



TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU
TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI
Q-BITZ TURNUVA KURALLARI

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.