



GELENEKSEL OYUNUMUZ MANGALA ÇOCUK EVLERİNDE

Bu Proje T.C. İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler
Genel Müdürlüğü tarafından desteklenmektedir.



MANGALA TÜRK ZEKA VE STRATEJİ OYUNU **TURNUVA ŞARTNAMESİ**

MADDE-1: GENEL ŞARTLAR:

- 1.1-Turnuvaya katılabilir.
- 1.2- Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce
Müdürlüğü tarafından arasından turnuvaya
katılmak isteyenlerin adı, soyadı ve danışman Öğretmen bilgilerinin yer aldığı başvuru formu doldurulur ve
öğrenciye eşlik edecek öğretmenin adı ve soyadı ile birlikte mangalacocukveklarinde@gmail.com mail
adresine gönderilir.
- 1.3-Turnuva/...../ 20.... günü saat:.....'da başlayacaktır.

MADDE-2: MANGALA OYUN KURALLARI: "Mangala Oyunu nasıl oynanır?" Videosu **www.mangaladerneği.org web sitesinden izlenebilir ve www.mangalaoyuna.com.tr sitesinden online** **olarak egzersiz yapılabilir.**

Mangala Türk Zeka 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.

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. Oyuna kura ile başlanır. Oyunculardan biri 1 adet taşı, rakibine göstermeden avucunun içine
saklar. Rakibine hangi avucuna sakladığını sorar. Rakibi sakladığı taşın hangi elinde olduğunu tahmin eder.
Eğer bilirse oyuna başlar. Bilemez ise taşı avucuna saklayan oyuncu oyuna başlar. Oyunda 4 temel kural
vardır.

1.TEMEL KURAL:Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet
taşı alır. 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 taşıyabilir.
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 dağıtırken elinde taş kaldıysa,
rakibinin bölgesindeki kuyulara da 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 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. Heriki 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 kazanır. Dolayısıyla,
oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez. Oyun seti bittiğinde ,oyuncular hazinelerinde ki taşları sayarlar ve
en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır.



GELENEKSEL OYUNUMUZ MANGALA ÇOCUK EVLERİNDE

Bu Proje T.C. İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler
Genel Müdürlüğü tarafından desteklenmektedir.



Oyunu kazanan oyuncu (1) puan, kaybeden (0) puan ve berabere bitiren oyuncular yarım (0,5) puan alır.

MADDE-3:TURNUVA KURALLARI:

Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce Müdürlüğü tarafından arasından turnuvaya katılmak isteyenlerin adı, soyadı ve danışman Öğrtmenlerinin bilgilerinin yer aldığı başvuru formu doldurulur ve oyuncuya eşlik edecek öğretmenin adı ve soyadı ile birlikte mangalacocukvevlerinde@gmail.com mail adresine gönderilir. Turnuvanın hangi usulde yapılacağına katılımcı sayısına göre Hakem Heyeti karar verir.

ELEME USULÜ YAPILACAK TURNUVALAR İÇİN:

Başvuru formlarında yer alan oyuncu listesinde her bir katılımcının numarası olur. Bu numaralar kağıtlara yazılarak ilk önce grup, sonra grupta yer alacağı sıra numarasının yer aldığı torbalardan hakem heyeti tarafından kura çekilir ve katılımcının hem grubu hem de grupta yer aldığı sıra numarası belli olur. Her bir grupta maksimum 100 kişi yer alır. Grupta yer aldığı sıra numarasına göre karşılaşmalara başlanır. Örneğin 1. sıradaki oyuncu ile 2.sıradaki oyuncu karşılaşır. 3.sıradaki oyuncu ile 4.sıradaki oyuncu karşılaşma yapar. Kazanan oyuncular 2.tura çıkar kaybeden oyuncular elenir. 2.tur için karşılaşma listesi Hakem heyeti tarafından ilan panosuna asılır. Tıpkı 1.turda olduğu gibi 3.,4. ve 5.tur karşılaşmaları sırasıyla yapılır ve 6. tura kadar karşılaşmalar fıkstüre uygun olarak yapılır(katılımcı sayısına göre tur sayıları farklılık gösterebilir). Karşılaşmalar 5 set ve tek maç eleme usulü olarak yapılır. Maçı kaybeden kişi elenir. Kazanan kişi bir üst tura çıkar. Oyun eğer berabere biter ise(Final Grubu için geçerli değildir.) oyuncular 1.uzatma setini oynarlar. Eğer yine berabere biterse 2. Uzatma setini oynarlar. Bu uzatma setinde de galip çıkmaması durumunda hakemin belirleyeceği şekilde kura çekilişi yapılır ve maçın galibi belli olur. İlk oyuna başlarken yapılan kurayı kazanan oyuncu yeni sete başlama hakkına sahiptir. Yeniden kura çekilmesine gerek yoktur.

