



HACI SÜLEYMAN ÇAKIR KIZ ANADOLU LİSESİ LİSELER ARASI MANGALA TURNUVASI ŞARTNAMESİ

Mangala oyunu geçmişin derinliklerinden gelen; yüzyıllardır oynanan Orta Asya Türk toplulukları Zekâ ve Strateji Oyunudur. Milli Eğitim Temel Kanununda belirtilen genel amaçlar çerçevesinde, öğrenciler zekâ oyunlarıyla bireysel çalışmalar ve grup çalışmalarında kendi yeteneklerini ve potansiyellerini daha iyi tanıyacak, geliştirecek ve özgüvenlerini arttıracak, başarı için sistemli ve disiplinli çalışma alışkanlıkları kazanacak ve başarısızlık halinde yılmadan alternatif çözümler ve stratejiler oluşturma tutum ve davranışlarını geliştirmelerine katkıda bulunmak amacıyla Hacı Süleyman Çakır Kız Anadolu Lisesi koordinatörlüğünde Eskişehir Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı liseler arasında mangala turnuvası organize edilecektir.

TURNUVANIN AMACI

Orta Asya Türk toplulukları zekâ ve strateji oyunu olarak tescillenen Mangala Oyununun genç kuşaklara tanıtılmasını ve bu organizasyon ile okullarda yaygınlaştırılmasını sağlamaktır. Ayrıca çocukların ve gençlerin; sosyal etkileşimlerinin cep telefonu, tablet ve bilgisayar uygulamaları dışında gelişimine katkıda bulunmak, bireysel olarak zekâlarını iyi bir şekilde kullanmalarına, yeteneklerini keşfetmelerine ve sosyal ilişkilerinde olumlu tutum ve davranış geliştirmelerine katkı sağlayarak kendi geleneklerine ait oyunları öğrenebilmelerine olanak sağlanması amaçlanmıştır.

MANGALA OYUNUNUN KURALLARI

Madde 1: Mangala Oyununun Doğası ve Amaçları

1.1 Mangala oyunu; dikdörtgen şeklindeki Mangala tahtası, 48 taş ve 2 oyuncu ile oynanır. Oyuna kurayla başlanır.

1.2 Her oyuncunun amacı hazinesinde en az 25 taş toplamaktır. Bunu yapabilen oyuncu, oyunu kazanmış olur.

Madde 2: Mangala Tahtasında Taşların İlk Durumları

2.1 Mangala tahtası 12 adet kuyu ve oyuncuların kazandıkları taşları koymaları için 2 adet

hazineden oluşur. Oyun tahtası iki oyuncunun arasında duracak şekilde konumlandırılır. Oyuncuların tarafındaki 6'şar kuyu ve her oyuncunun sağ tarafındaki hazine, o oyuncuya aittir.

2.2 Taşlar kuyulara 4'er adet olmak üzere dağıtılır.

Madde 3: Taşların Hareketleri

3.1 Oyuna başlayacak oyuncu hakem tarafından kurayla belirlenir. Kurada tercih yapacak oyuncu kimlik doğum tarihi daha küçük olan oyuncu olacaktır. Kurayla oyuna başlayan ilk oyuncu kendi tarafındaki kuyulardan herhangi birinde bulunan 4 adet taşı alır ve taşların birini aldığı kuyuya bırakır. Geri kalan taşları, başladığı kuyunun sağ tarafına doğru (saat yönünün tersine) her bir kuyuya birer tane bırakmak suretiyle ilerler ve elindeki taşları bitirir. Kendi kuyusunda bir taş kalan oyuncu bu taşı o kuyunun sağındaki kuyuya taşıyabilir.

3.2 Oyuncular ellerindeki taşları hamle sırasında dağıtırken kendi hazinesine bir taş bırakırlar. Fakat rakip tarafın hazinesine taş bırakmadan kendi tarafındaki kuyulara taş bırakmaya devam ederler.

