

T.C.

RİZE VALİLİĞİ

Fatma-Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezi Müdürlüğü

RİZE BİLSEM 3. ZEKÂ OYUNLARI YARIŞMASI



Ocak- 2019

Rize

RİZE BİLSEM 3. ZEKÂ OYUNLARI YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

Madde 1. Bu şartname **Fatma-Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezi'nde** düzenlenecek olan **“RİZE BİLSEM 3. ZEKÂ OYUNLARI YARIŞMASI”** nın şartlarını, başvuru şeklini, ödülleri, yarışma programına ilişkin usul ve esasları kapsar.

Madde 2. Yarışmayı, Rize İl Milli Eğitim Müdürlüğü ve Rize Belediyesi Bilim Merkezi işbirliğinde Fatma-Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezi yönetici ve öğretmenlerinden oluşturulan yürütme komisyonu organize edecektir.

Madde 3. Yarışmanın amacı; Türk Milli Eğitiminin genel amaçları doğrultusunda, MEB İlköğretim ve Ortaöğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği çerçevesinde öğrenciler arasındaki dostluk, arkadaşlık ve yarışma duygularını desteklemek, zihinsel kapasitelerini artırarak yetenek ve becerilerini sergileme fırsatı sunmaktır. Yarışma ile öğrencilerin hayal gücünün ve analitik düşünme becerilerinin geliştirilmesi; algılama, muhakeme becerisi, dikkat ve konsantrasyonlarının desteklenmesi amaçlanmaktadır.

Ayrıca yapılacak yarışmada her bir kategoride il birincisi olan öğrenciler, Bursa İl Millî Eğitim Müdürlüğü, Bursa Valiliği, Bursa Büyükşehir Belediyesi, Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu iş birliğiyle 27-28 Nisan 2019'da Bursa'da düzenlenecek "Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası" nda temsil etmeye hak kazanacaktır. Dereceye giren öğrencilerden ulusal yarışmaya katılmak istememeleri durumunda sıralamadaki öğrencilere teklif götürülecektir.

Madde 4. Bu yıl üçüncüsü düzenlenecek yarışma ile öğrencilerin yetenek ve zihinsel becerilerini sergilemeleri sağlanacaktır.

Madde 5. Yarışma, Rize ilindeki tüm resmi/özel ilkokul ve ortaokullarda okuyan 09-14 yaş aralığındaki öğrencileri kapsamaktadır. Tüm oyunlar hakkında ayrıntılı kurallar ve oyunların oynanma şekilleri şartname ekinde yer almaktadır.

Madde 6. Katılım için, <http://rize.meb.gov.tr/rista> adresinde yer alan **3.Zekâ Oyunları Yarışması Başvuru Formu** 'nun okul şifreleriyle giriş yapılarak doldurulması gerekmektedir. İlkokul ve ortaokul bir arada olan kurumlar RİSTA girişlerini ayrı yapacaklardır.

Madde 7. Başvurular 02.01.2019 – 15.02.2019 tarihleri arasında yapılabilecektir. Okullar yarışmak istedikleri kategorilere katılabileceklerdir. Bütün kategorilere katılmak zorunlu değildir. Okullar **her kategori için farklı öğrenciler olmak üzere en fazla iki öğrenciyle** katılım sağlayacaklardır.

Madde 8. Mangala yarışması 12.03.2019 tarihinde Fatma Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezinde saat 13.30'da başlayacaktır. Yarışmaya katılan öğrenciler ve refakat edecek öğretmenlerin aynı gün en geç 13.00'da kurumda olmaları gerekmektedir.

Q-Bitz yarışması 14.03.2019 tarihinde Fatma Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezinde saat 13.30'da başlayacaktır. Yarışmaya katılan öğrenciler ve refakat edecek öğretmenlerin aynı gün en geç 13.00'da kurumda olmaları gerekmektedir.

Reversi yarışması 19.03.2019 tarihinde Fatma Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezinde saat 13.30'da başlayacaktır. Yarışmaya katılan öğrenciler ve refakat edecek öğretmenlerin aynı gün en geç 13.00'da kurumda olmaları gerekmektedir.

