANGLE GAME</b>		
8	<b>REVERSİ</b>		

1. Isparta 100. YIL Zekâ Oyunları Konferansı Projesi dört ay sürecektir. Okul, İlçe ve İl Turnuvası Sistemi ile gerçekleştirilecektir. Proje takvimi çerçevesinde öncelikle İl Geneli resmi/özel İlkokul ve Ortaokullarda her okulda OKUL TURNUVASI, daha sonra yukarıda belirtilen kategorilerde okulu temsil edecek olan yarışmacılar İLÇE TURNUVASINA katılacaklardır. Merkez ilçe dahil 13 ilçe de İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından oluşturulan İlçe Turnuva Tertip komisyonları tarafından İLÇE TURNUVALARI gerçekleştirilecektir. Merkez İlçe Turnuvasını İl Proje Yürütme Kurulu tarafından gerçekleştirilecektir.

2. İlçe Turnuvalarında ilkokul ve ortaokul kademelerinde belirtilen kategorilerde dereceye giren öğrencilerin bilgileri İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından **26 Nisan 2024 Cuma günü saat 17:00** kadar Isparta İl Milli Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğüne DYS üzerinden gönderilecektir.
3. Okul-İlçe ve İl turnuvaları yukarıda tabloda belirlenen kategorilerde Resmi /özel ilkokul ve ortaokul öğrencileri arasında gerçekleştirilecektir.
  - İl Proje Yürütme Kurulu tarafından Okul Müdürlüklerinin belirlediği danışman öğretmenlerinin katılımıyla Projede yer alan oyunların kurallarına yönelik Türkiye’de alanında uzman Eğitimciler tarafından 19-29 Şubat 2024 tarihleri arasında Online olarak eğitim verilecektir. Eğitime ait link bilgileri Okul Müdürlüklerine bildirilecektir.
  - İl Geneli Okul Turnuvaları Okul Müdürlüklerinin belirlediği komisyon tarafından **01-22 Mart 2024** tarihleri arası,
  - İlçe Turnuvaları İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerinin belirlediği komisyon tarafından **01-19 Nisan 2024** tarihleri arası,
  - Merkez İlçe Turnuvası **17 Nisan 2024 Çarşamba** günü İLKOKUL KATEGORİSİ Müsabakaları, **18 Nisan 2024 Perşembe** günü ORTAOKUL KATEGORİSİ Müsabakaları gerçekleştirilecektir.
  - İl Turnuvaları İl Milli Eğitim Müdürlüğü Proje Yürütme Kurulu tarafından **7-8 Mayıs 2024 Çarşamba** günü saat 10:00 da **Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonunda gerçekleştirilecektir.**
  - Ödül Töreni 14 Mayıs 2024 Salı günü gerçekleştirilecektir.
4. İl Turnuvası her kategoriden 16 yarışmacı/takım katılımı ile gerçekleştirilecektir. Her İlçenin belirtilen kategorilerde kaç öğrenci ile temsil edileceği EK-1 de belirtilmiştir. Herhangi bir sebeple herhangi bir ilçede katılım olmaması durumunda yeni temsil sayısı İl Proje Yürütme Komisyonu tarafından belirlenecektir.
5. **Merkez İlçede** düzenlenecek olan Temsil Müsabakası Turnuvasına katılacak olan **Resmi/Özel ilkokul ve ortaokul Müdürlükleri**, , tablodaki kategorilerde okulunu temsil edecek yarışmacının bilgilerini ve danışman öğretmen bilgilerinin <https://forms.gle/NGZqHYMhoxaYPnFEA> linkine girerek **29.03.2024** Cuma günü saat 17:00 kadar elektronik ortamda başvuru yapmaları gerekmektedir. (Diğer İlçeler bu linkten başvuru yapmayacaklardır.)
6. **Okul ve İlçe Turnuvaları sonucu** dereceye giren öğrencilere **ödül töreni** gerçekleştirilecektir.
7. Okul Turnuva komisyonu ve İlçe Turnuva Tertip Komisyonu tarafından gerçekleştirilecek olan turnuvalara ait görseller Veli Onayı alınmak suretiyle [32akiloyunlari@gmail.com](mailto:32akiloyunlari@gmail.com) maile adresine gönderimi sağlanacaktır.

