



CodeCLASH: Coder & Decoder Kod Kapişması: Kodlayanlar vs Çözenler

SMTAL, AB Kod Haftası'na Katılıyor!

SMTAL olarak öğrencilerimizi, her yaştan insanın kodlamayı, yaratıcılığı ve problem çözmeyi deneyimlediği **AB CodeWeek** etkinliğine dahil ediyoruz.

2013 yılında başlatılan AB CodeWeek bugün **80'den fazla ülkede 4 milyondan fazla katılımcıya** ulaştı. Her ekim iki haftalık yoğun bir etkinlik dönemi düzenleniyor. Etkinliklerin **%88'i okullarda** organize ediliyor.

SMTAL olarak bu etkinlik sayesinde:

- Öğrencilerimiz kodlama ve dijital inovasyon deneyimi kazanacak.
- Yaratıcılık ve iş birliği becerileri gelişecek.
- Bilişim Teknolojileri Eğitimi sınıflardan topluluk alanlarına taşınacak.

Etkinlik takvimi:

KOD HAFTASI ETKİNLİK TAKVİMİ

- Grupların Oluşturulması ve Bildirimi: 29 Eylül - 02 Ekim
- Soruların Hazırlanması ve Teslimi: 06 Ekim - 12 Ekim

9A Coder - Decoder Grupları Bilgisayarsız Kodlama Yarışması: 20 EKİM	10A Coder - Decoder Grupları PYTHON Kodlama Yarışması: 21 EKİM	11A Coder - Decoder Grupları C# Kodlama Yarışması: 23 EKİM	12A Coder - Decoder Grupları HTML Kodlama Yarışması: 23 EKİM
--	--	--	--

CodeCLASH

CODER & DECODER

Kod Kapaşması: Kodlayanlar vs Çözenler

24 EKİM 2025 CUMA

CodeClash: Coder & Decoder Bilgi Yarışması Kuralları ve Yönergeleri

I. Genel Kurallar ve Katılım

- Yarışma Formatı:** Yarışma, belirlenen konu alanlarında (Bilgisayarsız Kodlama/Algoritma, Python, C#, HTML) **bilgi yarışması** formatında, soru-cevap şeklinde yapılacaktır.
- Takım Yapısı:**
 - Yarışmacılar, CodeWeek planında belirtilen şekilde **Coder (Kodlayanlar)** ve **Decoder (Çözenler)** gruplarından oluşur.
 - Her grup, kendi sınıf seviyesinde (9A, 10A, 11A, 12A) ve Büyük Final'de (Her şubenin Coder ve Decoder gruplarının) belirlenen üyelerinden oluşur.
- Dürüstlük ve Etik:** Yarışma süresince **her türlü dış yardım, internet kullanımı, notlar veya diğer kaynakların kullanımı kesinlikle yasaktır**. Bu kurala uymayan takım diskalifiye edilir.
-

II. Yarışma Akışı ve Soruların Cevaplanması

- Soruların Sunumu:** Sorular, hakem/sunucu tarafından yüksek sesle ve net bir şekilde okunur. Her soru için cevaplama süresi, soru puanı önceden belirlenir ve hakem tarafından duyurulur (süre: genellikle 30 saniye ile 60 saniye arası/ puan:1-5 arası).
- Cevaplama Hakkı:**
 - Sorular, her iki gruba da sorulur ve **cevap kâğıtlarına** yazılı olarak teslim edilir. **Sözlü cevap verilmez**.
 - Cevaplama süresi bittiğinde, takımlar cevap kâğıtlarını hakeme teslim eder.
 - Grup olarak tek bir cevabın istendiği sorularda cevaplama için verilen sürede takımlar kendi aralarında konuşarak cevabı netleştirebilirler ancak süre bitiminde cevap kağıdını teslim etmeyen takım soruya yanıt vermemiş sayılır.
 - Grup elemanlarından herbirinin bireysel olarak cevabı istenen sorularda grup arkadaşıyla konuşmak cevabı geçersiz kılar.

3. Puanlama:

- **Doğru Cevap:** Her doğru cevaplanan soru için önceden belirlenmiş puan (örneğin, 5 puan) takıma eklenir.
 - **Yanlış Cevap:** Yanlış cevaplar için **puan silinmez** (negatif puan uygulanmaz).
 - **Boş Geçme:** Süre içinde cevap verilmeyen sorular boş sayılır ve puan alınmaz.
4. **Soru Tipi:** Sorular, çoktan seçmeli, doğru/yanlış veya kısa cevap (tek kelime/kısa ifade), açık uçlu formatında olacaktır. Cevap kâğıdına sadece soru numarası ve cevap yazılmalıdır.