Pentago yarışması 21.03.2019 tarihinde Fatma Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezinde saat 13.30'da başlayacaktır. Yarışmaya katılan öğrenciler ve refakat edecek öğretmenlerin aynı gün en geç 13.00'da kurumda olmaları gerekmektedir.

Madde 9. Yarışmaya katılacak öğrencilerin başvuruları, danışman öğretmenler tarafından ilgili okul müdürlükleri aracılığıyla yapılacaktır. BİLSEM'lere devam eden öğrenciler istemeleri halinde bu kurum adına başvurularını gerçekleştirebilirler. BİLSEM'ler üzerinden başvurusu yapılan öğrencilerin danışmanlıkları BİLSEM öğretmenlerince yürütülür. Müsabakalar sırasında her okul öğrencileri için bir refakatçi öğretmen görevlendirmelidir.

Madde 10. Yarışmaya katılacak öğrenciler, doğum tarihlerine göre aşağıdaki kategorilerde yarışacaklardır.

SIRA NO	OYUN ADI	YAŞ ARALIĞI	AÇIKLAMALAR
1	Mangala	01.01.2009 -31.12.2011	Toplamda 4 kategoride yapılacak olan müsabakalara sadece oyunların karşısında belirtilen yaş aralığında olan öğrenciler katılabileceklerdir.
2	Q-Bitz (Klasik)	01.01.2009 -31.12.2011	
3	Reversi	01.01.2006 - 31.12.2008	
4	Pentago	01.01.2006 - 31.12.2008	

Madde 11. Rize Bilsen 3. Zekâ Oyunları Yarışmasının uygulama basamakları aşağıdaki gibidir:

1) Q- Bitz oyunu için okullarını temsilen yarışmaya katılacak tüm öğrenciler kendi kategorilerinde yarışma günü yapılacak olan kura ile eşleştirileceklerdir. Mangala, Reversi ve Pentago oyununda eşleştirme programı olarak Swiss Manager Unicode kullanılacaktır.

2) 01.01.2009- 31.12.2011 tarihleri arasında doğan sporcular 2 ayrı kategoriden sadece bir tanesine katılabilirler. Turnuva oyunları olarak **Mangala ve Q-Bitz** oyunları belirlenmiştir. Oyunların oynama şekli ve şartnameleri <https://www.tazof.org.tr> adresinden incelenebilir.

3) 01.01.2006- 31.12.2008 tarihleri arasında doğan sporcular 2 ayrı kategoriden sadece bir tanesine katılabilirler. Turnuva oyunları olarak **Reversi ve Pentago** oyunları belirlenmiştir. Oyunların oynama şekli ve şartnameleri <https://www.tazof.org.tr> adresinden incelenebilir.

4) Müsabakaların tamamı Fatma-Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezinde yapılacaktır. Müsabakalarda kullanılacak oyunların tamamı Fatma-Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezi tarafından temin edilecektir.

5) Müsabakalara Rize ilindeki tüm resmi/ özel ilk ve ortaokullar katılabilir.

6) Ödül töreni, yarışmalarda final müsabakalarının bitiminden sonra yapılacaktır.

7) Tüm müsabakalar bireysel olup takım yarışması yapılmayacaktır.

Madde 12. Müsabakalara zamanında katılım sağlanması önemlidir.

Madde 13. Her kategoride dereceye giren öğrencilere verilecek ödüller aşağıdaki gibidir:

BİRİNCİ : Madalya + Hediye Çeki

İKİNCİ : Madalya + Hediye Çeki

ÜÇÜNCÜ : Madalya + Hediye Çeki

Ayrıca yarışmaya katılan ve dereceye giremeyen tüm öğrencilere Katılım Belgesi verilecektir.

Madde 14. Etkinliklere katılan tüm öğretmen ve öğrenciler yukarıda belirtilen maddeleri kabul etmiş sayılırlar.

