

ÖZEL FEN İLKOKULU MÜDÜRLÜĞÜ
AKIL OYUNLARI YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

Türü	Yarışma								
Alt Tür	Etkinlik								
Adı	Akıl Oyunları Turnuvası								
Konusu	Zeka Oyunları								
İletişim Telefon	444 3 466								
İletişim e-posta adresi	info@fenkoleji.com								
İletişim Adresi	Postane mahallesi, Yalıboyu caddesi Halisbey sokak No.1 Tuzla								
Ücret Durumu	Ücretsiz								
Amacı	Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar doğrultusunda öğrencilerin zihinsel kapasitelerinin, becerilerinin geliştirilmesinde akıl ve zeka oyunları etkili bir araçtır. Akıl ve Zeka Oyunları Yarışmaları ile öğrencilerin eğlenceli vakit geçirirken analitik düşünme teknikleriyle tanışmaları ve bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.								
Hedef Kitle	İstanbul geneli 4. Sınıf öğrencileri								
Katılımcı Kapsamı	İl geneli								
Etkinliğin Tarihi	28 Mart 2020								
Etkinliğin Yapılacağı Yer	Tuzla Fen Koleji spor salonu								
Etkinliğin Yapılacağı Yerin Adresi	Postahane Mah. Yalıboyu Cad. Halisbey Sok. No:1, Tuzla/İstanbul								
Ödül Miktarı	<p>Turnuva sonunda 4 farklı oyun kategorisinden puan sıralamasına göre ayrı ayrı 1,2 ve 3.ler seçilecektir. Turnuvada dereceye giren oyunculara verilecek ödüller;</p> <table><thead><tr><th>DERECE</th><th>ÖDÜL</th></tr></thead><tbody><tr><td>BİRİNCİ</td><td>ZEKA OYUNU + MADALYA</td></tr><tr><td>İKİNCİ</td><td>MADALYA</td></tr><tr><td>ÜÇÜNCÜ</td><td>MADALYA</td></tr></tbody></table> <p>Turnuvaya katılan her öğrenciye katılım belgesi verilecektir.</p>	DERECE	ÖDÜL	BİRİNCİ	ZEKA OYUNU + MADALYA	İKİNCİ	MADALYA	ÜÇÜNCÜ	MADALYA
DERECE	ÖDÜL								
BİRİNCİ	ZEKA OYUNU + MADALYA								
İKİNCİ	MADALYA								
ÜÇÜNCÜ	MADALYA								
Başvuru Başlama Tarihi	17 Şubat 2020								
Başvuru Bitiş Tarihi	20 Mart 2020								
Başvuru Yeri	www.fenkoleji.com								
Başvuru Usulü	İnternet üzerinden								
Sonuçların Açıklanacağı Tarih	28 Mart 2020								
Sonuçların Açıklanacağı Yer	Tuzla Fen Koleji konferans salonu								
Ödül Töreni Tarihi	28 Mart 2020								
Ödül Töreni Yeri	Tuzla Fen Koleji konferans salonu								
Yarışma Şartları	<ul style="list-style-type: none">Turnuvaya katılacak olan oyuncuların en geç saat 09.30'da kurumda olmaları gerekmektedir. 9.30-10.00 arası kayıt kontrol, 10.00 turnuva başlangıcı.Turnuvadaki oyuncular bireysel olarak yarışacaktır.								

