**ISPARTA**

**GENÇLİK VE SPOR İL MÜDÜRLÜĞÜ**

**GENÇLİK HAFTASI 2022 GENÇLER ARASI**

**AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI ŞARTNAMESİ**

18 Mayıs 2022 tarihinde Isparta’ da gerçekleştirilecek olan Akıl ve Zekâ Oyunları il finallerinde Isparta İlini belirlenen kategorilerde temsil edecek olan öğrencileri belirlemek amacıyla Resmi ve Özel İlkokul, Ortaokul ve Lise öğrencilerinin katılımıyla gerçekleştirilecek olan Isparta Akıl ve Zekâ Oyunları il Turnuvasını gerçekleştiriyoruz.

**AMAÇLAR**

Öğrencilerimizde çabuk karar verme, sonraki aşamaları düşünme ve öngörme, olasılıkları hesaplama, mantığı etkili ve yetkin kullanma becerisini geliştirebilmek; grup oyunlarıyla öğrencilerimizin yeteneklerini geliştirmek ve sosyal becerilerini desteklemek.

**Tarih: 18 MAYIS 2022 Çarşamba İlkokul-Ortaokul-Lise/Üniversite(Mangala-Pentego)**

**Hedef Kitle: İlkokul (1.2.3.4. sınıf öğrencileri)**

 **Ortaokul (5.6.7.8. sınıf öğrencileri)**

**Lise(Hazırlık. 9.10.11.12 sınıf öğrencileri)**

**Üniversite(Hazırlık, 1.2.3.4. Sınıf Öğrencileri)**

**Saat: 09.30**

**Yer: Işıkkent Spor Salonu**

**TURNUVA YÖNERGESİ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **1** | **MANGALA** | İLKOKUL(1.2.3. ve 4. Sınıf)ÖĞRENCİLERİ | TOPLAMDA6 KATEGORİDEYAPILACAK OLANTURNUVADASADECE OYUNLARINKARŞISINDA BELİRTİLENKATILIMCILAR YARIŞABİLİR |
| **2** | **PENTEGO** |
| **3** | **PENTEGO** | ORTAOKUL(5.6.7. ve 8. Sınıf)ÖĞRENCİLERİ |
| **4** |  **MANGALA** |
| **5** | **PENTEGO** | LİSE/ÜNİVERSİTE(Hazırlık. 9.10.11.12. Sınıf)ÖĞRENCİLERİ |
| **6** | **MANGALA** |

