

YEŞİLAY AVRUPA PUZZLE ŞAMPİYONASI

Yarış Kuralları

Katılım Koşulları

- 1.1 Katılımcılar bireysel, çiftler ve dört kişilik takım kategorilerinde yarışabilirler.
- 1.2 Şampiyonaya katılım için minimum yaş 10'dur.
- 1.3 10–17 yaş arasındaki katılımcılar yalnızca ebeveyn veya yasal vasinin izniyle yarışabilirler.
- 1.4 Şampiyona Avrupa ülkelerinden katılımcılara açıktır. Avrupa dışından katılımcılar da yarışabilir; ancak Avrupa sıralamasına dahil edilmezler ve misafir yarışmacı olarak sınıflandırılırlar.
- 1.5 Her katılımcı yalnızca tek bir ülke adına kayıt olabilir ve yarışabilir.
- 1.6 Bir katılımcı farklı kategorilerde farklı ülkeleri temsil edemez. Örneğin, İspanya'da yaşayan bir Alman vatandaşı bireysel kategoride Almanya adına yarışıyor, çiftler veya takım kategorilerinde İspanya adına yarışamaz.
- 1.7 Katılımcıların şampiyona başlamadan en az 30 dakika önce yarışma alanında hazır bulunmaları gerekmektedir.

2. Şampiyona Kategorileri ve Süreler

- 2.1 Şampiyona üç kategoride düzenlenir: bireysel, çiftler ve dört kişilik takımlar.
- 2.2 Bireysel kategoride katılımcılar 500 parçalık bir puzzle çözer ve süre sınırı 1 saat 30 dakikadır.
- 2.3 Çiftler kategorisinde iki katılımcı birlikte 500 parçalık bir puzzle çözer ve süre sınırı 1 saattir.
- 2.4 Dört kişilik takım kategorisinde dört katılımcı birlikte 1000 parçalık bir puzzle çözer ve süre sınırı 1 saat 30 dakikadır.
- 2.5 Bir katılımcı tüm kategorilerde (bireysel, çiftler ve takım) yarışabilir.
- 2.6 Aynı kategorideki tüm katılımcılar, aynı parça sayısına sahip puzzle'lar alır.
- 2.7 Aynı kategoride kullanılan puzzle görselleri farklı olabilir, ancak parça sayıları eşit olacaktır.

3. Eleme ve Final Formatı

- 3.1 Bireysel kategoride, eleme turunda en iyi dereceyi elde eden ilk 10 yarışmacı finale yükselir.
- 3.2 Çiftler kategorisinde, eleme turunda en iyi dereceyi elde eden ilk 10 takım finale yükselir.
- 3.3 Dört kişilik takım kategorisinde eleme turu yoktur. Sıralama, şampiyona sırasında elde edilen sonuçlara göre belirlenir ve en iyi üç takım ödüllendirilir.

4. Puzzle Dağıtımı

- 4.1 Şampiyonada kullanılacak puzzle kutularının şeffaf ambalajları organizasyon tarafından önceden çıkarılır ve şampiyona başlamadan önce kutular masalara ters şekilde yerleştirilir.

4.2 Hakemin start işareti vermesinin ardından katılımcılar puzzle kutusunu çevirir ve kutu içindeki puzzle poşetini açar.

4.3 Start işareti verilmeden önce puzzle kutusunu çeviren veya kutuyu açan katılımcılar diskalifiye edilir.

4.4 Puzzle poşeti açıldıktan sonra parçalar masaya dökülür ve katılımcılar istedikleri şekilde ayırma (sınıflandırma) yapabilirler.

4.5 Eğer puzzle parçalarının bazıları poşet içinde birbirine bağlıysa, ayırmadan bu şekilde kullanılabilir.

5. Şampiyona Başlangıcı

5.1 Şampiyona, Başhakemin start işareti vermesiyle başlar.

5.2 Şampiyona süresi, her kategori için belirlenen süre boyunca kesintisiz olarak işler.