5.tur karşılaşmaları sonucunda galip gelen oyuncular yarı final grubunu belirler. Yarı final grubunda da aynı şekilde karşılaşmalara devam edilir. Karşılaşmalar sonucunda galip gelen 3 veya 4 veya 5 kişi final grubunu oluşturur (katılımcı sayısına göre final grubuna çıkan oyuncu sayısı farklılık gösterebilir). İşte bu 3 veya 4 veya 5 kişinin 1 numarası olur, bu numaralar hakem heyeti tarafından belirlenir ve yine torba içinde yer alan 3 veya 4 veya 5 numaranın kurasını hakem heyeti çeker. Final Grubunda yer alan oyuncular birbirleriyle karşılaşır. Galibiyet 1 puan, beraberlik 0,5 puan sayılır. En fazla puanı alan oyuncu turnuva birincisi olur. Turnuva ikincisi ve üçüncüsü de puan sıralamasına göre belirlenir.

Karşılaşmalar sonucunda eğer puanlar eşit çıkar ise oyuncuların final grubunda yapmış olduğu karşılaşmalarda kazandıkları 24 adet taştan fazlası (+) averaj hanesine yazılır. Final grubunda eşit puan toplayan oyuncuların averajları fazla olan oyuncu ilk 3 te yerini alır.

LİG USULÜ İLE YAPILACAK TURNUVALAR İÇİN:

Yarışmacı sayısı 80 kişiliğe kadar olan turnuvalarda tercihe göre lig usulü eleme kullanılabilir. 80 kişilik grup birinci turda 4 er kişilik guruplara ayrılır. Hakem gözetiminde 4 kişilik gurupta her yarışmacı diğer yarışmacı ile karşılaşır. Oyunu kazanan 3 puan beraberlik durumu 1 puan ve mağlubiyet 0 puan olarak puan kağıdına işlenir. Maçlar sonucu en çok puanı alan yarışmacı grup birincisi olarak bir üst tura çıkar. Bir üst turda yine 4 erli yeni guruplar kura yöntemi ile belirlenir. İlk turda ki döngü burada da devam eder. Final karşılaşmasında 5 kişilik bir gurup oluşur. Final gurubu da kendi aralarında yarışarak 1. , 2. , 3. belirlenir.

3.1-HAKEM:

3.1.1-Mangala müsabakasının turnuva kuralları dahilinde gerçekleşmesi için görev yapacaktır.

3.1.2-Turnuva süresince oynanacak karşılaşmalar için Hakem heyeti başkanı tarafından katılımcıların sayısına göre hakem atanacaktır. Maksimum 20 oyun masası için 1 hakem ataması yapılır.

3.1.3-Hakem özellikle oyuncular zaman sıkışıklığı içindeyken oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve gerekli gördüğünde oyunculara ceza verecektir.

3.1.4-Hakemin verebileceği cezalar şunlardır:

- Uyarı,
- Rakibinin saatine süre eklemek,
- Cezalandırılan oyuncunun süresini azaltmak,
- Oyunu kayıp ilan etmek,
- Yarışmadan atmak.

3.1.5-Dış kaynaklı bir rahatsız edilme olduğunda, hakem her iki tarafa da ek süre verebilir.

3.1.6-Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşamaz veya oyuna müdahale edemez. Eğer gerekliyse, hakem aykırı davranışları oyun salonunun dışına çıkartabilir.



GELENEKSEL OYUNUMUZ MANGALA ÇOCUK EVLERİNDE

Bu Proje T.C. İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler
Genel Müdürlüğü tarafından desteklenmektedir.



3.2-HAKEM HEYETİ BAŞKANI:

- 3.2.1-Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.
- 3.2.2-Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

3.3-MANGALA SAATİ (HER TURNUVADA SAAT UYGULAMASI ZORUNLU DEĞİLDİR.)