İLETİŞİM

Fatma- Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezi

Adres : Engindere Mah. Menderes Bulvarı No:175 Merkez/RİZE

Telefon : 0464 226 16 74

Faks : 0464 226 16 74

Web Adresi : <http://fatmanurierkanbilsem.meb.k12.tr>

e-posta : rizebilsem@gmail.com



/RizeBilsem



/RizeBilsem

RİZE BİLSEM 3. ZEKÂ OYUNLARI YARIŞMASI YÜRÜTME KOMİSYONU

S.No	Adı-Soyadı	Görevi
1	Zekeriyya ÖZDEMİR	Okul Müdürü
2	Ömer SEMİZ	Müdür Yardımcısı
3	Yalçın SANDALCI	İlköğretim Matematik Öğretmeni
4	Volkan CİVELEK	Tarih Öğretmeni
5	Saliha KASAP	İngilizce Öğretmeni
6	Bircan BEKTAŞ	TD ve Edebiyatı Öğretmeni
7	Ebru ÖNER	Felsefe Öğretmeni
8	Serkan AL	Görsel Sanatlar Öğretmeni
9	Deniz KÖSE	Fen Bilgisi Öğretmeni
10	Adem ÇELEN	Fizik Öğretmeni
11	Gürbüz OCAK	Biyoloji Öğretmeni
12	Halil İbrahim DÖNMEZ	Lise Matematik Öğretmeni
13	Havva Nur YETGİN	Sınıf Öğretmeni

3. RİZE BİLSEM ZEKÂ OYUNLARI YARIŞMASI KUTU OYUNLARI

01.01.2009 -31.12.2011 Tarihleri Arasında

Doğan Sporcular İçin Katılabilecekleri Kategoriler

MANGALA

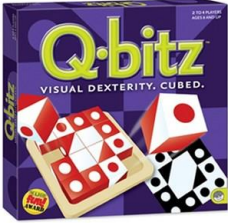
“Mangala oyunu nasıl oynanır?” videosu www.tazof.org.tr web sitesinden izlenebilir.



- Mangala “Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası 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. Oyuna kura ile başlanır. Oyunda 4 ana temel kural vardır.
 - ✓ 1. TEMEL KURAL: Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır. 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 dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da 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 eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. 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. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

- Turnuva, İsviçre eşlendirme sistemi ile yapılacak olup turnuvada eşlendirme programı olarak Swiss Manager Unicode yazılımı kullanılacaktır.
- Turnuva 6 tur olacak olup katılıma göre tur sayısını ve saatlerini değiştirme yetkisi başhakeme aittir. Tur sayısı ve saatlerinde yapılacak herhangi bir değişiklik teknik toplantıda ilan edilir. (katılımcı sayısına göre tur sayıları farklılık gösterebilir).
- Sporcular karşılaştığı her rakip ile 3 set maç yapacak olup sonuç yapılan üç sete göre girilecektir. Buna göre 2-1, 3-0, 2.5-0.5 gibi biten setler programa 1-0;1.5 – 1.5 biten setler 0.5 – 0.5;1-2, 0-3, 0.5-2.5 biten setler ise 0 – 1 olarak girilecektir.
- Birinci tur eşlendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen sporcular geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dahil edilecektir (ilk 15 dakika için geçerlidir).
- Birinci tur başladıktan sonra gelen sporcular bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenerek eşlendirmeye devam edilecektir. İkinci tur eşlendirmesi duyurulduktan sonra yarışmaya yeni sporcu alınmaz.

Q-BITZ



“ Q-Bitz oyunu nasıl oynanır?” videosu www.tazof.org.tr web sitesinden izlenebilir.