1. Turnuva il turnuvası olarak 1 aşamada gerçekleştirilecektir.
2. Okullar isterlerse kendi okullarında turnuva düzenleyip 1.olan öğrencilerle turnuvaya katılabilirler.(Okul içinde turnuva şartı yoktur. İsteğe bağlıdır)
3. Okul turnuvaları yukarıda tabloda belirlenen kategorilerde Resmi /özel ilkokul ve ortaokul öğrencileri arasında gerçekleştirilecektir. **06/05/2022** tarihine kadar **İl Genelindeki Resmi/Özel İlkokul, Ortaokul ve Lise Müdürlükleri,**, tablodaki kategorilerde okulunu temsil edecek yarışmacının bilgilerinin ve danışman öğretmen bilgilerinin <https://docs.google.com/forms/d/1mDd2Uy5Q5tFPagwWQDNAQo31QvT_67RGhtLJgRaaghE/edit> linkine girerek elektronik ortamda başvuru yapmaları gerekmektedir.
4. Son Başvuru Tarihinden sonra yapılan başvurular kabul edilmeyecektir.
5. Bir öğrenci sadece 1 kategoride turnuvaya katılabilir. Örneğin Mangala kategorisinden katılan bir öğrenci Pentego oyunu kategorisinden yarışmaya katılamaz.
6. Her okuldan (İlkokul-Ortaokul-Lise) her kategoriden 1 öğrenci olmak üzere toplamda en fazla 2 öğrenci ile turnuvaya katılabilir.
7. Okullarımız sadece bir kategoride de yarışmaya katılabilirler.
8. Isparta Gençlik Merkezlerince (Isparta Gençlik Merkezi, Eğirdir Gençlik Merkezi, Şarkikaraağaç Gençlik Merkezi, Keçiborlu Gençlik Merkezi, Yalvaç Gençlik Merkezi) açılan Akıl ve Zeka Oyunları eğitimlerine aktif olarak katılım sağlayan ve eğitimleri alan öğrenciler istedikleri herhangi bir oyundan yarışmaya doğrudan katılabilirler ve bu öğrenciler öğrenim gördükleri okulun yarışmaya göndereceği öğrenci kontenjanına dahil edilmezler.
9. Turnuvada il genelinde Zeka Oyunları Eğitimi almış bu konuda tecrübeli hakemler görev alacaklardır. Resmi kurum sertifikası bulunmayan hakemlere görev verilmeyecektir.
10. Isparta il turnuvası Işıkkent Spor Salonunda yapılacaktır.
11. Yarışmaya katılan okul ve öğretmenler kendi imkanları ve **oyun takımları** ile turnuva alanına geleceklerdir.
12. Yarışmaya katılacak öğrencilere ait Veli İzin Belgesi ve Öğrenci Belgesi danışman öğretmen tarafından Turnuva Koordinatörü, Furkan TÜZEL/Isparta Gençlik Merkezi Gençlik Lideri ve Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni’ne verilecektir.
13. Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü turnuva katılım ve şartnamesinde gerekli görülen değişiklikleri yapmaya yetkilidir.
14. Öğrencilerin yarışmaya katılımından danışman öğretmenleri sorumludur.
15. Müsabakalar başvuru sayısına göre eleme usulü ya da lig usulü ile yapılacaktır. Katılımcı sayısı gereği bay geçilmesi gerekiyorsa, bay geçen oyuncu yaşı en küçük oyuncu olur.
16. Yarışmaya katılacak öğrenciler belirlendiği zaman okul müdürlüğü gerekli izin işlemleri ile ilgili yazışmaları takip edecektir.
17. Yarışmaya katılan öğrenciler izinli, danışman öğretmenlerde görevli izinli sayılacaklardır
18. Öğrencilerin ve yanlarında görev alacak danışman öğretmenlerin **turnuvaya** katılım aşamalarında tüm izinleri okul idarelerince alınacaktır.
19. Isparta Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası Fikstür Kura Çekimi Turnuva Tertip Komisyonu tarafından gerçekleştirilecektir.
20. **Isparta Akıl ve Zekâ Oyunları Gençlik Haftası Turnuvası: İlkokul, Ortaokul ve Lise/Üniversite Gruplarında 18 Mayıs 2022 Çarşamba günü Isparta Işıkkent Spor Salonunda belirlenen kategorilerde yapılacaktır.**
21. .Katılımcılar en geç saat 09.15 de turnuva alanında olmalıdır.
22. Öğrencilerin turnuvaya katılımından ve müsabaka saatinde yarışmacını müsabaka yerinde olmasından danışman öğretmenleri sorumludur.
23. **Isparta İl Turnuvası** Gençlik ve Spor İl Müdürü tarafından belirlenen ve Akıl ve Zeka Oyunları Eğitici Eğitimi almış öğretmenler ve Gençlik liderlerinden oluşan komisyon ve belirlenen hakemler tarafından yürütülecektir.
24. Yarışmacılar, Isparta Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında, dereceye girdikleri kategoride kendi okulunu temsil ederler.
25. Isparta Akıl ve Zeka Oyunları 6 Kategoride **Dereye Giren Öğrenciler İçin Ödül Töreni 19 Mayıs Atatürk’ü Anma Gençlik ve Spor Bayramı** Günü yapılacaktır.

