



**İZMİR VALİLİĞİ**  
**İZMİR İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**  
**2023-2024 EĞİTİM-ÖĞRETİM YILI**  
**İZOP (İZMİR ZEKÂ OYUNLARI PROJESİ)**  
**“OYUNSEVER İZMİR” ASRİN CUMHURİYETİ 100. YILI ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI**

**ZEKÂ OYUNLARI OYUN TURNUVA KURALLARI**

BAŞLAMA VE BİTİŞ TARİHİ	17.10.2023
TURNUVA YERİ	İzmir Karabağlar İnönü Anadolu Lisesi



**PENTAGO TURNUVA KURALLARI**

1. İzmir İl Milli Eğitim Müdürlüğü Cumhuriyetin 100. Yılı etkinlikleri kapsamında “İzmir Zekâ Oyunları Projesi (İZOP)” turnuvası’nda Pentago oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.
2. Oyuncuların başlangıç sıralaması soyadına göre alfabetik olarak sıralanır.
3. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu bilye rengini belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur eşleştirmesi bu kura dâhilinde yapılır. Bundan sonraki tüm renkler eşleştirme programı tarafından otomatik olarak verilir.
4. 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.
5. Oyuna her zaman siyah renge sahip olan oyuncu başlar.
6. İlk oyuncu 4 boş tabladan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan oyuncu içinde bilye bulunan tablalardan herhangi birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır.

Boş tabla çevrilemez.

7. Bilyenin konulmasının ardından tablanın 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. setin oynanmasına izin verilmez. Beraberlik durumunda uzatma seti oynanmaz.
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 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.)
15. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
16. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir. 3 uyarı cezası alan oyuncu oyunu kaybeder.
17. İlkokul, Ortaokul ve lise kademesinde herhangi bir zamanlayıcı kullanılmayacaktır.

## MANGALA TURNUVA KURALLARI



Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karşılıklı altışar 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.

İzmir Zekâ Oyunları Turnuvası'nda Mangala Oyununda İsviçre eşleştirme sistemi uygulanır.

1. Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.
2. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu başlama sırasını belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan sıra kurasında kura çeker ve sırasını belirler. 1. Tur eşleştirme bu kura dâhilinde yapılır. Bundan sonraki tüm oyuna başlama sırası eşleştirme programı tarafından otomatik olarak verilir.
3. 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.

## **MANGALA TURNUVA KURALLARI**

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 ve sayı oyunculara bildirilir.

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 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. (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.

İlkokul kademesinde zamanlayıcı kullanılmayacaktır.

Ortaokul ve lise kademesinde 12/12 zamanlayıcı kullanılacaktır.

### **Dikkat edilmesi gereken kurallar:**

- a) Oyuncu kendi ve rakip taşlarını herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.
- b) 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) Gemiř hamlelerde yařanan problemler iin yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- f) Oyuncu oyun sırasında dokunduėu tařı oynamadıėında ya da kurallar dâhilinde bir hamle yapmadıėında hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiř sayılır.
- g) Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup 2 seti kazanan turu kazanmıř olur. Kazanana “1” kaybedene “0” puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiř olur, her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Uzatma seti oynanmaz.
- h) Hakem oyun iin zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı kullanıldıėı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki tařlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki tařlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.
- i) Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan oyuncu oyunu kazanmıř sayılır. İlk 2 setin aynı oyuncu tarafından alınması durumunda üçüncü set oynanmayacaktır.

## REVERSİ TURNUVA KURALLARI



1. İzmir Zekâ Oyunları Turnuvası'nda Reversi oyununda İsviçre eşleştirme sistemi uygulanır.
2. Oyuncuların başlangıç sıralaması soyadına göre alfabetik olarak sıralanır.
3. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu taş rengini belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur eşleştirme bu kura dâhilinde yapılır. Bundan sonraki tüm renkler eşleştirme programı tarafından otomatik olarak verilir.
4. Reversi oyununa oyuna her zaman siyah renkli oyuncu başlar.
5. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye oyun kılavuzunda olduğu gibi 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 dâhilinde 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 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 alan oyuncu kurallar dâhilinde tüm

taşlarını çevirir, çevirmediği takdirde rakibin hakeme bildirim sorusunda 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 taşta 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.

İlkokul kademesinde zamanlayıcı kullanılmayacaktır.

Reversi oyununda ortaokul ve lise kademelerinde( 12/12) zamanlayıcı kullanılacak olup süresi biten oyunu kaybeder.

### **Diğer Hususlar**

- – Bu şartnamede belirtilmeyen ve Turnuva sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar “**Baş Hakem**” tarafından verilecektir.