**YALVAÇ İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ**

**2. GENÇ YALVAÇLILAR DERNEĞİ GAZİ HİKMET ÖZCANLI ZEKÂ OYUNLARI LİGİ PROJESİ TEKNİK ŞARTNAMESİ**

**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.

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

**PROJE LİG MAÇLARI YÖNERGESİ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1** | **MANGALA** |  İLKOKUL(1.2.3. ve 4. Sınıf)ÖĞRENCİLERİ |
| **2** | **KORİDOR** |
| **3** | **REVERSİ** |

1. Yalvaç Zekâ Oyunları 2. Genç Yalvaçlılar Derneği Gazi Hikmet Özcanlı Zeka Oyunları Ligi Projesi dört ay sürecektir.
2. Projeye katılacak öğrencileri belirlemek için Okullar isterlerse kendi okullarında turnuva düzenleyip öğrencileri belirleyebilirler. (Okul içinde turnuva şartı yoktur. İsteğe bağlıdır)
3. Okul turnuvaları yukarıda tabloda belirlenen kategorilerde ilkokul öğrencileri arasında gerçekleştirilecektir. 24.02.2025-07.03.2025 tarihleri arasında **İlçe İlkokul Müdürlükleri,** tablodaki kategorilerde okulunu temsil edecek yarışmacının bilgilerinin https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeW6yPizhBPcQTB6tfFFi\_NAZK1Fbf9PT9CJ1w0paKSfGUSZQ/viewform?usp=sf\_link \_linkine girerek elektronik ortamda başvuru yapmaları gerekmektedir.
4. Son Başvuru Tarihinden sonra yapılan başvurular kabul edilmeyecektir.
5. İlçe Merkez İlkokulları en fazla 5 takım (15 Öğrenci, her kategoriden 5’er öğrenci olacak şekilde); kasaba, köy ve belde ilkokulları en fazla 1 takım (3 öğrenci) ile müsabakaya katılabilirler.
6. Bir öğrenci sadece 1 kategoride projeye katılabilir. Örneğin; Mangala kategorisinden katılan bir öğrenci Reversi oyunu kategorisinden yarışmaya katılamaz.
7. Okullarımız tüm kategorilerden ya da istedikleri herhangi bir kategorilerden de projeye katılabilirler.
8. Genç Yalvaçlılar Zekâ Oyunları turnuvası **Fen Lisesi Spor Salonu’nda** yapılacaktır.
9. Projeye katılan okul ve öğretmenler kendi imkânları ile turnuva alanına geleceklerdir.
10. Projeye katılacak öğrencilere ait Veli İzin Belgesi ve Öğrenci Belgesi danışman öğretmen tarafından müsabakaların başladığı gün proje Koordinatörü, Serkan ÇALTILI’ya verilecektir.
11. İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü proje yürütme kurulu projeye katılım ve şartnamesinde gerekli görülen değişiklikleri yapmaya yetkilidir.
12. Öğrencilerin proje kapsamında yapılacak maçlara katılımından danışman öğretmenler ve okul idaresi sorumludur.
13. Projeye katılacak öğrenciler belirlendiği zaman okul müdürlüğü gerekli izin işlemleri ile ilgili yazışmaları takip edecektir.
14. Projeye katılan öğrenciler izinli, hakem öğretmenlerde görevli izinli sayılacaklardır.
15. Öğrencilerin ve maçlarda görev alacak hakem öğretmenlerin projeye katılım aşamalarında tüm izinleri okul idarelerince alınacaktır.
16. **2. Genç Yalvaçlılar Derneği Gazi Hikmet Özcanlı Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası “11 Mart Salı günü’ Saat 09:00’ da Fen Lisesi Spor Salonu’nda** **yapılacaktır.**
17. Lig maçlarına katılımcılar en geç saat 08:45 de maç alanında olmalıdır.

