

# ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ MART AYI ŞARTNAMESİ

YARIŞMA ADI	ADIM ZEKÂ İŞİM OYUN MART AYI YARIŞMALARI
BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ	25 MART 2024 PAZARTESİ
TURNUVA YERİ	İLÇELERİN BELİRLEDİKLERİ MEKÂNLAR
SON BAŞVURU TARİHİ	20 MART ÇARŞAMBA

## 1- GENEL HÜKÜMLER

1.Yönerge, 2023-2024 etkinlik döneminde yapılacak olan ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ MART ayı etkinlikleri kapsamında yapılacak turnuva için hükümleri ve takvimi içermektedir.

KATEGORİLER, KATILIM VE BAŞVURU:

### Kategori:

ADIM ZEKÂ İŞİM OYUN PROJESİ MART ayı turnuvasına

**İlkokul 1.2. sınıf kategorisinde kendi içerisinde en fazla 4 öğrenci HEDEF 5**

**İlkokul 3.4. sınıf kategorisinde kendi içerisinde en fazla 4 öğrenci HEDEF 5**

**Ortaokul kategorisinde en fazla 4 öğrenci ABALONE(SUMO-SUMİTO)**

**Lise kategorisinde en fazla 4 öğrenci KULAMİ oyununa katılabilir.**

Katılım:

- Turnuvaya il ve ilçe genelindeki projeye kayıtlı bütün resmi ve özel ilkokullar, ortaokullar, liseler katılabilir.
- Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce Okul Müdürlüğü tarafından turnuvaya katılmak isteyen sporcuların adı, soyadı sınıfı ve okul bilgilerinin yer aldığı başvuru formu doldurulup, öğrenciye eşlik edecek öğretmenin adı ve soyadı ile [YAYINLANACAK OLAN GOOGLE FORMA](#) girilmelidir.
- Turnuva 'ya kayıt işlemleri 20 MART günü bitecek olup ilçelerde yapılacak turnuva 25 MART 2024'te yapılacaktır.

İlkokul 1.2. sınıf kategorisi 25 MART 2024 09.30

İlkokul 3.4. sınıf kategorisi 25 MART 2024 09.30

Ortaokul kategorisi 25 MART 20204 11.00

Lise kategorisi 25 MART 20204 13.30

-Turnuva eleme usulü yapılacaktır.

## 2- OYUN KURALLARI

### HEDEF 5:

Her oyuncunun elinde 28'er adet pul(taş) bulunur.

Oyuna başlamak için kura çekilir ya da oyuncular aralarında anlaşarak kimin başlayacağına karar verebilirler.

Sırası gelen oyuncu tek bir pul olmak kaydıyla pulunu oyun platformundaki deliklerden birine bırakır.

Oyunda amaç, yatay, dikey ya da çapraz olarak 5'li bir set oluşturmaktır.

Siz her ne kadar 5'li seti oluşturmaya çalışsanız da rakibiniz de boş durmayacak ve sizi engelleyecektir.

Oyundaki en önemli kural, oyunu ilk 5'liyi oluşturanın kazanmasıdır. Yaptığınız hamle ile 6'lı bir sıra oluşturduğunuzda da oyunu kazanmış olursunuz. Yani bir oyuncu oyunun ortalarında 5'li bir set oluşturdu diyelim. Ama oyunun sonlarına doğru da rakip farklı bir 5'li set oluşturdu. Bu şekilde oyun berabere bitmiş olmaz. İlk 5'li seti oluşturulduğunda oyun sona erer.

### ABLONE(SUMO-SUMİTO):

Her oyuncunun 14 adet topu vardır. Bunlar 5-6-3 şeklinde oyun platformunun üzerine dizilir.

Oyun platformunda toplarınızın gidebileceği 6 tane yön vardır. Toplarınızı tekli, ikili ya da üçlü olarak bu 6 yönden birine doğru hareket ettirebilirsiniz. Yalnız her hamlede sadece bir birim gidebilirsiniz.

Toplarınız 4'lü ya da 5'li olacak şekilde hareket ettiremezsiniz.

Oyunun amacı rakibin de toplarını ittirmektir. Abalone oyununda buna "sumito" adı verilir.

Sumito için 3 ihtimal vardır: 3 top bir topu itebilir, 3 top iki topu itebilir ve 2 top 1 topu itebilir. 3 top 3 topu, 2 top 2 topu ya da 1 top 1 topu itemez. Buna denge adı verilir ve bu toplar kilitlenir. Oyun kuralları gereğince kesinlikle bu şekilde hamle yapılmasına izin verilmez. Kilidi açmak için bazı topların yerini değiştirmeniz gerekecektir.

Oyunda, rakibin tüm taşlarını platform dışına itmeniz gerekmez. 6 topu platform dışına iten oyuncu oyunu kazanır.

### KULAMİ:

Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.

Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi teknik toplantıda yapılacak olan renk kurası ile belirlenir. Oyuna her zaman

siyah taşla oynayan oyuncu başlar

8x8 hazne olacak biçimde oluşturulan oyun levhasında ilk bilye istenilen hazneye yerleştirilebilir.

Yarışmacıların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir.

