

T.C.
ISPARTA VALİLİĞİ
Isparta İl Milli Eğitim Müdürlüğü
IV. ISPARTA ZEKA OYUNLARI LİĞİ KONFERANSLARI PROJESİ TEKNİK
ŞARTNAMESİ

Isparta İl Milli Eğitim Müdürlüğü ile Isparta Anadolu İş Adamları Derneği (ASKON) işbirliği ile 01.12.2024 31.05.2025 tarihleri arasında Gül Teknik MTAL Kapalı Spor Salonunda gerçekleştirilecek olan IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi 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	MANGALA	İLKOKUL (1.2.3. ve 4. Sınıf) ÖĞRENCİLERİ	TOPLAMDA 8 KATEGORİDE YAPILACAK OLAN TURNUVADA SADECE OYULARIN KARŞISINDA BELİRTİLEN KATILIMCILAR YARIŞABİLİR
2	HEX		
3	KORİDOR		
4	A BALONE		
5	MANGALA	ORTAOKUL (5.6.7. ve 8. Sınıf) ÖĞRENCİLERİ	
6	KULAMI		
7	TRIANGLE GAME		
8	REVERSİ		

- IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi Konferansı Projesi altı ay sürecektir. Okul, İlçe ve İl Müsabakaları şeklinde 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 LİĞİ MÜSABAKALARINA** katılacaklardır. Merkez ilçe dahil 13 ilçe de İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından oluşturulan İlçe Proje Tertip komisyonları tarafından İlçe ligi müsabakaları gerçekleştirilecektir. Merkez İlçe Turnuvasını İl Proje Yürütme Kurulu tarafından gerçekleştirilecektir.

2. İlçe ligi müsabakalarında ilkokul ve ortaokul kademelerinde belirtilen kategorilerde dereceye giren öğrencilerin bilgileri İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından **07 Mart 2025 Cuma günü saat 17:00** kadar Isparta İl Milli Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğüne EBYS üzerinden gönderilecektir.
3. Okul-İlçe ve İl Final Ligi Müsabakaları yukarıda tabloda belirlenen kategorilerde Resmi /özel ilkokul ve ortaokul öğrencileri arasında gerçekleştirilecektir.
 - İl Geneli Okul Turnuvaları Okul Müdürlüklerinin belirlediği komisyon tarafından **02 Ocak 2025-07 Şubat 2025** tarihleri arası,
 - İlçe Ligi Müsabakaları İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerinin belirlediği komisyon tarafından **12-28 Şubat 2025** tarihleri arası,
 - Merkez İlçe Ligi Müsabakaları **26 Şubat 2025 Çarşamba** günü **İLKOKUL KATEGORİSİ** Müsabakaları, **27 Şubat 2025 Perşembe** günü **ORTAOKUL KATEGORİSİ** Müsabakaları gerçekleştirilecektir.
 - İl Final Ligi Müsabakaları İl Milli Eğitim Müdürlüğü Proje Yürütme Kurulu tarafından **08-09 Nisan 2025** tarihlerinde saat 10:00 da **Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonunda** gerçekleştirilecektir.
 - İl Final Ligi Müsabakaları iki günde gerçekleştirilecek olup İlkokul ve Ortaokul öğrenciler arasında yapılacak müsabakalar **AYNI ANDA** gerçekleştirilecektir.
 - Ödül Töreni **08 Mayıs 2025 Perşembe** günü gerçekleştirilecektir.
4. İl Final Ligi Müsabakaları her kategoriden 20 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 Ligi Müsabakalarına katılacak olan **Resmi/Özel ilkokul ve ortaokul Müdürlükleri**, , tablodaki kategorilerde okulunu temsil edecek yarışmacının bilgilerini ve danışman öğretmen bilgilerinin <https://forms.gle/zsNbSfwubzY14J896> linkine girerek **14 Şubat 2025 Cuma Saat:17:00** kadar elektronik ortamda başvuru yapmaları gerekmektedir. .(Diğer İlçeler bu linkten başvuru yapmayacaklardır.)
6. **Okul ve İlçe** Ligi Müsabakaları sonucu dereceye giren öğrencilere **ödül töreni** gerçekleştirilecektir.
7. Okul Turnuva komisyonu ve İlçe Proje Tertip Komisyonu tarafından gerçekleştirilecek olan turnuvalara ait görseller Veli Onayı alınmak suretiyle 32akiloyunlari@gmail.com maile adresine gönderimi sağlanacaktır.
8. Bir öğrenci sadece 1 kategoride Okul ve İlçe Temsil Müsabakası Turnuvasına katılabilir. Örneğin Mangala kategorisinden katılan bir öğrenci Hex oyunu kategorisinden yarışmaya katılamaz.

