6



**ŞIRNAK İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI TURNUVA YÖNERGESİ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **İL TURNUVASI** | **TURNUVA TARİHİ** | 27 Mart 2024 – 09.00 |
| **TURNUVA YERİ** | ŞIRNAK - Merkez |
| **İLÇELER İÇİN SON BAŞVURU TARİHİ** | 08 Mart 2024 – Cuma |
| **İLÇE TURNUVASI** | **TURNUVA TARİHİ** | 26 Şubat 2024 - 07 Mart 2024 |
| **OKULLAR SON BAŞVURU TARİHİ** | 23 Şubat 2024 Cuma - 17.00 |

**1- GENEL HÜKÜMLER**

* 1. Yönerge, Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası hükümleri ve takvimini içermektedir.
  2. Turnuva talimatları, prosedürleri ve uygulama yönergeleri DYS sistemi ile okullara iletilecek olup burada yer alan kurallar ve prosedürler geçerlidir.

## KATEGORİLER, KATILIM VE BAŞVURU

* + 1. **KATAGORİ:**
       1. Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası 10 kategoriden oluşacaktır. Kategoriler aşağıdaki gibidir:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **S.N.** | **OKULU** | **KATEGORİ**  **ADI** | **KATILABİLECEK ÖĞRENCİLER** |
| **1** | İlkokul | Mangala Pentago Equilibrio Q-Bitz  Küre | 1., 2., 3. ve 4. Sınıf Öğrencileri |
| **2** | Ortaokul | Mangala Reversi Pentago Kulami  Küre | 5., 6., 7. ve 8. Sınıf Öğrencileri |

## KATILIM:

* + 1. Turnuvaya, Şırnak İl Milli Eğitim Müdürlüğü’ne bağlı resmi ve özel okullar ile İmam Hatip okullarına kayıtlı öğrenciler katılabilir.
    2. **Turnuva 2 aşamadan oluşmakta olup ilk aşamada ilçe elemeleri yapılacak, ilçede 1. olan öğrencilerin katılımı ile de il merkezinde il finali yapılacaktır.**
    3. İlçe elemelerinde turnuvaya katılmak isteyen yarışmacılar yönerge sonunda yer alan adı, soyadı, sınıfı ve kategori bilgilerinin yer aldığı başvuru formunu(Ek-1) doldurarak **okul idareleri aracılığıyla** ilçe milli eğitime başvurusunu yapacaktır. İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri gelen katılım talepleri doğrultusunda belirledikleri takvimde turnuvalarını gerçekleştireceklerdir.
    4. İl turnuvasına katılım yalnızca ilçe milli eğitim müdürlükleri Ar-Ge birimleri tarafından doldurulacak İlçe Başvuru formu (Ek- 2) ile sağlanacaktır. İlçe Başvuru formu DYS sistemi ile İl Milli Eğitim Müdürlüğü’ne ve mail yoluyla **Word** halinde [**sirnak.mem.arge@gmail.com**](mailto:sirnak.mem.arge@gmail.com) adresine gönderecektir.
    5. Katılım için gönderilen mail sonrasında en geç 1 hafta içinde başvurunun onayına dair geri mail gönderilecektir.
    6. ***Katılımcılar turnuvaya yalnızca tek bir kategoriden kayıt olabilirler.*** Birden fazla kategoriye kayıt yapılmayacaktır.
    7. **Her okul her bir kategoriden yalnızca 1 öğrenci ile katılım sağlayabileceğinden öncelikle okulda turnuva yaparak okul birincilerinin turnuvaya katılmalarını sağlaması gerekmektedir**.
    8. Mail yoluyla başvuru yapmayan ya da eksik bilgi ile katılım sağlamak isteyen okulların ve ilçe milli eğitimlerin başvuruları kabul edilmeyecek olup geçersiz başvurulardan organizasyon sorumlu sayılmayacaktır.
    9. Turnuva günü yeni kayıt alınmayacaktır

