

**KİLİS İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**  
**24 KASIM ÖĞRETMENLER GÜNÜ REVERSİ ŞAMPİYONASI YÖNERGESİ**



<b>YARIŞMA ADI</b>	24 KASIM ÖĞRETMENLER GÜNÜ REVERSİ ŞAMPİYONASI
<b>BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ</b>	23-24 KASIM 2019
<b>TURNUVA YERİ</b>	KİLİS
<b>YÖNERGE</b>	REVERSİ YÖNERGESİ
<b>SON BAŞVURU TARİHİ</b>	10/11/2019

## 1- GENEL HÜKÜMLER

1.1.Yönerge, 2019-2020 etkinlik döneminde yapılacak olan Kilis Reversi Şampiyonası için hükümleri ve takvimini içermektedir.

1.2. **Gençlik Zeka Oyunları ve Kodlama Derneği (KOZDER)** yarışmaları talimatları, prosedürleri ve uygulama yönergeleri, kuralları geçerlidir.

### 1.3.KATEGORİLER, KATILIM VE BAŞVURU

#### 1.3.1.Kategori:

Kilis İl Millî Eğitim Müdürlüğü Öğretmenleri

#### 1.4.Katılım:

1.4.1.Şampiyonaya, Okul içi yarışmalarına katılarak yarışmayı okullarında birinci ve ikinci olarak tamamlayan öğretmenler katılabilir.

1.4.2.Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru (10 KASIM 2019) tarihinden önce Okul Müdürlüğü tarafından turnuvaya katılmak isteyen öğretmenlerin adı, soyadı sınıfı ve okul bilgilerinin yer aldığı ekte yer alan başvuru formu doldurulup [kozder2018@gmail.com](mailto:kozder2018@gmail.com) mail adresine gönderilmelidir.

1.4.3. Turnuva'ya Kayıt işlemleri 23 Kasım 2019 günü saat: 08.00'da başlayacaktır. Turnuvada 1. Tur oyunların başlama saati 10.30 olarak belirlenmiştir.

1.4.4. Turnuvaya katılacak olan Okulun ve Öğretmenlerin Okul seçmelerini yapmadan önce e-mail ([kozder2018@gmail.com](mailto:kozder2018@gmail.com)) ya da telefon ile kayıt yapılması ve kurallar ve oyun hakkında bilgi alınması gereklidir.

## 2- REVERSİ OYUN KURALLARI

**2.1"Reversi Oyunu nasıl oynanır?" Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi, kura yöntemi ile belirlenir.**

- 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 bölümlerle, 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 hiçbir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer.
- 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 geldiğinde oyun biter.
- Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok rengi görünen kazanır.

- Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.

### 3- YARIŞMA ESASLARI, TEKNİK KONULAR

#### 3.2.YARIŞMA USULÜ:

**3.2.1.**Okul turnuvalarında yarışma usulünün seçimi Okul yetkisindedir.

**3.2.2.** İl Turnuva, İsviçre eşlendirme sistemi ile yapılacak olup turnuvada eşlendirme programı olarak Swiss Manager Unicode yazılımı kullanılacaktır.

**3.2.2.1.** Turnuva 6 tur olacak olup katılıma göre tur sayısını ve saatlerini değiştirme yetkisi başhakeme aittir. Tur sayısı ve saatlerinde yapılacak herhangi bir değişiklik teknik toplantıda ilan edilir.

**3.2.2.2.** Öğretmenler karşılaştığı her rakip ile 1 set maç yapacak olup kazanan 1, kaybeden 0, berabere kalan ise 0.5 puan alır.

**3.2.3.**Birinci tur eşlendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen öğretmenler geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dahil edilecektir (ilk 15 dakika için geçerlidir).

**3.2.4.**Birinci tur başladıktan sonra gelen öğretmenler bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenerek eşlendirmeye devam edilecektir. İkinci tur eşlendirmesi duyurulduktan sonra yarışmaya yeni sporcu alınmaz.

#### 3.3. EŞİTLİK BOZMA:

**3.3.1.** İsviçre sistemi oyunlarda derecelerin eş puanla paylaşılması halinde sırası ile: Buchholz-1 (alttan), Sonneborn-Berger, Bucholz Bucholzu, Aralarındaki Maç, Galibiyet Sayısı ve Kura Çekimi eşitlik bozma yöntemleri uygulanacaktır.

**3.4.İTİRAZ:** İl Yarışmalarında itiraz kurulu oluşturulmayacak olup başhakemin kararı nihaidir.

### 4- BİLDİRİM

**4.1.**Yönergenin DYS üzerinden gönderilen yazı ile resmi duyurusu yapılmış sayılır.

**4.2.**Kilis **Reversi** Şampiyonası yarışmasına, **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.

**4.3.** 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 birlikte dışarıya çıkmak durumunda kalırsa mutlaka hakeme bildirecektir. Hakem oyuncunun telefonu ile birlikte 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/aşıkara ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.

**4.4.** Reversi Şampiyonasına katılan tüm öğretmenler bu yönergeyi ve buna dayalı hükümleri ve bu yönergenin bir parçası olan Uygulama Yönergesini kabul etmiş sayılır.