9. Okul Turnuvası sonucu İlçe ve İl Turnuvalarında İlkokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Hex, Koridor ve A Balone oyunlarına 1 öğrenci, Ortaokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Reversi ve Kulami 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 ligi müsabakaları gerçekleştirilecektir.**
11. Okullarımız tüm kategorilerden ya da istedikleri kategorilerden de İLÇE LİG MÜSABAKARINA 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 Ligi dâhil) katılan okul ve öğretmenler kendi imkânları ve **oyun takımları** ile turnuva alanına gelecektir. HEX oyunu takımları Merkez İlçe ve İl Turnuvalarında Proje Yürütme Kurulu tarafından tedarik edilecektir.
15. Projeye (Temsil Müsabakası Turnuvası dâhil) katılacak öğrencilere ait Veli İzin Belgesi ve Öğrenci Belgesi danışman öğretmen tarafından Proje Koordinatörü İl Format örü Sezgin KEL'e verilecektir.
16. 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 **Turnuvax programı** üzerinden hazırlanarak duyurusu gerçekleştirilecek.
17. Öğrencilerin proje kapsamında yapılacak maçlara katılımından danışman öğretmenler ve okul idaresi sorumludur.
18. Projeye katılacak öğrenciler belirlendiği zaman okul müdürlüğü gerekli izin işlemleri ile ilgili yazışmaları takip edecektir.
19. Projeye katılan **öğrenciler izinli, danışman öğretmenlerde görevli izinli** sayılacaklardır
20. Öğrencilerin ve yanlarında görev alacak danışman öğretmenlerin **projeye** katılım aşamalarında tüm izinleri okul idarelerince alınacaktır.
21. IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi Konferansı Projesi müsabaka takvimi şu şekildedir;
22. Proje kapsamındaki gerçekleştirilecek olan maçlarına katılımcılar en geç saat 09.30 da maç alanında olmalıdır.
23. Öğrencilerin proje kapsamındaki gerçekleştirilecek olan maçlarına katılımından ve müsabaka saatinde katılımcının müsabaka yerinde olmasından danışman öğretmenleri sorumludur.

Lig Duyurusunun Yapılması	01-30 Aralık 2024
İlçe Koordinatörlerinin İl Proje Yürütme Kuruluna Bildirilmesi	01-30 Aralık 2024
İl Geneli Okul Turnuvalarının Yapılması	02 Ocak 2025-07 Şubat 2025
Okul Temsilcilerinin İlçe Koordinatörlerine Bildirilmesi	10-11 Şubat 2025
İlçe Lig/Turnuvalarının Yapılması	12-28 Şubat 2025
Merkez İlçe Ligi/Turnuvası Son Başvuru Tarihi/Saati	14 Şubat 2025 Cuma Saat:17:00
Hakem Organizasyon Kurulu Konferansı	24 Şubat 2025 Pazartesi
Merkez İlçe Ligi/Turnuvası	26-27 Şubat 2025 (Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonu)
İlçe Lig/Turnuvası Sonucu İlçe Temsilcilerinin İl Proje Yürütme Komisyonuna Bildirilmesi	03 Mart 2025-07 Mart 2025
İl Final Ligi Müsabakalarının Gerçekleştirilmesi	08-09 Nisan 2025 (Gül Teknik ve Mesleki Anadolu Lisesi Kapalı Spor Salonu)
Lig Geçici Sonuçlarının Açıklanması	14-18 Nisan 2025
Lig Geçici Sonuçlarına İtiraz Süresi	21-25 Nisan 2025
Lig Kesin Sonuçlarının Açıklanması	25 Nisan 2025
Ödül Töreninin Gerçekleştirilmesi	08 Mayıs 2025 Perşembe

