



ERTUĞRUL GAZİ İLKOKULU ZEKA OYUNLARI TURNUVASI

AMAÇ:

Öğrencilerimizin analitik düşünme, strateji geliştirme, doğru karar verme ve bilişsel becerilerini arttırmak ve centilmence mücadele etme becerisini kazandırmak.

TURNUVANIN DAYANAĞI:

Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği.

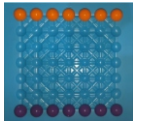
KAPSAM:

Okulumuz 1, 2, 3. ve 4. sınıflardaki tüm şubeler 5 oyuncudan oluşan takım halinde katılacaklardır.

UYGULANIŞI:

1. Turnuvaya katılım için sınıf içi ön eleme sınıf öğretmenleri tarafından yapılacaktır.
2. Her zümre düzeyinde ayrı olarak turnuva düzenlenecektir.
3. Her şubeden takım halinde 5 öğrenci turnuvaya katılacaktır.
4. Her şubeden turnuvaya katılacak 5 oyuncunun her biri ayrı bir oyun türü ile turnuvaya dahil olacaktır. (Örneğin mangala oyuncusu, penta go oyuncusu vb.)
5. Takımdaki her oyuncu kendi şubesi dışındaki diğer tüm şubelerdeki oyuncular ile oyuncusu olduğu oyunu oynayacaktır. (Örneğin: 3. sınıflarda Mangala oyuncusu 4 mangala oyunu oynayacaktır.)
6. Oyunlar sonucunda galip oyuncu 1 puan, kaybeden oyuncu 0 puan ve beraberlik halinde ise her iki oyuncu da 0,5 puan alacaklardır.
8. Tüm oyunlar tamamlandıktan sonra aynı takımdaki oyuncuların puanları toplamları turnuva derecelerini belirleyecektir. Turnuva sonu değerlendirmesi takım halinde yapılacaktır.
9. Turnuvada oynanacak oyunlar ve kurallar önceden bildirilmek üzere değiştirilebilecektir.
10. İtiraz kurulu oluşturulmayacak olup, hakem kararları kesindir.
11. Her zümrede birinci olan takımlar ödüllendirilecektir. Ayrıca her oyun türü en iyi performans gösteren oyunculardan (Her oyun türünden bir öğrenci) ilçe turnuvasına katılımı sağlanacaktır.

TAKIM OYUNCULARI	4. SINIFLAR	3. SINIFLAR	2. SINIFLAR	1. SINIFLAR
TURNUVA TARİHİ	15 Ocak 2024	16 Ocak 2024	17 Ocak 2024	18 Ocak 2024
TURNUVA SAATİ	Saat: 10.00	Saat: 13.00	Saat: 10.00	Saat: 13.00
1. OYUNCU	MANGALA	MANGALA	MANGALA	MANGALA
2. OYUNCU	Q-BITZ	Q-BITZ	Q-BITZ	Q-BITZ
3. OYUNCU	EQUILIBRIO	EQUILIBRIO	EQUILIBRIO	EQUILIBRIO
4. OYUNCU	PENTA GO	PENTA GO	PENTA GO	PENTA GO
5. OYUNCU	KÜRE	KÜRE	KÜRE	KÜRE



TURNUVA GÖREVLİLERİ:

Turnuva Koordinatörü : **Serkan CEBECİ** (Müdür Yardımcısı)

Turnuvaya katılacak oyuncuların isim bilgileri sınıf öğretmenleri tarafından **10 Ocak 2023 Çarşamba** gününe kadar turnuva koordinatörüne bildirilecektir.

