

ESENLER İLÇE MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
AKIL ve ZEKA OYUNLARI OLİMPİYATI
YARIŞMA ŞARTNAMESİ

PROJE ADI: OYUN-US PROJESİ

PROJENİN GEREKÇESİ

Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar çerçevesinde, öğrenciler zekâ oyunlarıyla bireysel çalışmalar ve grup çalışmalarında kendi yeteneklerini ve potansiyellerini daha iyi tanıyacak, geliştirecek ve özgüvenlerini artıracak, başarı için sistemli ve disiplinli çalışma alışkanlıkları kazanacak ve başarısızlık halinde yılmadan alternatif çözümler ve stratejiler oluşturma tutum ve davranışlarını geliştireceklerdir.

Milli Eğitim Bakanlığı Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği 22. maddesinde "Sosyal etkinlikler ve diğer ders faaliyetleri kapsamında öğrencilerin ilgi ve yeteneklerini geliştirmelerine, kendilerine güven duyabilmelerine, sosyal ilişkilerde anlayışlı ve saygılı olabilmelerine, bilimsel düşünce ve inceleme alışkanlığı kazanabilmelerine imkân sağlamak amacıyla çeşitli yarışmalar düzenlenir" denilmektedir.

Esenler İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü olarak amacımız Milli Eğitimin bu amaçlarına katkı sağlamaktır.

PROJENİN HEDEFLERİ

Öğretmen ve öğrencilerimize;

- ✓ Öğrencilere yaratıcı düşünme becerilerinin kazandırmak,
- ✓ Üst düzey düşünme becerisi kazandırmak,
- ✓ Potansiyeli olan öğrencileri fark etmek ve fark ettirmek,
- ✓ Problemler karşısında farklı ve özgün stratejiler geliştirmek
- ✓ Hızlı ve doğru karar vermek
- ✓ Özel yetenekli öğrencilerin zeka potansiyellerinin azalmasını önlemek amaçlanmaktadır.

PROJEYİ YÜRÜTECEK KURUM

Esenler İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

YARIŞMA KOMİSYONU

Nurettin ESİRKİŞ : Şube Müdürü

Ebru KILIÇ : Özel Büro

Emre AKGÜN : Özel Büro

Ayfer DAKAK : Özel Büro

Orhan KARAKURT : Özel Büro

Beytullah ÇAYIROĞLU : MEBBİS
Yusuf EREN : Bilsem Müdürü
Hasan GÖK : Avcılar Bilsem Müdürü
Emre ÖZDEN : BilsemMüdürYardımcısı
Hüseyin FINDIK : BilsemRehberÖğretmeni

PROJE ORTAĞI

Esenler Bilim ve Sanat Merkezi

Yarışma sorularının hazırlanması, hakem ve danışman öğretmenlerin eğitimleri Esenler Bilim ve Sanat Merkezi tarafından yapılacaktır.

YARIŞMANIN UYGULAMA AŞAMASI

- Yarışmaya İstanbul ili, Esenler ilçesi, resmi ve özel ilkokul, ortaokul ve lise öğrencileri katılabilecektir.
- Her okul yarışma kapsamındaki oyunların okul birincileri ile turnuvaya katılacaklardır.
- Oyuncuların kaydı,projelerden sorumlu müdür yardımcısı tarafından, daha sonra gönderilecek olan link aracılığı ile yapılacaktır.
- Yarışmaya katılmayı hak kazanan öğrenciler yarışma günü yanlarında **öğrenci belgesi** getirmelidirler.
- Turnuvada bireysel olmayan oyunlar rastgele olacak şekilde (kura usulü) öğrenciler eşleşecek ve rakibiyle üç oyunun ikisini alan bir üst tura gidecektir. Bireysel oyunlar ise puan usulü olacaktır ve en yüksek puanı alanlar bir üst tura geçeceklerdir. Son turda oyun birincileri belli olacak ve aynı gün dereceye girenler açıklanacaktır.