**1.4.10. Yarışmalara katılacak katılımcı öğrencileri için Ek-3 Veli İzin Belgesi, Ek-4 Açık Rıza Onayı (veli imzalı) okullarca alınarak ilçe finali için turnuva tarihinden önce ilçe Ar-ge birimlerine, il finali için 27 Mart 2024 tarihinden önce il Ar-Ge birimine** [**sirnak.mem.arge@gmail.com**](mailto:sirnak.mem.arge@gmail.com) **aracılığıyla ulaştırılacaktır.**

**3- YARIŞMA ESASLARI, TEKNİK KONULAR**

* 1. **KAYIT KONTROL İŞLEMLERİ:** Turnuva günü 09.00-09.30 saatleri arasında yapılacaktır.

## YARIŞMA USULÜ:

* + 1. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında Eleme Usulü kullanılacaktır.
    2. Birinci tur eşlendirmesi katılımcıların adına göre alfabetik sıraya göre yapılacaktır. Yarışmalar başladıktan en geç 15 dakika sonra gelen yarışmacıların geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dâhil edilecektir.
    3. Birinci tur başladıktan 15 dakika sonra turnuvaya yeni yarışmacı alınmaz.
    4. Turlar arasında talep halinde yarışmacılara 5 dakika ihtiyaç molası tanınır. Bu sürede tekrar turnuva alanına dönmeyen yarışmacı turnuvadan çıkarılır.
    5. Turnuva başlangıç sıralaması, yarışmacıların adlarının alfabetik sıralanması ile elde edilir.

**3.2.6.** Tüm eşlendirme ve sonuçlar, yarışma alanında yer alacak olan panolarda duyurulacaktır.

**3.3 İTİRAZ:** Şırnak Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında itiraz kurulu oluşturulmayacak olup

başhakemin kararı nihaidir.

## EŞİTLİK BOZMALAR:

* + 1. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları İl Finali Turnuvasında beraberlik hallerinde oyun kuralları yönergesinde aksi belirtilmedikçe uzatma seti / oyunu oynanmaz.
    2. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları İl Finali Turnuvasında beraberlik durumlarında varsa oyun kuralları gereği uygulanacak eşitlik bozma sonrasında da beraberliğin devam etmesi halinde sırasıyla uyarısı sayısı az olan, daha alt sınıf seviyesinde olan, doğum tarihi daha sonra olan (yaşça küçük olan) oyuncu galip sayılır.



**4.1.**Yönergenin Şırnak İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından okulları duyurulması ile resmi duyuru yapılmış sayılır.

**4.2.**Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında, **geç kalma süresi 15 (on beş ) dakikadır.** Bu süreden

sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi karar vermedikçe oyunu kaybeder. Bu süre hakemin turu başlattığı andan itibaren hesaplanır.

* 1. Bir oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahasında cep telefonu, elektronik haberleşme aracı, herhangi bir cihaz bulundurması yasaktır. Tüm cep telefonları ve benzer elektronik aletlerin tümüyle kapalı olduğu sürece oyuncunun çantasında bulundurmasına hakem izin verebilir. Oyuncuların telefonu / elektronik haberleşme aracını içine koydukları çanta oyun süresince görünür bir yerde olacaktır. Oyuncu bir nedenle yarışma salonu dışına çıkarsa, çanta yarışma salonunda kalacaktır. Oyuncu çantası ile birlikte dışarıya çıkmak durumunda kalırsa mutlaka hakeme bildirecektir. Hakem oyuncunun telefonu ile birlikte dışarıya çıkmasına izin vermeyecektir. Bir oyuncunun hakemin izni olmaksızın bu türden cihazları içinde bulundurduğu bir çanta taşıması yasaktır. Bu türden bir cihazı oyun sahasında üzerinde bulundurduğu belirgin/aşikâr ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır
  2. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasına katılan tüm yarışmacılar bu yönergeyi ve buna dayalı hükümleri ve bu yönergenin bir parçası olan ***Turnuva Oyun Kurallarını okumuş ve kabul etmiş sayılır***. **4.5.**Yönergede belirtilen katılım koşullarından başka yollarla yapılacak başvurularda, kaybedilecek haklardan turnuva organizasyonu sorumlu olmayacaktır.

