

TÜM AKIL VE ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 3. AKIL VE ZEKA OYUNLARI TÜRKİYE FİNALLERİ

SALİHLİ İLÇESİ TURNUVASI ŞARTNEMESİ

2019–2020 Eğitim-Öğretim yılında Milli Eğitim Bakanlığımızın onayı, resmi ve özel okulların katılımı ile Salihli İlçesi Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasını gerçekleştiriyoruz.

AMAÇ: Akıl yürütebilen ve hızlı düşünebilen , stratejik kararlar verebilen, soran, araştıran, tartışan ve sorgulayan öğrencilerin arasında dostluk ve paylaşım duygularını geliştirme

TARİH: 13.01.2020 Pazartesi

YER: Salihli Öğretmenevi ve Akşam Sanat Okulu

SAAT : Hazırlık ve Yürütme Komisyonu Teknik Toplantı : 08.30

İlkokul **Mangala** Turnuvası - Ortaokul **Mangala** Turnuvası : 09.30

İlkokul **Pentego** Turnuvası - Ortaokul **Pentego** Turnuvası : 10.30

İlkokul **Q bitz** Turnuvası - İlkokul **Equilibrio** Turnuvası : 11.30

Ortaokul **Reversi** Turnuvası -Ortaokul **Kulami** Turnuvası : 13.30

Ödül Töreni : 16.30

TURNUVA YÖNERGESİ

1. Salihli İlçe Turnuvası İlkokullar (Qbitz- Pentego-Mangala- Equilibrio) Ortaokullar (Reversi- Kulami-Mangala – Pentego) kategorilerinde her okulun belirlediği okul birincileri arasında belirtilen saatlerde gerçekleştirilecektir.
2. Bir yarışmacı bir kategoriden okulunu temsil etme hakkına sahiptir.
3. Yarışmacı öğrencilerin turnuvaya katılımından danışman öğretmenleri sorumludur.
4. Yarışmacı öğrenciler sorumlu oldukları kategorilerde belirlenen saatten en az 15 dakika önce turnuva alanında olmalıdırlar.
5. Turnuva eşleştirmeleri yapıldıktan sonra gelen öğrenciler turnuvaya katılamayacaklardır.
6. Turnuva alanında yarışmacı öğrenciler ve hakemler dışında kimse olmayacaktır.
7. Yarışmacı öğrenciler turnuvaya gelirken kimliklerini yanında bulundurmamak zorundadır.
8. Turnuva esnasında yarışmacı öğrencilerin yanında cep telefonu veya herhangi bir haberleşme aracı bulunamaz.
9. İlk eşleştirmeler , Equilibrio kartları ,Q-bitz kartları turnuva öncesi yapılacak teknik toplantıda belirlenir.
10. Turnuva sırasında gerçekleştirilecek eşleştirmelerde ilkokullar arasında yapılacak eşleştirmelerde 1. Sınıf öğrencisi ; 4.sınıf öğrencisiyle Ortaokullar arasında yapılan eşleştirmelerde 5.sınıf öğrencisi 8. Sınıf öğrencisiyle eşleşebilir.
11. Her turda eşleştirmeler tekrar yapılacaktır.
12. Yarışmacılar süreyi iyi kullanamadıkları takdirde Turnuva hakemleri tarafından uyarılacaktır. Alınan uyarıların artması durumunda turnuva hakemi gerekli tedbirleri alıp yarışmacı öğrenciyi diskalifiye etme hakkına sahiptir.
13. Oyun sırasında rakibin yapabileceği yanlış uygulamalar ile ilgili itirazlar o anda turnuva masa hakemlerine yapılmalıdır .Oyun sonrasında yapılacak itirazlar kabul edilmeyecektir.

14. Salihli İlçe Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvasında eleme yöntemi kullanılacaktır. Onun dışında tüm oyunlarda TAZOF Turnuva oyun kuralları geçerlidir. Tazof turnuva oyun kurallarına <https://www.tazof.org.tr> linkinden ulaşılabilir.
15. Equilibrio her tur için 5 kart seçilecektir. Q-Bitz her tur için 7 kart seçilecektir.
16. Her kategori için İlçe birincileri İlçe Sonuç Bildirim Formu ile Manisa İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bildirilecektir.

HAZIRLIK VE YÜRÜTME KOMİSYONU

- 1.Güven AKÇA Komisyon Başkanı Salihli İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü Şube Müdürü (Tazof Eğitmeni)
- 2.Semra ÖZEN Akaydın İlkokulu Sınıf Öğretmeni (Tazof Manisa Usta Eğitmeni)
- 3.Ayperi Neslihan GÖK Salihli Bilim ve Sanat Merkezi Matematik Öğretmeni (Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni)
- 4.Musa ÇOBAN Salihli Bilim ve Sanat Merkezi Coğrafya Öğretmeni (Akıl ve Zeka Oyunları Eğitmeni)
- 5.Engin TAŞKIN Hacı Bektaşlı İlkokulu Müdürü (Tazof Eğitmeni)
6. Fatih ÇAPRAZ Atatürk Ortaokulu Müdür Yrd (Tazof Eğitmeni)
- 7.Tolga ÖZKUL Eczacı Fadime Bolkan İlk okulu Sınıf Öğretmeni(Tazof Eğitmeni)
- 8.Nermin TÜRKYILMAZ Akaydın İlkokulu Sınıf Öğretmeni (Tazof Eğitmeni)
- 9.Hacer DOĞRU İMKB Biyoloji Öğretmeni (Tazof Eğitmeni)
10. Sibel YALÇIN Özel Salihli Düşünür Koleji Bilişim Teknolojileri Öğretmeni(Tazof Eğitmeni)
- 11.Ayşe YILMAZ Bahçeşehir Koleji Rehber Öğretmeni (Tazof Eğitmeni)

Ek : Turnuva Oyun Kuralları



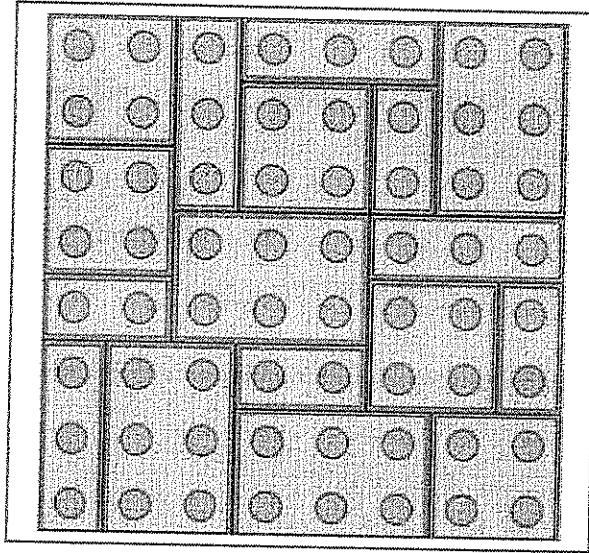
TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU
TÜRKİYE AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI
EQUILIBRIO TURNUVA KURALLARI

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.



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

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 olmak zorundadır:



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



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

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 doğrultuda birleşik olan bilye sayısına bağlıdır. Oyuncular bilye sayılarının toplamına göre puan kazanırlar. Çapraz olarak yerleştirilen bilyeler bağlanmış sayılmaz.

3- Levha Bonusu

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

En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır.

-Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.



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

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.



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

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.



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.



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.



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

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 oyunu 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.