

# CUMHURİYET IŞIĞI ZEKANIN GÜCÜYLE BİRLEŞİYOR, SERİK ZEKA OYUNLARI OYNUYOR.

## Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası TURNUVA YÖNERGESİ

BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ	05.11.2022
TURNUVA YERİ	SERİK
SON BAŞVURU TARİHİ	30.10.2022
TEKNİK TOPLANTI TARİHİ	03.11.2022

### 1- GENEL HÜKÜMLER

- 1.1. Yönerge, "**CUMHURİYET IŞIĞI ZEKANIN GÜCÜYLE BİRLEŞİYOR, SERİK ZEKA OYUNLARI OYNUYOR.**" Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası hükümleri ve takvimini içermektedir.

#### KATEGORİLER, KATILIM VE BAŞVURU

##### 1.1.1. KATEGORİ:

1.1.1.1. Cumhuriyet Çocukları Serik'te Zeka Oyunları Turnuvası iki kategoriden oluşacaktır. Kategoriler aşağıdaki gibidir:

S.N.	KATEGORİ	OYUNUN ADI	KATILABİLECEK ÖĞRENCİLER
1	İlkokul Kategorisi	Mangala Pentago Q-Bitz	1., 2., 3. ve 4. Sınıf Öğrencileri
2	Ortaokul Kategorisi	Mangala Reversi Pentago Kulami	5., 6., 7. ve 8. Sınıf Öğrencileri

#### 1. KATILIM:

1.1.1. Turnuvaya, **okul yarışmalarına** katılarak yarışmayı **birinci** olarak tamamlayan yarışmacılar katılabilir.

1.1.2. Yarışmacılar, kendi okullarında yapılan yarışmalarda ,birinci oldukları kategoride kendi okullarını temsil ederler. **BİLSEM** ayrı okul olarak değerlendirilmeyecek olup, BİLSEM öğrencileri kayıtlı oldukları okuldan başvuracaklardır.

2.1.3. Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce okul müdürlüğü veya danışman öğretmen tarafından turnuvaya katılmak isteyen yarışmacının adı, soyadı, sınıfı ve okul bilgilerinin yer aldığı başvuru formu doldurulup, yarışmacıya eşlik edecek refakatçi öğretmenin adı ve soyadı ile birlikte <http://www.serikkultursanat.com> sitesine başvuru yapacaktır.

### 3- YARIŞMA ESASLARI, TEKNİK KONULAR

- 3.1. KAYIT KONTROL İŞLEMLERİ:** Tüm yarışmacıların kimlik kartlarıyla beraber turnuva sabahı teknik toplantıda belirtilen saatte kayıt kontrol işlemlerini yaptırması zorunludur.
- 3.2. YARIŞMA USULÜ:**
- 3.2.1.** Serik Akıl ve Zekâ Oyunları Turnuvası teknik toplantıda belirtilen eşleşme ve eleme usulü ile yapılacaktır.
- 3.2.2.** Turnuva katılımcı sayısına göre lig ve eleme turları olarak oynanacak olup turnuva başhakemi katılımcı sayısına göre tur sayısını ve programı değiştirmeye yetkilidir. Böyle bir değişiklik teknik toplantıda duyurulur.
- 3.2.3.** Birinci tur başladıktan sonra gelen yarışmacılar turnuvaya yarışmacı olarak alınmaz. Birinci tura mazeretsiz olarak katılmayan yarışmacı turnuvadan çıkarılır.
- 3.2.4.** Turnuva başlangıç sıralaması, yarışmacıların soyadlarının alfabetik sıralanması ile elde edilir.
- 3.2.5.** Tüm eşlendirme ve sonuçlar, yarışma alanında ilan edilecektir.
- 3.3. İTİRAZ:** Turnuvada itiraz kurulu oluşturulmayacak olup başhakemin kararı nihaidir.

