

# ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ N İ S A N / M A Y I S Ş A R T N A M E S İ

YARIŞMA ADI	ADIM ZEKÂ İŞİM OYUN YARIŞMASI
SON BAŞVURU TARİHİ	8 Mayıs 2024 İlçe Girişleri 15 Mayıs 2024 İl Girişleri
TURNUVA YERİ	İlçeler tarafından belirlenecek mekânlar.
YARIŞMA TARİHİ	İlçe turnuvaları: 13 Mayıs 2024 İl Turnuvası : 21 Mayıs 2024

## 1- GENEL HÜKÜMLER

1.Yönerge, 2023-2024 etkinlik döneminde yapılacak olan ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ NİSAN ayı etkinlikleri kapsamında yapılacak yarışmaların hükümlerini ve takvimini içermektedir.

### KATEGORİLER, KATILIM VE BAŞVURU

#### 1. Kategori:

ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ NİSAN/MAYIS ayı turnuvasına:

**İlkokul 1.2. sınıf kategorisinde en fazla 3 öğrenci DOKUZ TAŞ**

**İlkokul 3.4. sınıf kategorisinde en fazla 3 öğrenci PENTAGO**

**Ortaokul kategorisinde en fazla 3 öğrenci MANGALA**

**Lise kategorisinde en fazla 3 öğrenci Q-BİTZ 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 yayınlanacak olan Google Forma girilmelidir.

-Her okul 3 öğrenci ile ilçe turnuvasına katılacaktır.

- Turnuva 'ya kayıt işlemleri 8 Mayıs 2024 günü bitecek olup 13 Mayıs 2024 tarihinde ilçelerde, 21 Mayıs 2024 tarihinde ise ilde yapılacaktır. İlçelerde düzenlenen turnuvalar tamamlandıktan sonra her kategoriden ilk üçe giren öğrenciler il turnuvasına katılmaya hak kazanacaklardır. İlçelerden ilk üçe giren öğrencilere ait bilgiler 15 Mayıs Salı günü mesai bitimine kadar yayınlanacak olan Google Forma girilecektir.

#### Yarışma Kategorileri:

[İlkokul 1.2. sınıf kategorisi](#)

[İlkokul 3.4. sınıf kategorisi](#)

[Ortaokul kategorisi](#)

[Lise kategorisi](#)

-Turnuva eleme usulü yapılacaktır.

## 2- OYUN KURALLARI

### DOKUZ TAŞ

- 9 taş oyunu, iki kişilik bir oyundur.
- Oyuncuların her biri farklı renkte 9 adet taşa sahip olur.
- Oyuna kura ile başlanır.
- Herhangi bir rengin diğerine üstünlüğü yoktur.
- Oyun tahtası boş şekilde önce ortaya konur ve oyuncular 3 taşı yatay ya da dikey olarak yan yana koymaya çalışırlar. Burada dikkat edilmesi gereken şey ise taşların çapraz olarak yan yana gelmesinin bir şey ifade etmemesidir.

6. Yatay ya da dikey olarak 3 taşı yan yana koyan oyuncu, rakibin dilediği bir taşı alarak oyun platformunun dışına çıkarır. Eğer rakibiniz hali hazırda 3'lü bir set yaptıysa o seti bozamazsınız. Yani o 3'lüden taşı alıp oyun dışına çıkaramazsınız.
7. Elinizdeki tüm taşları platforma koyduktan sonra da rakibinizin taşlarını azaltmaya çalışıyorsunuz. Oyun platformu üzerinde taşlarınızı bir birim olacak şekilde ileri geri ya da sağa ve sola hareket ettirebilirsiniz. Amaç yine 3'lü bir set ya da diğer bir adıyla kilit oluşturmaktır. Oluşturduğunuz her 3'lü set sonrası rakibinizin bir taşı oyun dışına almaya hak kazanırsınız. Burada da yukarıda bahsettiğimiz kural geçerlidir rakibin hali hazırda 3'lü bir seti varsa onu bozamazsınız.
8. Eğer oyunculardan birinin 3 taşı kalırsa artık istediği taşı istediği yere koymaya hak kazanır. Yani sadece bir birim ilerletme kuralı geçerliliğini yitirir. Ama bu durumun sadece 3 taş kaldığında yaşanabileceğini vurgulayalım.
9. Son olarak 2 taşı kalan oyuncu oyunu kaybeder.