**Lig Kuralları**

* Lig kuralları aşağıdaki gibidir:
1. Genç Yalvaçlılar Zekâ Oyunları ligi maçları “LİG” usulü olarak gerçekleştirilecektir. Her yarışmacı, ligde bulunan diğer tüm yarışmacılarla 1 kez maç yapacaktır. Lig maçlarında puanlama; galibiyet 5 Puan, Beraberlik 3 Puan, Mağlubiyet 1 Puan ve Maça gelmemek ise 0 Puan olarak belirlenmiştir Tüm maçların tamamlanmasının ardından grup içindeki sıralama puan üstünlüğüne göre belirlenecektir Puanların eşit olması halinde öncelikli yarışmacıların kendi aralarında yaptıkları maçların durumu (ikili averaj sistemi), eşitlik bozulmaması durumunda yaşı küçük olan oyuncu, yine de eşitlik bozulmaması durumunda ise kura usulü ile rakibine üstünlük sağlamış olacaktır.
2. Okul puanlama sistemi; merkez ilkokulları maç günü topladıkları puanlar toplanıp katıldığı takım sayısına bölündükten sonra ortaya çıkan puanı almış olacaklardır.
3. Lig maçlarında çekilen fikstüre göre oyuncular her müsabaka için; Mangala ve Koridor 3 set, Reversi tek set halinde oynanacaktır. Mangala ve Koridor maçı 2-0’a gelmesi halinde 3. maç oynanmayacaktır.
4. Lig müsabakalarında rakibi maça katılmayan yarışmacı tüm setleri kazanmış sayılacaktır.

**ÖDÜLLENDİRME**

2. Genç Yalvaçlılar Derneği Gazi Hikmet Özcanlı Zekâ Oyunları Ligi bitiminde her kategoride ilk üçe giren öğrencilere ve tüm kategorilerde takım olarak en çok puana sahip olan ilk 3 okula ödül verilecektir. Belirlenen ödüller proje takviminde belirtilen tarihte öğrenci ve okul müdürlüklerine takdim edilecektir

|  |
| --- |
| **ÖDÜLLER** |
| 1. Olan öğrencilere
 | Madalya+Bisiklet |
| 1. Olan öğrencilere
 | Madalya+Bluetooth Kulaklık |
| 1. Olan Öğrencilere
 | Madalya+Akıllı Saat |
| Takım olarak Dereceye Giren Okul Müdürlüklerine (1.,2. ve 3.) | KUPA+OYUN SETİ |

Proje yürütme kurulu; Genç Yalvaçlılar Zekâ Oyunları ligi projesi teknik kurallar ve şartnamesi ile ilgili gerek görüldüğü takdirde her türlü değişikliği yapmaya yetkilidir.

**GENÇ YALVAÇLILAR ZEKÂ OYUNLARI LİGİ PROJE TAKVİMİ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FAALİYETİN ADI** | **FAALİYETİN TARİHİ** | **FAALİYETİN SAATİ** | **FAALİYETİN YERİ** | **FAALİYETE KATILACAKLAR** | **FAALİYETİN SORUMLUSU** |
| **Proje Başvuru Tarihleri** | 24.02.2025-07.03.2025 Saat:17:00 |  |  |  | İlkokul Kurum Müdürleri |
| **1.Maçlar** | 11.03.2025 | 09:00 |  Fen Lisesi Spor Salonu | Başvuru Yapılan Yarışmacılar ve Hakemler | Proje Yürütme Kurulu |
| **2.Maçlar** | 15.04.2025 | 09:00 | Fen Lisesi Spor Salonu | Başvuru Yapılan Yarışmacılar ve Hakemler | Proje Yürütme Kurulu |
| **3.Maçlar** | 13.05.2025 | 12:00 | Fen Lisesi Spor Salonu | Başvuru Yapılan Yarışmacılar ve Hakemler | Proje Yürütme Kurulu |
| **4.Maçlar** | 10.06.2025 | 12:00 | Fen Lisesi Spor Salonu | Başvuru Yapılan Yarışmacılar ve Hakemler | Proje Yürütme Kurulu |
| **Lig Kesin Puan Sonuçlarını Açıklanması** | 13.06.2025 | 10:00 |  |  | Proje Yürütme Kurulu |
| **Proje Ödül Tarihi** | 17.06.2025 | 10:00 |  | İlçe Milli Eğitim Müdürü ve İlkokul Müdürleri, Öğrenci, Öğrenci Velileri  | Proje Yürütme Kurulu |

