



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.