Yarışmanın Bölümleri

Yarışmalar:

İlkokul Oyunları: Mangala - Q-bitz -Equilibrio -Pentago

Ortaokul Oyunları: Mangala - Kulami -Reversi -Pentago

Lise Oyunları: Mangala – Quarto - Quoridor

Yarışma ile ilgili her türlü itiraz yarışma jürisine yazılı olarak yapılacaktır. Komisyonun vereceği kararlar kesindir. Komisyon kararlarına itiraz edilemez. Oyunlarda çekilen fotoğraflar Esenler İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü web sitesi ve görsel mecralarda kullanılabilir.

Yarışma gün ve saatinde hazır bulunmayan yarışmacıların yarışmak için mazereti geçerli değildir ve itirazları kabul edilmeyecektir.

YARIŞMA TAKVİMİ

Başvuru dönemi: 05.01.2020-10.01.2020

Yarışma tarih: 15.01.2020

YARIŞMA PROGRAMI (15.01.2020)

09:00 – 09:30 - Kayıt
09:30 - 10:00 - Yönerge Açıklamaları
10.00 – 12:00- Oyunları
12:00–13:00- Öğlen arası
13:00-16.00 Oyunların devamı
16.00 Takım Sonuçlarının Açıklanması

ÖDÜLLER

Dereceye giren öğrencilere madalya verilecek ve Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında ilçemizi temsil edeceklerdir.

TURNUVA KURALLARI

EQUILIBRIO

1. Turnuva başlamadan önce tüm geometrik şekillerin tam olup olmadığı kontrol edilir ve masa üzerinde yer alan evanın üstüne sınırlandırma olmaksızın yerleştirilir. Eva üzerinde yapılacak düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.

2. Turnuvada yarışmacılara orjinal kitapçıkta yer alan dizilimlerden 41. Sayfaya kadar olan şekiller sorulacak olup (41. Sayfa sorulmayacak) Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında kitapçık dışından da şekillere yer verilebilir.

3. Turnuva İsviçre Sistemi ile oynanacak olup iki kişinin karşılaşması sonucunda daha fazla kartı doğru ve önce bitiren oyuncu 1 puan alacaktır.

4. Yarışmacılar kendilerinden istenen şekli verilen parçalarla oluşturmaya çalışırlar. Parçaları istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk yarışmacı 1 puan alır.

5. Bir turda 5 şekil kartı uygulanır. Her bir kart 1 puan değerinde olup, en fazla puanı alan yarışmacı İsviçre Sistemine göre 1, diğer oyuncu 0 puan alır.

6. 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.

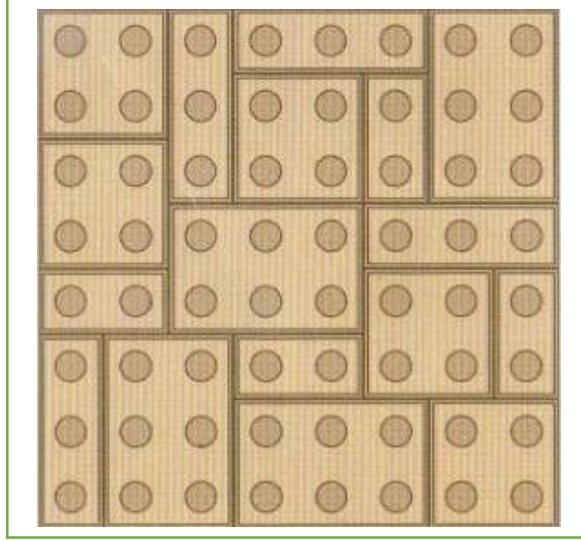
7. Oyunda dizilimini bitirmeden “bitirdim” diyen ya da centilmenlik dışı harekette bulunan oyuncu uyarı cezası alır. Bir turda 2. uyarı cezasını alan oyuncu o turu kaybeder.

8. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.

9. Süre ölçümünde zamanlayıcılar (kum saati, kronometre vb.) kullanılır.

KULAMİ

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 olmalıdır:



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. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
11. 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.

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 dođrultuda birleşik olan bilye sayısına bađlıdır. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre puan kazanırlar. Çapraz olarak yerleştirilen bilyeler bađlanmış sayılmaz.