- Bir görsel zekâ oyunu olarak Q-Bitz oyunu 2, 3 veya 4 oyuncu ile oynanabilen, görsel çevikliği geliştiren ve aynı zamanda eğlenerek dikkatin arttırılmasını sağlayan bir oyundur.
- Q-bitz zekâ oyununda amaç; oyunda karışık olarak verilen küpleri oyun kutusundaki Q-bitz kartları üzerinde yer alan şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu olmaktır. Şekli yukarı bakacak şekilde bitiren ilk oyuncu, “Bitirdim” diye hakeme haber verir. Kontroller yapıldıktan sonra istenen şekil doğru yapılmış ise hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder. 5 kart kazanan oyuncu maçı kazanır.
- Her bir oyuncu birer tabla ve 16 tane aynı renkli küplerden birer set alır. Oyun sahasının merkezine Q-bitz kartı ters şekilde yerleştirilir. Her bir turda bütün küpler oyun tepsisinin dışında iken oyuna başlanır.
- Bir turda 11 asil 3 yedek şekil kartı uygulanır. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.
- Başvuru sırasına göre yarışmaya katılan oyuncular katılımcı numarası alırlar.
- Bu numaralar kağıtlara yazılarak ilk önce grup, sonra grupta yer alacağı sıra numarasının yer aldığı torbalardan hakem heyeti tarafından kura çekilir ve katılımcının hem grubu hem de grupta yer aldığı sıra numarası belli olur.
- 4 kişilik olacak şekilde gruplar oluşturulur. Eğer gruplara katılmayan tek öğrenci varsa ilk grup beş kişilik hale getirilir. Gruplara katılmayan öğrenci sayısı 2-3 ise yeni bir grup oluşturularak yarışmaya devam edilir.

- Grupta yer aldığı sıra numarasına göre karşılaşmalara başlanır. (1. sıradaki öğrenci 2. sıradaki öğrenci ile eşleşir. 3. sıradaki öğrenci 4. Sıradaki öğrenci ile eşleşir. 5 kişilik grupta 5. sıradaki öğrenci, 3. Ve 4. sıra numarasına sahip öğrencilerin galibi ile karşılaşır.)
- Üç kişilik oluşabilecek grupta ise 1 ve 2 sıra numaralı oyuncuların galibi 3 sıra numarasına sahip oyuncu ile eşleşir.
- 5 kart elde ederek maçı kazanan oyuncular 2.tura çıkar. Kaybeden oyuncular elenir. Aynı grupta yer alan oyuncular 2.tur için birbirleri ile eşleşirler. Karşılaşma listesi hakem heyeti tarafından ilan panosuna asılır. Tıpkı 1.turda olduğu gibi 3.- 4. ve 5.tur karşılaşmaları sırasıyla yapılır ve 6. tura kadar karşılaşmalar yönergeye uygun olarak yapılır (katılımcı sayısına göre tur sayıları farklılık gösterebilir).
- Karşılaşmalar hakem heyetinin karar verdiği şekil (5) sayısınca ve tek maç eleme usulü olarak yapılır. Maçı kaybeden kişi elenir. Kazanan kişi bir üst tura çıkar. Oyun eğer berabere biter ise (Final Grubu için geçerli değildir) oyuncular 1.uzatma setini oynarlar. Tekrar berabere biterse 2. Uzatma setini oynarlar. Bu uzatma setinde de galip çıkmaması durumunda hakemin belirleyeceği şekilde kura çekilişi yapılır ve maçın galibi belli olur.
- 5.tur karşılaşmaları sonucunda galip gelen oyuncular yarı final grubunu belirler. Yarı final grubunda da aynı şekilde karşılaşmalara devam edilir. Karşılaşmalar sonucunda galip gelen 3 veya 4 kişi final grubunu oluşturur (katılımcı sayısına göre final grubuna çıkan oyuncu sayısı veya tur sayısı farklılık gösterebilir).
- İşte bu 3 veya 4 kişinin bir numarası olur, bu numaralar hakem heyeti tarafından belirlenir ve yine torba içinde yer alan 3 veya 4 numaranın kurasını hakem heyeti çeker.
- Final Grubunda yer alan oyuncular birbirleriyle karşılaşır.
- Her yarışmada yukarıda belirtilen usuller doğrultusunda yarışmacı sıralamaları belirlenir.
- Yarışma esnasında yarışmacılar arasında yaşanabilecek bir anlaşmazlık durumunda konuyla hakemler ilgilenir.
- Kayıt kontrol süresinden sonra gelen sporcular geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin son grubuna eklenerek dâhil edilirler. Birinci tur başladıktan sonra gelen sporcular bir sonraki tura alınırlar.
- Katılımcı sayısına göre tur sayısını ve eşlendirme sistemini değiştirmeye başhakem yetkilidir. Böylesi bir durumda yeni program teknik toplantıda duyurulur.

