



ÇANKIRI İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
19 MAYIS ATATÜRK'Ü ANMA, GENÇLİK VE SPOR BAYRAMI
LİSE ÖĞRENCİLERİ ARASI ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI YÖNERGESİ

KATEGORİLER VE TURNUVAYA KATILIM ŞARTLARI

1. Turnuvaya Çankırı'daki tüm resmî/özel liselerde öğrenim gören tüm 9, 10, 11 ve 12. Sınıf öğrencileri katılabilecektir.
2. Turnuva, iki ayrı kategoride gerçekleştirilecek olup “**Mangala**” ve “**Reversi**” oyunları ile yarışılacaktır.
3. Katılım şartlarını taşımadığı belirlenen öğrenciler, başvurularını zamanında yapmış olsalar dahi turnuvada yarışamayacaklardır.

BAŞVURU SÜRECİ

Turnuvaya katılmak isteyen öğrenciler başvurularını, en geç **16 Mayıs 2022 Pazartesi günü 17.00'ye kadar** online olarak <https://forms.gle/VbBs2CiBdQZ68FX67> adresinden yapacaklardır. Online başvuruda sorun yaşayan öğrenciler okul müdürlükleri ile irtibat kurarak turnuva kayıtlarının yapılmasını sağlayabileceklerdir.

TURNUVA SÜRECİ

Turnuva ile ilgili iş ve işlemler Çankırı Gazi Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi koordinasyonunda yürütülecektir.

ÖDÜLLER

Turnuvanın her iki kategorisinde (Mangala ve Reversi)

Birincilik Ödülü	: 750 TL ve Madalya
İkincilik Ödülü	: 500 TL ve Madalya
Üçüncülük Ödülü	: 250 TL ve Madalya

MÜSABAKALAR

1. Turnuva, **19 Mayıs 2022 Perşembe günü saat 13.30'da** başlayacak ve “**Karatekin Parkında**” gerçekleştirilecektir. Hava muhalefeti olması durumunda turnuva “Atatürk Kültür Merkezinde” gerçekleştirilecektir.
2. Turnuva katılımcıları müsabaka günü kendileri tek başlarına veya ebeveynleri/danışman öğretmenleri ile birlikte turnuvanın yapılacağı yere gelebilirler.
3. Turnuvaya katılmak üzere başvuran oyuncular kendi kategorilerinde çekilecek kura ile eşleştirilecektir.
4. Turnuva günü saat 13.30'a kadar turnuva alanında yapılacak olan kayıt/yoklama işlemini yaptırmayan oyuncular müsabakalara katılamayacaktır. Bu nedenle işlemlerin tamamlanabilmesi için en geç saat 13.15'te turnuvanın yapılacağı alanda hazır bulunulmalıdır.
5. Müsabakalar sırasında refakatçi/danışman öğretmenler ve öğrenci velileri kendilerine ayrılan alanda bekleyecek, müsabakaların yapılacağı alana kesinlikle alınmayacaktır. Müsabaka alanına girmekte ısrar etmeleri halinde sorumlu oldukları öğrenci diskalifiye edilecektir.



- 6.** Oyuncuların müsabakalar esnasında çekilecek fotoğrafları ve videoları İl Milli Eğitim Müdürlüğünün sosyal medya hesaplarında ve turnuva katılımcılarına özel kurulacak gruplarda paylaşılacağından oyuncuların velilerinin/öğretmenlerinin müsabaka alanına girip fotoğraf/video çekme talepleri karşılanmayacaktır.
- 7.** Oyuncular yaşayacakları sıkıntılar için oyun esnasında itirazlarını anında hakemlere yapacaklar ve karar verilmesini sağlayacaklardır. Oyun tamamlanıp hakemler tarafından sonuç ilan edildikten sonra yapılan itirazlar değerlendirmeye alınmayacaktır.
- 8.** Müsabaka sonuçları hakemler tarafından sonuç tutanaklarına işlenecek ve Turnuva Yürütme Komisyonu tarafından onaylanacaktır. Bu sonuçlar nihaidir ve itiraz edilemez.