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

**4.6.**Yönergede belirtilen katılım koşullarından başka yollarla yapılacak başvurularda, kaybedilecek haklardan MEB sorumlu olmayacaktır.

### 5- HAKEM

**5.1.Reversi** müsabakasının turnuva kuralları dahilinde gerçekleşmesi için görev yapacaktır.

**5.2.**Turnuva süresince oynanacak karşılaşmalar için Hakem heyeti başkanı tarafından katılımcıların sayısına göre hakem atanacaktır. Maksimum 20 oyun masası için 1 hakem ataması yapılır.

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

#### 5.4.Hakemin verebileceği cezalar şunlardır:

- Uyarı,
- Rakibinin saatine süre eklemek,
- Cezalandırılan oyuncunun süresini azaltmak,
- Oyunu kayıp ilan etmek,
- Yarışmadan atmak.
- Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, hakem her iki tarafa da ek süre verebilir.
- Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşamaz veya oyuna müdahale edemez. Eğer gerekliyse, hakem aykırı davranışları oyun salonunun dışına çıkartabilir.
- Hakemler tüm turnuvalarda kronometre kullanabilir.

### 6- HAKEM HEYETİ BAŞKANI

6.1.Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.

6.2.Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

### 7- OYUNCULARIN İRADESİ

7.1.Oyuncuların iyi ahlaklı olmaları beklenir.

7.2.Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya tavsiye kaynaklarına başvurmaları, ya da başka bir tahta üzerinde analiz yapmaları yasaktır.

7.3.Oyun salonunda oyunlar devam ettiği sürece oyuncuların ya da seyircilerin analiz yapmaları yasaktır. Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar ve bekleme salonuna alınırlar.

7.4.Oyuncuların hakemden izin almadan 'oyun sahasını' terk etmeleri yasaktır.

7.5.Rakip oyuncuyu herhangi bir şekilde rahatsız etmek veya dikkatini dağıtmak yasaktır. Sürekli olarak inatla berabere teklifi de buna dahildir.

7.6.Reversi kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibin puanı hakem tarafından belirlenir.

### 8- REVERSİ ZAMAN VE HAMLEM BİTTİ KURALI

8.1. Hakem gözetiminde her hamle için oyunculara 30 saniye hak tanınır.

8.2. 30 saniye dolduğunda hakem yarışmacıyı hamle yapması için uyarır. Hakem, yarışmacıya 5 saniye daha hak tanır. 5 saniyenin sonunda oyuncu hamle yapmazsa bir uyarı alır ve hakem kağıdına işlenir.

8.3. 30 saniyelik zaman tutumunu hakeme haber vermek koşulu ile yarışmacılar birbiri için de yapabilir.

8.4. Reversi oyununda hamlesini yaptıktan sonra uygun taşları çeviren oyuncu, tüm çevirmeleri yaptıktan sonra 'Hamlem Bitti' der. Hamlem bitti diyen oyuncu, çevirmesi gereken taşları olsa bile çeviremez, hakem bu duruma müdahale edemez. Yarışmacının hakkı bittiği için oyun devam eder.

### 9- REVERSİ OYUNU TURNUVALARINDA KULLANILACAK SETLERİN TEKNİK ÖZELLİKLERİ



**10- REVERSİ TURNUVA PROGRAMI**

AÇIKLAMA	TARİH	SAAT
Kayıt kontrol	23 Kasım 2019 Cumartesi	09:00- 10.00
<b>Teknik Toplantı</b>		<b>10:00-11.00</b>
Eşlendirme öncesi listelerin duyurulması		10:20
Listelere yapılacak itirazlar (en son saat)		10:30
1. tur eşlendirmesinin duyurulması		10:45
Açılış Töreni		09:45
1. TUR		10:30
2. TUR		11:00
3. TUR		12:00
4. TUR		09:00
5. TUR	24 Kasım 2019 Pazar	10:00
Ödül Töreni		11:00

**KİLİS REVERSİ ŞAMPİYONASI TAKVİMİ**

(Ek-1)

Açıklama	Tarih	Yer
Kilis 24 Kasım Öğretmenler Günü Zeka Oyunları Turnuvası İçin Ön Hazırlık Çalışmalarının Başlaması	Ekim 2019	Okullarda
Kilis 24 Kasım Öğretmenler Günü Zeka Oyunları Turnuvasına Öğretmenlerin ve Okulun KOZDER'e kayıt yaptırması	10 Ekim'e Kadar	Okul Müdürlükleri
Kilis 24 Kasım Öğretmenler Günü Zeka Oyunları Turnuvası ası Okul Yarışmaları Birincilerinin Okul Müdürlükleri ile Ulaştırılması	10 Ekim-10kasım 2019	Okul Müdürlükleri
<b>Kilis 24 Kasım Öğretmenler Günü Zeka Oyunları Turnuvası</b>	23-24 Kasım 2019	Kilis

**OKUL VE ÖĞRETMENLERİN KAYIT YAPTIRILMASI İÇİN FORM 1**

Sıra No	Adı Soyadı	Branşı	Okulu
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			