**Turnuva ve Oyun Kuralları**

* Turnuva kuralları aşağıdaki gibidir:

a) Turnuva her oyun için iki aşamalıdır. Normal şartlar altında grup aşamasıyla başlanacak ve tekli eleme turuyla devam edilecektir. Ancak, katılımcı sayısına göre **Turnuva Tertip Komitesi** nin kararıyla grup aşaması atlanarak doğrudan tekli eleme turuna geçilebilir. Katılımcı sayısı gereği bay geçilmesi gerekiyorsa, bay geçen oyuncu yaşı en küçük oyuncu olur.

b) Grup aşamasında bir grupta yer alan yarışmacı sayısı turnuvaya başvuran yarışmacı sayısına göre belirlenecektir.

c) Grup aşamasında Mangala ve Pentego 3 set üzerinden müsabakalar yapılacaktır. Kazanan taraf 2 puan alacak, kaybeden taraf ise puan alamayacaktır. Beraberlik halinde her iki taraf da 1 puan alacaktır.

d) Her yarışmacı, grubunda bulunan diğer tüm yarışmacılarla 1 kez maç yapacaktır. Tüm maçların tamamlanmasının ardından grup içindeki sıralama puan üstünlüğüne göre belirlenecektir. Puanların eşit olması halinde set averajı üstünlüğü, eşitliğin devam etmesi halinde sırasıyla hamle sayısının azlığı (Pentago oyunu için), pul (Mangala için) veya sınıfı küçük olanın üstünlüğü ve yaşı küçük olanın üstünlüğü sıralamayı belirleyecektir.

e) Grup müsabakalarında rakibi maça katılmayan yarışmacı 3 seti de kazanmış sayılacaktır. Bu tür maçlar hamle veya pul averajını etkilemeyecektir.

f) Grup birincileri doğrudan tekli eleme turuna geçecek olup, toplam birinci sayısının **2’nin kuvveti olan bir sayı olması halinde** grup ikincileri yarışmaya devam edemeyeceklerdir. Grup birincilerinin sayısı **2’nin kuvveti olan bir sayı değilse**, grup ikincileri kendi aralarında puan ve averaja göre sıralanacak ve tekli eleme turunda yarışacak yarışmacı sayısını 2’nin kuvveti olan bir sayıya tamamlayacak kadar grup ikincisi tekli eleme turlarına katılabilecektir. Yani, (grup birincilerinin sayısı) + (en iyi grup ikincileri) = 2n şartını sağlayacak kadar grup ikincisi tekli eleme turuna geçecektir.

g) Tekli eleme turunda müsabakayı kaybeden yarışmacı elenecektir. Yalnızca, son 4’e kalan oyuncular arasında oynanan yarı final müsabakalarında kaybeden yarışmacılar kendi aralarında 3.’lük ve 4.’lük maçı yapacaklardır. Final müsabakasında kaybeden oyuncu ise 2. olacaktır.

h) Tekli eleme turlarındaki müsabakalar Mangala ve Pentego için 3 maç, 3 maç olan Mangala ve Pentego maçın 2-0’a gelmesi halinde 3. maç oynanmayacaktır. 3 maç sonunda en çok maçı kazanan yarışmacı rakibini elemiş olacaktır. Oynanan 3 maç sonunda eşitlik bozulmazsa sırasıyla sınıfı küçük olan ve yaşı küçük olan yarışmacı rakibini eleyecektir.

1. Tekli eleme müsabakasına katılmayan yarışmacı doğrudan elenecektir.
2. Müsabaka saatinden 5 dk içinde müsabaka masasına gelmeyen oyuncu (ilgili maç için) hükmen yenik sayılacaktır.
3. Başhakemler turnuvada belirtilen belirtilmeyen tüm hususlar (teknik, kural vb) için değiştirmeye, karar vermeye yetkilidir.

