



2019-2020 RİZE AKIL ve ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI ŞARTNAMESİ

Turnuvanın Amacı

Madde 1– Bu turnuva ile Rize ilindeki resmi ve özel ilk ve ortaokullardaki öğrencilerimizin düşünen, üreten ve karşılaştıkları problemlere çözümler bulabilen bireyler olarak yetişmesi, akıl ve zekâ oyunları ile yeteneklerinin geliştirilmesi, aralarındaki iletişim ve dostluk duygularının geliştirilmesi, vakitlerini daha verimli geçirmelerinin sağlanması amaçlanmaktadır.

Kategoriler ve Turnuva Katılım Şartları

Madde 2– Turnuva kategorileri ve turnuvaya katılım şartları aşağıdaki gibidir:

- Turnuvaya Rize ilindeki tüm resmi/özel ilkokul ve ortaokullarda öğrenim gören öğrenciler katılabilecektir.
- Turnuvaya katılacaklar ilkokul kategorisinde **Mangala, Q-Bitz, Equilibrio** ve **Pentago**; ortaokul kategorisinde ise **Kulami, Reversi, Mangala** ve **Pentago** oyunları ile yarışacaktır.
- Bütün kategorilere katılmak zorunlu olmayıp, okullar yarışmak istedikleri kategorilere başvuracaktır.
- Okullar **her oyuna bir öğrenciyle** katılım sağlayacaktır. Her öğrenci turnuvada tek bir oyuna katılabilir. Okullar adına turnuvaya katılacak öğrenciler, okul içinde yapılacak müsabakalar sonucunda belirlenecektir.
- Turnuvaya katılacak her öğrencinin bir danışman öğretmeni olacaktır. Bir öğretmen birden çok öğrenciye danışmanlık yapabilecektir.
- Belirtilen tarihe kadar RİSTA üzerinden kaydı yapılmayan öğrenciler turnuvaya katılamayacaklardır. Bu hususta sorumluluk okul müdürlüklerinde olacaktır.
- Oyunların oynama şekilleri <https://www.tazof.org.tr> adresinde yer alan “Oyunlar” menüsünden izlenecektir.

Başvuru Süreci

Madde 3– Başvuru süreci aşağıdaki gibi işleyecektir:

- Turnuvaya katılacak öğrencilerin başvuruları, turnuva takvimine göre ilgili okul müdürlükleri tarafından yapılacaktır.
- Başvuru için, <http://rize.meb.gov.tr/rista> adresinde yer alan **2019-2020 Rize Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası Başvuru Formunun** okul şifreleriyle giriş yapılarak doldurulması gerekmektedir.
- İlkokul ve ortaokulun bir arada olduğu kurumlar RİSTA girişlerini ayrı yapacaklardır.

Müsabakalar

Madde 4– Müsabaka süreci aşağıdaki gibi işleyecektir:

- Okullarını temsilen turnuvaya katılacak tüm öğrenciler kendi oyun kategorilerinde yarışma günü çekilecek kura ile eşleştirilecektir.
- Tüm müsabakalar bireysel olup takım yarışması yapılmayacaktır.
- Müsabakaların tamamı Fatma-Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezinde yapılacaktır.
- Müsabakalar sırasında her okul, öğrencileri için bir refakatçi öğretmen görevlendirecektir.
- Müsabakalarda kullanılacak oyunların tamamı Fatma-Nuri Erkan Bilim ve Sanat Merkezi tarafından temin edilecektir.
- Müsabakalara katılan öğrenciler ve refakat edecek öğretmenlerin, her bir oyun için turnuva programında belirtilen tarih ve saatte müsabaka alanında olmaları



gerekmektedir. Aksi halde yarışmacının tarafı olduğu maçı kaybettiği varsayılacak ve mazeretler dikkate alınmayacaktır.

- g) Müsabakalarda görev alacak hakemler Akıl ve Zeka Oyunları konusunda eğitim almış ve daha önce hakemlik yapmış öğretmenler arasından İl Milli Eğitim Müdürlüğünce görevlendirilecektir.

