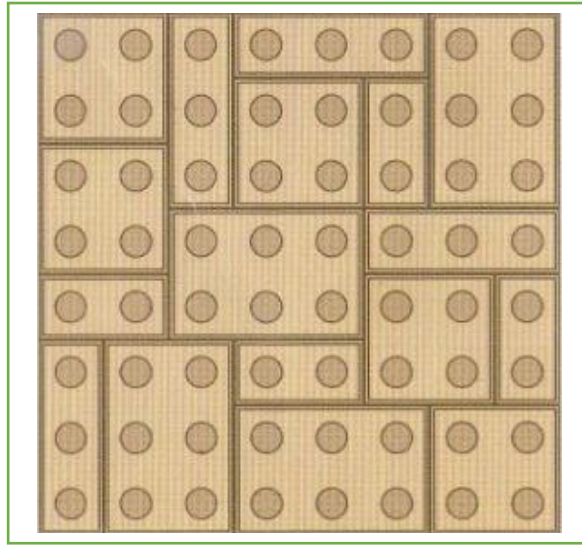




**TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU**  
**TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI**  
**KULAMİ TURNUVA KURALLARI**

**Revizyon Tarihi:**  
**21.12.2023**

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 kurusu 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. Oyun tek set üzerinden oynanır.
13. 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.
14. Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
15. Saat kullanılan durumlarda;



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

**Revizyon Tarihi:**  
**21.12.2023**

- Oyuncu başına 30 dakika süre verilir.
- Hamlenin tamamlanması saate bastıktan sonra gerçekleşir.
- Oyuncu saate basmadığı takdirde yaptığı yanlış hamleyi düzeltebilir. (Yaptığı hamle kurallı hamle ise düzeltmesine/değiřtirmesine izin verilmez.)
- Rakip saate basmadan yapılacak itirazlar kabul edilmez.
- Oyuncu hamlesini yapıp saatine basmadığı halde rakip bu durumu fark etmeyip hamle yaparsa yapılan hamle kural dıřı sayılmaz. Rakip hamlesini geri alır, oyuncunun saatine basmasını bekler.
- Süresi biten oyuncu tař üstüluęüne bakılmaksızın oyunu kaybetmiř sayılır.

**PUANLAMA**

**1- Sıra Bonusu:**

-Oyuncular kendi renginin herhangi bir sıra oluřturup oluřturmadığına bakarlar. 5 ve 5'ten fazla aynı renkte bilyenin yatay, dikey ve çapraz olarak birleřmesi ile sıra bonusu hesaplanır. Aynı renkteki bir tařın 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 doęrultuda birleřik olan bilye sayısına baęlıdır. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre puan kazanırlar. Çapraz olarak yerleřtirilen bilyeler baęlanmış sayılmaz.

**3- Levha Bonusu**

-Yarıřmacılar levhaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduęu ve üzerinde hiç bilyenin olmadığı levhalar dikkate alınmaz. Puanlar levhadaki bilye sayısına göre deęil delik sayısına göre verilir. Örneęin 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 doęru olup olmadığını kontrol etmeleri istenir ve puanlama oyuncular tarafından imzalanarak onaylanır.

***En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.***