Bilyeler rakibin oynadığı bilyenin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir. Hamle yapan oyuncu bilyesinin üstüne pulunu yerleştirir.

Üzerinde pul olan bilyenin olduğu levhaya – adacığa bilye yerleştirilemez, pul üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.

Bilyeler arasında boşluk olabilir.

Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da hamle sırası gelen oyuncunun yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yeri kalmadığında oyun sona erer.

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.

Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

Oyun tek set üzerinden oynanır.

Kurallar dahilinde hamle yapmayan oyuncu rakip tarafından hakeme bildirilmesi halinde, hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.

Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır.

Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.

Saat kullanılan durumlarda;

➤ Oyuncu başına 30 dakika süre verilir.

➤ Hamlenin tamamlanması saate bastıktan sonra gerçekleşir.

➤ Oyuncu saate basmadığı takdirde yaptığı yanlış hamleyi düzeltebilir. (Yaptığı hamle kurallı hamle ise düzeltilmesine/değiştirilmesine izin verilmez.)

➤ Rakip saate basmadan yapılacak itirazlar kabul edilmez.

➤ Oyuncu hamlesini yapıp saatine basmadığı halde rakip bu durumu fark etmeyip hamle yaparsa yapılan hamle kural dışı sayılmaz. Rakip hamlesini geri alır, oyuncunun saatine basmasını bekler.

➤ Süresi biten oyuncu taş üstülüğüne bakılmaksızın oyunu kaybetmiş sayılır.

**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.

En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

### 3- YARIŞMA ESASLARI, TEKNİK KONULAR

1.YARIŞMA USULÜ:

İlçeler kendi içinde yapacak olduğu turnuvada katılımcı sayısına göre eleme ya da lig usulünü kullanabilir. Eleme maçlarında yenen oyuncular turnuvaya devam ederken yenilen oyuncular turnuvadan ayrılacaktır. Tur usulüne göre yapılacak olan turnuvada ise her oyuncu kendi grubundaki bütün oyuncular ile tek tek maç yapacak ve yaptığı maç sonucunda almış oldukları puanlarla kazanıp kazanmadığı belirlenecektir.

Turnuva tur şeklinde yapılacak olursa katılıma göre tur sayısını ve saatlerini değiştirme yetkisi başhakeme aittir. Tur sayısı ve saatlerinde yapılacak herhangi bir değişiklik teknik toplantıda ilan edilir.

Sporcular karşılaştığı her rakip ile 1 set maç yapacak olup sonuç yapılan 1 sete göre girilecektir. Buna göre galibiyette 1 puan beraberlikte 0,5 puan mağlup olma durumunda da 0 puan alırlar.

- Turnuvada süre uygulaması bulunmamaktadır fakat bir maç uzunluğu yarım saati geçtikten sonra oyunlara 3 er dakika süre tanınır.3 er dakika süre sonunda oyun bitmiş olur.

-Turnuvada notasyon bulunmamaktadır.

-Oyuncular rakibin yapmış olduğu hatalı hamleleri hakeme söyleyebilirler.

## 2.İTİRAZ:

-İl Yarışmalarında itiraz kurulu oluşturulmayacak olup başhakemin kararı nihaidir. İtirazlar, itiraza konu olan maçın oynandığı turun bitimini 15 dakikadan fazla aşmayacak bir süre içinde yazılı olarak başhakeme yapılmış olmalıdır.

## 4.BİLDİRİM

Yönergenin Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü Arge birimi resmi internet sitesinde yayınlanması ile resmi duyuru yapılmış sayılır.

**Adım Zeka İşim Oyun Projesi Mart Ayı turnuvasına, 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.

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.

**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 başlandığı fark edilirse oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.

Yönergede belirtilen katılım koşullarından başka yollarla yapılacak başvurularda, kaybedilecek haklardan Yarışma Komitesi sorumlu olmayacaktır.

Müsabakaların turnuva kuralları dâhilinde gerçekleşmesi için görev yapacaktır.

#### 5- HAKEM

Turnuva süresince oynanacak karşılaşmalar için Hakem heyeti başkanı tarafından katılımcıların sayısına göre hakem atanacaktır. Maksimum 10 oyun masası için 1 hakem ataması yapılır.

Hakem özellikle oyuncular zaman sıkışıklığı içindeyken oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve gerekli gördüğünde oyunculara ceza verecektir.

Hakemin verebileceği cezalar şunlardır:

Uyarı,

Oyunu kayıp ilan etmek,

Yarışmadan atmak.

Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, gerekli önlemleri almak.

Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşamaz veya oyuna müdahale edemez. Eğer gerekiyorsa, hakem aykırı davranışları oyun salonunun dışına çıkartabilir.

#### 6- HAKEM HEYETİ BAŞKANI

Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.

Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

#### 7- ÖDÜLLER

İlçeler kendi bünyesinde yapacak olduğu turnuvalarda ödülleri İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından temin edilecektir.

Dereceye giren ilk dört öğrenciye katılım belgesi ve madalya verilecektir. İlkokul kategorisinde 1.ve2. Sınıflar ile 3.ve 4.

Sınıflara ödülleri ayrı ayrı verilecektir.