**5- ÖDÜLLER**

* 1. Tüm katılımcılara katılım belgesi verilecektir.
  2. **Turnuvada her kategoride birinci olan yarışmacı yapılacak olan Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Yarışmasına katılım hakkı elde edecektir. (Gidiş, geliş, konaklama ve yemek gideri federasyon tarafından karşılanacaktır.)**

**6- İLETİŞİM**

**6.1. Turnuva Direktörü:** Müzeyyen Aydıner **İletişim Tel:** 0537 997 01 53

**7- GENEL İŞLEYİŞ TAKVİMİ VE TURNUVA PROGRAMI**

|  |  |
| --- | --- |
| **GENEL İŞLEYİŞ TAKVİMİ** | |
| **AÇIKLAMA** | **TARİH** |
| Turnuva Planlaması | Aralık 2023 |
| Turnuvanın okullara duyurulması | Aralık 2023 |
| Okul Turnuvalarının planlanarak yapılması | Aralık 2023’ten itibaren |
| Okul birincilerinin Ek-1 + Google Form ile İlçe Milli Eğitim Müdürlüklerine bildirilmesi (en son tarih) | 23 Şubat 2024 Cuma – 17:00 |
| İlçe turnuvalarının yapılması | 26 Şubat 2024 -07 Mart 2024 |
| İlçelerde dereceye giren öğrencilerin İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bildirilmesi (son tarih) | 08 Mart 2024 |
| Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası İl Finali | 27 Mart 2024 |

**İLÇE FİNALİ TURNUVA PROGRAMI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TURNUVA TAKVİMİ** | | |
| **AÇIKLAMA** | **TARİH** | **SAAT** |
| Kayıt kontrol | 26 Şubat 2024 - 07 Mart 2024 | 09.00 – 09.30 |
| **Teknik Toplantı ve Duyurular** | **09.45** |
| 1. tur eşlendirmesinin duyurulması | 09.55 |
| Oyunların Başlaması | 10.00 |
| **Ödül Töreni** | **Tur Bitiminde** |

**İlçe turnuvasında ilkokul ve ortaokul kategorilerinin yarışmaları iki farklı günde yapılacaktır. Değişiklik halinde okullara güncel tarih bilgisi ulaştırılacaktır.** İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri gelen katılım talepleri doğrultusunda belirledikleri takvimde turnuvalarını gerçekleştireceklerdir.

**İL FİNALİ TURNUVA PROGRAMI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TURNUVA TAKVİMİ** | | |
| **AÇIKLAMA** | **TARİH** | **SAAT** |
| Kayıt kontrol | 27 Mart 2024 | 09.00 – 09.30 |
| **Teknik Toplantı** | **09.45** |
| 1. tur eşlendirmesinin duyurulması | 09.55 |
| Oyunların Başlaması | 10.00 |
| **Ödül Töreni** | **Tur Bitiminde.** |

**İLÇE TURNUVASI OKUL BAŞVURU FORMU (EK -1)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **İLÇE TURNUVASI OKUL BAŞVURU FORMU**  **(Bu form okul idaresi tarafından ilçe turnuvası için doldurulacaktır.** | | | | |
| **OKULUN ADI:** | | | | |
| **SIRA** | **ADI** | **SOYADI** | **SINIFI** | **KATILACAĞI KATEGORİ** |
| **1** |  |  |  |  |
| **2** |  |  |  |  |
| **3** |  |  |  |  |
| **4** |  |  |  |  |
| **5** |  |  |  |  |