Turnuva ve Oyun Kuralları

Madde 5– Turnuva kuralları aşağıdaki gibidir:

- a) Turnuva her oyun için iki aşamalıdır. Normal şartlar altında grup aşamasıyla başlanacak ve tekli eleme turuyla devam edilecektir. Ancak, katılımcı sayısına göre **turnuva yürütme komisyonunun** kararıyla grup aşaması atlanarak doğrudan tekli eleme turuna geçilebilir. Katılımcı sayısı gereği bay geçilmesi gerekiyorsa, bay geçen oyuncu yaşı en küçük oyuncu olur.
- b) Grup aşamasında bir grupta yer alan yarışmacı sayısı turnuvaya başvuran yarışmacı sayısına göre 3, 4 veya 5 kişilik olabilecektir.
- c) Grup aşamasında maçlar 3 set halinde oynanacaktır. Kazanan taraf 2 puan alacak, kaybeden taraf ise puan alamayacaktır. Beraberlik halinde her iki taraf da 1 puan alacaktır.
- d) Her yarışmacı, grubunda bulunan diğer tüm yarışmacılarla 1 kez maç yapacaktır. Tüm maçların tamamlanmasının ardından grup içindeki sıralama puan üstünlüğüne göre belirlenecektir. Puanların eşit olması halinde set averajı üstünlüğü, eşitliğin devam etmesi halinde sırasıyla hamle sayısının azlığı (Pentago oyunu için), pul (Mangala, Kulami, Reversi oyunları için) veya zaman (Q-Bitz, Equilibrio oyunları için) averajı üstünlüğü, sınıfı küçük olanın üstünlüğü ve yaşı küçük olanın üstünlüğü sıralamayı belirleyecektir.
- e) Grup müsabakalarında rakibi maça katılmayan yarışmacı 3 seti de kazanmış sayılacaktır. Bu tür maçlar hamle, pul veya zaman averajını etkilemeyecektir.
- f) Grup birincileri doğrudan tekli eleme turuna geçecek olup, toplam birinci sayısının **2'nin kuvveti olan bir sayı olması halinde** grup ikincileri yarışmaya devam edemeyeceklerdir. Grup birincilerinin sayısı **2'nin kuvveti olan bir sayı değilse**, grup ikincileri kendi aralarında puan ve averaja göre sıralanacak ve tekli eleme turunda yarışacak yarışmacı sayısını 2'nin kuvveti olan bir sayıya tamamlayacak kadar grup ikincisi tekli eleme turlarına katılabilecektir. Yani, (grup birincilerinin sayısı) + (en iyi grup ikincileri) = 2^n şartını sağlayacak kadar grup ikincisi tekli eleme turuna geçecektir.
- g) Tekli eleme turunda müsabakayı kaybeden yarışmacı elenecektir. Yalnızca, son 4'e kalan oyuncular arasında oynanan yarı final müsabakalarında kaybeden yarışmacılar kendi aralarında 3.'lük ve 4.'lük maçı yapacaklardır. Final müsabakasında kaybeden oyuncu ise 2. olacaktır.
- h) Tekli eleme turlarındaki müsabakalar esasen 3 set üzerinden oynanacak olup maçın 2-0'a gelmesi halinde 3. set oynanmayacaktır. 3 set sonunda en çok seti kazanan yarışmacı rakibini elemiş olacaktır. Oynanan 3 set sonunda eşitlik bozulmazsa en fazla 2 eşitlik bozma seti oynanacak, yine de eşitliğin bozulmadığı hallerde sırasıyla sınıfı küçük olan ve yaşı küçük olan yarışmacı rakibini eleyecektir.
- i) Tekli eleme müsabakasına katılmayan yarışmacı doğrudan elenecektir.



Madde 6– Oyun kuralları aşağıdaki gibidir:

a) **MANGALA:**



- İki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. 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 kimin başlayacağına kura ile karar verilir.

- Oyunda 4 temel kural vardır:

1. TEMEL KURAL: Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde 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. 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. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez. Oyun seti bittiğinde oyuncular hazinelerindeki taşları sayarlar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

“Nasıl Oynanır?” videosu www.tazof.org.tr adresinden izlenebilir.



b) PENTAGO:



- Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir.
- İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kerede 4 parçadan birini 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 set 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.

