

# ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ ARALIK AYI Q-BITZ ŞARTNAMESİ

YARIŞMA ADI	ADIM ZEKA İŞİM OYUN VELİLER ARASI Q-BITZ YARIŞMASI
BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ	İLÇE TURNUVALARI: 26 ARALIK SALI SAAT:12.00
TURNUVA YERİ	HER İLÇE KENDİ BELİRLEDİĞİ YERDE YAPACAKTIR.
OKULDAN KATILACAK VELİLERİN BELİRLENMESİ VE İLÇE TEMSİLCİSİYLE TÜM OKULLARDAKİ KATILIM SAYISININ PAYLAŞILMASI SON BAŞVURU TARİHİ	19 ARALIK 2023

## 1. GENEL HÜKÜMLER

Yönerge, 2023-2024 etkinlik döneminde yapılacak olan ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ Aralık ayı etkinlikleri kapsamında Q-BITZ veli turnuvası için hükümleri ve takvimini içermektedir.

## 2. KATILIM VE BAŞVURU

- Yarışmaya projeyi yürüten ilkokul, ortaokul ve lise kademesindeki tüm ilgili ebeveynler (anne ya da babalar ) katılabilir.
- Yarışmaya proje başlangıcında kayıt yaptıran okullar başvuru yapabilirler.
- Yarışmaya katılımda yanınızda Q-BITZ oyununu bulundurmanız gerekmektedir.
- İlçe Turnuvasına katılım için okulların **19 ARALIK 2023** tarihine kadar kurum içindeki veli sayılarını tamamlayarak İlçe Temsilcisine katılım bilgisini (Okul adı ve veli bilgilerini) iletmesi gerekmektedir. İlçeler kendi bünyesinde yapacak oldukları turnuvada ilkokul, ortaokul ve lise velilerinden ilçe birincilerini **26 ARALIK 2023** tarihinde turnuva sonunda belirleyecek ve kendi ödül törenini düzenleyecektir.

## 3. Q-BITZ OYUN KURALLARI

- Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.
- Turnuva başlamadan önce kartlar (7 Adet Kart) hakemler tarafından önceden belirlenir.
- Turnuva başlamadan önce tabladaki tüm küpler boşaltılır.
- Boşaltılan küplerin tabla dışındaki konum ve dizilimi hakkında herhangi bir sınırlandırma yoktur. Tabla dışında yapılan düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.
- 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.

- Küplerini istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu 1 puan alır.
- Bir turda 7 kart uygulanır. 7 kart sonucunda en yüksek puanı alan o turu kazanmış sayılır ve oyunu kazanan 1, kaybeden 0 puan alır.
- 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. (7 kartlık turun herhangi bir aşamasında toplamda 2 uyarı cezası alan oyuncu turu kaybeder)
- Oyun setleri rastgele hakem tarafından dağıtılır. Oyuncunun oyun setinin rengini seçme hakkı yoktur.
- Oyunda hakem tarafından ortaya konulan kartı, herkes gördüğü taraftan yapar, kart çevrilmez.
- Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.
- 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 7ye tamamlanır.
- Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.
- “Q-Bitz Oyunu nasıl oynanır?” Videosu [www.tazof.org.tr](http://www.tazof.org.tr) web sitesinden izlenebilir.

#### **4. YARIŞMA ESASLARI VE TEKNİK KURALLAR**

- Okullar ilkökul, ortaokul ve lise kademesindeki ilgili velilerden katılım sayısı alırlar.
- İlçeler turnuva gününü kendi ilçelerinde uygun yerde düzenleyecek önceden velilere yeri ve saati bildirilecektir. Müsabakalar eleme usulüne göre yapılacaktır. İsteyen ilçeler lig usulünü kullanabilir.
- Turnuvalarda süre uygulaması yapılmayacaktır fakat karttaki şekli hiç kimse yapamadıysa o kart geçersiz sayılır yerine hakem tarafından başka kart seçilir. Oyun yine uzarsa hakem inisiyatifinde süre kullanılabilir.
- Oyuncular rakibin yapmış olduğu hatalı hamleleri hakeme söyleyebilirler.

#### **5. İTİRAZ**

- İlçe yarışmalarında itiraz kurulu oluşturulmayacaktır. İtirazlar tur bitiminden 15 dakika içinde turnuva başhakemine yazılı şekilde yapılacaktır.

#### **6. BİLDİRİM**

- Yönergenin Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü ARGE birimi resmi internet sitesinde yayınlanması ile resmi duyuru yapılmış sayılır.
- **Adım Zeka İşim Oyun Projesi Veliler Arası Q\_BITZ turnuvasına, geç kalma süresi 15 (on beş) dakikadır.**, bu süreden sonra gelen aileler, hakem aksi karar vermedikçe oyunu kaybeder. Bu süre hakemin turu başlattığı andan itibaren hesaplanır.

- 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 dışarıya çıkmak durumunda kalırsa mutlaka hakeme bildirecektir. Hakem oyuncunun telefonu ile dışarıya çıkmasına izin vermeyecektir. Bir oyuncunun hakemin izni olmaksızın bu türden cihazları içinde bulundurduğu bir çanta taşınması yasaktır. Bu türden bir cihazı oyun sahasında üzerinde bulundurduğu belirgin/aşıkara ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.
- İlçe temsilcileri katılım sağlayan velilerden ARGE biriminin sosyal medya hesaplarında kullanılacağı bilgisini vermeli veya projede fotoğraflarının kullanılması için velilerin rızalarını almalıdır.
- **Adım Zeka İşim Oyun Projesi** Turnuvasına katılan tüm sporcular bu yönergeyi ve buna dayalı hükümleri ve bu yönergenin bir parçası olan Uygulama Yönergesini kabul etmiş sayılır.
- Tur başladıktan sonra ilk beş dakika içinde başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başladığı fark edilirse oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.
- Yönergede belirtilen katılım koşullarından başka yollarla yapılacak başvurularda, kaybedilecek haklardan Yarışma Komitesi sorumlu olmayacaktır.

## **7. HAKEM**

- Müsabakalarda 4 oyun masası için 1 hakem görevlendirilmesi planlanmaktadır.
- Yapılacak olan görevlendirmede daha önce Akıl Zeka Oyunları eğitimi almış olan öğretmenler arasından seçim yapılacaktır. Yeterli sayıda hakem bulunamaması durumunda ilçeler hakem görevlendirmesi konusunda serbesttir.
- Hakemler; uyarı, oyunu kayıp ilan etmek, yarışmadan diskalifiye etmek, dış kaynaklardan gelen rahatsız edilme durumlarına müdahale hakkına sahiptir.

## **8. OYUN TEMİNİ**

- Yarışmaya katılacak olan veliler İlçe Turnuvalarına gelirken orijinal oyun temin ederek gelmelidir. Orijinal oyun temininde zorunluluk yoktur. Oyun teminlerinden Okul Müdürlükleri Ve İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri Sorumludur.

## **9. ÖDÜLLER**

- İlçelerin kendi bünyesinde yapacak olduğu turnuvalarda ödüller İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından temin edilecektir.
- İlçe temsilcilerinin tüm bu süreci yönetmeleri beklenmektedir.

