

MALATYA TURGUT ÖZAL ÜNİVERSİTESİ

ZEKA OYUNLARI TURNUVASI

KATILIM KOŞULLARI

1. Müsabakalara Üniversitemiz öğrencileri (Ön Lisans, Lisans ile Yüksek Lisans öğrencileri) ayrı olacak şekilde katılabilecektir. Birimlerde görevli stajyer öğrenci, üye, gönüllü çalışan ve başka üniversite öğrenimi gören öğrenciler turnuvaya katılamaz. Listelere yapılan itiraz durumunda birim sorumlusu olarak imza atan personel sorumlu tutulacaktır.
2. Takımlar en az 4 en fazla 6 kişiden oluşacaktır,
3. Turnuvada 1 sporcu 1 takım adına müsabakalarda yer alabilir ve başka takımda oynayamaz. Takım çıkaramayan birimler ferdi (bireysel) katılım sağlayabilirler. Başka birimlerden öğrenci transferi yapılamaz.
4. **Müسابakalara katılacak takımlar en geç 04.03.2025 Salı günü mesai bitimine kadar takım listelerini, Sağlık Kültür ve Spor Daire Başkanlığı Spor Şube Müdürlüğüne teslim etmeleri veya sporsube@ozal.edu.tr adresine göndermesi gerekmektedir. Kuraya her takımdan bir sorumlu katılacaktır.**
5. Talimatta bulunmayan ve daha sonra doğabilecek bütün konularda karar alma yetkisi Turnuva Tertip komitesindedir.
6. Turnuvaya katılacak takımların futbolcuları her türlü sağlık sorunlarından kendileri sorumludur (Sağlık raporu isteğe bağlıdır ama taahhüname verilmesi zorunludur).
7. Takım veya ferdi yarışan öğrenciler maç saatinden en az 10 dakika önce hazır olacaktır.
8. **Müسابakalar ilgili branşlarda resmi kuralları geçerli sayılacaktır.**
9. **Maç öncesi, maç esnasında ve maç sonrasında kasıtlı hareket, kavga, küfür gibi benzeri argo davranışlar müsabaka hakeminin raporu ve tertip komitesinin tutacağı rapor ile bireysel ve takım olarak ihraç edilir.**

OYUN KURALLARI

A- MANGALA

- 1- Mangala Türk Zeka ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası 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.
- 2- 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. Oyuna kura ile başlanır. Oyunda 4 ana temel kural vardır.

1. Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde bulunan istediği kuyudan 4 adet taşı alır. 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. Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara da 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. Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

4. 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. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

3- Mangala Oyunu 3 set üzerinden oynanacaktır.

4- Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.

B- SATRANÇ

- 1- Hiç bir taş aynı renkte başka bir taşın bulunduğu bir kareye gidemez. Eğer bir taş rakip bir taşın olduğu kareye giderse, aynı hamlenin bir parçası olarak rakip taşı almış olur.
- 2- Fil, bulunduğu karenin çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 2) (Diyagram 2) (Diyagram 3), Kale, bulunduğu karenin dikey ve yataylarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 3) (Diyagram 4) (Diyagram 5), Vezir, bulunduğu karenin dikey, yatay ve çaprazlarında herhangi bir kareye gidebilir, (Diyagram 4), At, yatay, dikey ya da çapraz yönde olmamak koşulu ile bulunduğu kareye en yakın karelerden birine gidebilir. (Diyagram 5), Piyon bulunduğu dikeyde önündeki boş kareye doğru ilerler, ya da, b. İlk hareketinde, (a) da yazdığı gibi bir kare ilerleyebilir veya bulunduğu dikeyde önündeki her iki karenin de boş olması koşulu ile iki kare ilerleyebilir, ya da, c. Yan dikeyde bir önünde bulunan (ön çaprazda) rakip taşı alarak bu kareye gidebilir, (Diyagram 6) (Diyagram 6) (Diyagram 7) d. Bir piyon ilk hareketinde iki kare ilerleyip rakip piyonla yan yana gelirse, rakip piyon bu piyonu sanki bir kare ilerlemiş gibi kabul ederek alabilir. Bu hak sadece ilk defasında, yani iki kare çıkışı yapılır yapılmaz geçerlidir, Şahın iki türlü hareketi vardır. Bir veya daha fazla rakip taş tarafından tehdit edilmemesi koşulu ile komşu karelere gidebilir, (Diyagram 8), Rok. Bu şahla aynı sırada bulunan aynı renkli kalenin ortak hareketidir. Bu iki taşın hareketi tek bir hamle sayılır; şah, bulunduğu kareden, kaleye doğru iki kare ilerler ve ardından kale şahın üstünden atlayarak bir kare yanına (komşu kareye) konarak yapılır. (Diyagram 9-10) (Diyagram 9) Siyah için uzun rok, beyaz için kısa rok (Diyagram 10) Siyah için kısa rok, beyaz için uzun rok 1. Rok yapma hakkı aşağıdaki durumlarda yoktur : a. Şah daha önce oynamış ise veya, b. Rok yapılmak istenen kale ile daha önce hamle yapılmış ise
- 3- Hamleler tek elle yapılmalıdır. Eğer bir oyuncunun piyonu terfi ederse, terfi edecek taş seçimi, (yeni taşın cinsi) taş terfi edecek kareye dokunduğu anda kesinlik kazanır.