6. Puzzle Tamamlama ve Hakem Kontrolü

6.1 Katılımcı, puzzle'ı tamamladığını düşündüğünde hakemi çağırmak için el kaldırmalıdır.

6.2 Hakem puzzle'ı kontrol eder ve doğru şekilde tamamlanmışsa katılımcının resmi süresi kaydedilir.

6.3 Yanlış yerleştirilmiş parçalar tespit edilirse, süre işlemeye devam ederken katılımcı bunları düzeltebilir.

7. Şampiyona Kuralları

7.1 Katılımcılar şampiyona sırasında dışarıdan yardım alamaz.

7.2 Puzzle parçaları diğer katılımcılarla paylaşılamaz.

7.3 Puzzle parçaları başka bir masadan alınamaz veya başka bir masaya verilemez.

8. Ayırma Tepsisi Kullanımı

8.1 Katılımcılar, puzzle parçalarını düzenlemek için ayırma tepsileri veya benzeri ekipmanlar kullanabilir.

8.2 Ayırma tepsileri veya benzeri ekipmanlar, katılımcının kendisine ait masa alanı içinde kalmalıdır.

8.3 Ayırma tepsileri veya puzzle parçaları başka bir katılımcının masa alanına taşınamaz.

9. Eksik Parça Bildirimi

9.1 Katılımcı bir puzzle parçasının eksik olduğunu düşünüyorsa, el kaldırarak hakemi çağırmalıdır.

9.2 Hakem katılımcının masasına gelerek eksik parçanın masada, yerde veya yakın çevrede olup olmadığını kontrol eder.

9.3 Eksik parça bildirimleri, şampiyonanın son 5 dakikası içinde yapılmalıdır.

9.4 Kontrolün ardından hakem durumu teyit eder ve şampiyona buna göre devam eder.

10. Süre Bitimi

10.1 Şampiyona süresi dolduğunda, hakem turun sona erdiğini ilan eder ve katılımcılar puzzle'a dokunmayı bırakmalıdır.

10.2 Süre bittikten sonra puzzle üzerinde herhangi bir işlem yapılmasına izin verilmez.

10.3 Tamamlanmamış puzzle'lar için sıralama, doğru yerleştirilmiş parça sayısına göre belirlenebilir.

10.4 Puzzle içinde önceden birbirine bağlı 3 parça bulunuyorsa, bu parçalar tamamlanmış kabul edilir. Eğer 2 parça bağlıysa, tamamlanmış sayılmaz.

11. Hatalı Puzzle Paketi

11.1 Katılımcı yanlış bir puzzle paketi aldığını düşünüyorsa, el kaldırarak hakemi çağırmalıdır.

11.2 Hakem katılımcının puzzle paketini kontrol eder ve gerekli incelemeyi yapar.

11.3 Katılımcının yanlış puzzle paketi aldığı tespit edilirse, doğru puzzle paketi sağlanır.

11.4 Bu gibi durumlarda Başhakem gerekli görürse süre düzenlemesi yapabilir.

12. Hakem Yapısı ve Yetkileri

12.1 Başhakem, şampiyonanın adil ve düzenli bir şekilde yürütülmesinden sorumludur.

12.2 Başhakem, şampiyonayı başlatma veya durdurma ve şampiyona kurallarını uygulama yetkisine sahiptir.

12.3 Alan hakemleri, yarışma alanını denetler ve katılımcıların çağrularına yanıt verir.

12.4 Bir puzzle tamamlandığında, hakem doğru şekilde tamamlanıp tamamlanmadığını kontrol eder.

12.5 Hakemler tarafından alınan kararlar kesindir.

13. Refakatçiler ve Misafirler

13.1 Katılımcılara eşlik eden refakatçiler, destekçiler ve tüm misafirler bu yönetmelikte belirtilen kurallara tabidir.

13.2 Şampiyona alanına girmek isteyen tüm refakatçiler, destekçiler ve misafirler organizasyon tarafından belirlenen kayıt sistemi üzerinden kayıt yaptırmak zorundadır.

13.3 Şampiyona alanı sınırlı bir etkinlik alanı olup etkinlik Yeşilay iş birliğiyle düzenlendiğinden güvenlik kuralları uygulanmaktadır. Bu nedenle yalnızca kayıtlı kişiler etkinlik alanına giriş yapabilir.

13.4 Kayıt işlemini tamamlamamış refakatçi, destekçi veya misafirlerin şampiyona alanına girişine izin verilmez.

13.5 Etkinlik alanına giriş yapacak herkes (katılımcılar, refakatçiler, destekçiler ve misafirler dahil) için organizasyon tarafından QR kodlu giriş kartı düzenlenecektir.

13.6 Etkinlik alanına girişler yalnızca bu QR kodlu giriş kartının giriş noktasında okutulmasıyla sağlanacaktır.

14. Yeşilay Kuralı

14.1 Bu şampiyona Yeşilay iş birliğiyle düzenlenmektedir.

14.2 Yeşilay, sağlıklı yaşamı teşvik eden ve alkol, tütün ve diğer bağımlılıklarla mücadele eden uluslararası bir sivil toplum kuruluşudur.

14.3 Şampiyona alanı içinde (açık alanlar ve bahçeler dahil) alkol, tütün ürünleri, elektronik sigara ve benzeri bağımlılık yapıcı maddelerin kullanımı kesinlikle yasaktır.

14.4 Bu kurala uymayan katılımcılar şampiyonadan diskalifiye edilir.

14.5 Katılımcılara eşlik eden refakatçiler, destekçiler ve tüm misafirler de bu kurallara tabidir.

15. Diskalifiye

15.1 Start işareti verilmeden önce puzzle kutusunu çeviren veya kutuyu açan katılımcılar diskalifiye edilir.

15.2 Başka bir masadan puzzle parçası almak veya başka bir katılımcıya puzzle parçası vermek diskalifiye sebebidir.

15.3 Şampiyona sırasında dışarıdan yardım almak diskalifiye sebebidir.