Turnuva Hakemleri:

- 1.Sınıf Düzeyi Turnuva Hakemleri : 2. sınıf öğretmenleri
- 2.Sınıf Düzeyi Turnuva Hakemleri : 1. sınıf öğretmenleri
- 3.Sınıf Düzeyi Turnuva Hakemleri : 4. sınıf öğretmenleri
- 4.Sınıf Düzeyi Turnuva Hakemleri : 3. sınıf öğretmenleri ve Atakan TÜRKMEN



PENTA GO TURNUVA OYUN KURALLARI

1. Oyuna her zaman siyah renge sahip olan oyuncu başlar.
2. İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan oyuncu içinde bilye bulunan parçalardan herhangi birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. Boş tabla çevrilemez.
3. Bilyenin konulmasının ardından parçanın çevrilmesi ile hamle tamamlanmış olur.
4. Hamlede olan oyuncu hamlesini tamamladıktan sonra sıra rakibine geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5 ve daha fazla olarak sıralayan ilk oyuncu oyunu kazanır. Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5 ve daha fazla bilye sıralayamadıysa oyun berabere biter.
5. Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi bilyelerini hem de rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla olacak şekilde sıralıyorsa, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.
6. Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla sıralarsa, rakip oyuncu oyunu kazanır.
7. Oyuncu bilyesini tablaya koyduğu anda o hamleyi yapmış sayılır. Bilyesini geriye alamaz.
8. Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup, 2 seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur ve her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Oyunculardan herhangi birinin 2 puana ulaşması durumunda 3. setin oynanmasına izin verilmez. Beraberlik durumunda uzatma seti oynanmaz.
9. Turnuva sırasında oyunculardan herhangi birinin taşının yanlışlıkla oyun sahası dışına çıktığı durumlarda, oyuncular bu durumu hakeme bildirmek zorundadır. Böyle bir durumda dışarıya çıkan taş ya da taşlar yalnızca hakem tarafından yerine konulacaktır.
10. Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında durum rakip oyuncu tarafından hakeme bildirilir ve hamlede olan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu **3. uyarı cezasını** alırsa o turu kaybetmiş sayılır. (Tur süresince herhangi bir sette ya da ya da farklı farklı setlerde yapılacak kural dışı durumların toplamda 3 olması durumunda tur kayıp ilan edilecektir.)
11. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
12. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir

KÜRE TURNUVA OYUN KURALLARI

1. Oyun, oyuncuların taşlarını başlangıç sırasına dizmesiyle başlar.
2. Oyuna her zaman mor/siyah renkli oyuncu başlar. Hangi oyuncunun mor/siyah renkli taşı seçeceği turnuvada uygulanacak eşlendirme sistemine göre belirlenir.
3. Başlangıç sırasında bulunan taşlar yalnızca ileriye ya da çapraza doğru hareket edebilir.
4. Başlangıç sırasından ayrılan taşlar bir daha başlangıç sırasına geri dönemez.
5. Başlangıç sırasının haricindeki taşlar ileri, geri veya çapraza doğru bir birim hareket edebilir. Yatay yönde hareket yapılamaz. (Yapılacak bu hamle madde 4'ü ihlal edemez.)
6. Bir oyuncunun taşları, dikey, yatay ya da çaprazda dörtlü olamaz. Taşların sıralı ya da aralıklı olması bu durumu değiştirmez.
7. Rakibin taşını kendi taşlarının arasına sıkıştıran oyuncu rakip taşı alır ve oyun alanı dışına çıkartır.
8. Sırası gelen oyuncu, rakibine ait iki taşın arasına hamle yaptığında oyun sırası rakibine geçer, rakip oyuncu araya giren taşı alamaz.
9. Oynanan hamle ile hem mor/siyah hem de turuncu/beyaz taşlar arada kalıyorsa, hamleyi yapan oyuncu arada kalan taşı alır.
10. Rakibinin dört taşını oyundan çıkartan oyuncu oyunu kazanır.
11. Oyuncu, dokunduğu taşı oynamak zorundadır. Dokunduğu taşı oynamamakta ısrar eden oyuncu uyarı cezası alır. Uyarı cezasından sonra oyuncunun dokunduğu taşı oynaması istenir. Dokunduğu taş ile kurallı bir hamle gerçekleştirilemediği durumlarda oyuncunun başka bir taş ile oynamasına izin verilir.
12. Oyuncu oynamak istediği taşı eline alarak hamle yapmak istediği kuyuya bırakır. Oyuncu elindeki taşı kuyulardan herhangi birine dokundurduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Yapılan hamle kurallara uygun olmadığı durumlarda, hamle geri alınır, oyuncuya uyarı cezası verilir ve dokunduğu taş ile tekrar hamle yapması istenir.
13. Oyunculardan herhangi birisi taşlarını yatay, dikey veya çapraz doğrultuda toplamda dört adet yaparsa, kural dışı durum nedeniyle bir uyarı cezası alır ve oyuncu taşını geri alarak kurallı bir hamle yapar.
14. Birden fazla taşı hareket ettiren oyuncu bir uyarı cezası alır, oyuncunun yaptığı kural dışı hamle geri alınarak dokunduğu taş ile kurallı bir hamle yapması istenir.
15. Üç uyarı alan oyuncu oyunu kaybeder. (Kural dışı durumların aynı sette ya da farklı setlerde olması durumu değiştirmez. Kural dışı durumların toplamının 3 olması yeterlidir.)
16. Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
17. Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan oyuncu oyunu kazanmış sayılır. İlk 2 setin aynı oyuncu tarafından alınması durumunda üçüncü set oynanmaz.
18. Turnuva sırasında oyunculardan herhangi birinin taşının yanlışlıkla oyun sahası dışına çıktığı durumlarda, oyuncular bu durumu hakeme bildirmek zorundadır. Böyle bir durumda dışarıya çıkan taş ya da taşlar yalnızca hakem tarafından yerine konulacaktır.
19. Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı ile ilgili detaylar teknik toplantıda katılımcılara aktarılır.

