



TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU TÜRK YE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI TURNUVA YÖNERGES

BA LAMA-B T TAR H	10 – 11 – 12 Haziran 2022
TURNUVA YER	D YARBAKIR
SON BA VURU TAR H	22 Nisan 2022

1- GENEL HÜKÜMLER

- 1.1.Yönerge, Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası hükümleri ve takvimini içermektedir.
1.2.TAZOF turnuva talimatları, prosedürleri ve uygulama yönergeleri ve turnuva kuralları geçerlidir. Belgelerin tamamına www.tazof.org.tr adresinden ula ılabilir.

1.3.KATEGOR LER, KATILIM VE BA VURU

1.3.1.KATAGOR :

1.3.1.1.Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası iki kategoriden oluşacaktır. Kategoriler aşağıdaki gibidir:

S.N.	KATEGOR	OYUNUN ADI	KATILAB LECEK Ö RENC LER
1	İlkokul Kategorisi	Mangala Pentago Equilibrio Q-Bitz Küre	1., 2., 3. ve 4. Sınıf Ö rencileri
2	Ortaokul Kategorisi	Mangala Reversi Pentago Kulami Küre	5., 6., 7. ve 8. Sınıf Ö rencileri

1.4.KATILIM:

- 1.4.1.Turnuvaya, il yarı malarına katılarak yarı mayı birinci olarak tamamlayan yarı macılar katılabilir.
1.4.2.Yarı macılar, Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında, dereceye girdikleri kategoride kendi ilini temsil ederler.
1.4.3.Turnuvaya müracaat için belirlenen son ba vuru tarihinden önce I Millî E itim Müdürlü ü tarafından turnuvaya katılmak isteyen yarı macının adı, soyadı, sınıfı, okul bilgileri ve HES kodunun yer aldığı ba vuru formu doldurulup yarı macıya e lik edecek refakatçi ö retmenin adı, soyadı ve HES kodu ile birlikte turnuva2022@tazof.org.tr mail adresine **en geç 22 Nisan 2022 tarihine kadar** gönderilmelidir
1.4.4. Turnuva Kayıt Kontrol i lemleri 10 Haziran günü saat: 16.00'da ba layacaktır. Tüm katılımcıların kayıt kontrol i lemlerini teknik toplantı öncesi tamamlaması gerekmektedir.
1.4.5. I finalleri TAZOF'un belirleyece i takvime göre yapılacaktır.

3- YARI MA ESASLARI. TEKN K KONULAR

3.1.KAYIT KONTROL LEMLER : Tüm yarı macıların kimlik kartlarıyla beraber kayıt kontrol i lemlerini yaptırmaları zorunludur. Bu i lem, 10 Haziran 2022 günü 16.00-19.30 saatleri arasında yapılacaktır.

3.2.YARI MA USULÜ:

- 3.2.1. Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında sviçre sistemi kullanılacaktır.
3.2.2. Turnuva 7 tur oynanacak olup turnuva ba hakemi katılımcı sayısına göre tur sayısını ve programı de i tirmeye yetkilidir. Böyle bir de i iklik teknik toplantıda duyurulur.
3.2.3. Birinci tur e le tirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen yarı macıların geli sırasına göre, ilk tur e le tirmesinin sonuna eklenerek yarı maya dahil edilecektir.

3.2.4. Birinci tur ba ladıktan sonra gelen yarı maçlar bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenerek ele tirmeye devam edilecektir. İkinci tur ele tirmesi duyurulduktan sonra turnuvaya yeni yarı maçı alınmaz.

3.2.5. İkinci tur mazeretsiz olarak turnuvaya katılmayan yarı maçı turnuvadan çıkarılır.

3.2.6. Turnuva ba langıç sıralaması, yarı maçlıların soyadlarının alfabetik sıralanması ile elde edilir.

3.2.7. Tüm ele tirme ve sonuçlar, yarı ma alanında yer alacak olan panolarda duyurulacaktır.

3.3 T RAZ: I Yarı malarında itiraz kurulu olu turulmayacak olup ba hakemin kararı nihaidir. Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası'nda Federasyon tiraz Kurulları Prosedürü uyarınca kurulacak itiraz kurulu, itirazları de erlendirir. Tirazlar, itiraza konu olan maçın oynandı ı turun bitimini 15 dakikadan fazla a mayacak bir süre içinde yazılı olarak ba hakeme yapılmı olmalıdır.

3.4.E TL K BOZMALAR:

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

3.4.2. Berger sistemi turnuvada derecelerin ele puanla payla ılması halinde sırası ile: Aralarındaki Maç, Sonneborn-Berger, Galibiyet Sayısı, Kura Çekimi ele itlik bozma yöntemleri uygulanır.

4- BİLDİRİM

4.1. Yönergenin Federasyon resmi internet sitesinde yayınlanması ile resmi duyuru yapılmı sayılır.

4.2. Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasında, **geç kalma süresi 15 (on be) dakikadır.** Bu süreden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi karar vermedikçe oyunu kaybeder. Bu süre hakemin turu ba lattı ı andan itibaren hesaplanır.

4.3. Bir oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahasında cep telefonu, elektronik haberle me aracı, herhangi bir cihaz bulundurması yasaktır. Tüm cep telefonları ve benzer elektronik aletlerin tümüyle kapalı oldu u sürece oyuncunun çantasında bulundurmasına hakem izin verebilir. Oyuncuların telefonu / elektronik haberle me aracını içine koydukları çanta oyun süresince görünür bir yerde olacaktır. Oyuncu bir nedenle yarı ma salonu dı ına çıkarsa, çanta yarı ma salonunda kalacaktır. Oyuncu çantası ile birlikte dı arıya çıkmak durumunda kalırsa mutlaka hakeme bildirecektir. Hakem oyuncunun telefonu ile birlikte dı arıya çıkmasına izin vermeyecektir. Bir oyuncunun hakemin izni olmaksızın bu türden cihazları içinde bulundurdu u bir çanta ta ılması yasaktır. Bu türden bir cihazı oyun sahasında üzerinde bulundurdu u belirgin/a ikâr ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.

4.4. Türkiye Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvasına katılan tüm yarı maçlılar bu yönergeyi ve buna dayalı hükümleri ve bu yönergenin bir parçası olan ***Turnuva Oyun Kurallarını okumu ve kabul etmi sayılır.***

4.5. Yönergede belirtilen katılım ko ullarından ba ka yollarla yapılacak ba vurularda, kaybedilecek haklardan Federasyon sorumlu olmayacaktır.

4.6. İl/ilçe yarı malarının Federasyon tarafından tescil edilmesi gereklidir. Bu amaçla il yarı ma sonuçlarının **22 Nisan 2022 tarihine kadar** Federasyona turnuva2022@tazof.org.tr adresine ula tırmaları gereklidir.

5 TURNUVA PROGRAMI

AÇIKLAMA	TAR H	SAAT
Kayıt kontrol	10.06.2022 CUMA	16.00 – 19.30
Teknik Toplantı		20.00
E le tirme öncesi listelerin duyurulması		20.30
Listelere yapılacak itirazlar (en son saat)		21.00
1. tur e le tirmesinin duyurulması		21.15
Açılı Töreni	11.06.2022 CUMARTES	09.30
1. TUR		10.00
2. TUR		11.30
3. TUR		14.00
4. TUR		15.30
5. TUR	12.06.2022 PAZAR	10.00
6. TUR		11.30
7. TUR		14.00
Ödül Töreni		15.30