



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

Revizyon Tarihi:
21.12.2023

- 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, aralıklı ya da taşların arasında rakip taşların 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- Oyuncu, rakibin başlangıç sırasında aynı anda yalnızca bir taş bulundurabilir.
- 11- Rakibinin dört taşını oyundan çıkartan oyuncu oyunu kazanır.
- 12- Oyuncu, dokunduğu taşı oynamamak 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.
- 13- 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.
- 14- 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.
- 15- Oyuncu, elinden taşı düşürdüğü durumlarda rakip bu durumu hakeme bildirdiyse; taşın durduğu son kuyu dikkate alınır. Eğer taş kurallar dahilinde bir kuyuya düştüyse orada kalır; kurallar haricinde bir kuyuya düştüyse oyuncuya uyarı cezası verilir, hamle geri alınır, o taşın kurallı bir şekilde oynanması istenir.
- 16- Üç uyarı alan oyuncu oyunu kaybeder.
- 17- Centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranan oyuncu hakem tarafından cezalandırılır. Verilecek ceza, sporcunun davranışına göre başhakem tarafından belirlenir.
- 18- Oyun tek set üzerinden oynanır.
- 19- 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. Uyarı cezası verilmez. Böyle bir durumun bilinçli yapılması durumunda konum madde 17 dahilinde değerlendirilir.
- 20- Hakem oyun için saat kullanabilir. Saat kullanılan durumlarda;
- Oyuncu başına her tur için 30 dakika süre verilir.



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

Revizyon Tarihi:
21.12.2023

- 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 dışı sayılmaz. Rakip hamlesini geri alır, oyuncunun saatine basmasını bekler.
- Süresi biten oyuncu taş üstünlüğüne bakılmaksızın oyunu kaybetmiş sayılır.