- 3.3.1. 'Mangala Saati', her bir oyuncunun hamlesini yapması için geçerli olacak toplam süreyi belirleyen saattir. Her bir oyuncunun 1 Mangala oyun seti boyunca 10 dakika (Bu süre 7,5 dakikaya kadar düşürülebilir) süresi vardır. Bu süre içerisinde tüm hamlelerini yapıp kendi bölgesinde yer alan taşları bitirmek zorundadır. Aksi takdirde oyunu kaybeder.
- 3.3.2. Turnuva Mangala Saatlerinin nereye konacağına hakem karar verir.
- 3.3.3. Belirtilen saatte kurayı kazanan oyuncunun saati çalıştırılarak oyun başlatılır.
- 3.3.4. Programda belirtilen oyun başlangıç saatine göre 5 dakikadan fazla geç gelen oyuncu oyunu kaybeder.
- 3.3.5. Oyun sırasında, hamlesini tahta üzerinde yapmış olan oyuncu kendi saatini durduracak ve rakibinin saatini çalıştıracaktır. Oyuncunun saatini durdurmasına engel olunmamalıdır. Bunu yapmadıkça hamlesini tamamlamış sayılmaz.
- 3.3.6.Oyuncunun tahta üzerinde hamle yapmasıyla saate basması arasındaki süre oyuncuya verilen sürenin bir parçası sayılır.
 - a.Saate hamle yapılan elle basılır. Saat tuşunun üzerinde parmak bekletmek, ya da eli az üstünde tutmak yasaktır.
 - b.Oyuncular saate ölçülü davranmalıdırlar. Saate kuvvetli basmak, ele almak ya da vurmak yasaktır.
- 3.3.7. Görünür bir kusur yok ise saatlerdeki göstergeler esas alınır. Bariz bir kusur olması halinde saat değiştirilir. Değişim sırasında hakem en iyi kanaatini kullanarak zamanları belirleyecektir.
- 3.3.8. Oyuna müdahale etmesi gerektiğinde, hakem saatleri durduracaktır.
 - a. Hakem çağıracağı zaman oyuncu saati durdurabilir.
 - b. Oyunun tekrar başlayacağı zaman hakem karar verir.

3.4.KURALDIŞI DURUMLAR

- 3.4.1.Oyun esnasında başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse yani her kuyuda 4er adet taş yok ise oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.
- 3.4.2.Oyunculardan her hangi biri kendi bölgesinden oyuna başlamaz ise hamlesi iptal edilir ve oyuna baştan başlanır.
- 3.4.3.Oyunculardan herhangi biri kendi bölgesinde ki kuyudan aldığı taşlardan birini taşları aldığı kuyuya bırakmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.
- 3.4.4.Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesinde ki kuyudan aldığı taşları saatin tersi yönünde ve her bir kuyuya birer adet bırakarak dağıtmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.
- 3.4.5.Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesinde ki kuyudan aldığı taşları dağıtırken hazinesine sıra geldiğinde hazinesine taş bırakmak zorundadır. Hazinesine taş bırakmadan rakibinin bölgesine taş dağıtmaya devam edemez. Etmesi durumunda hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.
- 3.4.6.Oyuncular rakiplerinin hazinelerinde yer alan taşlara dokunamazlar. Eğer dokunurlarsa hamle sırası rakibine geçer.
- 3.4.7.Oyunculardan her hangi birisinin hamle sırası geldiğinde rakiplerinin bölgesindeki kuyuda yer alan taşları ellerine alıp sayamazlar. Eğer sayarlarsa hamle sırası rakibine geçer.
- 3.4.8. Oyunculardan herhangi birinin kuyularında ki taşlar bittiğinde ve hamle süresi dolduğunda oyun seti sona erer. Oyunun oynandığı masadaki oyuncular taşlara dokunmadan ellerini kaldırıp hakemi çağırırlar. Hakem oyunun galibini taşları sayarak belirler ve hakem kağıdına not alır. Bu süre içerisinde oyuncular masayı terk edemez ve taşlara dokunamazlar.

3.5.HAMLELERİN KAYDEDİLMESİ :

- 3.5.1.Oyuncular yaptıkları hamleleri kaydetmek isterlerse müsabaka hakeminden Hamle kayıt kağıdından isteyebilir .Bu kağıda hamlelerini yazabilirler. Bu zorunlu bir uygulama değildir.