3. RİZE BİLSEM ZEKÂ OYUNLARI YARIŞMASI KUTU OYUNLARI

01.01.2006 - 31.12.2008 Tarihleri Arasında

Doğan Sporcular İçin Katılabilecekleri Kategoriler

REVERSI

“Reversi oyunu nasıl oynanır?” videosu www.tazof.org.tr web sitesinden izlenebilir.



- Reversi özel taşlarla oynanır, bu taşların bir tarafı siyah, diğer taraf beyazdır. Başlangıçta oyun tahtasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş koyulur.
- Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi, kura yöntemi ile belirlenir.
- Oyuncu eğer hamle yapacaksa, 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 gerekiyor.
- 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.
- Oyuncu mevcut durumda rakibin hiç bir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geçer. Aynı kural, rakip için de geçerlidir. Her iki oyuncunun da pas dediği durumda oyun otomatik olarak biter. Tüm kareler dolduğunda veya geçerli bir hamle yapılamaz hale geldiğinde oyun biter.
- Oyun alanında bulunan 64 karenin rakibine göre daha fazlasını kendi rengi ile kaplayan oyuncu oyunu kazanır.
- Turnuva, İsviçre eşlendirme sistemi ile yapılacak olup turnuvada eşlendirme programı olarak Swiss Manager Unicode yazılımı kullanılacaktır.
- Turnuva 6 tur olacak olup katılıma göre tur sayısını ve saatlerini değiştirme yetkisi başhakeme aittir. Tur sayısı ve saatlerinde yapılacak herhangi bir değişiklik teknik toplantıda ilan edilir. (katılımcı sayısına göre tur sayıları farklılık gösterebilir).
- Sporcular karşılaştığı her rakip ile 1 set maç yapacak olup kazanan 1, kaybeden 0, berabere kalan ise 0,5 puan alır.
- Birinci tur eşlendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen sporcular geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dahil edilecektir (ilk 15 dakika için geçerlidir).
- Birinci tur başladıktan sonra gelen sporcular bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilerek eşlendirmeye devam edilecektir. İkinci tur eşlendirmesi duyurulduktan sonra yarışmaya yeni sporcu alınmaz

PENTAGO

“Pentago oyunu nasıl oynanır?” videosu www.tazof.org.tr web sitesinden izlenebilir.



- Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir.
- İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kere de 4 parçadan birini oyuncu kendi saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır.
- 4 parçadan içinde bilye olan tablanın çevrilmesi gereklidir, boş tabla çevrilemez.
- İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncuya sıra geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5' li olarak sıralayan ilk oyuncu kazanır.
- Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5' li bilye oluşturamadıysa oyun berabere biter.
- Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi taşlarını hem de rakibinin taşlarını 5' lerse, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.
- Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin taşlarını 5' lerse, taşları 5' lenen oyuncu oyunu kazanır.
- Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanabilir.
- Turnuva, İsviçre eşleştirme sistemi ile yapılacak olup turnuvada eşleştirme programı olarak Swiss Manager Unicode yazılımı kullanılacaktır.
- Turnuva 6 tur olacak olup katılıma göre tur sayısını ve saatlerini değiştirme yetkisi başhakeme aittir. Tur sayısı ve saatlerinde yapılacak herhangi bir değişiklik teknik toplantıda ilan edilir. (katılımcı sayısına göre tur sayıları farklılık gösterebilir).
- Sporcular karşılaştığı her rakip ile 1 set maç yapacak olup kazanan 1, kaybeden 0, berabere kalan ise 0,5 puan alır.
- Birinci tur eşlendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen sporcular geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dahil edilecektir (ilk 15 dakika için geçerlidir).
- Birinci tur başladıktan sonra gelen sporcular bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenecek eşlendirmeye devam edilecektir. İkinci tur eşlendirmesi duyurulduktan sonra yarışmaya yeni sporcu alınmaz.