8. Bir öğrenci sadece 1 kategoride Temsil Müsabakası Turnuvasına katılabilir. Örneğin Mangala kategorisinden katılan bir öğrenci Nim oyunu kategorisinden yarışmaya katılamaz.
9. Okul Turnuvası sonucu İlçe ve İl Turnuvalarında İlkokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Reversi, Nim ve Hex oyunlarına 1 öğrenci, Ortaokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Reversi ve Hex de 1 öğrenci Triangle Game kategorisinde 2 öğrenci ile temsil edilecektir.
- 10. Triangle Game oyunu takım oyunu olarak gerçekleştirilecek olup, her okuldan 2 öğrencinin katılımı ile İLÇE VE İL TURNUVALARI gerçekleştirilecektir.**
11. Okullarımız tüm kategorilerden ya da istedikleri kategorilerden de İLÇE TURNUVALARINA katılabilirler.
12. Projede il genelinde Zekâ Oyunları Eğitimi almış bu konuda tecrübeli hakemler görev alacaklardır. Resmi kurum sertifikası bulunmayan hakemlere görev verilmeyecektir.
13. Isparta **Merkez İlçe** Turnuvası **Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonu** yapılacaktır.
14. Projeye (İlçe ve İl Turnuvası dâhil) katılan okul ve öğretmenler kendi imkânları ve **oyun takımları** ile turnuva alanına geleceklerdir. HEX ve NİM oyunları takımları Merkez İlçe ve İl Turnuvalarında Proje Yürütme Kurulu tarafından tedarik edilecektir.
- 15. Hex Turnuvasına katılımcı öğrenciler iki farklı (mavi ve kırmızı) tükenmez kalemlerini müsabakalara gelirken yanlarında getirmeleri gerekmektedir.**
16. Projeye (Temsil Müsabakası Turnuvası dâhil) katılacak öğrencilere ait Veli İzin Belgesi ve Öğrenci Belgesi danışman öğretmen tarafından Proje Koordinatörü İl Format örneği Sezgin KEL'e verilecektir.
17. İl Milli Eğitim Müdürlüğü Proje Yürütme kurulu projeye katılım ve proje şartnamesinde gerekli görülen değişiklikleri yapmaya yetkilidir. Merkez İlçe ve İl Turnuvasına ait Turnuva fikstürleri proje yürütme kurulu tarafından hazırlanarak duyurusu gerçekleştirilecek.
18. Öğrencilerin proje kapsamında yapılacak maçlara katılımından danışman öğretmenler ve okul idaresi sorumludur.
19. Projeye katılacak öğrenciler belirlendiği zaman okul müdürlüğü gerekli izin işlemleri ile ilgili yazışmaları takip edecektir.
20. Projeye katılan öğrenciler izinli, danışman öğretmenlerde görevli izinli sayılacaklardır
21. Öğrencilerin ve yanlarında görev alacak danışman öğretmenlerin **projeye** katılım aşamalarında tüm izinleri okul idarelerince alınacaktır.
22. **Isparta 100. Yıl Zekâ Oyunları Konferansı Projesi** müsabaka takvimi şu şekildedir;

23. Proje kapsamındaki gerçekleştirilecek olan maçlarına katılımcılar en geç saat 09.30 da maç alanında olmalıdır.
24. Öğrencilerin proje kapsamındaki gerçekleştirilecek olan maçlarına katılımından ve müsabaka saatinde katılımcının müsabaka yerinde olmasından danışman öğretmenleri sorumludur.