3.6.BERABERE BİTEN OYUN: (BU KURAL FİNAL GRUBU İÇİN GEÇERLİ DEĞİLDİR)

- 3.6.1.Oyun eğer berabere biter ise oyuncular 1. uzatma setini oynarlar. Eğer yine berabere biterse 2. Uzatma setini oynarlar. Bu uzatma setinde de galip çıkmaması durumunda hakemin belirleyeceği şekilde kura çekilişi yapılır ve maçın galibi belli olur. İlk oyuna başlarken yapılan kurayı kazanan oyuncu yeni sete başlama hakkına sahiptir. Yeniden kura çekilmesine gerek yoktur.



GELENEKSEL OYUNUMUZ MANGALA ÇOCUK EVLERİNDE

Bu Proje T.C. İçişleri Bakanlığı Sivil Toplumla İlişkiler
Genel Müdürlüğü tarafından desteklenmektedir.



3.7.PUANLAMA

3.7.1.Oyun bitiminde (1 oyun 5 set oynanır. Kalabalık turnuvalarda Hakem heyeti turnuva karşılaşmalarını 3 set üzerinden oynatabilir) oyuncuların hazinesinde yer alan taşlar sayılır. En fazla taşı alan oyuncu (yani 25 ve fazlasını alan)1 puan alır ve bir üst tura çıkar. Oyunu kaybeden kişi elenir.(Bu taş sayıları hakem tarafından hakem kağıdına yazılır. Bu taş sayıları toplamı turnuva sonunda 1. ve 2.nin belirlenmesinde etkili olacaktır. Turnuva boyunca oyuncuların yaptığı karşılaşmalarda aldıkları galibiyet sayılarının eşit olması durumunda oyuncuların yaptığı karşılaşmalarda aldıkları taş toplamlarına bakılacak ve turnuva boyunca kazandığı maçlarda aldığı taş toplamları fazla olan kişi 1. daha az olan kişi 2.olacaktır.

3.8.OYUNCULARIN İRADESİ :

3.8.1.Oyuncuların iyi ahlaklı olmaları beklenir.

3.8.2.Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya tavsiye kaynaklarına başvurmaları, ya da başka bir tahta üzerinde analiz yapmaları yasaktır. Notasyon kağıdı sadece hamleler, saatlerdeki süreler, beraberlik teklifi ve iddiayla ilgili notları kayıt etmek için kullanılacaktır. Notasyon kağıdı tutmak zorunlu değildir.

3.8.3.Oyun salonunda oyunlar devam ettiği sürece oyuncuların, ya da seyircilerin analiz yapmaları yasaktır. Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar.

3.8.4.Oyuncuların hakemden izin almadan 'oyun sahasını' terk etmeleri yasaktır.

3.8.5. Rakip oyuncuyu herhangi bir şekilde rahatsız etmek veya dikkatini dağıtmak yasaktır. Sürekli olarak inatla berabere teklifi de buna dahildir.

3.8.6. Mangala kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibin puanı hakem tarafından belirlenir.

4.MANGALA TÜRK ZEKA VE STRATEJİ OYUNU TURNUVALARINDA KULLANILACAK OYUN SETLERİNİN TEKNİK ÖZELLİKLERİ:

Türkiye'de üretilen ve Milli Eğitim Bakanlığı tarafından okullarda oynatılması uygun bulunan, T.C. Sağlık Bakanlığı oyuncak yönetmeliğine uygun, CE belgeli, kapaklı ve kilitli sistem; Kapalı durumda, 24,75 cm x 26,20 cm x 6 cm, Açık durumda;49,50 cm x 26,20 cm x 3 cm ebatlarında Kuyuları numaralandırılmış, dış kapakları ve iç follukları stickerlı, ABS malzemeden imal edilmiş, 2 farklı kural(Normal Mangala ve Kale Kurallı Mangala) ile oynayabilme seçeneği olan Mangala oyunu seti, 2 adet yeşil, 48 adet kırmızı Mangala oyun taşı, 1 adet Mangala oyun taşlarının içine konulacağı silindir taş kutusu, 1 adet Mangala bilgilendirme kitapçığı ve 1 adet Mangala oyun setinin içine konulacağı kutudan oluşmaktadır.