



KEŞAN İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
AKIL VE ZEKÂ OYUNLARI TURNUVASI
TURNUVA YÖNERGESİ



BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ	17 ARALIK 2019
TURNUVA YERİ	KEŞAN LİSESİ KAPALI SPOR SALONU
SON BAŞVURU TARİHİ	13 ARALIK 2019 SAAT:17.00

1- GENEL HÜKÜMLER

1.1.Yönerge, Keşan Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası hükümleri ve takvimini içermektedir.
1.2.Turnuva talimatları, prosedürleri ve uygulama yönergeleri ve turnuva kuralları <http://kesan.meb.gov.tr> adresinde yayınlanacak olup burada yer alan kurallar ve prosedürler geçerlidir.

1.3.KATEGORİLER, KATILIM VE BAŞVURU

1.3.1.KATAGORİ:

1.3.1.1.Keşan Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası 10 kategoriden oluşacaktır. Kategoriler aşağıdaki gibidir:

S.N.	OKULU	KATEGORİ ADI	KATILABİLECEK ÖĞRENCİLER
1	İlkokul	Mangala Pentago Equilibrio Q-Bitz	1., 2., 3. ve 4. Sınıf Öğrencileri
2	Ortaokul	Mangala Reversi Pentago Kulami	5., 6., 7. ve 8. Sınıf Öğrencileri
3	Lise	Mangala Match Madness	9., 10., 11. ve 12. Sınıf Öğrencileri

1.4.KATILIM:

1.4.1.Turnuvaya, Keşan İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı resmi ve özel okullarda kayıtlı öğrenciler katılabilir.

1.4.2.Turnuvaya katılmak isteyen yarışmacılar yönerge sonunda yer alan adı, soyadı, sınıfı ve kategori bilgilerinin yer aldığı başvuru formunu doldurarak okul idareleri aracılığıyla başvurusunu yapacaktır.

1.4.3. Katılım yalnızca okul idareleri tarafından doldurulacak form ile sağlanacaktır.

1.4.3. **Katılımcılar turnuvaya yalnızca tek bir kategoriden kayıt olabilirler.** Birden fazla kategoriye kayıt yapılmayacaktır.

1.4.4. Turnuva Kayıt Kontrol işlemleri 17 Aralık 2019 günü saat: 09.00'da başlayacaktır. Tüm katılımcıların kayıt kontrol işlemlerini teknik toplantı öncesi tamamlaması gerekmektedir.

3- YARIŞMA ESASLARI, TEKNİK KONULAR

3.1.KAYIT KONTROL İŞLEMLERİ: Tüm yarışmacıların kimlik kartlarıyla beraber kayıt kontrol işlemlerini yaptırması zorunludur. Bu işlem, 17 Aralık 2019 günü 09.00-09.30 saatleri arasında yapılacaktır.

3.2.YARIŞMA USULÜ:

3.2.1. Keşan Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında İsviçre sistemi kullanılacaktır.

3.2.2. Turnuva 6 tur oynanacak olup turnuva başhakemi katılımcı sayısına göre tur sayısını ve programı değiştirmeye yetkilidir. Böyle bir değişiklik teknik toplantıda duyurulur.

3.2.3. Birinci tur eşlendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen yarışmacıların geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dahil

edilecektir.

3.2.4. Birinci tur başladıktan sonra gelen yarışmacılar bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenerek eşlendirmeye devam edilecektir. İkinci tur eşlendirmesi duyurulduktan sonra turnuvaya yeni yarışmacı alınmaz.

3.2.5. İki tur mazeretsiz olarak turnuvaya katılmayan yarışmacı turnuvadan çıkarılır.

3.2.6. Turnuva başlangıç sıralaması, yarışmacıların soyadlarının alfabetik sıralanması ile elde edilir.

3.2.7. Tüm eşlendirme ve sonuçlar, yarışma alanında yer alacak olan panolarda duyurulacaktır.

3.3 İTİRAZ: Keşan Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında itiraz kurulu oluşturulmayacak olup başhakemin kararı nihaidir.

3.4.EŞİTLİK BOZMALAR:

3.4.1. İsviçre sistemi turnuvada derecelerin eş puanla paylaşılması halinde sırası ile: Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında sırasıyla Bucholz-1 (alttan), Sonneborn-Berger, Bucholz Bucholzu, Aralarındaki Maç, Galibiyet Sayısı ve Kura Çekimi eşitlik bozma yöntemleri uygulanır.

3.4.2. Berger sistemi turnuvada derecelerin eş puanla paylaşılması halinde sırası ile: Aralarındaki Maç, Sonneborn-Berger, Galibiyet Sayısı, Kura Çekimi eşitlik bozma yöntemleri uygulanır.

4- BİLDİRİM

4.1.Yönergenin Keşan İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından okulları duyurulması ile resmi duyuru yapılmış sayılır.

4.2.Keşan Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında, **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/aşikâr ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır

4.4. Keşan Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasına katılan tüm yarışmacılar bu yönergeyi ve buna dayalı hükümleri ve bu yönergenin bir parçası olan **Turnuva Oyun Kurallarını okumuş ve kabul etmiş sayılır.**

4.5.Yönergede belirtilen katılım koşullarından başka yollarla yapılacak başvurularda, kaybedilecek haklardan turnuva organizasyonu sorumlu olmayacaktır.

5- ÖDÜLLER

5.1. Her kategoride final sıralaması sonucunda ilk üç yarışmacıya madalya verilecektir.

5.2. Her kategoride final sıralaması sonucunda ilk 10 yarışmacıya plastik mangala verilecektir.

6- İLETİŞİM

6.1. Turnuva Direktörü: Derya ÖZKAN

İletişim Tel: 0506 535 4834

7- TURNUVA PROGRAMI

AÇIKLAMA	TARİH	SAAT
Kayıt kontrol	17.12.2019 SALI	09.00 – 09.30
Teknik Toplantı		09.45
Eşlendirme öncesi listelerin duyurulması		09.50
Listelere yapılacak itirazlar (en son saat)		09.55
1. tur eşlendirmesinin duyurulması		09.56
Açılış Töreni		10.00
1. TUR		10.10
2. TUR		11.10
3. TUR		12.00
4. TUR		13.30
5. TUR		14.30
6. TUR		15.30
Ödül Töreni		Tur Bitiminde.

TURNUVA BAŞVURU FORMU

OKULUN ADI:

SIRA	ADI	SOYADI	SINIFI	KATILACAĞI KATEGORİ
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				

* Her bir katılımcı yalnızca bir kategoriden katılım sağlayabilir.

.... / 12 / 2019

.....

Okul Müdürü