## PENTAGO

1. 1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. set çekilen kuraya göre başlar, 2. sete oyuna ilk sette 2. olarak başlayan oyuncu başlar. 3. sete ise ilk sette oyuna 1. başlayan oyuncu başlar.
  2. Oyuna her zaman siyah renge sahip olan oyuncu başlar.
  3. 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.
  4. Bilyenin konulmasının ardından parçanın çevrilmesi ile hamle tamamlanmış olur.
  5. 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.
  6. Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi bilyelerini hem de rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla olacak şekilde sıralıyorsa, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.
  7. Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla sıralarsa, rakip oyuncu oyunu kazanır.
  8. Oyuncu bilyesini tablaya koyduğu anda o hamleyi yapmış sayılır. Bilyesini geriye alamaz.
  9. Oyuncu, tablayı çevirmek için hareket ettirdikten sonra hamlesinden vazgeçemez ya da başka bir tablayı çeviremez. Çevirmeye yardımcı olması amacıyla diğer el ile başka bir tabladan tutulması dokunduğu tabla olarak değerlendirilmez
  10. 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 oynanır.
  11. 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.
  12. 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.)
  13. Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır.
- Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
14. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

## Q-BİTZ

1. Bir turda 5 kart uygulanır. 5 kart sonucunda en fazla kartı alan o turu kazanmış sayılır.
2. Turnuvada iki kişinin karşılaşması sonucunda daha fazla kartı doğru ve önce bitiren oyuncu o kartı alacaktır.
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 yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.

5. 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.

6. Küplerini istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu kartı alır.

7. 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)

8. Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.

9. Oyun setleri rastgele hakem tarafından dağıtılır. Oyuncunun oyun setinin rengini seçme hakkı yoktur.

10. Oyunda hakem tarafından ortaya konulan kartı, herkes gördüğü taraftan yapar, kart çevrilmez.

11. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.

12. Belirli bir süre sonucunda istenilen şeklin yapılamaması halinde hakem oyuncular için "son 1 dakika şeklinde" uyarı verir. 1 dakika bitiminde şekli tamamlayabilen oyuncu olmaması halinde o kart hesaplamaya katılmaz. Yerine yedek şekillerden biri sorularak kart seti 5'e tamamlanır.

13. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

## MANGALA

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 taş toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.

1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. set çekilen kuraya göre başlar, 2. sete oyuna ilk sette 2. olarak başlayan oyuncu başlar. 3. sete ise ilk sette oyuna 1. 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:

- Oyuncu kendi kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.
- Gözle sayılamayacak kadar çoklu gruplarda; Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşıkoyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.
- Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.
- Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.
- Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup, 2 seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunculardan herhangi birinin 2 puana ulaşması durumunda 3. setin oynanmasına izin verilmez. Beraberlik durumunda uzatma seti oynanır.
- Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- 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.
- 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.)
- Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.

### 3- YARIŞMA ESASLARI, TEKNİK KONULAR

#### 1.YARIŞMA USULÜ:

- İlçeler kendi içinde yapacak olduğu turnuvada eleme usulünü kullanacaktır. Eleme maçlarında yenen oyuncular turnuvaya devam ederken yenilen oyuncular turnuvadan ayrılacaktır.
- İlçelerin kendi içerisinde yapacak olduğu turnuvalarda ilk 3'e giren öğrenciler yapılacak olan il finalinde ilçelerini temsil edeceklerdir.
- 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.

- 1. Adım Zeka İşim Oyun Projesi kapsamında yapılacak olan yarışmalara , 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.

**2. 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.

**3.** Tur başladıktan sonra ilk beş dakika içinde başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.

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

**5.** Müsabakaların turnuva kuralları dâhilinde gerçekleşmesi için görev yapacaktır.

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

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

**3.** 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 gerekliyse, hakem aykırı davrananları oyun salonunun dışına çıkartabilir.

## 6- HAKEM HEYETİ BAŞKANI

**1.** Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.

**2.** Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

## 7- ÖDÜLLER

1. İlçelerin kendi bünyesinde yapacak olduğu turnuvalarda ödüller İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından temin edilecektir.
2. İl bünyesinde yapılacak olan turnuvada ödüllerden İl Milli Eğitim Müdürlüğü sorumludur.
3. Ödüller daha sonra açıklanacaktır.