



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

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.