## \* Her bir katılımcı yalnızca bir kategoriden katılım sağlayabilir.

**Danışman Öğretmenin: Adı Soyadı** **:**

**Telefon No** **: E mail adresi** **:**

**…./.../2024**

**……………………………………..**

**Okul Müdürü**

**İL FİNALİ BAŞVURU FORMU (EK -2 )**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **İL FİNALİ BAŞVURU FORMU**  **(Bu form yalnızca ilçe milli eğitim müdürlükleri tarafından doldurulacaktır.)** | | | | |
| **……………………………….İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ** | | | | |
| **SIRA** | **ADI** | **SOYADI** | **SINIFI** | **İLÇE DERECESİ** |
| **1** |  |  |  | EQUİLİBRİO 1.Sİ |
| **2** |  |  |  | Q-BİTZ 1.Sİ |
| **3** |  |  |  | PENTAGO 1.Sİ |
| **4** |  |  |  | İLKOKUL MANGALA 1.Sİ |
| **5** |  |  |  | İLKOKUL KÜRE 1.Sİ |
| **6** |  |  |  | REVERSİ 1.Sİ |
| **7** |  |  |  | KULAMİ 1.Sİ |
| **8** |  |  |  | ORTAOKUL PENTAGO 1.Sİ |
| **9** |  |  |  | ORTAOKUL MANGALA 1.Sİ |
| **10** |  |  |  | ORTAOKUL KÜRE 1.Sİ |

**\* Formu Word hali ile**  [**sirnak.mem.arge@gmail.com**](mailto:sirnak.mem.arge@gmail.com) **adresine göndermeyi unutmayınız.**

**Danışman Öğretmenin**

**Adı Soyadı** **:**

**Telefon No** **:**

**E mail adresi** **:** **…./ /2024**

# ……………………………………..

**İlçe Milli Eğitim Müdürü**

**VELİ İZİN BELGESİ (EK-3)**

Aşağıda kimlik bilgileri yazılı bulunan velisi bulunduğum öğrencinin …./…../2024…../…./2024 tarihleri arasında yapılacak olan Şırnak Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasına katılmasına izin veriyorum.

…/…/2024

Gereğini arz ederim.

Adı-Soyadı :

Okulu :

Sınıfı :

Adresi :

Veli Adı Soyadı

İmzası

**AÇIK RIZA ONAYI (EK-4)**

6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanunu kapsamında tarafıma gerekli bilgilendirme yapılmıştır. Bu doğrultuda, işlendiği belirtilen bana ve ………………………………okulunda öğrenim gören velisi/birinci derece yakını bulunduğum ……………………………………… adlı öğrenciye ait görsel ve işitsel kişisel verilerimiz; eğitim ve öğretim süreçleri kapsamında düzenlenen faaliyet/etkinliklerin kamuoyu ile paylaşımı ve tanıtımı amacıyla, öğrencimin öğrenim gördüğü eğitim kurumu dâhil Bakanlığın merkez ve taşra teşkilatı birimleri ile sosyal medya hesaplarında paylaşılmasına;

Onay veriyorum

Onay vermiyorum

Veli Adı Soyadı

İmzası

**Öğrencinin;**

Adı Soyadı :

Okulu :

Sınıfı :

Şubesi :

