

# ADIM ZEKA İŞİM OYUN PROJESİ ARALIK AYI REVERSİ ŞARTNAMESİ

YARIŞMA ADI	ADIM ZEKA İŞİM OYUN REVERSİ YARIŞMASI
BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ	İLÇE TURNUVALARI: 19-22 ARALIK İL TURNUVASI: 28 ARALIK 2023 PERŞEMBE
TURNUVA YERİ	DAHA SONRA DUYURULACAKTIR
OKUL TAKIMLARININ BELİRLENMESİ VE İLÇE TURNUVALARINA SON BAŞVURU TARİHİ	18 ARALIK 2023

## 1. GENEL HÜKÜMLER

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

## 2. KATILIM VE BAŞVURU

- Yarışmaya ilkokul, ortaokul, lise kategorisinde eğitim öğretim gören öğrencileri katılım sağlayabilir.
- Yarışmaya proje başlangıcında kayıt yaptıran okullar başvuru yapabilirler.
- Yarışmaya katılımda;  
Öğrenci sayısı 500'e kadar olan okullar 1 öğrenci ile,  
Öğrenci sayısı 500-1000 arası okullar 2 öğrenci ile,  
Öğrenci sayısı 1000 ve üzeri olan okullar 3 öğrenci ile katılım sağlayabilirler.
- İlçe Turnuvasına katılım için okulların **18 ARALIK 2023** tarihine kadar kurum içindeki öğrenci seçimlerini tamamlayarak İlçe Temsilcisine katılım bilgisini iletmesi gerekmektedir. İlçeler kendi bünyesinde yapacak oldukları turnuvada ilkokul, ortaokul ve lise gruplarından ilçe birincilerini **25 ARALIK 2023** tarihine kadar İl Milli Eğitim Ar-Ge Birimi Hatice Rizeli 'ye bildirecektir.

## 3. REVERSİ OYUN KURALLARI

- Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu taş rengini belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm renkler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.
- Reversi oyununa oyuna her zaman siyah renkli oyuncu başlar.
- Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye oyun kılavuzunda olduğu gibi sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz olmak üzere dört taş konur.
- 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.
- Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa "pas" der ve hamle sırası rakibe geçer.

- Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el “pas” diyerek hamle sırasını rakibe verir.
- Oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa “pas” demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır. Oyuncu hamle yaptığı 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 bildirimini 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.
- Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.
- İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.
- Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok taşa sahip olan oyuncu oyunu kazanır.
- Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.
- Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu “Hamlem bitti” diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.

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

- Okullar ilçe finaline katılabilmek için kurumlarında turnuva düzenleyebilirler. Okulların öğrenci seçiminde turnuva zorunluluğu yoktur.
- İlçeler il finali turnuva düzenleyerek öğrenci seçimlerini tamamlayacaklardır. Müsabakalar eleme usulüne göre yapılacaktır. İsteyen ilçeler lig usulünü kullanabilir.
- Turnuvalarda süre uygulaması yapılmayacaktır fakat bir maç süresi 15 dakikayı geçtikten sonra oyunlara 5 er dakikalık ek süre tanınır. Süre sonunda müsabaka birmiş sayılır. Oyun tahtası üzerinde en çok renk taşı olan oyunu kazanmış olur.
- Oyuncular rakibin yapmış olduğu hatalı hamleleri hakeme söyleyebilirler.

#### **5. İTİRAZ**

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

#### **6. BİLDİRİM**

- Yönergenin Trabzon İl Milli Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge birimi resmi internet sitesinde yayınlanması ile resmi duyuru yapılmış sayılır.
- **Adım Zeka İşim Oyun Projesi Reversi 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/aşikâr ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.

- **Adım Zekâ 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 Komitesisorumlu olmayacaktır.

## **7. HAKEM**

- Müsabakalarda 3 oyun masası için 1 hakem görevlendirilmesi planlanmaktadır.
- Yapılacak olan görevlendirmede daha önce Akıl Zekâ Oyunları eğitimi almış ya da bu alanda deneyimli olan öğretmenler arasından seçim yapılacaktır.
- Hakemler; uyarı, oyunu kayıp ilan etmek, yarışmadan diskalifiye etmek, dış kaynaklardan gelen rahatsız edilme durumlarına müdahale hakkına sahiptir.

## **8. OYUN TEMİNİ**

- Yarışmaya Katılacak Olan Öğrenciler İlçe Turnuvalarına ve İl Finaline Gelirken Orijinal Oyun Temin Ederek Gelmelidir. Oyun Teminlerinden Okul Müdürlükleri ve İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri Sorumludur.

## **9. ÖDÜLLER**

- İlçeler kendi bünyesinde yapacak olduğu turnuvalarda ödüller İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından temin edilecektir.
- İl bünyesinde yapılacak olan turnuvanın yeri, saati, ödülleri daha sonra duyurulacaktır.