ÖZEL FEN İLKOKULU MÜDÜRLÜĞÜ
AKIL OYUNLARI YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

	<ul style="list-style-type: none">• Turnuva, İsviçre eşlendirme sistemi ile yapılacak olup turnuvada eşlendirme programı olarak Swiss Manager yazılımı kullanılacaktır.• Turnuva 5 tur olacak olup katılıma göre tur sayısını değiştirme yetkisi turnuva komisyonuna aittir.• Abalone, reversi ve pentago turnuvalarına katılan oyuncular karşılaştıkları her rakip ile 1 set maç yapacak olup kazanan 1, kaybeden 0, berabere kalan ise 0,5 puan alır.• Mangala turnuvasına katılacak olan oyuncular karşılaştığı her rakip ile 3 set maç yapacak olup sonuç yapılan 3 sete göre girilecektir. Buna göre 2-1,3-0,2.5-0.5 gibi biten setler programa 1-0 olarak, 1.5-1.5 biten setler 0.5-0.5 olarak, 1-2,0-3,0.5-2.5 gibi biten setlerde 0-1 puan olarak girilecektir.• Abalone, reversi ve pentago oyunlarında turnuva komisyonunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.• Eşlendirmeler swiss manager programına göre yapılacak olup 1. Tur başladıktan sonra gelen oyuncular turnuvaya alınmayacaktır.• Kurallarda ihtilaf yaşanması ya da herhangi bir anlaşmazlık durumunda hakemlerin ve turnuva komisyonunun vereceği kararlar geçerli olacaktır.• Yarışma komisyonu turnuva uygulamalarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar.• Oyuncular oyun bittiğinde ya da itiraz durumlarında el kaldırıp hakemleri yanlarına çağıracaklardır.• Hamle sırası gelen oyuncu hamlesini yapmak üzere seçtiği hamleyi değiştirme, geri alma hakkı yoktur.• Tüm müsabakalar bireysel olup takım yarışması yapılmayacaktır.• Turnuvanın sonunda puan sıralamasına göre dört kategoriden de ilk üçe giren öğrenciler seçilecek ve ödül töreni yapılacaktır.• Oyunlarda çekilen fotoğraflar web sitesi ve görsel mecralarda kullanılabilir.• Oyun kurallarına Fen Koleji Web sitesinden ulaşılabilir.
Katılım Şartları	<ul style="list-style-type: none">• Turnuvaya Türkiye geneli resmi ve özel 4. Sınıf öğrencileri katılabilir.• Turnuvaya okul olarak ya da bireysel olarak başvurulabilir. Başvuru sınırlaması yoktur.(Öğrenci adına anne, baba ya da danışman öğretmen başvurmalıdır.)• Turnuva dört farklı kategoride yapılacaktır. Bunlar abalone, mangala, pentago ve reversi oyunlarıdır.

ÖZEL FEN İLKOKULU MÜDÜRLÜĞÜ
AKIL OYUNLARI YARIŞMASI ŞARTNAMESİ

	<ul style="list-style-type: none">Her oyunda en fazla 20 öğrenci yarışacaktır. Yarışma kontenjanı 80 kişidir. Başvuru sıralamasına göre kesin listeler oluşturulacaktır.Turnuvaya kayıt olan öğrenciler dört oyun kategorisinden sadece bir tanesine katılabilirler.Başvurular www.fenkoleji.com internet sitesi üzerinden alınacak ve internet sitesi dışındaki başvurular kabul edilmeyecektir.Turnuvaya katılacak olan oyuncuların turnuva günü öğrenci belgeleri ve nüfus cüzdanları ile gelmeleri gerekmektedir.																					
Seçici Kurul	<table border="1"><thead><tr><th>ADI SOYADI</th><th>UNVANI</th><th>KOMİSYON GÖREVİ</th></tr></thead><tbody><tr><td>Seda BENDÇİ</td><td>Müdür yardımcısı</td><td>Komisyon Başkanı</td></tr><tr><td>İpek GÜLDAL</td><td>Öğretmen</td><td>Komisyon Üyesi</td></tr><tr><td>Ayşe Çağrı BULA</td><td>Öğretmen</td><td>Komisyon Üyesi</td></tr><tr><td>Serpil KURAL</td><td>Öğretmen</td><td>Komisyon Üyesi</td></tr><tr><td>Nazan OKUROĞLU</td><td>Öğretmen</td><td>Komisyon Üyesi</td></tr><tr><td>Fatoş AKBALIK</td><td>Öğretmen</td><td>Komisyon Üyesi</td></tr></tbody></table>	ADI SOYADI	UNVANI	KOMİSYON GÖREVİ	Seda BENDÇİ	Müdür yardımcısı	Komisyon Başkanı	İpek GÜLDAL	Öğretmen	Komisyon Üyesi	Ayşe Çağrı BULA	Öğretmen	Komisyon Üyesi	Serpil KURAL	Öğretmen	Komisyon Üyesi	Nazan OKUROĞLU	Öğretmen	Komisyon Üyesi	Fatoş AKBALIK	Öğretmen	Komisyon Üyesi
ADI SOYADI	UNVANI	KOMİSYON GÖREVİ																				
Seda BENDÇİ	Müdür yardımcısı	Komisyon Başkanı																				
İpek GÜLDAL	Öğretmen	Komisyon Üyesi																				
Ayşe Çağrı BULA	Öğretmen	Komisyon Üyesi																				
Serpil KURAL	Öğretmen	Komisyon Üyesi																				
Nazan OKUROĞLU	Öğretmen	Komisyon Üyesi																				
Fatoş AKBALIK	Öğretmen	Komisyon Üyesi																				