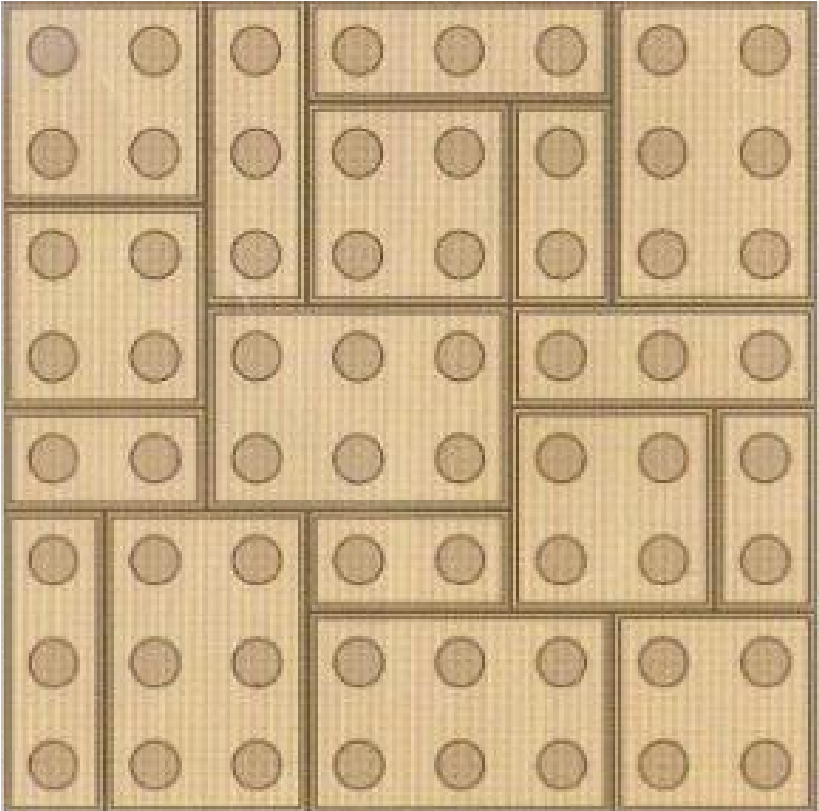
Numarası :

**Ek-5 EQUİLİBRİO TURNUVA KURALLARI**

1. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası’nda Equilibrio oyununda katılımcı sayısına göre ikili ya da üçlü masa eşleşmesi ile Eleme Usulü uygulanır.
2. Tur sonunda daha fazla modeli doğru ve önce bitiren oyuncu sonraki turdan devam edecektir.
3. Oyuncuların 1. tur eşleşmesi Katılımcıların Adına göre alfabetik olarak sıralanmasıyla belirlenir.
4. Masa üzerinde yapılacak düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.
5. Yarışmacılar kendilerinden istenen şekli verilen parçalarla oluşturmaya çalışırlar. Parçaları istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk yarışmacı 1 puan alır.
6. Bir turda 5 şekil kartı uygulanır. Her bir kart 1 puan değerinde olup, en fazla puanı alan yarışmacı bir üst tura yükselecektir.
7. 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. Turnuva organizasyon komitesinin kararı doğrultusunda kitapçık yerine şekiller ters çevrilmiş kartlar olarak da oyunculara dağıtılabilir.
8. Dizilim sırasında oyun parçalarının masadan zemine düşmesi, uzaklaşması vb durumlar oyuncunun sorumluluğunda olup oyuncu, düşen parçaları toplayarak dizilime devam eder.
9. Katılımcı sayısına göre turlarda 2 yerine daha fazla kişi eşleştirmesi yapılabilir. Bu durumda eşleştirmeler turnuva günü oyunlar başlamadan önce belirlenmek üzere en fazla puanı olan 1 ya da 2 yarışmacı üst tura yükselir. Üst tura yükselenin belirlenemediği beraberlik durumlarında **sadece berabere kalan yarışmacılar** 1 model için aralarında yarışırlar.
10. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan oyuncu **‘Bitirdim/Bitti'** diyerek el kaldırır ve masa gözlemcisi/ hakemine haber verir. Bu sırada diğer oyuncu / oyuncular 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.
11. 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. **Bir turda 2. uyarı cezasını alan oyuncu o turu kaybeder ve elenir.**
12. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir. Süre ölçümünde zamanlayıcılar (kum saati, kronometre vb.) kullanılır.
13. 3 dakika 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 5e tamamlanır.