TURNUVA KURALLARI

- 1.** Turnuva her oyun için elemeli turlardan oluşacaktır. Karşılaşan iki oyuncudan kazanan bir üst tura çıkarak oyuna devam ederken, müsabakayı kaybeden oyuncu elenecek ve turnuvadan ayrılacaktır.
- 2.** Son 4'e kalan oyuncular arasında oynanacak yarı final müsabakalarında kaybeden yarışmacılar kendi aralarında 3.'lük ve 4.'lük maçı yapacaklardır. Final müsabakasında kaybeden oyuncu ise 2. olacaktır.
- 3.** Katılımcı sayısına göre tek kalan oyuncu olursa, bay geçerek bir üst tura çıkacaktır.
- 4.** Turnuvada maçlar, Mangala oyununda **3 set** üzerinden, Reversi oyununda **1 set** üzerinden oynanacaktır.
- 5.** Mangala oyununda 3 set sonunda en çok seti kazanan oyuncu rakibini elemiş olacaktır. Oyunun 2-0'a gelmesi halinde 3. set oynanmayacaktır. 3 set sonucunda beraberlik olması halinde 1 uzatma seti oynanacaktır. Uzatma setinin sonucunda beraberlik bozulmazsa hakem tarafından yapılacak kura işlemi ile bir üst tura çıkacak oyuncu belirlenecektir.
- 6.** Reversi oyununda set tamamlandıktan sonra tabla üzerinde siyah ve beyaz taşların eşit olması durumunda beraberliği bozmak için hakem tarafından yapılacak kura işlemi ile bir üst tura çıkacak oyuncu belirlenecektir.
- 7.** Rakibi maça katılmayan oyuncu oyunu kazanmış sayılacak ve bir üst tura çıkacaktır.
- 8.** Centilmenlik dışı ve oyun ahlakına aykırı davranan oyuncular hakemler tarafından uyarılacaktır. Uygulanacak yaptırım, oyuncunun davranışına göre Turnuva Yürütme Komisyonu tarafından belirlenecektir.
- 9.** Bu yönergede yazılı olmayan durumlarda Turnuva Yürütme Komisyonunun vereceği kararlar geçerli olacaktır.
- 10.** Turnuvaya katılan tüm oyuncular bu kuralları kabul etmiş sayılır.

OYUN KURALLARI

Çankırı İl Milli Eğitim Müdürlüğü 19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı Lise Öğrencileri Arası Zekâ Oyunları Turnuvasında uygulanacak olan oyun kuralları aşağıdaki gibi olacaktır:

Mangala

- 1.** Geleneksel Türk Zekâ ve Strateji Oyunu Mangala iki kişi ile oynanır. Oyun tablası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır.
- 2.** Oyundaki 48 taş her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtılarak başlangıç pozisyonu alınır. 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.



- 3.** Eşleştirmeler sonucunda oluşacak sıralamada adı ilk sırada yazılı olan oyuncu 1. sete başlar. 2. sete ilk turda 2. olarak başlayan oyuncu başlar. 3. sete ise ilk sette başlayan oyuncu başlar.
- 4.** Başlama hakkına sahip olan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taşı avucuna alır. **Avucunun içindeki taşları rakibinin görebileceği bir şekilde diğer eliyle kuyulara dağıtmaya başlar.** 1 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.
- 5.** 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.
- 6.** 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.
- 7.** 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 oyuncular hazinelerindeki taşları sayarlar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur. Kazanan oyuncuya 1 puan, rakibine 0 puan yazılır. Beraberlik durumunda her iki oyuncuya da 0,5'er puan yazılır.

*** Dikkat Edilmesi Gereken Kurallar:**

- a)** Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.
- b)** Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.
- c)** Oyuncu itiraz edecekse hamle yapılır yapılmaz hemen elini kaldırarak oyunu durdurmalı ve hakemi çağırmalıdır. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- d)** Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dâhilinde bir hamle yapmadığında durum rakip oyuncu tarafından hemen hakeme bildirilir ve hatalı davranan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. uyarı cezasını alırsa oyunu kaybetmiş sayılır.

“Mangala Nasıl Oynanır?” videosu <https://youtu.be/CaEuYI8qLW4> bağlantısından izlenebilir.

Reversi

- 1.** Eşleştirmeler sonucunda oluşacak sıralamada adı ilk sırada yazılı olan oyuncu siyah taşları alır ve oyuna başlar.
- 2.** Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye oyun kılavuzunda olduğu gibi sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz olmak üzere dört taş konur.
- 3.** Hamle sırası gelen oyuncu, son koyduğu taşı merkez taş kabul eder. Merkez taşı ile dikey, yatay ve çaprazda bulunan kendi taşları arasındaki rakip taşların tamamını kendi rengine çevirir.



4. 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. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur.
5. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa “pas” der ve hamle sırası rakibe geçer.
6. Oyuncu kurallar dâhilinde hamle yapamadığı her el “pas” diyerek hamle sırasını rakibe verir.
7. Oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa “pas” demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır.
8. İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.
9. Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok taşa sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

*** Dikkat Edilmesi Gereken Kurallar:**

- a) Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.
- b) Oyuncu itiraz edecekse hamle yapılır yapılmaz hemen elini kaldırarak oyunu durdurmalı ve hakemi çağırmalıdır. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- c) Oyuncu hamle yaptığında kurallar dâhilinde çevirebileceği tüm taşları çevirmek zorundadır. Çevirmediği takdirde bu durum rakip tarafından hakeme bildirilir ve hakem bu durumu kural dışı olarak kabul eder. Hakem, oyuncuya 1 uyarı cezası verir. Kural dışı hareket uyarısı alan oyuncu kurallar dâhilinde tüm taşlarını çevirir, çevirmediği takdirde rakibin hakeme bildirimini sorununda bir uyarı cezası daha verilir. Oyuncu 3. uyarı cezasını alırsa oyunu kaybetmiş sayılır. Eğer durum rakip tarafından hakeme bildirilmezse hakem oyuna müdahale etmez, oyun devam eder. Kural dışı durumlarda hakem oyuncuya çevireceği taşların yönünü göstermez.

“Reversi Nasıl Oynanır?” videosu <https://www.youtube.com/watch?v=HSzcWMQDBi4> bağlantısından izlenebilir.