EQUILIBRIO TURNUVA OYUN KURALLARI

1. Turnuva başlamadan önce tüm geometrik şekillerin tam olup olmadığı kontrol edilir ve masa üzerinde sınırlandırma olmaksızın yerleştirilir. Masa üzerinde yapılacak düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.
2. Turnuvada yarışmacılara kitapçıkta yer alan dizilimlerden 41. Sayfaya kadar olan şekiller sorulacak olup (41. Sayfa sorulmayacak) Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında kitapçık dışından da şekillere yer verilebilir.
3. Yarışmacılar kendilerinden istenen şekli verilen parçalarla oluşturmaya çalışırlar. Parçaları istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk yarışmacı 1 puan alır.
4. Bir turda 3 şekil kartı uygulanır. Her bir kart 1 puan değerinde olup, en fazla puanı alan yarışmacı İsviçre Sistemine göre 1, diğer oyuncu 0 puan alır.
5. Tur, hakemin yapılacak olan şeklin numarasını söylemesi ile başlar. Hakem şeklin numarasını söylemesinin ardından oyuncular o şeklin yer aldığı sayfayı kitapçıklardan açar ve dizilime başlar. Hakem, oyuncuların kitapçığını açmadan dizilime başlamasına izin vermez.
6. Dizilim sırasında oyun parçalarının masadan zemine düşmesi, uzaklaşması vb durumlar oyuncunun sorumluluğunda olup oyuncu, düşen parçaları toplayarak dizilime devam eder.
7. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı 'Bitirdim' diyerek el kaldırır ve masa gözlemcisi/ hakemine haber verir. Bu sırada diğer yarışmacı/yarışmacılar dizilime devam eder. Gözlemci veya hakemler kontrollerini yaptıktan sonra oyuncu tarafından yapılan şekil, verilen kart ile eşleşiyorsa hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder.
8. Oyunda dizilimini bitirmeden "bitirdim" diyen, kitapçığını açmamakta ısrarcı olan ya da centilmenlik dışı harekette bulunan oyuncu uyarı cezası alır. Bir turda 2. uyarı cezasını alan oyuncu o turu kaybeder. (3 kartlık turun herhangi bir aşamasında toplamda 2 uyarı cezası alan oyuncu turu kaybeder)
9. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.
10. Belirli bir süre sonucunda istenilen şeklin yapılamaması halinde hakem oyuncular için "son 1 dakika şeklinde" uyarı verir. 1 dakika bitiminde hala şeklin yapılamaması halinde o şekil hesaplamaya katılmaz. Yerine yedek şekillerden biri sorularak kart seti 3'e tamamlanır.
11. Süre ölçümünde zamanlayıcılar (kum saati, kronometre vb.) kullanılır.