III. Sınıf İçi Yarışmalar (Ön Elemeler)

1. **Konu Alanları:** Her sınıf, aşağıdaki alanlarda yarışır (Coder Grubu vs Decoder Grubu):
 - **9. Sınıf:** Bilgisayarsız Kodlama (Algoritma Oyunları, Mantık Soruları)
 - **10. Sınıf:** Python Kodlama Soruları
 - **11. Sınıf:** C# Kodlama Soruları
 - **12. Sınıf:** HTML Kodlama Soruları
2. **Tur Sayısı ve Soru Dağılımı:** Her sınıf yarışması, eşit sayıda (örneğin 10 veya 15) sorudan oluşur. Tüm turların sonunda en çok puanı alan grup (Coder veya Decoder) o sınıfın birincisi olur ve Büyük Final(Code Kapaşması) için daha avantajlı konuma geçer.

IV. Büyük Final (Kod Kapaşması: Coder vs Decoder)

1. **Takım Oluşumu:**
 - **Süper Coder:** Tüm sınıfların coder gruplarından seçilen temsilcilerin birleşimi.
 - **Süper Decoder:** Tüm sınıfların Decoder gruplarından seçilen temsilcilerin birleşimi.
2. **Soru Seviyesi:** Büyük Final'de sorular, **9. sınıftan 12. sınıfa kadar** tüm konu alanlarını (Bilgisayarsız Kodlama, Python, C#, HTML) kapsayan **karışık seviyede** olacaktır.
3. **Final Puanı:** Büyük Final'de her soru daha yüksek puana sahip olabilir (örneğin, 10 puan).

V. Puanlama ve Kazananın Belirlenmesi

1. **Nihai Puanlama:**
 - Her takımın **Sınıf İçi Yarışmalarda** topladığı puanlar (9A Coder + 10A Coder vb.) birleştirilir.
 - **Büyük Final'de** (Süper Coder vs Süper Decoder) toplanan puanlar da eklenir.
2. **Şampiyon:** Tüm bu turlarda **en yüksek toplam puana** ulaşan grup (**Coder** veya **Decoder**) "CodeWeek Yarışma Birincisi" ilan edilir.
3. **Eşitlik Durumu:** Toplam puanlarda eşitlik olması durumunda, **yedek soru havuzundan** eşitlik bozulana kadar ek sorular sorulur.

VI. Hakem ve İtirazlar

1. **Hakem Heyeti:** Yarışma, belirlenen öğretmenler (Hakem Heyeti) tarafından yönetilir.
2. **Nihai Karar:** Hakem Heyetinin soruların doğruluğu, sürenin yönetimi ve kuralların uygulanması ile ilgili kararları **kesin ve nihaidir**.
3. **İtirazlar:** Takımlar, sadece **cevaplama süresi bittikten sonra** ve **hakemin izniyle** itirazlarını saygılı bir dille iletebilir. Kural ihlali dışındaki itirazlar, Hakem Heyeti tarafından değerlendirilir ve sonucu ilan edilir.

4. **Zamanlama Kontrolü:** Hakem, her sorunun süresini net bir şekilde başlatır ve bitirir. Süre bittikten sonra teslim edilen cevaplar geçersiz sayılır.
-

VII. Yarışma Ortamı ve Atölye Düzeni

1. **Mekân:** Yarışmalar, **iki farklı atölyede** eş zamanlı olarak düzenlenecektir.
2. **Grup Dağılımı ve Rotasyon:**
 - Her sınıf seviyesindeki gruplar (**Coder** ve **Decoder**), sınıf içi yarışma süresince **iki farklı atölyede** yarışmaya katılacaktır.
 - Her grubun, hangi atölyede ve hangi saatte bulunacağı, yarışma öncesinde ilan edilen **detaylı etkinlik takviminde** belirtilecek.
3. **Gözetmen/Hakem:** Her atölyede yarışmanın adil ve düzenli ilerlemesini sağlamak üzere **en az bir gözetmen/hakem öğretmen** bulunur.
4. **Atölye İçi Düzen:**
 - Gruptaki Yarışmacı takımlar, atölye içinde birbirlerinin cevap kâğıtlarını göremeyecek şekilde yerleştirilir.
 - Cevaplar, sadece Hakem Heyetine gösterilir ve teslim edilir.
5. **Ortam Değişikliği (Büyük Final):** Sınıf içi yarışmalar tamamlandıktan sonra, **Büyük Final (Süper Coder vs Süper Decoder)** tek bir atölyede, daha geniş bir seyirci kitlesi önünde yapılacaktır.

NOT: Bu kurallar, etkinliğin planlandığı gibi adil, düzenli ve eğlenceli geçmesini sağlamak için tasarlanmıştır. Tüm yarışmacıların kurallara uyması, CodeWeek ruhuna uygun bir ortam yaratacaktır!