



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

- 1- Oyun, oyuncuların taşlarını başlangıç sırasına dizmesiyle başlar.
- 2- Oyuna her zaman mor renkli oyuncu başlar. Hangi oyuncunun mor renkli taşı seçeceği turnuvada uygulanacak eşlendirme sistemine göre belirlenir.
- 3- Başlangıç sırasında bulunan taşlar yalnızca ileriye ya da çapraza doğru hareket edebilir.
- 4- Başlangıç sırasından ayrılan taşlar bir daha başlangıç sırasına geri dönemez.
- 5- Başlangıç sırasının haricindeki taşlar ileri, geri veya çapraza doğru bir birim hareket edebilir. Yatay yönde hareket yapılamaz. (Yapılacak bu hamle madde 4'ü ihlal edemez.)
- 6- Bir oyuncunun taşları, dikey, yatay ya da çaprazda dörtlü olamaz. Taşların sıralı ya da aralıklı olması bu durumu değiştirmez.
- 7- Rakibin taşını kendi taşlarının arasına sıkıştıran oyuncu rakip taşı alır ve oyun alanı dışına çıkartır.
- 8- Sırası gelen oyuncu, rakibine ait iki taşın arasına hamle yaptığında oyun sırası rakibine geçer, rakip oyuncu araya giren taşı alamaz.
- 9- Oynanan hamle ile hem mor hem de turuncu taşlar arada kalıyorsa, hamleyi yapan oyuncu arada kalan taşı alır.
- 10- Rakibinin dört taşını oyundan çıkartan oyuncu oyunu kazanır.
- 11- Oyuncu, dokunduğu taşı oynamak zorundadır. Dokunduğu taşı oynamamakta ısrar eden oyuncu uyarı cezası alır. Uyarı cezasından sonra oyuncunun dokunduğu taşı oynaması istenir. Dokunduğu taş ile kurallı bir hamle gerçekleştirilemediği durumlarda oyuncunun başka bir taş ile oynamasına izin verilir.
- 12- Oyuncu oynamak istediği taşı eline alarak hamle yapmak istediği kuyuya bırakır. Oyuncu elindeki taşı kuyulardan herhangi birine dokundurduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Yapılan hamle kurallara uygun olmadığı durumlarda, hamle geri alınır, oyuncuya uyarı cezası verilir ve dokunduğu taş ile tekrar hamle yapması istenir.
- 13- Oyunculardan herhangi birisi taşlarını yatay, dikey veya çapraz doğrultuda toplamda dört adet yaparsa, kural dışı durum nedeniyle bir uyarı cezası alır ve oyuncu taşını geri alarak kurallı bir hamle yapar.
- 14- Birden fazla taşı hareket ettiren oyuncu bir uyarı cezası alır, oyuncunun yaptığı kural dışı hamle geri alınarak dokunduğu taş ile kurallı bir hamle yapması istenir.
- 15- Üç uyarı alan oyuncu oyunu kaybeder. (Kural dışı durumların aynı sette ya da farklı setlerde olması durumu değiştirmez. Kural dışı durumların toplamının 3 olması yeterlidir.)
- 16- Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
- 17- Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan oyuncu oyunu kazanmış sayılır. İlk 2 setin aynı oyuncu tarafından alınması durumunda üçüncü set oynanmaz.
- 18- 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.
- 19- Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı ile ilgili detaylar teknik toplantıda katılımcılara aktarılır.