3.3 Oyuncunun elindeki son taş hazinesine denk gelirse, oyuncu bir kez daha oynama hakkını elde etmiş olur.

3.4 Oyuncular ellerindeki taşları kendi bölgelerindeki kuyular ve hazineden sonra (hala ellerinde taş kalmış ise) rakip tarafın bölgesindeki kuyulara da dağıtmaya devam eder. Oyuncu hamlesini yaptığında elindeki son taş, rakip tarafın herhangi bir kuyusundaki taşların sayısını çift (2, 4, 6, 8...) yaparsa, oyuncu o kuyudaki tüm taşları alarak kendi hazinesine koyar. Hamle sırası karşı tarafa geçer. Son taş rakip oyuncunun herhangi bir kuyusundaki taş sayısını tek yaparsa veya son taş oyuncunun kendi tarafındaki kuyulara gelirse hamle sırası karşı tarafa geçer. Fakat son taş, kendi bölgesindeki boş bir kuyuya gelir ve boş kuyunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, oyuncu hem bu taşı, hem de o kuyunun karşısındaki rakibinin kuyusundaki taşları kazanır ve kendi hazinesine koyar. Hamle sırası karşı tarafa geçer.

3.5 Hamle sırasına sahip oyuncu 60 saniye içerisinde hamle yapmak zorundadır. Hamle süresini müsabaka hakemi takip edecek ve hamle tamamlama süresi için 15 saniye kaldığında oyuncuları bilgilendirecektir. Her oyuncu hamle sırası kendinde olduğunda hamle yapmak zorundadır. Kendine ayrılan sürede hamle yapamayan oyuncunun yerine rakibi yapacağı hamleyi seçer.

3.6 Mangala tahtasına ve taşlarına sadece hamle sırasına sahip olan oyuncu dokunabilir. Hamle sırasına sahip olan oyuncu dokunduğu taşlara sahip kuyudaki taşları oynamak zorundadır. Hamle sırasına sahip oyuncu gözle sayılamayacak kadar taşta sahip bir kuyudaki taşların sayılmasını müsabaka hakeminden talep edebilir. Taş sayma sırasında süre durdurulur sayım bittiğinde süre tekrar devam eder.

3.7 Hamle yapacak oyuncunun hamlesini başlatacağı kuyuda tek taş varsa taşı bir sağdaki kuyuya taşıyarak hamlesini gerçekleştirir. İki'den fazla taşta sahip bir kuyudan hamle başlatacak

oyuncu taşları dağıtmak için kullanmadığı elinin avucuna tüm taşları görünür bir şekilde bırakır ve hamle yapmak için kullandığı eliyle avucundaki taşları tek tek alır ve hamlesini yapar.

3.8 Turnuva boyunca iyi niyet esastır. Oyun sırasında rakibi veya diğer oyuncuları rahatsız edici davranışlardan kaçınmak önemlidir. Oyun sırasında kâğıt, kalem ve telefon kullanmak yasak olacaktır. Yine de oyun sırasında oluşabilecek bir anlaşmazlık durumunda yapılacak bir itiraz durumunda süre durdurulur ve müsabaka hakemi itirazı değerlendirir. Gerekli durumlarda müsabaka hakemi hakem heyeti ile itirazı değerlendirir ve bu karar bağlayıcı olur.

Madde 4: Oyunun Bitişi

4.1 Oyunculardan herhangi birinin sırasındaki taşlar bittiğinde oyun sona ermiş sayılır.

4.2 Oyunculardan birinin sırasında taş kaldı ise, o taşlar karşı tarafın hazinesine koyulur.

4.3 Oyunun bitimiyle oyuncuların hazinelerindeki taşlar sayılır ve hazinedeki taş sayısı 25 ya da daha fazla olan oyuncu oyunu kazanmış olur. Her oyunun sonunda oyuncuların hazinelerindeki taşlar sayılır. Beraberlikler sonucunda müsabakanın uzaması durumunda taş sayıları averaj olarak müsabakanın kazananını belirlemek için kullanılır. Yeni oyunu bir son oyunun galibi başlatır.

4.4 Her iki oyuncunun da hazinelerinde 24'er taş olması durumunda oyun berabere bitmiş sayılır. Bu durumda bir önceki oyunun kaybedeni, yeni oyunu başlatır.

4.5 Her bir oyunu kazanan oyuncu 1 puan, kaybeden 0 puan alır. Berabere biten oyunlarda her iki oyuncu da yarım (0,5) puan alır. Yarı final ve final müsabakaları dışındaki tüm turlarda 2 puana önce ulaşan oyuncu müsabakayı kazanmış olur ve bir sonraki tura yükselir. Müsabakayı kaybeden oyuncu turnuvadan elenmiş olur. Oyuncular 2 puana aynı anda ulaşırlarsa bir oyun daha oynanır. Bu oyunu kazanan müsabakayı kazanır. Eğer beraberlik bozulmazsa taş sayılarıyla oluşmuş averaja bakılarak kazanan belirlenir. Eşitlik yine bozulmuyorsa hakem tarafından çekilecek kura ile kazanan belirlenir.

