



**TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU**  
**TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI**  
**MOTİF TURNUVA KURALLARI**

Revizyon Tarihi:

1. Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.
2. Turnuva İsviçre Sistemi ile oynanacak olup iki kişinin karşılaşması sonucunda daha fazla kartı doğru ve önce bitiren oyuncu 1 puan alacaktır.
3. Turnuva başlamadan önce tabladaki tüm oyun parçaları boşaltılır.
4. Boşaltılan oyun parçalarının tabla dışındaki konum ve dizilimi hakkında herhangi bir sınırlandırma yoktur. Tabla dışında yapılan düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.
5. İstenen şeklin yapımını ilk tamamlayan yarışmacı 'Bitirdim' diyerek el kaldırır ve masa gözlemcisi/ hakemine haber verir. Bu sırada diğer yarışmacı/yarışmacılar dizilime devam eder. Gözlemci veya hakemler kontrollerini yaptıktan sonra oyuncu tarafından yapılan şekil, verilen kart ile eşleşiyorsa hakem onay verir ve oyuncu kazanır, onaylanmazsa oyun devam eder.
6. Oyun parçalarını istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu 1 puan alır.
7. İstenilen şekil yapılırken tüm parçaların kullanılması zorunludur. Tüm parçalar kullanılmadan şekli tamamladığını bildiren ya da tüm parçaları kullanmadan şekli tamamladığı tespit edilen oyuncuya 1 uyarı cezası verilir ve oyuncunun tüm parçaları kullanarak şekli oluşturması istenir.
8. Bazı şekillerin birden fazla çözümü olduğu için puanlamada parçaların kullanıldığı yer değil, şeklin soru kartı ile birebir uyumu dikkate alınacaktır.
9. Bir turda uygulanacak kart sayısı turnuva öncesi teknik toplantıda belirtilir. Kart sayısı belirtilmeyen durumlarda 3 kart uygulanır. 3 kart sonucunda en yüksek puanı alan o turu kazanmış sayılır ve İsviçre sistemine göre oyunu kazanan 1, kaybeden 0 puan alır. İsviçre sisteminde, tüm oyuncular bir sonraki turda başka rakipler ile oynamaya devam eder.
10. Oyunda dizilimini bitirmeden "bitirdim" diyen ya da centilmenlik dışı harekette bulunan oyuncu uyarı cezası alır. Bir turda 2. uyarı cezasını alan oyuncu o turu kaybeder. (3 kartlık turun herhangi bir aşamasında toplamda 2 uyarı cezası alan oyuncu turu kaybeder)
11. Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
12. Oyun setleri rastgele hakem tarafından dağıtılır. Oyuncunun oyun setinin rengini seçme hakkı yoktur.
13. Oyunda hakem tarafından ortaya konulan kartı, herkes gördüğü taraftan yapar, kart çevrilmez. Bitirdim diyen oyuncunun dizilimi ile kartın duruş açısı aynı olmak zorundadır.



**TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU**  
**TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI**  
**MOTİF TURNUVA KURALLARI**

**Revizyon Tarihi:**

**14.** Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.

**15.** Turnuva öncesi teknik toplantıda her kart için oyunculara verilecek süre belirlenir. Süre belirlenmediği durumlarda her kart için oyunculara 15 dakika süre verilir. Verilen süre sonucunda istenilen şeklin yapılamaması halinde hakem oyuncular için “son 1 dakika şeklinde” uyarı verir. 1 dakika bitiminde hala şeklin yapılamaması halinde o şekil iki oyuncu tarafından da yapılamamış sayılır. 3 kart sonunda rakibinden fazla kartı tamamlayan oyuncu oyunu kazanır. Sorulan 3 karttaki şeklin de hiçbir oyuncu tarafından yapılamaması halinde oyun berabere sonuçlandırılır.

**16.** Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.