**Ek-5 KULAMİ TURNUVA KURALLARI**

1. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası’nda Kulami oyununda Eleme Usulü uygulanır.
2. Oyuncuların 1. tur eşleşmesi katılımcıların Adına göre alfabetik olarak sıralanmasıyla belirlenir.
3. Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi oyun başlamadan önce masalarda yapılacak olan renk kurası ile belirlenir. Oyuna her zaman siyah taşla oynayan oyuncu başlar.
4. 8x8 hazne olacak biçimde oluşturulan oyun levhasında ilk bilye istenilen hazneye yerleştirilebilir. 8x8lik dizilim aşağıdaki gibi olmak zorundadır:



1. Yarışmacıların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir.
2. Bilyeler rakibin oynadığı bilyenin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir. Hamle yapan oyuncu bilyesinin üstüne pulunu yerleştirir.
3. Üzerinde pul olan bilyenin olduğu levhaya – adacığa bilye yerleştirilemez, pul üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.
4. Bilyeler arasında boşluk olabilir.
5. Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da hamle sırası gelen oyuncunun yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yeri kalmadığında oyun sona erer.
6. 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.
7. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
8. Kurallar dâhilinde hamle yapmayan oyuncu rakip tarafından hakeme bildirilmesi halinde, hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. **Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa kaybetmiş sayılır ve elenir.**

**PUANLAMA**

**1- Sıra Bonusu:**

Oyuncular kendi renginin herhangi bir sıra oluşturup oluşturmadığına bakarlar. 5 ve 5'ten fazla 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**

Yarışmacılar levhaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduğu ve üzerinde hiç bilyenin olmadığı levhalar dikkate 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 ve levha 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 imzalanarak onaylanır.

- Toplamda en yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

- Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir

**Ek-5 MANGALA TURNUVA KURALLARI**

Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası’nda Mangala oyununda ikili eşleşme ile Eleme Usulü uygulanır.

Oyuncuların 1. tur eşleşmesi katılımcıların Adına göre alfabetik olarak sıralanmasıyla belirlenir. Bundan sonraki tur eşleşmeleri sırasıyla Okul Adı ve Oyuncu Soyadına göre sıralama yapılarak belirlenir.

Yapılan sıralamada her masada adı alfabetik sırada üstte olan oyuncu başlayacak kişiyi belirlemek için oyun öncesi masa başında kuraya katılır. 1. oyunun renk belirlemesi bu kura dâhilinde yapılır.

1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. 2. Sete kazanan oyuncu değil ilk turda oyuna 2. Olarak başlayan başlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu başlar.

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 seti kazanmış olur.

**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.

**MANGALA TURNUVA KURALLARI**

**Dikkat edilmesi gereken kurallar:**

1. Oyuncu kendi kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz. (Göz ile sayma yapılabilir)
2. Gözle sayılamayacak kadar çoklu gruplarda; Kuyu çiftleme kuralında **oyuncu son taşı koyduktan sonra** hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.
3. Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.
4. Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.
5. 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. **Final seti hariç uzatma seti oynanmaz.**
6. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
7. 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.
8. Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dâhilinde 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 (elenir).**
9. 3 set sonunda puanlamada beraberlik olması halinde setlerde toplanan toplam taş sayılarında üstün olan oyuncu galip sayılır. Taş sayılarının da eşitliği halinde (Finalde 1 set uzatma oynanır, yine beraberlik halinde) sırayla uyarısı sayısı az olan, daha alt sınıf seviyesinde olan, doğum tarihi daha sonra olan (yaşça küçük olan) oyuncu galip sayılır.
10. 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.

\* Görme engelli oyuncular “1” ve “4” maddesinden muaf tutulur.