4.6 Müsabakası anons edilen öğrenci 5 dakika içinde müsabakaya iştirak etmezse müsabakayı kaybetmiş sayılır ve turnuvadan elenir.

4.6 Turnuvanın yarı final, final ve 3.lük müsabakalarında ise 3 puana ilk ulaşan müsabakayı kazanmış olur. Her iki oyuncu da aynı anda 3 puana ulaşırlarsa bir oyun daha oynanır. Bu oyunu kazanan müsabakayı kazanır. Eğer beraberlik bozulmazsa taş sayılarıyla oluşmuş averaja bakılarak kazanan belirlenir. Eşitlik yine bozulmuyorsa hakem tarafından çekilecek kura ile kazanan belirlenir.

TURNUVA KATILIM SÜRECİ VE TURNUVA TAKVİMİ

- 1) Turnuvaya Eskişehir ili sınırları içerisindeki tüm liseler katılabilir.
- 2) Turnuvaya her okuldan katılabilecek öğrenci sayısı en fazla **5** olacaktır. Öğrenciler turnuva boyunca yaş veya sınıf seviyelerine göre ayrıca bir gruptandırmaya tabi olmayacaktır. Turnuvaya katılacak öğrenci seçimini okulların kendileri yapacaktır.
- 3) Turnuva **22.03.2022** tarihinde 09-00 ile 15:00 saatleri arasında gerçekleştirilecektir. Turnuva başlamadan önce kura çekimi ile rakipler belirlenecektir. Her tur için tekrar kura çekimi yapılmayacaktır.
- 4) Turnuvaya başvurular **15.03.2022 tarihinde saat 17:00'de** sonlandırılacaktır. Turnuvaya katılım sağlayacak okullar son başvuru tarihine kadar **ekteki yarışmacı katılım formunu** Hacı Süleyman Çakır Kız Lisesi'ne gönderimini sağlayacaktır.
- 5) Turnuva Hacı Süleyman Çakır Kız Lisesi'nde yapılacaktır.
- 6) Ödül töreni **25.03.2022 tarihinde saat 14:00 te** Hacı Süleyman Çakır Kız Lisesi'nde düzenlenecektir.
- 7) Turnuvaya katılacak öğrenciler okul idaresince görevlendirilecek bir öğretmen veya idareci refakatinde katılım sağlayacaktır.
- 8) Turnuvaya katılacak öğrenci ve öğretmenlerin ulaşım, yemek vb. diğer masrafları kendilerince karşılanacaktır. Öğrencilerin katılımları ile ilgili veli izin belgeleri kendi okul idarelerinin sorumluluğunda olacaktır.

ÖDÜLLER

- 1) Turnuvaya katılan öğrencilerin her birine **katılım sertifikası** verilecektir.
- 2) İlk 3 dereceye giren öğrencilere dereceleri ile ilgili **madalyalarının** yanısıra,
 1. olan öğrenciye **500 ₺**,
 2. olan öğrenciye **300 ₺**,
 3. olan öğrenciye **200 ₺** para ödülü verilecektir.
- 3) Ayrıca 1. olan öğrencinin okuluna 1.lik kupası verilecektir.

HACI SÜLEYMAN ÇAKIR KIZ ANADOLU LİSESİ
ESKİŞEHİR İLİ LİSELER ARASI MANGALA TURNUVASI
YARIŞMACI KATILIM FORMU

Yarıřmaya katılacak öğrencilerin,		
	Adı Soyadı	Sınıf / No
1		
2		
3		
4		
5		
Öğrencilere refakat edecek öğretmenin / idarecinin		
Adı Soyadı		

OKUL MÜDÜRÜ

ADI SOYADI

İMZA

MÜHÜR

TURNUVA HAKEM HEYETİ:

Yasin TABAN

Özhan AKALIN

Seyit Ali AYDIN

Bekir Yönter

Kezban Zeynep KARAKAŞ

Ercan ÖZEL

Hilal Aliş