“Nasıl Oynanır?” videosu www.tazof.org.tr adresinden izlenebilir.

c) Q-BITZ:



- Yarışma başlamadan önce tabladaki tüm küpler boşaltılır.
- Küplerini istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu seti kazanır.
- İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı “Bitirdim” diye masa hakemine haber verir. Hakem kontrollerini yaptıktan sonra istenen şekil doğru yapılmış ise onay verir ve oyuncu seti kazanır. “Bitirdim” diyen oyuncunun şekli onaylanmaz ise bu oyuncuya grup aşamalarında ise +10 saniye ceza uygulanır. İnceleme sırasında diğer oyuncu şeklini doğru tamamlarsa seti bu oyuncu kazanır, tamamlayamazsa oyun kaldığı yerden devam eder. Eleme turlarında süre cezası olmayıp, aynı oyun içindeki 3. hatada oyuncu diskalifiye edilir.
- Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

“Nasıl Oynanır?” videosu www.tazof.org.tr adresinden izlenebilir.



d) EQUILIBRIO:



- Oyuncular kendilerinden istenen şekli verilen parçalarla oluşturmaya çalışırlar. Parçaları istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu seti kazanır.
- İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı “Bitirdim” diye masa hakemine haber verir. Hakem kontrollerini yaptıktan sonra istenen şekil doğru yapılmış ise onay verir ve oyuncu seti kazanır. “Bitirdim” diyen oyuncunun şekli onaylanmaz ise bu oyuncuya grup aşamalarında ise +10 saniye ceza uygulanır. İnceleme sırasında diğer oyuncu şeklini doğru tamamlarsa seti bu oyuncu kazanır, tamamlayamazsa oyun kaldığı yerden devam eder. Eleme turlarında süre cezası olmayıp, aynı oyun içindeki 3. hatada oyuncu diskalifiye edilir.
- Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

“Nasıl Oynanır?” videosu www.tazof.org.tr adresinden izlenebilir.

e) KULAMI:



- Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir.
- 8x8 hazne olacak biçimde oluşturulan oyun tablasında ilk bilye istenilen hazneye yerleştirilebilir. Daha sonra oyuncuların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir:
- Bilyeler rakibin oynadığı bilyenin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir. Hamle yapan oyuncu bilyesinin üstüne pulunu yerleştirir.
- Rakibin bilye yerleştiği tabla üzerine ilk seferde bilye yerleştirilemez, üzerinde pul olan bilyenin olduğu tablaya/adacığa bilye yerleştirilemez, pul üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.
- Oyuncu bir önceki elde bilyesini yerleştiği tabla üzerine bir sonraki elde bilyesini yerleştiremez.



- Bilyeler arasında boşluk olabilir. Oyuncular kurallar dâhilinde istedikleri hazneye bilye yerleştirebilirler.
- Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yer kalmadığında set biter.
- 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 vektörel puan hesaplanır. Aynı renkteki bir taşın birden fazla vektörel puanı olabilir, buna göre puanlama yapılır (vektörel puanlama).
- 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 (en büyük alan puanlaması).
- Son olarak oyuncuları tablaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduğu tablalar alınmaz. Puanlar tabladaki bilye sayısına göre değil hazne sayısına göre verilir. Örneğin 4 hazneli bir tablanın puanı 4 olur (adacık/ tabla puanlaması) Oyun sonunda üç farklı puanlama türü elde edilir; vektörel, en büyük alan ve adacık/tabla puanlaması. Siyah ve kırmızı bilyelere ait bu üç puanlama yapıldıktan sonra alt alta yazılarak toplanır. En yüksek puanı olan oyuncu seti kazanır.

“Nasıl Oynanır?” videosu www.tazof.org.tr adresinden izlenebilir.

f) **REVERSI:**



- Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi, kura yöntemi ile belirlenir.
- Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş konur. 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 gerekmektedir. Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölümler, 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. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiçbir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer.
- Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa, bu durum hakkında "Hamle yapamıyoruz" mesajıyla bilgilendirilir ve hamle sırası "boş" bir hamle yaparak rakibine geçer. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geçer. Üstteki 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 bitiminde tabla üzerinde en çok rengi görünen kazanır.

