

AZNİF OYUNU VE KURALLARI YÖNETMELİĞİ

1- Aznif Oyunu Nasıl Oynanır?

Aznif iki ayrı kategoride aynı ilkelerle aşağıda belirlediği usul ve esaslarla üzerinde sıfırdan (boş), altıya kadar dönüşümlü noktalar bulunan 28 adet metal plaka (taş) ile oynanır. Amaç eldeki taşları açıp bitirmektir. İki kategoride oynanır. Taşların masada, karton üzerinde, ıstaka ile oynanması esastır.

a) Tekli Kategori Aznif Oyunu: İki kişi ile oynanır. İki kişinin bulunduğu masada ters çevrilmiş ve karıştırılmış taşlardan (karşılıklı iki, iki,tek olmak üzere) 7'şer adet taş çekilir. Yedi taşın çekilmesinin ardından en yüksek çift sayılar toplamı elinde olan kişi taşı ortaya sürerek oyunu başlatır. Karşı tarafın hamlesi ortaya sürülen taşa uygun taşla yapılır. Uygun taş olmaması halinde uygun taşı buluncaya kadar iki taş çeker, uygun taş bulunmaması halinde taş oynama hamle hakkı karşı tarafa geçer. Ortaya ilk sürülen taşın dört bir köşesi uygun taşlarla oynanır. Uç taşların rakamları beş ve beşin katları olması sayı kazandırır. İki taş çekip hamle yapmayan taraf karşının hamlesinden sonra oynayacak taşı yoksa taş çekme işlemine geçer. Hamle yapılacak taş kalmaması halinde elinde fazla sayılı taş bulduranın sayısında fazla elinde sayı bulduran karşı tarafa elindeki sayıyı rakibe kazandırır. Birinci eli kazananın ikinci ele başlarken aznifçi olan şahsı ortaya çiftli sürmek zorundadır. Yoksa taş çeker. İki taş çekmesine rağmen çift bulunmaması halinde taş sürme hakkı karşı tarafa geçer. Bu durum ilk çiftli taş sürülünceye kadar devam eder. 455 sayıya ilk ulaşan ilk eli alır. İki el üst üste alan oyunu kazanmış olur. Eşitlik halinde üçüncü oyunun galibi kazanmış olur. Oyun içinde sayılar arasında, rakibi ile arasında 25 sayı farkı olması halinde rakiplerden herhangi biri bitim sayısını 255 sayı ileri sürebilir. Bu sürme hamle üçten fazla tekrarlanmaz.

b) Çiftli Kategori Aznif Oyunu: Dört kişi arasında ikişerli karşılıklı takım olarak oynanır. Masada ters çevrilerek karıştırılan taşlar, yan yana dizilir ve sırası ile ikişerli olarak masada bulunan dört kişi tarafından yedişer adet olarak paylaşılır. İlk oyun başlangıcında elinde en yüksek sayı olan çift altılı (düşüş) ortaya sürülür. İlk taşı sürenin sağındaki kişi altı (şes) taraflı taş sürmek zorundadır. Elinde altılı (şes) olmaması halinde hamle sırası sağındaki rakibine geçer. Aznif taşı uç rakamlarının toplamı beş ve beşin katları olması taşı oyuna sürene sayı kazandırır. Elindeki taşı ilk bitiren aznifçi olur. Oyuna sürülemeyen taşların sayısı toplamı aznifçinin sayısına ilave edilir. İkinci ele başlamadan oyunu açarken ilk taşı süren kişi taşları karıştırır ve sırası ile taş karıştırma iş dönüşümlü olarak birinci oyun bitinceye kadar devam eder. 455 sayıya ulaşan oyunu alır. İki el üst üste oyun alan oyuncu müsabakayı kazanmış olur. Eşitlik halinde üçüncü oyunu kazanan karşılaşmanın galibi olur. Oyun içinde iki taraf arası rakipler arasında farkın 25 sayı olması halinde masada bulunan rakiplerden herhangi biri oyunu 255 sayı uzatabilir. Bu uzatma hamlesi üç kereden fazla olamaz.

2- Oyun Disiplini Nasıl Sağlanır?

Oyun masa hakeminin veya taraflardan birinin başla komutu ile başlar. Oyun başladıktan sonra sesli, görüntülü işaret vermek, göz göze gelme seansı yaratmak, zamanı gereksiz yere uzatmak, psikolojik baskı ve yönlendirme yapacak davranışta bulunmak, her ne şekilde olursa olsun takım arkadaşı veya rakibi ile iştareleşmek yasaktır. Hakem gerek gördüğünde taşları karıştırma ve sayı hesabını tutma işini kendi yapabileceği gibi taraflar kendi arasında anlaşarak ve sıra ile yapabilir. Düşünme süresini hakem eşit olmak suretiyle belirleyebilir. Taşları yere sürerken yerinden kalkan taş geri alınmaz. Yanlış taş konup geri alınması halinde

35 sayı ceza yanlış yapanın rakiplerine yazılır. Taş bağlandığı durumda taş saklayan sakladığı taşın beş katı ceza sayısı karşı tarafa sayı olarak yazılır. Taş konulurken yüksek ses çıkmamasına dikkat edilir. Oyunun başında ilk taşı yanlış oynayana 35 sayı ceza yazılır ve taş yeniden karıştırılarak önceki şartlarda oyuna yeniden başlanır. Oyun içinde yanlış taş konulup geri alınması halinde 35 sayı ceza yanlış yapana yazılır. Hakem harici izleyici olmaması esastır. Oyun ile ilgili mütalaalar dış mekanda, diğer oyuncuların olmadığı ortamda 10 dakikayı geçmemek üzere yapılabilir. Oyun alanında oyun süresince oyun ile ilgili yorum yapmak, mütalaada bulunmak yasaktır.

3- Müktesep Haklar

Bir önceki yılın ilk dört sırasını paylaşanlar bir sonraki yıl düzenlenecek turnuvanın çeyrek finaline direkt katılabilirler. Ancak bu haklarını kullanmayıp, elemelere katılarak çeyrek final hakkını kazanmamaları halinde geçmiş yıldan doğan kazanılmış haklarını da kaybetmiş olurlar ve çeyrek finale katılamazlar.

İşbu yönetmelik Aznif Turnuvası yönetmeliğinin eki olup, Ordu Kültür ve Eğitim Vakfı (OKEV) tarafından hazırlanmış, turnuvayı düzenleyen taraflar arasında imzalanarak yürürlüğe girmiştir.

**Ordu Kahveciler ve Otelciler
Esnaf Odası**

**Uzunömeroğlu Kültür Eğitim ve Dayanışma
Derneği (Uked-der)**

**Ordu Kültür ve Eğitim Vakfı
(Okev)**