### 4- BİLDİRİM

- 4.1. Yönergenin <http://www.serikkultursanat.com> internet sitesinde yayınlanması ile resmi duyuru yapılmış sayılır.
- 4.2. Turnuvada, **geç kalma süresi 15 (on beş) dakikadır.** Bu süreden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi karar vermedikçe oyunu kaybeder. Bu süre hakemin turu başlattığı andan itibaren hesaplanır.
- 4.3. Bir oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahasında cep telefonu, elektronik haberleşme aracı, herhangi bir cihaz bulundurması yasaktır. Tüm cep telefonları ve benzer elektronik aletlerin tümüyle kapalı olduğu sürece oyuncunun çantasında bulundurmasına hakem izin verebilir. Oyuncuların telefonu - elektronik haberleşme aracını içine koydukları çanta oyun süresince görünür bir yerde olacaktır. Oyuncu bir nedenle yarışma salonu dışına çıkarsa, çanta yarışma salonunda kalacaktır. Oyuncu çantası ile birlikte dışarıya çıkmak durumunda kalırsa mutlaka hakeme bildirecektir. Hakem oyuncunun telefonu ile birlikte dışarıya çıkmasına izin vermeyecektir. Bir oyuncunun hakemin izni olmaksızın bu türden cihazları içinde bulundurduğu bir çanta taşınması yasaktır. Bu türden bir cihazı oyun sahasında üzerinde bulundurduğu belirgin/aşikâr ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.
- 4.4. Turnuvaya katılan tüm yarışmacılar bu yönergeyi ve buna dayalı hükümleri ve bu yönergenin bir parçası olan **Turnuva Oyun Kurallarını okumuş ve kabul etmiş sayılır.**
- 4.5. Yönergede belirtilen katılım koşullarından başka yollarla yapılacak başvurularda, kaybedilecek haklardan turnuva komitesi sorumlu olmayacaktır.

**4.6.**Okullardan katılımcıların <http://www.serikkultursanat.com> sitesi üzerinden başvuru yapmaları gereklidir. Bu amaçla okulların katılımcıların başvurularını **30.10.2022** tarihine kadar ulaştırmaları gereklidir.

# CUMHURİYET IŞIĞI ZEKANIN GÜCÜYLE BİRLEŞİYOR, SERİK ZEKA OYUNLARI OYNUYOR.

AKIL VE ZEKA OYUNLARI TURNUVASI TURNUVA KURALLARI

## PENTAGO OYUNU TURNUVA KURALLARI



1. Serik Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Pentago oyununda **eleme sistemi** uygulanır.
2. Her turda 1 maç yapılır yenen oyuncu bir üst tura çıkar.
3. Renk seçimi hakem tarafından kura ile belirlenir.
4. Oyuna her zaman **siyah renge** sahip olan oyuncu başlar.
5. 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.**
6. Bilyenin konulmasının ardından parçanın çevrilmesi ile hamle tamamlanmış olur.
7. 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.
8. **Bir oyuncu yaptığı hamle ile hem kendi bilyelerini hem de rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla olacak şekilde sıralıyorsa, hamleyi yapan oyuncu oyunu kazanır.**
9. **Bir oyuncu yaptığı hamle ile sadece rakibinin bilyelerini 5 ve daha fazla sıralarsa, rakip oyuncu oyunu kazanır.**
10. Oyuncu bilyesini tablaya koyduğu anda o hamleyi yapmış sayılır. Bilyesini geriye alamaz.
11. 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. Tekrar maç yapılır.
12. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
13. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.

## MANGALA OYUNU TURNUVA KURALLARI

1.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.

2.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.

3. Serik Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Mangala Oyununda eleme sistemi uygulanır.

4. Her turda 1 maç yapılır yenen oyuncu bir üst tura çıkar.

5.Oyuna kimin başlayacağı hakem kurası ile belirlenir.

### 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.

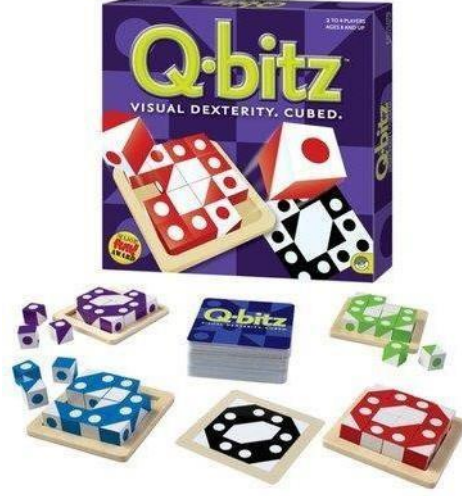
**3 TEMEL KURAL:** Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı tek taşı alıp hazinesine koyar. Eğer oyuncunun 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 gerec 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. Maç tekrar edilir.
- 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.

## Q-BITZ OYUNU TURNUVA KURALLARI



1. Turnuva eleme usulü 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. (Turnuva da zil kullanımı durumunda ilk bitiren oyuncu zile basar.) 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 eleme sistemine göre oyunu kazanan 1, kaybeden 0 puan alır.
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.**