3- Levha Bonusu

-Yarışmacılar levhaları siyah-kırmızı bilye fazlalığına göre alırlar. Aynı sayıda kırmızı ve siyah bilyenin olduđu ve üzerinde hiç bilyenin olmadığı levhalar dikkate alınmaz. Puanlar levhadaki bilye sayısına göre deđil delik sayısına göre verilir. Örneđin 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 dođru olup olmadığını kontrol etmeleri istenir ve puanlama oyuncular tarafından imzalanarak onaylanır.

En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

-Kurulun belirlediđi zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.

MANGALA

Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taşı her bir kuyuya 4'er adet olmak üzere dağıtırlar. Oyunda her oyuncunun önünde bulunan yan yana 6 küçük kuyu, o oyuncunun bölgesidir. Karşısında bulunan 6 küçük kuyu rakibinin bölgesidir. Oyuncular hazinelerinde en fazla taşı biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taşı toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Mangala Oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.

Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.

Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu başlama sırasını belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan sıra kurasında kura çeker ve sırasını belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm oyuna başlama sırası eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. 2. Sete ilk turda oyuna 2. Olarak başlayan başlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu başlar.

Oyunda 4 temel kural vardır.

1.TEMEL KURAL: Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Avucunun içinde rakibinin görebileceği bir şekilde diğer eliyle kuyulara dağıtmaya başlar. Bir adet taşı aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani sağa doğru her bir kuyuya birer adet taş bırakarak elindeki taşlar bitene kadar dağıtır. Elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu tekrar oynama hakkına sahip olur. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa, sırası geldiğinde bu taşı sağındaki kuyuya taşır. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.

2.TEMEL KURAL: Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları avucunda rakibin görebileceği bir şekilde diğer eliyle dağıtırken avucunda taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara taş bırakmaya devam eder. Eğer rakibinin kuyularına taş bıraktıktan sonra da elinde taş kaldıysa rakibinin hazinesine taş bırakmadan kendi bölgesine taş bırakmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş, rakibinin bölgesinde denk geldiği kuyudaki taşların sayısını çift sayı yaparsa (2,4,6,8 gibi) oyuncu bu kuyuda yer alan tüm taşların sahibi olur ve onları kendi hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.

3.TEMEL KURAL: Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı tek taşı alıp hazinesine koyar. Eğer oyuncunun bölgesinde yer alan boş kuyunun karşısına denk gelen kuyuda rakibinin taşı yoksa oyuncu kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı almaz. Her iki durumda da hamle sırası rakibine geçer.

4.TEMEL KURAL: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşları ilk biten oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da alıp, kendi hazinesine koyar.

Oyun seti bittiğinde hakem oyuncuların hazinelerindeki taşları sayar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Dikkat edilmesi gereken kurallar:

a) Oyuncu kendi kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.

b) Gözle sayılamayacak kadar çoklu gruplarda; Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşı koyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.

c) Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.

d) Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.

e) Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup, 2 seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur ve her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Uzatma seti oynanmaz.

f) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

g) Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında durum rakip oyuncu tarafından hakeme bildirilir ve hamlede olan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.

h) Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı kullanıldığı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.

* Görme engelli oyuncular "a" ve "d" maddesinden muaf tutulur.

PENTAGO

1. Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Pentago oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.
 2. Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.
 3. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu bilye rengini belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm renkler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.
 4. 1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır. 2. Sete ilk turda oyuna 2. Olarak başlayan başlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu başlar.
 5. Oyuna her zaman siyah renge sahip olan oyuncu başlar.
 6. İlk oyuncu 4 boş parçadan istediği yere bilyesini yerleştirir. Bilyesini koyduktan oyuncu içinde bilye bulunan parçalardan herhangi birini saat yönüne doğru 90 derece çevirmek zorundadır. Boş tabla çevrilemez.
 7. Bilyenin konulmasının ardından parçanın çevrilmesi ile hamle tamamlanmış olur.
 8. Hamlede olan oyuncu hamlesini tamamladıktan sonra sıra rakibine geçer. Bilyelerini yatay, dikey veya çapraz şekilde sıralı bir biçimde 5 ve daha fazla olarak sıralayan ilk oyuncu oyunu kazanır. Eğer tüm alanlar dolduğu halde kimse sıra halinde 5 ve daha fazla bilye sıralayamadıysa oyun berabere biter.
 9. Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi bilyelerini hem de rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla olacak şekilde sıralıyorsa, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.
 10. Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla sıralarsa, rakip oyuncu oyunu kazanır.
 11. Oyuncu bilyesini tablaya koyduğu anda o hamleyi yapmış sayılır. Bilyesini geriye alamaz.
 12. Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup 2 seti kazanan turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur, her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Uzatma seti oynanmaz.
 13. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
 14. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.
- * Görme engelli oyuncular kendi oyun takımını getirerek oyuna katılabilir.