24. İlçe ve İl Final Ligi Kuralları

- İlçe Turnuvaları IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi Konferansı Projesi İl Final Ligine 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 İlkokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Hex, Koridor ve A Balone oyunlarına 1 öğrenci, Ortaokullarda belirtilen kategorilerde Mangala, Reversi ve Kulami de 1 öğrenci Triangle Game kategorisinde 2 öğrenci ile temsil edilecektir.
- İlçe Turnuvaları 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 sonucunda İl Final Ligi kontenjan sayısına göre sıralama yaparak İl Final Liginde yarışacak öğrenciler belirlenecektir.
- IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi İl Finali **LİG USULÜ** ile gerçekleştirilecektir. İl Finaline katılmayı kazanan yarışmacılar tüm rakipleri ile müsabaka gerçekleştirecektir. Eşitlik olması halinde öncelikle ikili averaja daha sonra üçlü averaja eşitlik bozulmaması halinde dördüli averaja yine de eşitlik bozulmaması halinde yaşı küçük olan yarışmacı kazanmış sayılacaktır. Triangle GAME Oyununda ise ikili, üçlü ve dördüli averajda eşitlik bozulmaması halinde taş sayısına bakılacaktır. Yine de eşitlik bozulmaması halinde kura ile kazanan belirlenecektir.
- İl ve İlçe Lig Müsabakalarında Teknik ve diğer konularda değişiklik yapma ve turnuva esnasında gelişebilecek her durumda karar verme yetkisi **Başhakemlerdedir.**
- Yarışmaya katılan yarışmacılar Turnuva şartnamesinde kabul etmiş sayılırlar.

Lig/Turnuva Kuralları

- Turnuva kuralları aşağıdaki gibidir:

a) IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi Konferansı Projesi Müsabakaları İl Final Ligi 20 “TAKIM LİG USÜLÜ 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 *öncelikle ikili averaja daha sonra üçlü averaja eşitlik bozulmaması halinde dördüli averaja yine de eşitlik bozulmaması halinde yaşı küçük olan yarışmacı kazanmış sayılacaktır. Triangle GAME Oyununda ise ikili, üçlü ve dördüli averajda eşitlik bozulmaması halinde taş sayısına bakılacaktır. Yine de eşitlik bozulmaması halinde kura ile kazanan belirlenecektir.*

c)Turnuva maçlarında çekilen fikstüre göre oyuncular her müsabaka için; Mangala, Koridor ve Hex için 3 set, Triangle Game, Kulami, A Balone ve Reversi tek set halinde oynanacaktır. Mangala, Koridor ve Hex oyunlarında maçın 2-0 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. Tek set halinde oynanacak müsabakalarda süre sınırlaması 30 dakika olarak uygulanacaktır. 30 dakika sonunda müsabaka bitmemesi halinde mevcut durum üzerinden değerlendirme yapılacaktır.

d) IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi 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

IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi Konferansı bitiminde her kategoride ilk üçe giren öğrencilere ödül verilecektir. Belirlenen ödüller proje takviminde belirtilen tarihte öğrencilere takdim edilecektir

ÖDÜLLER	
Her Kategoride 1. Olan öğrencilere	Madalya + Bisiklet
Her Kategoride 2. Olan öğrencilere	Madalya + Tablet
Her Kategoride 3. Olan öğrencilere	Madalya + Akıllı Saat

- Proje yürütme kurulu; IV. Isparta Zeka Oyunları Ligi 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

Recai OCAK	İl Milli Eğitim Müdürü
Gönül ŞAHİN	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
M.Akif DUMAN	İl MEM Ar-GE Koordinatörü

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	8
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.

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 Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır

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 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 taş 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.
- h) Müsabaka üç set üzerinden oynanacaktır..

REVERSI 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 yaptığı anda 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.