**ÖDÜLLENDİRME**

 Turnuvaya katılacak öğrencilerden her kategoriye ait 1.2. ve 3. lere madalya verilecektir. Belirlenen ödüller belirtilen tarihte öğrenci ve danışman öğretmenlere takdim edilecektir.

|  |
| --- |
| **ÖDÜLLER** |
| 1. Olan öğrencilere
 | Madalya+Ödül |
| 1. Olan öğrencilere
 | Madalya+Ödül |
| 1. Olan Öğrencilere
 | Madalya+Ödül |
| 1. Olan Öğrencilere
 | Madalya+Ödül |

**TURNUVA TAKVİMİ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **S.N** | **YAPILACAK İŞ** | **TARİH** |
| **1** | **İlçe ve Merkez Okul Müdürlüklerinin Katılımcı Bilgilerinin Gönderilmesi** | 6 kategoride okul birincilerinin Son Bildirim Tarihi **06/05/2022** |
| **2** | **Teknik Toplantı ve Fikstür Kura Çekimi** | **Turnuva Tertip Komisyonu** |
| **3** | **Isparta İl Turnuvası İlkokullar, Ortaokullar, Liseler ve Üniversite** | **18 Mayıs 2022 Çarşamba** |
| **4** | **Turnuva Ödül Töreni** | **19 Mayıs 2022 Perşembe** |

**Turnuva organizasyonu iletişim bilgileri;**

* Turnuva Koordinatörü: Furkan TÜZEL/Isparta Gençlik Merkezi Gençlik Lideri ve Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni/ 05422114832

**ISPARTA ZEKA OYUNLARI TURNUVASI TERTİP KOMİTESİ**

|  |  |
| --- | --- |
| Mehmet YOLCU | Isparta Gençlik Merkezi Müdürü |
| Furkan TÜZEL | Turnuva Koordinatörü |
| Sezgin KEL | Turnuva Koordinatörü/ Zeka Oyunları İl Formatörü  |
| Uğur ERPOLAT | Zeka Oyunları Eğitmeni |
| Barış ZORLU | Zeka Oyunları Eğitmeni |
| Seyhan AYDOĞMUŞ | Zeka Oyunları Eğitmeni |
| Uğur DOĞAN | Zeka Oyunları Eğitmeni |

**PENTAGO TURNUVA KURALLARI**

****

1. Oyuncuların 1. Tur eşlendirmesi kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki eşlendirmeler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

Yapılan sıralamada oyuncular bilye rengini belirlemek için toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler.

1. 1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. Oyuna her zaman siyah başlar. Siyah taşın kim olacağı kura ile belirlenir.
2. İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan sonra bir kere de 4 parçadan birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. 4 parçadan içinde bilye olan tablanın çevrilmesi gereklidir, boş tabla çevrilemez.
3. Hamlenin tamamlanması; bilyenin konulmasının ardından parçanın çevrilmesi ile olur.
4. İlk oyuncu hamlesini bitirdikten sonra diğer oyuncuya sıra 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.
5. Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi bilyelerini hem de rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla olacak şekilde sıralıyorsa, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.
6. Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla sıralarsa, rakip oyuncu oyunu kazanır.
7. Oyuncu bilyesini tablaya koyduğu anda o hamleyi yapmış sayılır. Bilyesini geriye alamaz.
8. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
9. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.

**MANGALA TURNUVA KURALLARI**

****

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 taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.

1. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu başlama sırasını belirlemek toplantıda yapılacak olan sıra kurasında kura çeker ve sırasını belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki eşlendirmeler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır.

Oyuna kura ile başlanır. Oyunculardan biri 1 adet taşı, rakibine göstermeden avucunun içine saklar. Rakibine hangi avucuna sakladığını sorar. Rakibi sakladığı taşın hangi elinde olduğunu tahmin eder. Eğer bilirse oyuna başlar. Bilemez ise taşı avucuna saklayan oyuncu oyuna 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 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 avucunda rakibin görebileceği bir şekilde diğer eliyle dağıtırken dağıtırken avucunda taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da 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 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 kazanır.

Oyun seti bittiğinde hakem oyuncuların hazinelerindeki taşları sayar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

**Dikkat edilmesi gereken kurallar:**

1. Oyuncu kendi ve rakip taşlarını herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.
2. Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşı koyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.
3. Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakır.
4. Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.
5. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
6. Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.
7. Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı kullanıldığı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.

**Diğer Hususlar**

– Bu şartnamede belirtilmeyen ve turnuva sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar “**Baş Hakemler”** tarafından verilecektir.