

**KİLİS İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**  
**24 KASIM ÖĞRETMENLER GÜNÜ ZEKA OYUNLARI TURNUVASI YÖNERGESİ**



|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>YARIŞMA ADI</b>          | <b>24 KASIM ÖĞRETMENLER GÜNÜ ZEKA OYUNLARI TURNUVASI</b> |
| <b>BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ</b> | 23-24 KASIM 2019   |
| <b>TURNUVA YERİ</b>         | KİLİS  |
| <b>YÖNERGE</b>              | KORİDOR ŞAMPİYONASI YÖNERGESİ                            |
| <b>SON BAŞVURU TARİHİ</b>   | 10/10/2019   |

## 1- GENEL HÜKÜMLER

1.1.Yönerge, 2019-2020 etkinlik döneminde yapılacak olan 24 Kasım Öğretmenler Günü Zeka Oyunları Turnuvası 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- KORİDOR OYUN KURALLARI

### OYUNUN HEDEFİ

Karşı taraftaki son karelerden herhangi birisine ulaşan ilk kişi olmak (Şekil 9).

#### İKİ OYUNCU İÇİN KURALLAR

Kura ile hangi oyuncunun başlayacağı belirlenir.

Oyunun başında her oyuncunun 10 adet engeli, oyun alanının kenarına dizilir. Her oyuncu bir 'piyon' alır ve kendi tarafındaki başlangıç çizgisinin ortasındaki kareye koyar.

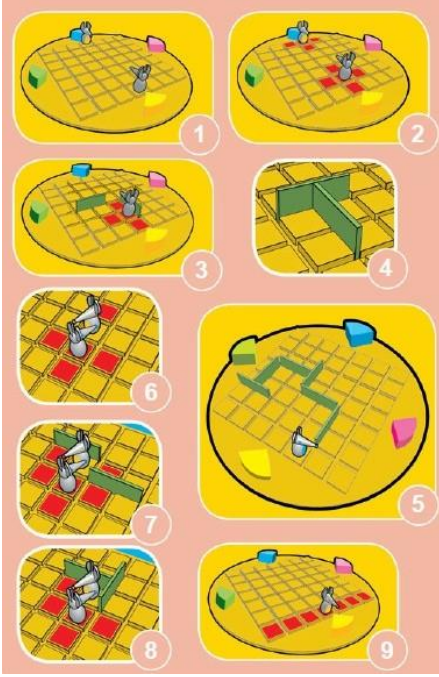
#### OYUNUN OYNANIŞI

Her oyuncu, sırası geldiğinde piyonuyla bir hamle yapmayı veya bir engel koymayı seçer. Eğer engelleri bitmişse mecburen piyonuyla bir hamle yapar.

#### PİYON HAREKET ETTİRMEK

Piyon bir hamlede yalnızca bir kare yatay veya dikey olarak ileri veya geriye doğru hareket ettirilir (Şekil 2).

Piyon engellerin üzerinden atlayamazlar, etrafından dolaşmalıdır (Şekil 3).



#### ENGEL KOYMA

Her bir engel iki kareyi engelleyecek şekilde konur (Şekil 4). Engel koymada amaç oyuncunun ya kendi ilerlemesini oluşturmaktır ya da rakibinin yolunu uzatmaktır; ancak geçecek yer bırakmayacak şekilde tamamen rakibin yolunu kapatmak yasaktır. Rakibe en az bir geçiş karesi bırakmak şarttır (Şekil 5).

#### KARŞI KARŞIYA GELME

İki piyon arada engel olmaksızın karşı karşıya gelirse, sırası gelen oyuncu Şekil 6'da gösterildiği gibi rakibinin piyonunun üzerinden atlayabilir. Böylece bu oyuncu bir kare avantaj sağlayarak yoluna devam etmiş olur. Eğer rakibinin piyonunun arkasında engel varsa, kendi piyonunu rakibininin sağına veya soluna getirebilir (Şekil 7 ve 8).

**OYUNUN SONU**  
Karşı taraftaki son karelerden herhangi birisine ulaşan ilk oyuncu oyunu kazanır (Şekil 9).

**KAZANIMLAR** : Mantık yürütme, Stratejik düşünme

### 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, Buchholz 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 24 Kasım Öğretmenler Günü Zeka Oyunları 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.

**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 taşıması yasaktır. Bu türden bir cihazı oyun sahasında üzerinde bulundurduğu belirgin/aşıkara ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.

**4.4.** 24 Kasım Öğretmenler Günü Zeka Oyunları Turnuvasına 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.Koridor** 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.** Koridor kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibin puanı hakem tarafından belirlenir.

## 8- KORİDOR ZAMAN KURALI

1. Hakem gözetiminde yapılan maçlarda zaman sınırlaması yoktur. Sadece bir maç süresi 30 dk geçmiş ise oyunlara 3 er dakika süre verilir. Her oyuncunun düşünme en fazla süresi 5 saniye olarak belirlenir. Belirlenen süre içinde oynamayan oyuncu uyarılır ve ek 5 saniye daha verilir.

## 9- KORİDOR TURNUVALARINDA KULLANILACAK OYUN ÖRNEĞİ



**10- KORİDOR 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              |

**24 KASIM ÖĞRETMENLER GÜNÜ ZEKA OYUNLARI TURNUVASI (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      |            |        |       |