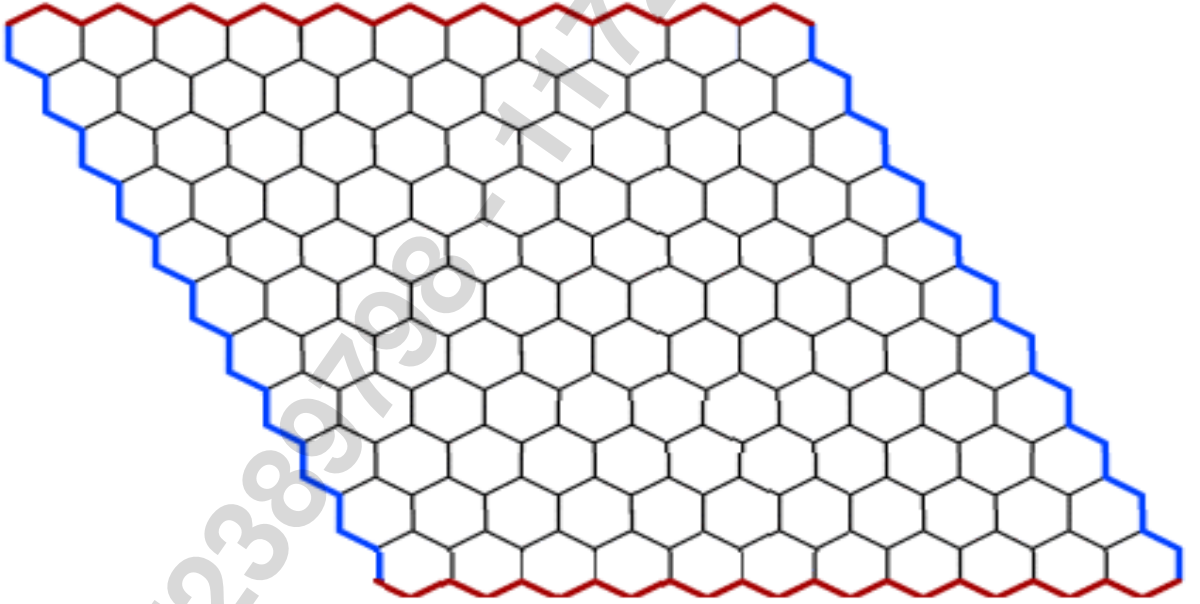
- k) İki tarafın da yapabileceđi kurallı bir hamle kalmamıřsa oyun sona erer.
l) Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok rengi grnen kazanır.
m) Hakem kurulunun belirlediđi zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

n) Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu ‘‘Hamlem bitti’’ diyerek hamlesinin sona erdiđini rakibine bildirir. Yapılacak kural dıřı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.

- Msabaka tek set zerinden oynanacaktır..

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.
- Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır
- 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



ÖYUN İÇERİĞİ:

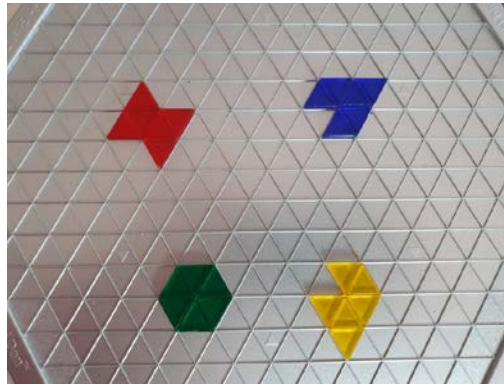
- 4 farklı renkten oluşan 88 adet parça(her bir renk 22 adet parçadır) bulunmaktadır.
- Her 22 parça farklı şekiller içermektedir.
- Her parça küçük üçgenlerden oluşmaktadır.
- 486 boşluktan oluşan oyun tahtası bulunmaktadır

ÖYUNUN AMACI:

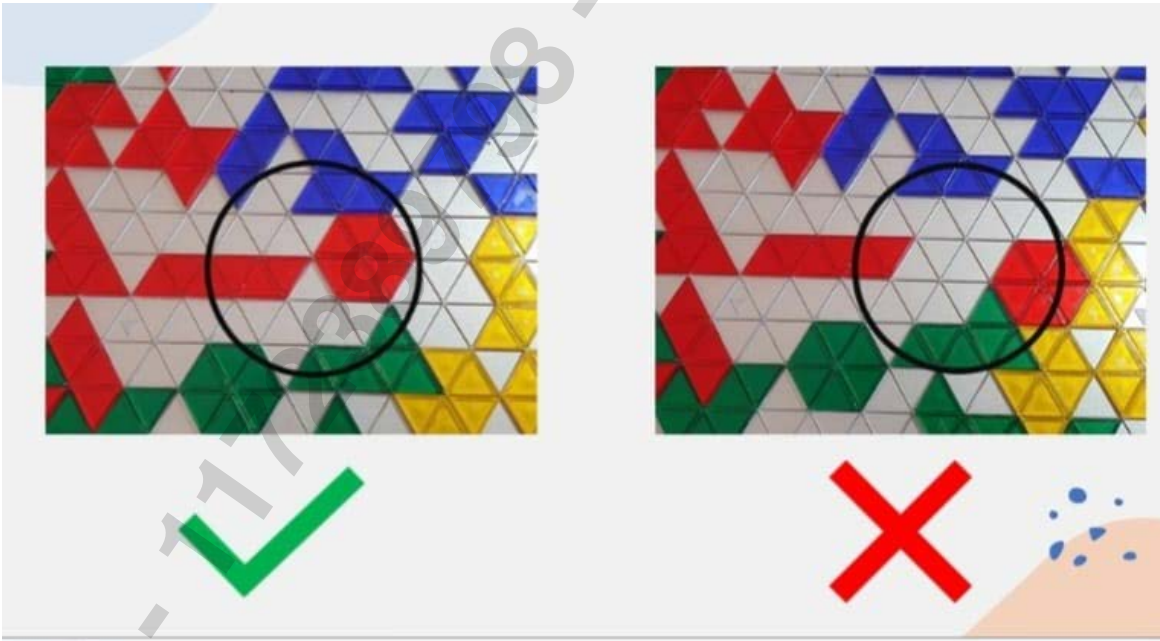
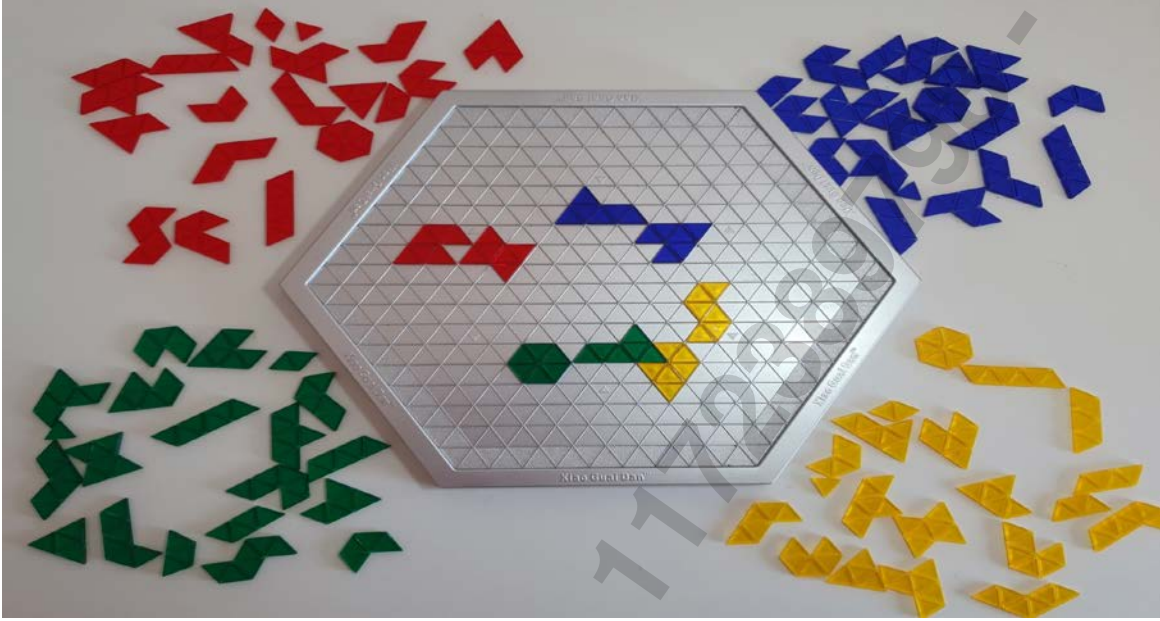
- Her oyuncu 22 adet taşı/parçayı oyun tahtasına eksiksiz şekilde yerleştirebilmelidir.