**Ek-5 PENTAGO TURNUVA KURALLARI**

1. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası’nda Pentago oyununda Eleme Usulü uygulanır.
2. Oyuncuların 1. tur eşleşmesi katılımcıların Adına göre alfabetik olarak sıralanmasıyla belirlenir.
3. Bundan sonraki tur eşleşmelerinde sırasıyla Okul Adı ve Yarışmacı Soyadına göre sıralama yapılarak işleme devam edilir.
4. Yapılan sıralamada okul adı üstte olan oyuncu bilye rengini belirlemek için oyun öncesinde masalarda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. Oyuna her zaman siyah renge sahip olan oyuncu başlar.
5. Her tur 3 setten oluşacağı için 1. sette 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.
6. İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra oyuncu **içinde bilye bulunan parçalardan herhangi birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır**. Boş tabla çevrilemez.
7. Bilyenin konulmasının ardından parçanın çevrilmesi ile hamle tamamlanmış olur.
8. 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.
9. Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi bilyelerini hem de rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla olacak şekilde sıralıyorsa, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.
10. Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla sıralarsa, rakip oyuncu oyunu kazanır.
11. Oyuncu bilyesini tablaya koyduğu anda o hamleyi yapmış sayılır. Bilyesini geriye alamaz.
12. 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. set oynanmaz. **Eşitlik durumunda uzatma seti oynanmaz.** Sırayla uyarısı sayısı az olan, daha alt sınıf seviyesinde olan, doğum tarihi daha sonra olan (yaşça küçük olan) oyuncu galip sayılır.
13. 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.
14. Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dâhilinde 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 kaybetmiş sayılır ve elenir.**
15. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez. İtirazlar sadece rakibinin son hamlesi için yapılabilir. Oyuncu kendi hamlesini oynarken hakem çağırabilir. Kendi hamlesi bittikten sonra rakibin hamlesine itiraz edemez
16. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.

**Ek-5 Q-BİTZ TURNUVA KURALLARI**

1. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası’nda Q-Bitz oyununda katılımcı sayısına göre ikili, üçlü ya da dörtlü masa eşleşmesi ile eleme usulü uygulanır. Tur sonunda daha fazla kartı doğru ve önce bitiren oyuncu sonraki turdan devam edecektir.
2. Oyuncuların 1. tur eşleşmesi katılımcıların Adına göre alfabetik olarak sıralanmasıyla belirlenir.
3. Turnuva başlamadan önce tabladaki tüm küpler boşaltılır.
4. Boşaltılan küplerin tabla dışındaki konum ve dizilimi hakkında herhangi bir sınırlandırma yoktur. Tabla dışında yapılan düzenleme için oyunculara ekstra bir süre verilmeyecektir.
5. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan oyuncu **‘Bitirdim/Bitti'** diyerek el kaldırır ve masa gözlemcisi / hakemine haber verir. Bu sırada diğer oyuncu / oyuncular 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.
6. Küplerini istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu 1 puan alır.
7. Bir turda ikili eşleşme olan masada 7 kart, üçlü eşleşme olan masada 8 kart, dörtlü eşleşme olan masada 9 kart uygulanır. Tur sonucunda en yüksek puanı alan o turu kazanmış sayılır ve bir üst tura çıkar.
8. Üst tura çıkacakların belirlenemediği eşitlik durumunda sadece eşit puanı alan oyuncular için bir kart daha oynanır.
9. Turnuvaya katılım sayısına göre 3 ya da 4 kişilik masalardan üst tura iki oyuncu yükselebilir. Bu durum turnuva günü katılım sayısına göre oyunlar başlamadan duyurulacaktır.
10. 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.**
11. Oyun setleri rastgele hakem tarafından dağıtılır. Oyuncunun oyun setinin rengini seçme hakkı yoktur.
12. Oyunda hakem tarafından ortaya konulan kartı, herkes gördüğü taraftan yapar, kart çevrilmez. Karta dokunan oyuncu **rakiplerinin itirazı halinde uyarı cezası alır.**
13. Durum ve şartlara göre oyunlar süre sınırlı yapılabilir.
14. 2 dakika 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 tura devam edilir.
15. Turnuvada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