<b>Turnuva Duyurusunun Yapılması</b>	05-16 Şubat 2024
<b>Turnuva kapsamında Bulunan Oyunların Online Eğitimleri</b>	19-29 Şubat 2024
<b>İl Geneli Okul Turnuvalarının Yapılması</b>	01-22 Mart 2024
<b>Okul Temsilcilerinin İlçe Koordinatörlerine Bildirilmesi</b>	25-29 Mart 2024
<b>İlçe Turnuvalarının Yapılması</b>	01-19 Nisan 2024
<b>Merkez İlçe Turnuvası Son Başvuru Tarihi/Saati</b>	29 Mart 2024 Cuma Saat:17:00
<b>Hakem Organizasyon Kurulu Semineri</b>	16 Nisan 2024 Salı
<b>Merkez İlçe Turnuvası</b>	17-18 Nisan 2024 ( <b>Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonu</b> )
<b>İlçe Turnuvası Sonucu İlçe Temsilcilerinin İl Turnuva Komisyonuna Bildirilmesi</b>	22-26 Nisan 2024
<b>İl Turnuvasının Gerçekleştirilmesi</b>	7-8 Mayıs 2024 ( <b>Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonu</b> )
<b>Ödül Töreninin Gerçekleştirilmesi</b>	14 Mayıs 2024 Salı

## 25. . İlçe ve İl Turnuva Kuralları

- *İlçe Turnuvaları Isparta 100. Yıl Zekâ Oyunları Konferansı Projesi İl Turnuvasına katılmak üzere gerçekleştirilecektir.*
- *İlçe Turnuvalarını her ilçe kendi bünyesinde belirlediği komisyonlar tarafından gerçekleştirilecektir.*
- *Okul Müdürlükleri ve İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri düzenledikleri turnuva sonunda ödül töreni düzenleyerek öğrencileri ödüllendireceklerdir.*
- *İlçe Turnuvaları'na Resmi/Özel İlkokul ve Ortaokul Öğrencileri katılabileceklerdir.*
- *Bilim Sanat Merkezlerindeki öğrencileri kayıtlı oldukları okulları adına turnuvaya katılabilirler.*
- *İlçe ve İl Turnuvasına Turnuvalarında İlkokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Reversi, Nim ve Hex oyunlarına 1 öğrenci, Ortaokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Reversi ve Hex de 1 öğrenci Triangle Game kategorisinde 2 öğrenci ile temsil edilecektir.*
- *İlçe Turnuvası katılımcı sayısına göre Grup Usulü yâda Eleme Usulü veya Grup/Eleme Usulü şeklinde gerçekleştirilecektir. Proje Yürütme Kurulu gerekli gördüğü takdirde her türlü değişikliği yapma hakkına sahiptir. Müsabaka Fikstürleri Proje Yürütme Kurulu tarafından hazırlanacaktır.*
- *İlçe Turnuvası sonuncunda İl Turnuvası kontenjan sayısına göre sıralama yaparak İl Turnuvasında yarışacak öğrenciler belirlenecektir.*
- *Isparta 100. Yıl İl Final Turnuvası **LİG USULÜ** ile gerçekleştirilecektir. İl Finaline katılmayı kazanan yarışmacılar tüm rakipleri ile müsabaka gerçekleştirecektir. Eşitlik olması halinde Turnuva kurallarında belirtilen kriterler gözetilecektir.*
- *İl ve İlçe Turnuvasında Teknik ve diğer konularda değişiklik yapma yetkisi **Başhakemlerdedir.***
- *Yarışmaya katılan yarışmacılar Turnuva şartnamesinde kabul etmiş sayılırlar.*

### Turnuva Kuralları

- Turnuva kuralları aşağıdaki gibidir:

a) Isparta 100. Yıl Zekâ Oyunları Konferansı Projesi Müsabakaları İl Turnuvası 16 “TAKIM LİG USULÜ MODELİ” ile gerçekleştirilecektir. İlçe Turnuvaları ilgili komisyonların belirleyeceği Eleme usulü, Grup usulü ya da Grup ve Eleme usulü olarak gerçekleştirilebilir.

b) Grup Müsabakalarında Puanların eşit olması halinde öncelikli yarışmacıların kendi aralarında yaptıkları maçların durumu (ikili averaj sistemi), eşitlik bozulmaması durumunda taş sayısı ya da yaşı küçük olan oyuncu, yine de eşitlik bozulmaması durumunda ise kura usulü ile rakibine üstünlük sağlamış olacaktır.