Q-BITZ

1. Turnuva İsviçre Sistemi ile oynanacak olup iki kişinin karşılaşması sonucunda daha fazla kartı doğru ve önce bitiren oyuncu 1 puan alacaktır.
2. Turnuva başlamadan önce tabladaki tüm küpler boşaltılır.
3. Boşaltılan küplerin tabla dışındaki konum ve dizilimi hakkında herhangi bir sınırlandırma yoktur. Tabla dışında yapılan düzenleme için yarışmacılara ekstra bir süre verilmeyecektir.
4. 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.
5. Küplerini istenen şekil ile doğru eşleştiren ilk oyuncu 1 puan alır.
6. Bir turda 7 kart uygulanır. 7 kart sonucunda en yüksek puanı alan o turu kazanmış sayılır ve İsviçre sistemine göre oyunu kazanan 1, kaybeden 0 puan alır. İsviçre sisteminde, kaybeden oyuncu bir sonraki turda başka bir rakip ile oynamaya devam eder.
7. 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.
8. Oyun setleri rastgele hakem tarafından dağıtılır. Oyuncunun oyun setinin rengini seçme hakkı yoktur.
9. Oyunda hakem tarafından ortaya konulan kartı, herkes gördüğü taraftan yapar, kart çevrilmez.
10. Durum ve şartlara göre yarışmalar süre sınırlı yapılabilir.
11. Yarışmada kullanılan şekil kartları, oyun kutusu içeriğinde bulunan şekil kartlarından farklı olabilir, her grup aynı turda aynı şekil kartlarını uygular.

REVERSİ

1. Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Reversi oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.

2. Oyuncuların başlangıç sıralaması soyisme göre alfabetik olarak sıralanır.

3. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu taş rengini belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm renkler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.

4. Reversi oyununa oyuna her zaman siyah renkli oyuncu başlar.

5. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye oyun kılavuzunda olduğu gibi sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz olmak üzere dört taş konur.

6. Hamle sırası gelen oyuncu, son koyduğu taşı merkez taş kabul eder. Merkez taşı ile dikey, yatay ve çaprazda bulunan kendi taşları arasındaki rakip taşların tamamını kendi rengine çevirir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekmektedir. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur.

7. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa "pas" der ve hamle sırası rakibe geçer.

8. Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el "pas" diyerek hamle sırasını rakibe verir.

9. Oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa "pas" demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır.

10. Oyuncu hamle yaptığında kurallar dahilinde çevirebileceği tüm taşları çevirmek zorundadır. Çevirmediği takdirde bu durum rakip tarafından hakeme bildirilir ve hakem bu durumu kural dışı olarak kabul eder. Hakem, oyuncuya 1 uyarı cezası verir. Kural dışı alan oyuncu kurallar dahilinde tüm taşlarını çevirir, çevirmediği takdirde rakibin hakeme bildirim sorusunda bir uyarı cezası daha verilir. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır. Eğer durum rakip tarafından hakeme bildirilmezse hakem oyuna müdahale etmez, oyun devam eder. Kural dışı durumlarda hakem oyuncuya çevireceği taşların yönünü göstermez.

11. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

12. Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.

13. İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.

14. Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok taşa sahip olan oyuncu oyun kazanır.

15. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.

16. Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu "Hamlem bitti" diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.

* Görme engelli oyuncular reversi oyunu için kendi oyun tahtalarını getirerek oynayabilirler. Görme engelli sporcular madde madde 12'den muaf tutulurlar.