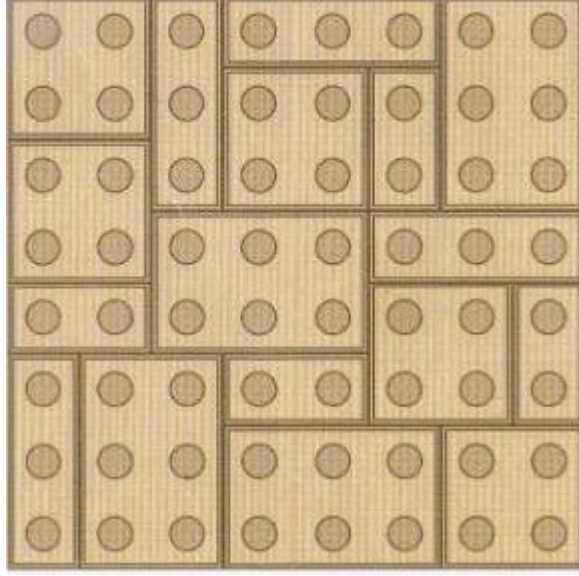
## REVERSi OYUNU TURNUVA KURALLARI



1. Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Reversi oyununda eleme sistemi uygulanır.
2. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu taş rengini belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler.
3. Reversi oyununa oyuna her zaman **siyah renkli oyuncu başlar.**
4. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye oyun kılavuzunda olduğu gibi sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz olmak üzere dört taş konur.
5. 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 taşı 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.
6. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa "pas" der ve hamle sırası rakibe geçer.
7. Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el "pas" diyerek hamle sırasını rakibe verir.
8. **Oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa "pas" demesine izin verilmez. Hamle yapmak zorundadır.**
9. **Oyuncu hamle yaptığı 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 bildirimini sorununda 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.
10. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
11. **Hamlede olan oyuncu taşı tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.**
12. İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.
13. Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok taşa sahip olan oyuncu oyunu ve seti kazanır. Beraberlik durumunda maç tekrar edilir.
14. Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.
15. Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu "Hamlem bitti" diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.



## KULAMİ OYUNU TURNUVA KURALLARI



1. Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Kulami oyununda eleme sistemi uygulanır.
2. 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.
3. 8x8 hazne olacak biçimde oluşturulan oyun levhasında ilk bilye istenilen hazneye yerleştirilebilir. 8x8lik dizilim yukarıdaki gibi olmak zorundadır.
4. Yarışmacıların bilyelerini yerleştirirken aşağıdaki üç kurala uymaları gerekir.
5. Bilyeler rakibin oynadığı bilyenin yatay ve dikey yönlerine yerleştirilmelidir. Hamle yapan oyuncu bilyesinin üstüne pulunu yerleştirir.
6. Üzerinde pul olan bilyenin olduğu levhaya – adacığa bilye yerleştirilemez, pul üstünden kalktıktan sonra yerleştirilebilir.
7. Bilyeler arasında boşluk olabilir.
8. Tüm bilyeler yerleştirildiğinde ya da hamle sırası gelen oyuncunun yatay ve dikey olarak bilye yerleştirilecek yeri kalmadığında oyun sona erer.
9. Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.
10. 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 DURUMU :**

**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 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.***

## **Diğer Hususlar**

**Madde 1–** 03.11.2022 tarihinde yapılacak teknik toplantıda turnuva kuralları ile ilgili tüm bilgiler verilecek, eşleşmeler belirlenecek, gerekli kararlar alınacaktır.

**Madde 2.** Bu şartnamede belirtilmeyen ve turnuva sürecinde ortaya çıkabilecek durumlara ilişkin kararlar turnuva Başhakemi Öner KAYA başkanlığında “**Turnuva Yürütme Komisyonu**” tarafından verilecektir.

**\*\*\* Bilgi için : Öner KAYA Tel: 0505 491 40 25'i arayabilirsiniz.**

## **TURNUVA KOMİSYONU**

<b>İsmail TUNÇ</b>	- Müzik Öğretmeni	- Serik Halk Eğitimi Merkezi Müdürlüğü
<b>Öner KAYA</b>	- Sınıf Öğretmeni	- Akçaalan İlkokulu
<b>Şükriye PÜSELİ</b>	- Türkçe Öğretmeni	- Gazi Ortaokulu
<b>Tolga SAĞLAM</b>	- Matematik Öğretmeni	- Tekeli Ortaokulu
<b>Neşe Güler KÖK</b>	- Sınıf Öğretmeni	- Dr.Gülşen-Dr.Baki Özpınar İlkokulu
<b>Gürhan AKAN</b>	- Bilişim Tekn. Öğrt.	- Orhangazi Mes. ve Tek. Anadolu Lisesi
<b>Mehmet ORAL</b>	-Matematik Öğretmeni	- Gedik Ortaokulu
<b>Mustafa ERYALÇIN</b>	- Sınıf Öğretmeni	- Mehmet Akif Ersoy İlkokulu
<b>M. Sertaç GÖKÇE</b>	-Fen Bilimleri Öğrt.	- 15 Temmuz Şehitleri Ortaokulu
<b>Şakir OKUDAN</b>	-Sınıf Öğretmeni	- Kadriye İlkokulu