c)Turnuva maçlarında çekilen fikstüre göre oyuncular her müsabaka için; Mangala ve Hex için 3 set, Triangle Game ve Reversi tek set, Nim oyunu 5 set halinde oynanacaktır. Mangala, Hex maçın 2-0, NİM de 3-0 olması halinde 3. maç oynanmayacaktır. Triangle Game oyununda müsabakalar 4'lü takım şeklinde gerçekleşecektir. Triangle Game oyununda her okul iki öğrenci ile temsil edileceğinden müsabaka sonunda elinde kalan üçgen parçaların toplamında en az sayıda üçgen sayısının olduğu takım oyunu kazanacaktır. Öğrenciler müsabaka masasında çaprazlama bir şekilde oturacaktır.

d)Isparta 100. Yıl Zeka Oyunları Konferansı Projesi İl Finali Lig usulü ile gerçekleştirileceğinden Galibiyet 5 puan, Beraberlik 3 Puan, Mağlubiyet 1 ve katılmama durumunda oyuncu/takım 0 puan alacaktır.

e) İlçe ve İl müsabakalarında rakibi maça katılmayan yarışmacı tüm setleri kazanmış sayılacaktır. Müsabakalarda başlangıcında bekleme süresi 5 dakikadır. Belirtilen süre içerisinde müsabakaya katılmayan öğrenciler hükmen yenik sayılacaktır.

f) Her kategoride oyunun başlangıç sırası Turnuva Tertip komisyonu tarafından program tarafından çekilen kuraya göre ilk sırada yer alan oyuncu daima oyuna ilk olarak başlar.

g) Bu şartnamede belirtilmeyen ve turnuva sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar “**Baş Hakemler**” tarafından verilecektir. Başhakemler tarafından verilen kararlar nihaidir.

h)Her müsabakadan sonra 5 dakika içinde danışman öğretmenler tarafından yazılı olarak Başhakemlere itiraz etme hakkı vardır. 5 dakikadan sonra yapılan itirazlar geçerli sayılmayacaktır. İtirazlara karar verme yetkisi Başhakemlerdedir.

## ÖDÜLENDİRME

Isparta 100. Yıl Zekâ Oyunları Konferansı bitiminde her kategoride ilk üçe giren öğrencilere, dereceye giren öğrencilere ödül verilecektir. Belirlenen ödüller proje takviminde belirtilen tarihte öğrencilere takdim edilecektir

<b>ÖDÜLLER</b>	
Her Kategoride 1. Olan öğrencilere	Madalya + Bisiklet
Her Kategoride 2. Olan öğrencilere	Madalya + Akıllı Saat
Her Kategoride 3. Olan öğrencilere	Madalya + Bluetooth Kulaklık

- Proje yürütme kurulu; Isparta 100. Yıl Zekâ Oyunları Konferansı projesi kapsamında gerçekleştirilecek turnuvalarda teknik kurallar, müsabaka tarihleri ve şartnamesi ile ilgili gerek görüldüğü takdirde her türlü değişikliği yapmaya yetkilidir.

### **Proje Koordinatörü/Yürütücüsü organizasyonu iletişim bilgileri;**

- Sezgin KEL/Zekâ Oyunları İl Formatörü/ 0507 958 62 42
- Uğur ERPOLAT/ Zekâ Oyunları Eğitmeni/0506 632 22 49
- Seyhan AYDOĞMUŞ/ Zekâ Oyunları Eğitmeni/0506 408 44 34

**NOT: 1. Özel koşullara göre Proje Yürütme Komisyonu proje takviminde değişiklik yapabilir**

### **PROJE İL YÜRÜTME KURULU KOMİSYONU**

Erhan BAYDUR	İl Milli Eğitim Müdürü
Gönül ŞAHİN	İl Milli Eğitim Şube Müdürü
Murat ÖZAY	İl Milli Eğitim Şube Müdürü
Sezgin KEL	Turnuva Koordinatörü/ Zeka Oyunları İl Formatörü
Uğur ERPOLAT	Zeka Oyunları Eğitmeni
Seyhan AYDOĞMUŞ	Zeka Oyunları Eğitmeni
M. Ali AYDOĞMUŞ	Zeka Oyunları Eğitmeni