“Nasıl Oynanır?” videosu www.tazof.org.tr adresinden izlenebilir.



g) Karşılıklı hamlelerle oynanan Mangala, Pentago, Kulami ve Reversi oyunlarının her birinde hamle yapma süresi 30 saniyedir. Bu süre dolduğunda hakem oyuncuyu uyarır ve hamle yapması için 5 saniye daha verir. Grup aşamalarında bu süre içinde de hamle yapılmazsa geçen her 5 saniyede oyuncuya Mangala, Kulami ve Reversi oyunları için -3 pul; Pentago oyunu için +1 hamle ceza yazılır. Hamle süresi 1 dakikayı aşarsa oyuncu seti kaybeder. Eleme turlarında her 5 saniye uyarı cezası anlamına gelir ve aynı oyunda 3 uyarı cezası alan oyuncu diskalifiye olur.

h) Hamle süreleri ve cezalar gerekli görüldüğü takdirde turnuva yürütme komisyonunca değiştirilebilir.

i) Reversi oyununda hamlesini yaptıktan sonra uygun taşları çeviren oyuncu, tüm çevirmeleri yaptıktan sonra “Hamlem bitti” der. “Hamlem bitti” diyen oyuncu, çevirmesi gereken taşları olsa bile çeviremez, hakem bu duruma müdahale edemez. Yarışmacının hakkı bittiği için oyun devam eder.

Turnuva Programı

Madde 7– Turnuva programı aşağıdaki şekilde olacaktır:

Kategori	Oyun	Müsabaka Tarihi	Müsabaka Saati
İlkokul	Mangala	11.02.2020	12.30
	Q-Bitz	12.02.2020	12.30
	Equilibrio	13.02.2020	12.30
	Pentago	18.02.2020	12.30
Ortaokul	Kulami	19.02.2020	12.30
	Reversi	20.02.2020	12.30
	Mangala	25.02.2020	12.30
	Pentago	26.02.2020	12.30

Ödüllendirme

Madde 8– (1) İl turnuvasında her kategoride dereceye giren öğrencilere İl Millî Eğitim Müdürlüğüne aşağıdaki ödüller verilecektir:

BİRİNCİ : Madalya + Hediye Çeki

İKİNCİ : Madalya + Hediye Çeki

ÜÇÜNCÜ : Madalya + Hediye Çeki

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

(3) Ödül töreni, yarışmalarda final müsabakalarının bitiminden sonra yapılacaktır.

(4) Turnuva sonucunda her bir kategoride il birincisi olan öğrenciler, Millî Eğitim Bakanlığı Temel Eğitim Genel Müdürlüğü ve Tüm Akıl ve Zekâ Oyunları Federasyonu iş birliğiyle 7-9 Nisan 2020’de Antalya’da düzenlenecek *Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında* ilimizi temsil etmeye hak kazanacaktır.

(5) İl birincisi olan öğrencilerin *Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasına* katılmak istememeleri durumunda sıralamadaki diğer öğrencilere teklif götürülecektir.



Turnuva Takvimi

Madde 9– Turnuva takvimi aşağıdaki şekilde olacaktır:

Yapılacak İş ve İşlemler	Tarih
Turnuva için şartname hazırlanması ve onay süreci	7-8 Ekim 2019
Şartnamenin ilçe ve okullara duyurulması	9-11 Ekim 2019
Turnuvaya katılacak öğrencilerin belirlenmesi için okullar düzeyinde turnuvaların yapılması	14 Ekim 2019-31 Aralık 2019
Turnuvaya katılacak öğrenci ve danışman öğretmen bilgilerinin RİSTA modülüne girilmesi	01-17 Ocak 2020
İl müsabakalarının yapılması	11-26 Şubat 2020
Ödül Töreni	2-7 Mart 2020
Antalya’da yapılacak Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası müsabakaları	7-8-9 Nisan 2020

Diğer Hususlar

Madde 10– Bu şartnamede belirtilmeyen ve turnuva sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar “**Turnuva Yürütme Komisyonu**” tarafından verilecektir.