06.03.2020

06.03.2020

Seda BENDÇİ
Müdür Yardımcısı

Başak YILMAZ
Okul Müdürü

TURNUVA OYUNLARI VE KURALLARI 1-MANGALA

Mangala oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine kuyusu bulunmaktadır. Mangala oyunu 48 taş ile oynanır. Oyuncular 48 taşı her bir küçük kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtır. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde (kendi büyük kuyusunda) en fazla taşı biriktirmeye çalışır. Oyun sonunda en çok taş toplayan oyuncu o seti kazanmış olur. Oyuna başlarken ilk sete başlayacak oyuncu eşlendirme programına göre belirlenecek olup 2. Ve 3. sete kazanan oyuncu başlar. Oyunda 4 ana temel kural vardır.

1. TEMEL KURAL: Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş alır. Bir adet taş aldığı kuyuya bırakıp saatin ters yönünde, yani kendi sağına doğru her kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş haznesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşıyabilir. 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 dağıtırken kendi bölgesi bittiğinde hala elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da taş bırakmaya devam eder. Fakat bu esnada rakibin hazinesine taş bırakmaz. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift 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 taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

4. TEMEL KURAL: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk bitiren oyuncu, rakibinin kuyularında bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

2-PENTAGO

- Oyuncular eşlendirme programına göre eşlendirilir.
- Oyuna siyah renkli oyuncu başlar.
- İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kere de 4 parçadan birini (üzerinde bilye olan parçalar) oyuncu kendi saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır.
- 4 parçadan içinde bilye olan tablanın çevrilmesi gereklidir, boş tabla çevrilemez.
- İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncuya sıra geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5' li olarak sıralayan ilk oyuncu kazanır.
- Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5' li bilye oluşturamadıysa oyun berabere biter.
- Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi taşlarını hem de rakibinin taşlarını 5' lerse, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.
- Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin taşlarını 5' lerse, taşları 5' lenen oyuncu oyunu kazanır.

3-REVERSI

- Reversi özel taşlarla oynanır, bu taşların bir tarafı siyah, diğer taraf beyazdır. Başlangıçta oyun tahtasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş koyulur.
- Oyuncular eşlendirme programına göre eşlendirilir.
- Oyuna siyah renkli oyuncu başlar.
- Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. Oyuncu her yere taşı 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 gerekiyor.
- Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölüme, yine kendisine ait başka taş arasında rakibe ait taşlar varsa, onlar da renk değiştirerek oyuncunun taşının rengini alır. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur.
- Oyuncu mevcut durumda rakibin hiç bir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geçer. Aynı kural, rakip için de geçerlidir. Her iki oyuncunun da pas dediği durumda oyun otomatik olarak biter. Tüm kareler dolduğunda veya geçerli bir hamle yapılamaz hale geldiğinde oyun biter.
- Oyun esnasında oyunculardan birinin taşı erken biterse rakip oyuncunun önündeki taşlardan alıp devam edebilir.
- Oyun alanında bulunan 64 karenin rakibine göre daha fazlasını kendi rengi ile kaplayan oyuncu oyunu kazanır.

4-ABALONE

- Abalone oyununda her oyuncunun 14 adet topu vardır. Bunlar 5-6-3 şeklinde oyun platformunun üzerine dizilir.
- Oyuna siyah renkli oyuncu başlar.
- 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. Fazlasına oyun kuralları gereğince izin verilmez.
- Toplarınız 4' lü ya da 5' li olacak şekilde hareket ettiremezsiniz.
- Oyunun amacı rakibin de toplarını itirmektir. 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 abalone oyununda 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.
- Hamle yapacağınız toplarınızın arkası mutlaka boş olmalıdır. Yani hamle yapacağınız yöne doğru 4 top arka arkaya gelmişse 4 top arasından 3 top seçip hamle yapmak yasaktır. 4. topu aradan çıkartıp 3 topun arkasını boş hale getirmelisiniz hamle yapabilmek için.
- Oyunda, rakibin tüm taşlarını platform dışına itmeniz gerekmez. 6 topu platform dışına iten oyuncu oyunu kazanır.