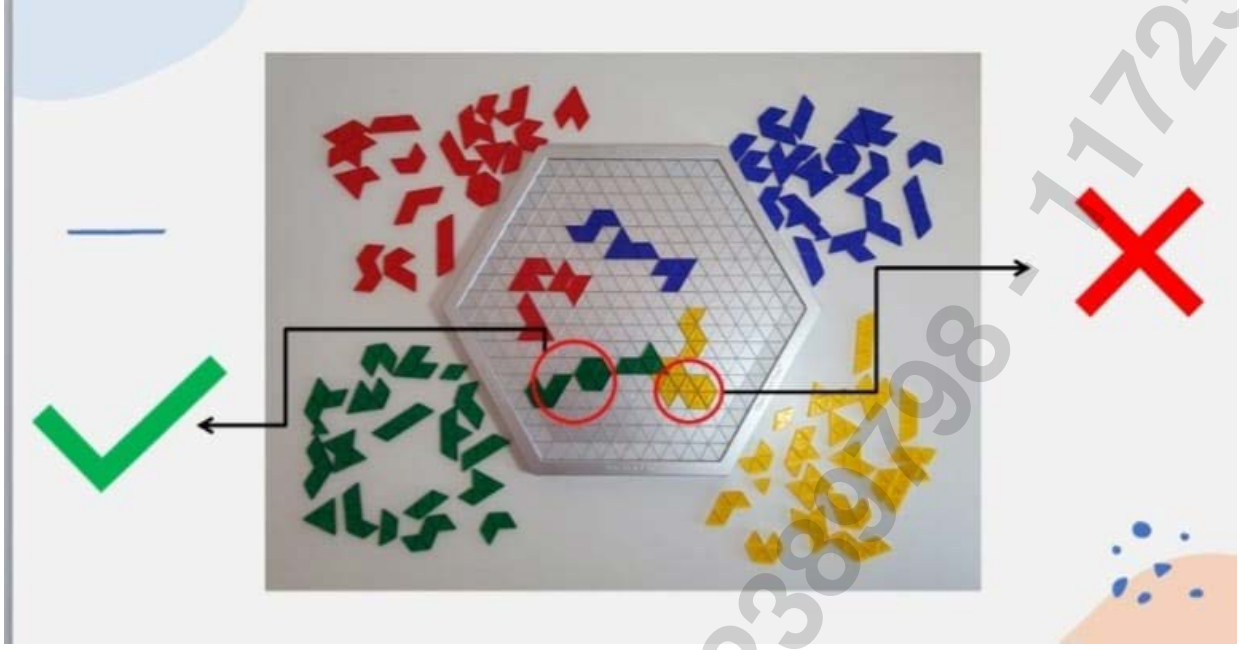
NASIL OYNANIR?:

- 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. Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır.



- 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.
- Müsabaka tek set üzerinden oynanacaktır..
- Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

KULAMI TURNUVA KURALLARI



Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır

- 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 yerleştirir.
- d. Rakibin bilye yerleştirdiği levha üzerine ilk seferde bilye yerleştirilemez, üzerinde pul olan bilyenin olduğu levhaya – adacığa bilye yerleştirilemez, pul üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.
- e. Oyuncu bir önceki elde bilyesini yerleştirdiği levha üzerine bir sonraki elde bilyesini yerleştiremez. (Üzerinde pul 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

- Müsabaka tek set üzerinden oynanacaktır..

PUANLAMA

1- Sıra 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 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

-Yarışmacılarlevhaları 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 velevha 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.

KORİDOR OYUN KURALLARI

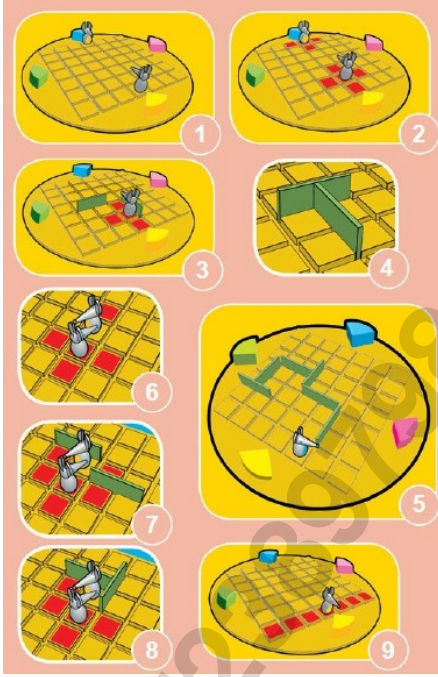
Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engeli, oyun alanının kenarına dizilir. Her oyuncu bir 'piyon' alır ve kendi tarafındaki başlangıç çizgisinin ortasındaki kareye koyar.

OYUNUN OYNANIŞI

Her oyuncu, sırası geldiğinde piyonuyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Eğer engelleri bitmişse mecburen piyonuyla bir hamle yapar.

PİYON HAREKET ETTİRMEK



Piyon bir hamlede yalnızca bir kare yatay veya dikey olarak ileri veya geriye doğru hareket ettirilir (Şekil 2). Piyon engellerin üzerinden atlayamazlar, etrafından dolaşmalıdır (Şekil 3).