Q-BITZ TURNUVA OYUN KURALLARI

1. Turnuva başlamadan önce tabladaki tüm küpler boşaltılır.
2. Boşaltılan küplerin tabla dışındaki konum ve dizilimi hakkında herhangi bir sınırlandırma yoktur. Tabla dışında yapılan düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.
3. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı 'Bitirdim' diyerek el kaldırır ve masa gözlemcisi/ hakemine haber verir. Bu sırada diğer yarışmacı/yarışmacılar dizilime devam eder. Gözlemci veya hakemler kontrollerini yaptıktan sonra oyuncu tarafından yapılan şekil, verilen kart ile eşleşiyorsa hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder.
4. Küplerini istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu 1 puan alır.
5. Bir turda 5 kart uygulanır. 5 kart sonucunda en yüksek puanı alan o turu kazanmış sayılır ve İsviçre sistemine göre oyunu kazanan 1, kaybeden 0 puan alır. İsviçre sisteminde, kaybeden oyuncu bir sonraki turda başka bir rakip ile oynamaya devam eder.
6. Oyunda dizilimini bitirmeden "bitirdim" diyen ya da centilmenlik dışı harekette bulunan oyuncu uyarı cezası alır. Bir turda 2. uyarı cezasını alan oyuncu o turu kaybeder. (5 kartlık turun herhangi bir aşamasında toplamda 2 uyarı cezası alan oyuncu turu kaybeder)
7. Oyun setleri rastgele hakem tarafından dağıtılır. Oyuncunun oyun setinin rengini seçme hakkı yoktur.
8. Oyunda hakem tarafından ortaya konulan kartı, herkes gördüğü taraftan yapar, kart çevrilmez.
9. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.
10. Belirli bir süre sonucunda istenilen şeklin yapılamaması halinde hakem oyuncular için "son 1 dakika şeklinde" uyarı verir. 1 dakika bitiminde hala şeklin yapılamaması halinde o şekil hesaplamaya katılmaz. Yerine yedek şekillerden biri sorularak kart seti 5'e tamamlanır.
11. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

MANGALA TURNUVA OYUN 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 Tur, 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. 2. Sete ilk sette oyuna 2. Olarak başlayan başlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu başlar.

Oyunda 4 temel kural vardır.

1. TEMEL KURAL: Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taşı 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 taşır. 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 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 tek 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 alıp, kendi hazinesine koyar.

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 kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.

b) Gözle sayılamayacak kadar çoklu gruplarda; 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) Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup, 2 seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur ve her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Oyunculardan herhangi birinin 2 puana ulaşması durumunda 3. setin oynanmasına izin verilmez. Beraberlik durumunda uzatma seti oynanmaz.

f) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

g) Turnuva sırasında oyunculardan herhangi birinin taşının yanlışlıkla oyun sahası dışına çıktığı durumlarda, oyuncular bu durumu hakeme bildirmek zorundadır. Böyle bir durumda dışarıya çıkan taş ya da taşlar yalnızca hakem tarafından yerine konulacaktır.

h) Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında durum rakip oyuncu tarafından hakeme bildirilir ve hamlede olan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır. (Tur süresince herhangi bir sette ya da ya da farklı farklı setlerde yapılacak kural dışı durumların toplamda 3 olması durumunda tur kayıp ilan edilecektir.)

i) Hakem setler 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.