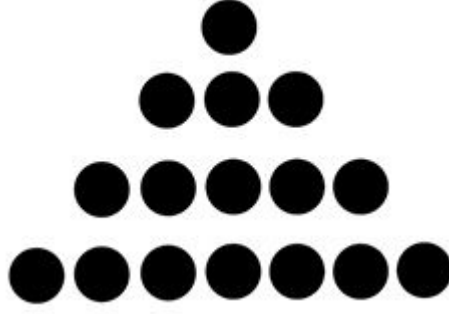
**EK-1 İlçe Katılım Kontenjanları**

SN	İLÇE ADI	İL TURNUVASI VERİLEN KONTENJAN
1	AKSU	1
2	ATABEY	1
3	EĞİRDİR	1
4	GELENDOST	1
5	GÖNEN	1
6	KEÇİBORLU	1
7	MERKEZ	4
8	SENİRKENT	1
9	SÜTÇÜLER	1
10	ŞARKIKARAAĞAÇ	1
11	ULUBORLU	1
12	YALVAÇ	1
13	YENİŞARBADEMLİ	1

- Proje Katılım Kontenjan değişikliğinde Proje Yürütme Kurulu'nun kararı nihaidir ve değişiklik yapmaya yetkilidir.



## NİM OYUN KURALLARI



**Nim oyunu** çok eski zamanlardan beri oynanan bir oyun olarak tahmin ediliyor. Çin’de adı taş toplama anlamına gelen “Jianshizi” oyununa çok benzerdir. Nim oyunu adını 1901 yılında oyun teorisini inceleyen ve geliştiren, Harvard Üniversitesi’nden Charles L. Boutan’dan almıştır. Kuralları çok basit olan bu oyunu arkadaşlarınızla masa üstünde taşlarla, kibrit çöpleriyle, boncuklarla veya fasulye taneleriyle oynayabilirsiniz.

### NİM OYUNU NASIL OYNANIR?

- Nim oyunu iki kişi arasında oynanan bir matematiksel zeka ve strateji oyunudur. Oyun için bir miktar sayılabilir nesne gerekir. (bardak,taş, kibrit çöpü, bozuk para vb.)
- Oyunda nesnelere oyuncular tarafından sırayla alınır.
- Oyun, istenilen sayıda nesneyle ve istenilen sayıda gruba oynanabilir.
- Sırası gelen oyuncu hepsi **aynı gruptan** ve **yan yana olmak kaydıyla** (oyunun başında bir hamlede alınabilecek nesne sayısı sınırlandırılmışsa bu sınıra bağlı kalarak) **EN AZ 1 EN FAZLA 3** nesne alabilir.
- Alınan nesnelere grubu iki gruba ayıramaz yani nesnelere grubun sağından veya solundan alınmalıdır.
- Son nesneyi alan oyuncu oyunu kaybeder.
- Nim Oyunu 1-3-5-7 dizilimi ile oynanacaktır.
- Turnuva tertip komisyonu tarafından oyun nesnesi belirlenecek ve tedarik edilecektir.
- 5 set üzerinden oynanacaktır. Zamanlama Başhakemler tarafından planlanacaktır.

## 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.

**1.TEMEL KURAL:** Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş 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. Masa hakeminden izin alınarak sayılabilir.
- 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) 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.