**Proje Koordinatörü/Yürütücüsü organizasyonu iletişim bilgileri;**

* Serkan ÇALTILI /Zeka Oyunları Öğreticisi / 0554 583 93 33

**PROJE YÜRÜTME KOMİSYONU**

|  |  |
| --- | --- |
| Ahmet ARMUTOĞLU | İlçe Milli Eğitim Müdürü |
| Mehmet Akif GÖKŞAHAN | İlçe Milli Eğitim Şube Müdürü |
| Serkan ÇALTILI | Turnuva Koordinatörü |
|  |  |
|  |  |

|  |
| --- |
| PROJEDE GÖREVLİ HAKEM LİSTESİ |
|  | Adı Soyadı | Görev Yeri | Telefon Numarası |
| 1. | Serkan ÇALTILI | Yalvaç Bilim ve Sanat Merkezi | 0554 583 9333 |
| 2. | Ali ÇELİK | Yalvaç Bilim ve Sanat Merkezi | 0553 596 3530 |
| 3. | Ali Toker | Sücüllü İlkokulu | 0543 421 4309 |
| 4. | Asuman Fazile ŞAHİN | Sücüllü İlkokulu | 0541 556 3932 |
| 5. | Buse Aybüke UYANIK | Yalvaç Bilim ve Sanat Merkezi | 0553 397 9087 |
| 6. | Burak ÖZEN | Mehmet Necati Akel YİBO | 0505 631 0257 |
| 7. | Cevahir TOKER | Gazipaşa İlkokulu | 0543 588 8675 |
| 8. | Dilek BEYPINAR | Yalvaç Bilim ve Sanat Merkezi | 0505 591 6286 |
| 9. | Dilek ÇELİK | Çetince İlkokulu | 0506 789 1644 |
| 10. | Hafize KUNT | Özbayat İlkokulu | 0506 297 7904 |
| 11. | Harun ÖZKAN | Borsa İstanbul Ortaokulu | 0530 246 0633 |
| 12. | Kemal UYANIK | Yalvaç Bilim ve Sanat Merkezi | 0544 342 1014 |
| 13. | Medine ÇALTILI | Şehit Latif Keçeci Anadolu Lisesi | 0545 440 1091 |
| 14. | Munise AKDOĞAN | Kaymakam Abdurrahman Bey Ortaokulu | 0505 740 4868 |
| 15. | Nursel ÖZKAN | Gazipaşa İlkokulu | 0541 442 2515 |

**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.

a) 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki eşlendirmeler Proje Yürütme tarafından otomatik olarak belirlenir ve her ay gerçekleştirilecek lig maçları öncesinde duyurusu yapılır.

1 Tur 3 setten oluşacağı için Her Lig Maçı çekilen kuraya göre kazanan başlar. Diğer sete başlangıçta ilk sette kurayı kazanamayan diğer oyucu şeklinde sıra ile devam eder.

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.

**REVERSİ TURNUVA KURALLARI**

****

1. Oyuncuların başlangıç sıralaması Proje Yürütme Kurulu tarafından belirlenir.
2. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu taş rengini belirlemek için maç esnasında yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur Lig Maçları eşleştirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki eşlendirmeler Proje Yürütme tarafından otomatik olarak belirlenir ve her ay gerçekleştirilecek lig maçları öncesinde duyurusu yapılır.
3. Reversi oyununa her zaman siyah başlar.
4. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz dört taş konur.
5. Hamle sırası gelen oyuncu, 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.
6. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa “pas” der ve hamle sırası rakibe geçer.
7. Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el “pas” diyerek hamle sırasını rakibe verir.
8. Eğer oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa “pas” demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır.
9. Oyuncu hamle yaptığında kurallar dahilinde çevirebileceği tüm taşları çevirmek zorundadır. Çevirmediği takdirde bu durum kural dışı olarak kabul edilir ve konu rakip tarafından hakeme bildirilir. Hakem, oyuncuya 1 uyarı cezası verir. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.
10. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
11. Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.
12. İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.
13. Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok rengi görünen kazanır.
14. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılır.
15. Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu “Hamlem bitti” diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.

**KORİDOR OYUN KURALLARI**

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 olaylaştırmak 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 rakibininkinin sağına veya soluna getirebilir (Şekil 7 ve 8).OYUNUN SONU

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

* Oyuncular karşılaştığı her rakip ile 1 set maç yapacak olup sonuç yapılan 1 sete göre girilecektir. Buna göre galibiyette 1 puan beraberlikte 0,5 puan mağlup olma durumunda da 0 puan alırlar.
* Zaman sınırlayıcısı konulabilir.