**Ek-5 REVERSİ TURNUVA KURALLARI**

1. Şırnak Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası’nda Reversi oyununda ikili eşleşme ile eleme usulü uygulanır.
2. Oyuncuların 1. tur eşleşmesi katılımcıların Adına göre alfabetik olarak sıralanmasıyla belirlenir
3. Yapılan sıralamada her masada adı alfabetik sırada üstte olan oyuncu taş rengini belirlemek için oyun öncesi hakem tarafından masa başında yapılacak pul atışına katılır.
4. Reversi oyununa oyuna her zaman siyah renkli oyuncu başlar.
5. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye her oyuncuya göre sol üstten başlanarak sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz olmak üzere dört taş konur.
6. 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. 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.
7. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa “pas” der ve hamle sırası rakibe geçer.
8. Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el “pas” diyerek hamle sırasını rakibe verir.
9. Oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa “pas” demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır.
10. Oyuncu hamle yaptığında kurallar dahilinde 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 alan oyuncu kurallar dahilinde tüm taşlarını çevirir, çevirmediği takdirde rakibin hakeme bildirimi sorununda bir uyarı cezası daha verilir. **Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.** Eğer durum rakip tarafından hakeme bildirilmezse hakem oyuna müdahale etmez, oyun devam eder. Kural dışı durumlarda hakem oyuncuya çevireceği taşların yönünü göstermez.
11. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
12. 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.
13. Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.
14. İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.
15. Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok taşa sahip olan oyuncu oyunu kazanır.
16. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.
17. Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu “Hamlem bitti” diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.

**Ek-5 KÜRE TURNUVA KURALLARI**

* 1. Oyuncuların 1. tur eşleşmesi katılımcıların Adına göre alfabetik olarak sıralanmasıyla belirlenir
  2. Oyun, oyuncuların taşlarını başlangıç sırasına dizmesiyle başlar.
  3. Oyuna her zaman mor renkli oyuncu başlar. Hangi oyuncunun mor renkli taşı alacağı her masada adı alfabetik sırada üstte olan oyuncuyla oyun öncesi hakem tarafından masa başında yapılacak kura ile belirlenir.
  4. Başlangıç sırasında bulunan taşlar yalnızca ileriye ya da çapraza doğru hareket edebilir.
  5. Başlangıç sırasından ayrılan taşlar bir daha başlangıç sırasına geri dönemez.
  6. Başlangıç sırasının haricindeki taşlar ileri, geri veya çapraza doğru bir birim hareket edebilir. Yatay yönde hareket yapılamaz. (Yapılacak bu hamle madde 5’i ihlal edemez.)
  7. Bir oyuncunun taşları, dikey, yatay ya da çaprazda dörtlü olamaz. Taşların sıralı ya da aralıklı olması bu durumu değiştirmez.
  8. Rakibin taşını kendi taşlarının arasına sıkıştıran oyuncu rakip taşı alır ve oyun alanı dışına çıkartır.
  9. Sırası gelen oyuncu, rakibine ait iki taşın arasına hamle yaptığında oyun sırası rakibine geçer, rakip oyuncu araya giren taşı alamaz.
  10. Oynanan hamle ile hem mor hem de turuncu taşlar arada kalıyorsa, hamleyi yapan oyuncu arada kalan taşı alır.
  11. Rakibinin dört taşını oyundan çıkartan oyuncu oyunu kazanır.
  12. 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.
  13. 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.
  14. 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.
  15. 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.
  16. Üç uyarı alan oyuncu oyunu kaybeder ve elenir
  17. Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
  18. Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan oyuncu oyunu kazanmış sayılır. İlk 2 setin aynı oyuncu tarafından alınması durumunda üçüncü set oynanmaz.
  19. 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.
  20. Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı ile ilgili detaylar teknik toplantıda katılımcılara aktarılır.