## REVERSİ TURNUVA KURALLARI



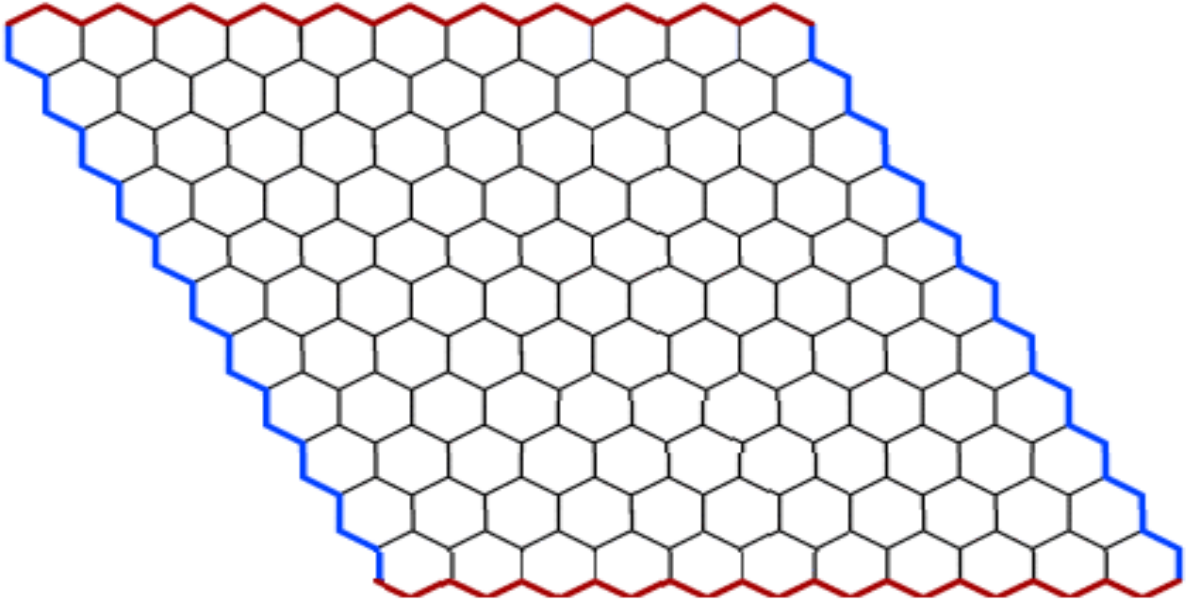
- a) Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır.
- b) Reversi oyununa her zaman siyah başlar.
- c) Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz dört taş konur.
- d) Hamle 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.
- e) Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa "pas" der ve hamle sırası rakibe geçer.
- f) Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el "pas" diyerek hamle sırasını rakibe verir.
- g) Eğer oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa "pas" demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır.
- h) 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.
- i) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- j) Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.

- k) İki tarafın da yapabileceđi kurallı bir hamle kalmamıřsa oyun sona erer.
- l) Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok rengi görünen kazanır.
- m) Hakem kurulunun belirlediđi zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

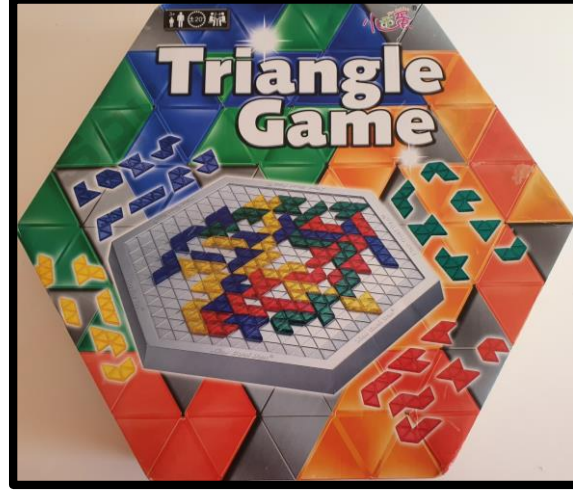
n) Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu “Hamlem bitti” diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.

## HEX OYUN KURALLARI

- PİET HAİN tarafından 1942'de bulunmuş, bağımsız olarak JOHN NASH tarafından 1947'de geliştirilmiş bir oyun.
- Stratejik açıdan doğru hamleler geliştiren oyuncunun her zaman galip olacağı bir versiyonunu bulma fikrinden yola çıkarak bu oyunu geliştirmiştir.
- Oyun alanı 11X11 6 gen petekten oluşur.
- Oyundaki amaç altıgenleri kullanarak seçilen köşelere ulaşmaktır. Mavi ve Kırmızı renkte iki oyuncu kendilerine köşeler seçerler ve bu köşelere ulaşmaya çalışırlar.
- Karşı tarafa ilk ulaşan oyuncu oyunu kazanmış olur.
- Oyun zemini Proje yürütme kurulu tarafından tedarik edilecektir. Oyuncular müsabakalara gelirken yanlarında iki farklı renkte silinebilir tahta kalem getireceklerdir.
- Oyuncular karşılaştığı her rakip ile 3 set maç yapacak olup 2-0 yapan oyuncu oyunu kazanacaktır.
- Zaman sınırlayıcısı konulabilir.



