**T.C. FOÇA KAYMAKAMLIĞI İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ ÖĞRETMENLER ARASI ZEKA VE AKIL OYUNLARI TURNUVASI**

**PROJENİN ADI:** Öğretmenler Arası Zeka ve Akıl Oyunları Turnuvası

**PROJENİN KONUSU ve KAPSAMI:** Zeka Ve Akıl Oyunları. Proje İzmir ili Foça İlçesindeki öğretmenleri kapsamaktadır. Müsabakalar Mangala, Pentago, Kulami, Reversi, Equilibrio kategorilerinde gerçekleştirilecektir.

**DAYANAK:**

 1739 Sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu

 Türkiye Cumhuriyeti Milli Eğitim Bakanlığı Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği

Milli Eğitim Bakanlığı Kasım 2019 Seminer Çalışma Proğramı

**GENEL ŞARTLAR:**

1. Yarışmada oynanacak oyunlar şu şekilde olacaktır. Mangala, Pentago, Kulami, Reversi, Equilibrio
2. Yarışmaya Foça da görev yapan tüm öğretmenler katılabilecektir.
3. İsteyen yarışmacı her dalda yarışmaya kat ılabilir.
4. Yarışma ilan edilen tarih ve saatte Foça Belediyesi Sosyal Tesislerinde gerçekleştirilecektir.
5. Eşleşmeler kura usulü belirlenecektir.
6. Yarışma ile ilgili her türlü itiraz yarışma komisyonuna yazılı olarak yapılacaktır. Komisyon; bir Şube Müdürü veya Okul Müdürü ile 2 öğretmenden oluşturulacaktır. Komisyonun vereceği kararlar kesindir. Komisyon kararlarına itiraz edilemez.

**YARIŞMA ÖDÜLLERİ :**

Her kategoriden yarışmada dereceye giren öğretmenlerden; 1. olan oyunculara Akıl ve Zeka Oyunlarından birisi hediye edilecektir.

İlk üç dereceye girenlere madalya verilecektir.

Tüm yarışmacılara katılım belgesi verilecektir.

**TURNUVANIN OYNANACAĞI YER**

Foça Belediyesi Karakum Sosyal Tesisleri

**OYUNLAR VE KISACA KURALLARI**

**Mangala oyunu:** Oyun 3 set üzerinden oynanacaktır. Oyuncular galibiyet durumunda 1, mağlubiyet durumunda 0, beraberlik durumunda 0,5 puan alacaktır. Mangala oyununda 3 set sonunda beraberlik durumu olursa 1 uzatma maçı yapılacaktır. Uzatma maçının berabere bitmesi durumunda ise 4 setteki ( 3 set normal, 1 set uzatma) toplam taş sayılarından en fazla taşı olan oyuncu belirlenecektir.

**Equilibrio:**

Oyuncular kendilerinden istenen şekli verilen parçalarla oluşturmaya çalışırlar. Parçaları istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu yarışma puanlama usulü ise en yüksek puanı alır.

Oyunu kazanan 3 puan, beraberlik durumu 1 puan ve mağlubiyet 0 puan alır. Oyun 3 set üzerinden oynanacaktır.

**Pentago:**

1. Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi 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. 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.

4. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır. Oyunu kazanan 3 puan, beraberlik durumu 1 puan ve mağlubiyet 0 puan alır. Oyun 1 (bir) Set oynanır.

**Kulami :**

1. Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi kura yöntemi ile belirlenir.

2. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

3. 8x8 delikli olacak biçimde oluşturulan oyun tablasında ilk bilye istenilen deliğe yerleştirilebilir. Daha sonra oyuncuların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir.

4. Bilyeler rakibin oynadığı misketin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir.

5. Rakibin bilye yerleştirdiği tabla üzerine ilk seferde misket yerleştirilemez.

6. Oyuncu bir önceki elde bilyesini yerleştirdiği taş üzerine bir sonraki elde bilyesini yerleştiremez.

7. Bilyeler arasında boşluk olmasında sıkıntı yoktur. Oyuncular kurallar dâhilinde istedikleri deliğe bilye yerleştirebilirler.

8. Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yer kalmadığında oyun biter.

9. Oyuncular tablaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduğu taşlar alınmaz. Puanlar tabladaki bilye sayısına göre değil delik sayısına göre verilir. Örneğin 4 delikli bir taşın puanı da 4 olur.

10. Oyun sonunda tablalar dağıtılmadan önce oyuncular kendi renginin en büyük alanını tanımlar. En büyük alan birbirine birleşik olan bilye sayısına bağlıdır. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre çıkarma işlemi yaparak bonus puan kazanırlar.

11. Oyun sonunda tablalar dağıtılmadan önce oyuncular kendi renginin herhangi bir sıra oluşturup oluşturmadığına bakarlar. 5 ve 5’ten fazla aynı sayıda ve aynı renkte bilyenin yatay, dikey ve çapraz olarak birleşmesine sıra bonusu denir. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre çıkarma işlemi yaparak bonus puan kazanırlar.

12. Hesaplanan üç farklı puan türünün toplamı en çok puan alan yarışmacı oyunu kazanır. Oyun tek set oynanır.

**Reversi:**

1. Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi, kura yöntemi ile belirlenir.
2. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş konur. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. 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. Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölümle, 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. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiç bir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer.
3. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa, bu durum hakkında "Hamle yapamazsınız" mesajıyla bilgilendirilir ve hamle sırasını "boş" bir hamle yaparak rakibine geçer. Bu tarz hamleler oyun notunda "pas" olarak geçer. Üstteki 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 gelindiğinde oyun biter.
4. Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok rengi görünen kazanır. Kazanan oyuncu 3 (üç) puan, berabere kalan oyuncular 1 (bir)’er puan, kaybeden oyuncu ise 0 (sıfır) puan alır. Oyun 1 (bir) set oynanır.

Her bir oyuncunun 1 REVERSE oyun seti boyunca 10 dakika süresi vardır. Bu süre içerisinde tüm hamlelerini yapıp oyun setini bitirmek zorundadır. Aksi takdirde oyunu kaybeder.