15.4 Hakem talimatlarına uymamak diskalifiye sebebidir.

15.5 Şampiyonanın düzenini bozan her türlü davranış diskalifiye sebebidir.

15.6 Yeşilay kuralını ihlal eden katılımcılar şampiyonadan diskalifiye edilir.

16. İtiraz Prosedürü

16.1 Katılımcıların şampiyona sonuçlarına veya hakem kararlarına itiraz etme hakkı vardır.

16.2 İtirazlar, sonuçlar açıklandıktan sonra en geç 10 dakika içinde yapılmalıdır.

16.3 İtirazlar yazılı olarak şampiyona masasına iletilmelidir.

16.4 İtirazlar Başhakem tarafından değerlendirilir.

16.5 Başhakemin verdiği karar kesindir.

17. Genel Hükümler

17.1 Tüm katılımcılar, bu yönetmelikte belirtilen kuralları kabul etmiş sayılır.

17.2 Organizasyon komitesi, şampiyonanın güvenliği ve sağlıklı yürütülmesi için gerekli gördüğü durumlarda kurallarda değişiklik yapma hakkını saklı tutar.

17.3 Mücbir sebepler nedeniyle şampiyona programı değiştirilebilir veya ertelenebilir.

18. Dil

18.1 Şampiyonanın resmi dilleri Türkçe ve İngilizcedir.

18.2 Yorum farklılığı olması durumunda İngilizce metin esas alınır.

18.3 Organizasyon ayrıca en az iki farklı dilde gönüllü çeviri desteği sağlayacaktır.

19. Ülke Temsili

19.1 Her katılımcı yalnızca tek bir ülke adına yarışabilir.

19.2 Bir katılımcı farklı kategorilerde farklı ülkeleri temsil edemez. Örneğin, bireysel kategoride Almanya adına yarışan bir katılımcı, çiftler veya takım kategorilerinde İspanya adına yarışamaz.

20. Karma Ülke Takımları

20.1 Farklı ülkelerden katılımcılar, çiftler ve takım kategorilerinde karma takımlar oluşturabilir.

20.2 Karma takımların sonuçları resmi olarak kaydedilir ve yayımlanır; sonuç listesinde "Mixed Teams" (Karma Takımlar) olarak yer alırlar. Tek bir ülkeyi temsil etmedikleri için, ülke bazlı sıralama veya podyumda yer alamazlar.

21. Karma Takım Oluşturma

21.1 Aynı ülkeden yeterli sayıda katılımcı bulunmaması durumunda organizasyon, karma takım oluşturulmasına izin verebilir.

21.2 Karma takımlar en fazla dört farklı ülkeden katılımcılardan oluşabilir.

22. Ülke Sıralaması

22.1 Şampiyonada ülkelerin performansını yansıtmak amacıyla ülke sıralaması oluşturulabilir.

22.2 Ülke sıralaması; bireysel, çiftler ve takım kategorilerindeki sonuçlara göre hesaplanabilir.

23. Ödüller

Şampiyona sonunda aşağıdaki ödüller verilir:

- En İyi Bireysel Oyuncu
- En İyi Çift Takım
- En İyi Dört Kişilik Takım
- En İyi Ülke
- En Genç Katılımcı
- En Yaşlı Katılımcı

24. Kayıt Takvimi

- 27–29 Kasım 2026 – Avrupa Puzzle Şampiyonası 2026, İstanbul
- 25 Mart 2026 – Şampiyona kayıtlarının açılışı
- 15 Kasım 2026 – Kayıt ve deęişiklikler için son tarih

24. Kayıt Ücretleri

24.1 Bireysel kategori kayıt ücreti 2.000 TL'dir.

24.2 Çiftler kategorisi kayıt ücreti takım başına 2.500 TL'dir.

24.3 Dört kişilik takım kategorisi kayıt ücreti takım başına 5.000 TL'dir.

25. Kayıt Paketi

25.1 Katılımcılar, şampiyonada kullanılan puzzle'ı teslim alır ve etkinlik sonrasında hatıra olarak saklayabilir. Her katılımcı, yarıştığı kategoride çözdüğü puzzle'dan bir adet alır. Bireysel kategoride her yarışmacı bir adet puzzle alırken, çiftler kategorisinde her katılımcıya birer adet olmak üzere toplam iki adet, dört kişilik takım kategorisinde ise her katılımcıya birer adet olmak üzere toplam dört adet puzzle verilir.

25.2 Tüm katılımcılara resmi katılım sertifikası verilecektir.

26. Katılımcı Sorumlulukları

26.1 Katılımcılar şampiyona kurallarına ve hakem talimatlarına uymak zorundadır.

26.2 Katılımcılar diğer yarışmacıları engelleyici davranışlardan kaçınmalıdır.

26.3 Şampiyona alanındaki tüm güvenlik ve organizasyon kurallarına uyulmalıdır.