## TRIANGLE GAME OYUN KURALLARI



### ***OYUN İÇERİĞİ:***

- 4 farklı renkten oluşan 88 adet parça( her bir renk 22 adet parçadır) bulunmaktadır.
- Her 22 parça farklı şekiller içermektedir.
- Her parça küçük üçgenlerden oluşmaktadır.
- 486 boşluktan oluşan oyun tahtası bulunmaktadır

### ***OYUNUN AMACI:***

- Her oyuncu 22 adet taşı/parçayı oyun tahtasına eksiksiz şekilde yerleştirebilmelidir.

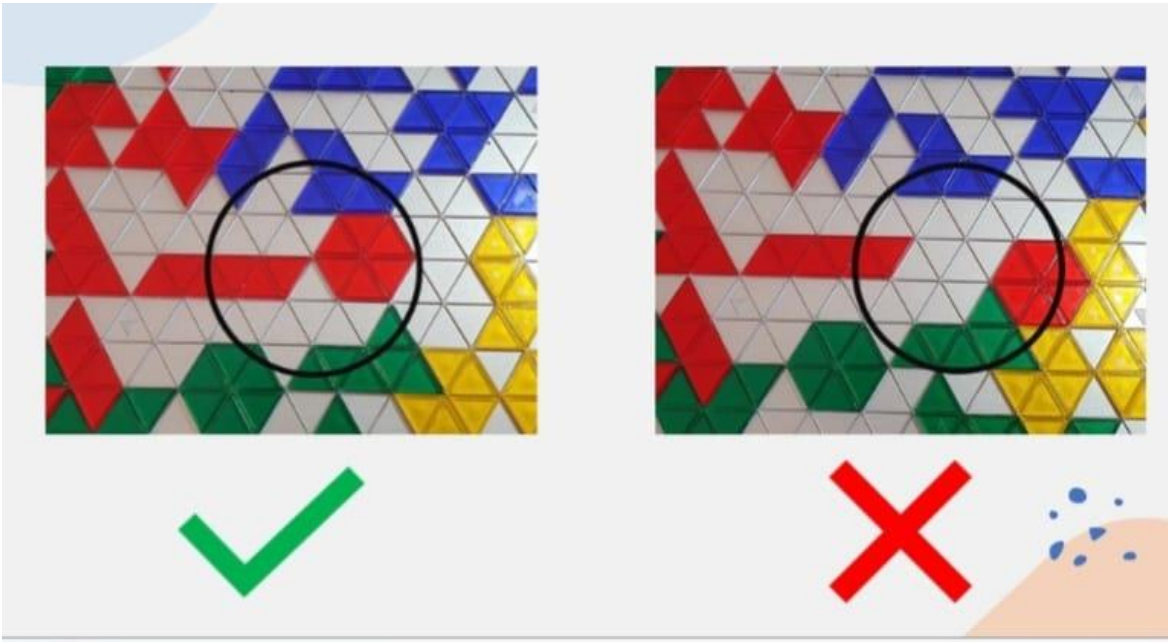
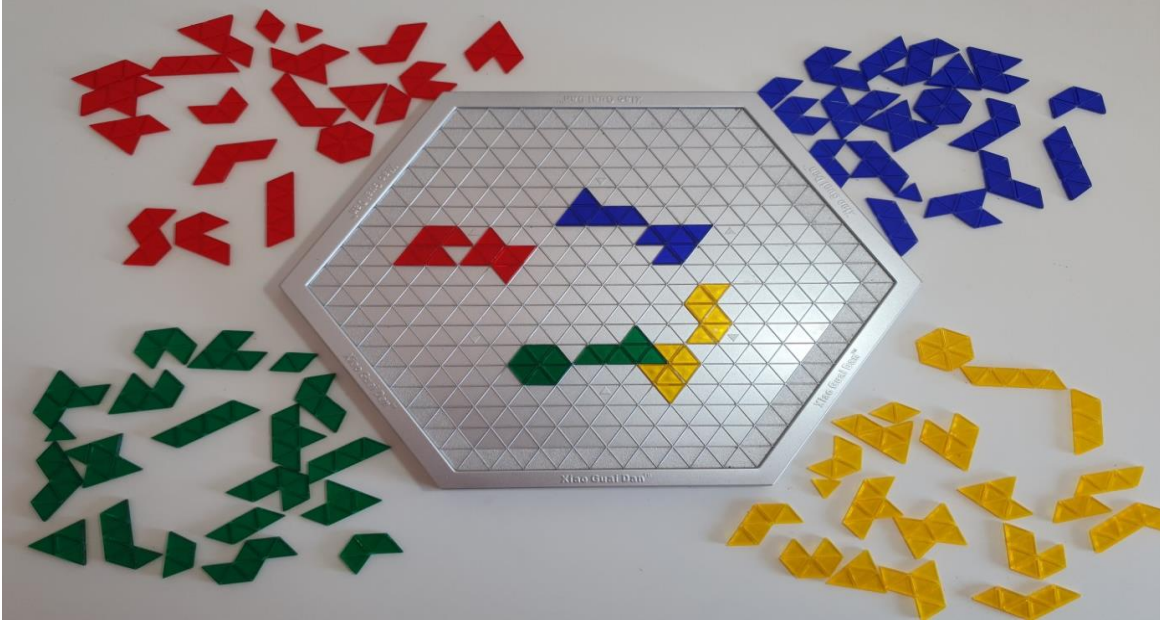
### ***NASIL OYNANIR?:***