ENGEL KOYMA

Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur (Şekil 4). Engel koymada amaç oyuncunun ya kendi ilerlemesini olaylaştırmak ya da rakibinin yolunu uzatmaktır; ancak geçecek yer bırakmayacak şekilde tamamen rakibin yolunu kapatmak yasaktır. Rakibe en az bir geçiş karesi bırakmak şarttır (Şekil 5).

KARŞI KARŞIYA GELME

İki piyon arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu Şekil 6'da gösterildiği gibi rakibinin piyonunun üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin piyonunun arkasında engel varsa, kendi piyonunu rakibininkinin sağına veya soluna getirebilir (Şekil 7 ve 8).OYUNUN SONU

Karşı taraftaki son karelerden herhangi birisine ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır (Şekil 9).

- Müsabaka 3 set üzerinden oynanacaktır..

- Zaman sınırlayıcısı konulabilir.

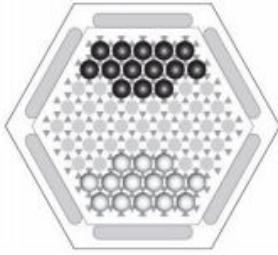
ABALONE OYUN KURALLARI

OYUNUN AMACI: Rakibinizin 6 topunu oyun alanından çıkaran 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:

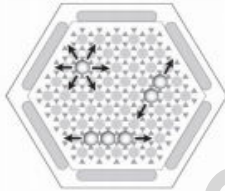
- oyun alanında hareket etme veya
- "sumito" yani rakibi itmek olabilir.

HAREKET ETME

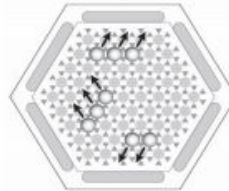
Her bir top yalnızca bir boşluk ilerleyebilir. Toplarınızı altıgen oyun alanının 6 yönünden herhangi birisinin doğrultusunda hareket ettirebilirsiniz. Aynı hamlede 1, 2 veya 3 topu aşağıdaki gibi hareket ettirebilirsiniz:

- 1 top bitişiğinde bulunan ve top olmayan bir boşluğun üzerine getirilebilir.
- 2 veya 3 tane yan yana 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 bitiştirteki boş bir alana doğru hareket ettirilir.

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

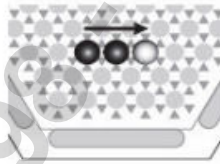
SUMITO: RAKİBİNİ İTMEK

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

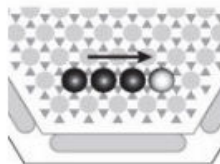
Sumito yalnızca toplar aynı çizgide olduğunda yapılabilir.

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

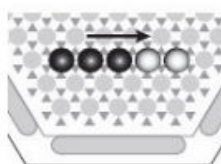
Sumito için yalnızca 3 olanak vardır:



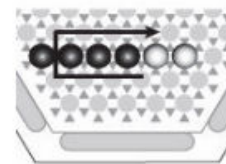
Şekil-4
2 topa karşı 1 top



Şekil-5
3 topa karşı 1 top

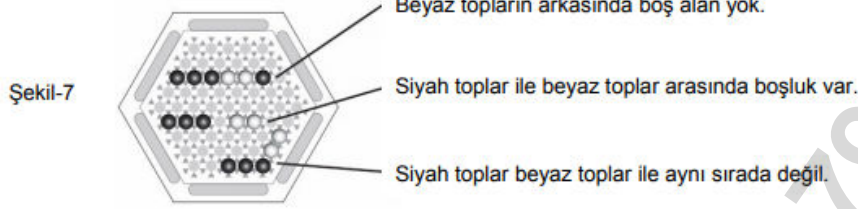


Şekil-6
3 topa karşı 2 top



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

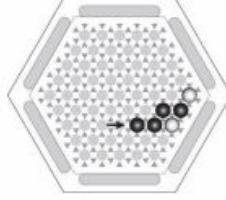
Kural Dışı Sumitolar Örnekler:



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 taşlarınızın 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 taşlar 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.

- Müsabaka tek set üzerinden oynanacaktır..
- Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenen fikstürde ilk sırada olan oyuncu tarafından başlanır.
- Zaman sınırlayıcısı konulabilir.

Diğer Hususlar

- – Bu şartnamede belirtilmeyen ve Lig Maçları sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar “**Baş Hakemler**” tarafından verilecektir.