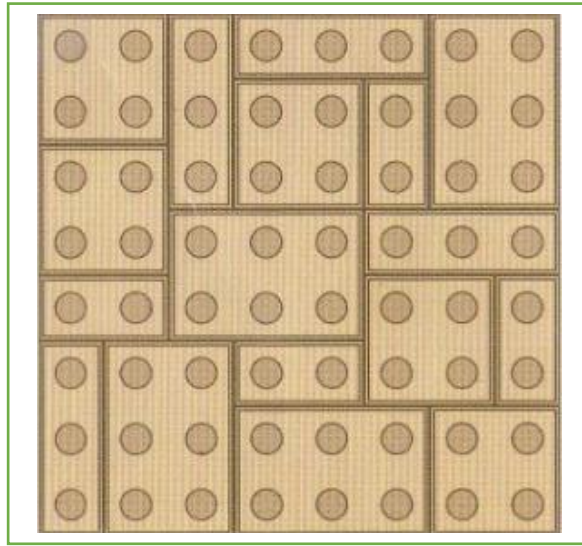




TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI KULAMİ TURNUVA KURALLARI

1. Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Kulami oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.
2. Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.
3. Oyuncuların oyun sırasında oynayacağı taş rengi teknik toplantıda yapılacak olan renk kurası ile belirlenir. Oyuna her zaman siyah taşla oynayan oyuncu başlar. Siyah taşla oynayanlar eşlendirme listesinin sol tarafında yer alır.
4. 8x8 hazne olacak biçimde oluşturulan oyun levhasında ilk bilye istenilen hazneye yerleştirilebilir. 8x8lik dizilim aşağıdaki gibi olmak zorundadır:



5. Yarışmacıların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir.
6. Bilyeler rakibin oynadığı bilyenin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir. Hamle yapan oyuncu bilyesinin üstüne pulunu yerleştirir.
7. Üzerinde pul olan bilyenin olduğu levhaya – adacığa bilye yerleştirilemez, pul üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.
8. Bilyeler arasında boşluk olabilir.
9. Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da hamle sırası gelen oyuncunun yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yeri kalmadığında oyun sona erer.
10. Turnuva sırasında oyunculardan herhangi birinin taşının yanlışlıkla oyun sahası dışına çıktığı durumlarda, oyuncular bu durumu hakeme bildirmek zorundadır. Böyle bir durumda dışarıya çıkan taş ya da taşlar yalnızca hakem tarafından yerine konulacaktır.
11. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
12. Kurallar dahilinde hamle yapmayan oyuncu rakip tarafından hakeme bildirilmesi halinde, hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.



TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU
TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI
KULAMİ TURNUVA KURALLARI

PUANLAMA

1- Sıra Bonusu:

-Oyuncular kendi renginin herhangi bir sıra oluşturup oluşturmadığına bakarlar. 5 ve 5'ten fazla aynı renkte bilyenin yatay, dikey ve çapraz olarak birleşmesi ile sıra bonusu hesaplanır. Aynı renkteki bir taşın birden fazla sıra bonusu olabilir, buna göre puanlama yapılır

2- En Büyük Alan Bonusu

- Oyuncular kendi renginin en büyük alanını tanımlar. En büyük alan birbirine sadece yatay ve dikey doğrultuda birleşik olan bilye sayısına bağlıdır. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre puan kazanırlar. Çapraz olarak yerleştirilen bilyeler bağlanmış sayılmaz.

3- Levha Bonusu

-Yarışmacılar levhaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduğu ve üzerinde hiç bilyenin olmadığı levhalar dikkate alınmaz. Puanlar levhadaki bilye sayısına göre değil delik sayısına göre verilir. Örneğin 4 delikli bir levhanın puanı 4 olur

Oyun sonunda üç farklı puanlama türü elde edilir: sıra, en büyük alan ve levha puanlaması. Siyah ve kırmızı bilyelere ait bu üç puanlama yapıldıktan sonra alt alta yazılarak toplanır. Puanlama yapıldıktan sonra hesaplanan puan hakem tarafından oyunculara gösterilerek oyuncuların puanlamanın doğru olup olmadığını kontrol etmeleri istenir ve puanlama oyuncular tarafından imzalanarak onaylanır.

En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

-Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.