- 4- Oyun, rakibini, kurallara uygun bir hamleyle mat yapan oyuncu tarafından kazanılır. Mat konumunu yaratan hamlenin kurallara uygun bir hamle olması durumunda, oyun derhal sona erer. Rakibi oyunu terk eden oyuncu, oyunu kazanır. Hamlede (sırada) olan oyuncu kurallara uygun bir hamle yapamıyor ve şahı da tehdit altında bulunmuyor ise oyun berabere biter. Bu durumda oyun pat olarak bitmiş olur. Her iki tarafın da, kurallara uygun herhangi bir hamleler dizisiyle rakip şahı mat edemeyecekleri bir konum oluştuğunda, oyun berabere sonuçlanır.
- 5- Oyun 3 set üzerinden oynanacaktır. 2 Set alan oyuncu oyunu kazanmış sayılacaktır. Pat durumunda berabere sayılır ve oyun tekrar edilir.

C- DAMA

- 1- Oyuncular, tahtanın karşı ucunda yer alan taşlarla başlarlar. Oyuncular, sırayla taşlarını hareket ettirirler. Taşlar, sadece dikey veya yatay olarak hareket edebilirler. Bir taş, boş bir karede bir veya daha fazla kare ilerleyebilir. Bir taş, rakibin bir taşını, o taşın bulunduğu karenin köşelerinden birine denk gelecek şekilde hareket ederek alabilir. Alınan taş, tahtadan çıkarılır. Bir taş, karşı tarafın satranç tahtasının son sırasına geldiğinde dama olur. Dama olan taş, her yöne (dikey, yatay ve çapraz) hareket edebilir. Bir dama, birden fazla rakibin taşını aynı anda alabilir.
- 2- Oyun, bir oyuncunun tüm taşlarını tahtadan çıkarmasıyla sona erer. Bu oyuncu oyunu kazanır. Oyun 3 set üzerinden yapılacak olup 2 set kazanan oyuncu kazanmış sayılacaktır.

D- JENGA

- 1- Jenga oyunu kulesinden herkes sırayla bir tahta blok çeker ve kulenin en üstüne dizmeye başlar. Jenga'da en önemli kurallardan biri ise oyuncular dokundukları bloğu çekmelidir. Ayrıca bloğu çekerken oyuncular tek ellerini kullanmak zorundadırlar. Kuleyi deviren oyuncu yenilmiş olarak sayılır. Oyun 3 set üzerinden gerçekleşecektir. 2 seti kazanan oyuncu bir üst tura geçmiş olacaktır.

Tertip Komitesi

Prof. Dr. İlhan ERDEM
Başkan
Rektör Yard.

Spor Şube Müdürü
Haydar GÜLER
Üye

Dr. Öğ. Üyesi Yalçın AYDIN
Üye

Öğr.Gör. Cihan TÜRK
Üye

Mücahit KILINÇ
Üye