- Her oyuncu bir renk seçer ve başlamak istediği parçayı rastgele ya da oyun tahtasında belirtilen üçgen simgelerinin üstüne gelecek şekilde konumlandırır.
- Oyun 2'şer takım halinde oynanacaktır
- Oyunda takımlar çaprazlama bir şekilde oturacaktır. Başlayan oyuncudan **saat yönünde** hamleler gerçekleştirilecektir.





- Her oyuncunun bir sonraki turda oynayacağı taş bir önceki turda kendi oynadığı taşa temas etmelidir.
- Aynı renkteki taşlar birbirine temas ederken dikkat edilmesi gereken şey; iki taşın sadece köşeleri birbirine (en az 1 köşesi) temas edebilir, kenarları değil!
- Fakat farklı renkteki taşlar, yani sizin taşınız başka bir oyuncunun taşına birden fazla köşe veya kenar ile temas edebilir .







### **OYUN SONU:**

- Oyun, tüm oyuncuların oynayacak hamlesi kalmadığında veya elindeki taş bittiğinde son bulur.(Oyundaki tüm rakiplerinizin hamlesi bitse bile,eğer sizin elinizde hala yerleştirebileceğiniz taşlarınız varsa siz oynamaya devam edersiniz ta ki hamleniz kalmayasıya veya taşınız bitesiyeye kadar.)
- Oyun sonunda elinde en küçük( barındırdığı üçgen sayısı en az olan) taşı olan oyunun kazananı, elinde en çok sayıda ve en büyük(barındırdığı üçgen sayısı en fazla olan) taşları olan oyuncu oyunun sonucusudur.
- Triangle Game oyununda her okul iki öğrenci ile temsil edileceğinden müsabaka sonunda takım olarak elinde kalan üçgensel parçaların toplamında en az sayıda üçgen sayısının olduğu takım oyunu kazanacaktır. Öğrenciler müsabaka masasında çaprazlama bir şekilde oturacaktır. Takım sayısında eksiklik olması halinde müsabaka gerçekleşmeyecek olup, takım sayısı eksik olan okul hükmen yenik sayılacaktır.

