



**TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019  
ETKİNLİK DÖNEM TÜRK YE MANGALA AMPİYONASI YÖNERGESİ**

<b>YARI MA ADI</b>	2019 Türkiye Mangala ampionası
<b>BA LAMA-B T TAR H</b>	27-28 Nisan 2019
<b>TURNUVA YER</b>	BURSA
<b>SON BA VURU TAR H</b>	12 N SAN 2019

## 1- GENEL HÜKÜMLER

1.1.Yönerge, 2018-2019 etkinlik döneminde yapılacak olan Türkiye Mangala ampionası için hükümleri ve takvimini içermektedir.

1.2.TAZOF yarışmaları talimatları, prosedürleri ve uygulama yönergeleri, kuralları geçerlidir.

### 1.3.KATEGORİLER, KATILIM VE BA VURU

#### 1.3.1.Kategori:

Türkiye Mangala ampionası 01.01.2009 ile 31.12.2011 tarihleri arasında doğan sporcular katılabilirler.

#### 1.4.Katılım:

1.4.1. ampionaya, il/ilçe yarışmalarına katılarak yarışmaları tamamlayan sporcular katılabilir

1.4.2.Sporcular Türkiye Mangala ampionası'nda il/ilçe birinciliklerine katıldıkları ili temsil ederler.

1.4.3.Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından turnuvaya katılmak isteyen sporcuların adı, soyadı sınıfı ve okul bilgilerinin yer aldığı başvuru formu doldurulup, öğrenciye e-posta ile edilecek öğretmen adı ve soyadı ile birlikte [turnuva@tazof.org.tr](mailto:turnuva@tazof.org.tr) mail adresine gönderilmelidir

1.4.4. Turnuva'ya Kayıt işlemleri 27 Nisan 2019 günü saat: 08.00'da başlayacaktır. Turnuvada 1. Tur oyunlarının başlama saati 10.30 olarak belirlenmiştir.

## 2- MANGALA OYUN KURALLARI

**2.1" Mangala Oyunu nasıl oynanır?" Videosu [www.tazof.org.tr](http://www.tazof.org.tr) web sitesinden izlenebilir. Turnuva dokümanları [www.tazof.org.tr](http://www.tazof.org.tr) web sitesinden ücretsiz indirebilir.**

Mangala Türk Zeka ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun seti üzerinde karışıklık 6' ar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazine bulunmaktadır. Mangala Oyunu 48 taş ile oynanır.

Oyuncular 48 taş 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 taş biriktirmeye çalışırlar. Oyun sonunda en çok taş toplayan oyuncu oyun setini kazanmış olur. Oyuna kura ile başlanır. Oyunculardan biri 1 adet taş, rakibine göstermeden avucunun içine saklar. Rakibine hangi avucuna sakladığını sorar. Rakibi sakladığı taşın hangi elinde olduğunu tahmin eder. Eğer bilirse oyuna başlar. Bilemez ise taş avucuna saklayan oyuncu oyuna başlar. Oyunda 4 temel kural vardır.

- TEMEL KURAL:** Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş alır. Bir adet taş aldığı kuyuya bırakıp saatin tersi yönünde, yani saat akışı 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 taş saatindeki kuyuya taşıyabilir. Hamle sırası rakibine geçer. Her seferinde oyuncunun elinde kalan son taş oyunun kaderini belirler.



## TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019 ETKİNLİK DÖNEM TÜRKİYE MANGALA AMPİYONASI YÖNERGESİ

**2. TEMEL KURAL:** Hamle sırası gelen oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları da bırakırken 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 da bırakırken 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 taşları alıp hazinesine koyar. Eğer oyuncunun bölgesinde yer alan boş kuyunun karşısına denk gelen kuyuda rakibinin taş yoksa oyuncu kendi boş kuyusuna bıraktığı taş almaz. Her iki 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 değişmez. Oyun seti bittiğinde oyuncular hazinelerinde ki taşları sayarlar ve en fazla taş hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

### 3- YARI MANGALA ESASLARI, TEKNİK KONULAR

**3.1. Kayıt-Kontrol İşlemleri:** Tüm sporcuların kimlik kartlarıyla beraber kayıt kontrol işlemlerini yaptırmaları zorunludur. Bu işlem, 27 Nisan 2019 günü 08.00-08.30 saatleri arasında yapılacaktır.

#### 3.2. YARI MANGALA USULÜ:

**3.2.1.** İlçe turnuvalarında yarı mangala usulünün seçimi Turnuva organizasyonu/Hakem heyeti yetkisindedir.

**3.2.2.** Ulusal Turnuva, svitçe e lendirme sistemi ile yapılacak olup turnuvada e lendirme programı olarak Swiss Manager Unicode yazılımı kullanılacaktır.

**3.2.2.1.** Turnuva 6 tur olacak olup katılıma göre tur sayısını ve saatlerini de i tirme yetkisi ba hakeme aittir. Tur sayısı ve saatlerinde yapılacak herhangi bir de i iklik teknik toplantıda ilan edilir.

**3.2.2.2.** Sporcular karıla tı her rakip ile 3 set maç yapacak olup sonuç yapılan üç sete göre girilecektir. Buna göre 2-1, 3-0, 2.5-0.5 gibi biten setler programa 1-0; 1.5 – 1.5 biten setler 0.5 – 0.5; 1-2, 0-3, 0.5-2.5 biten setler ise 0 – 1 olarak girilecektir.

**3.2.3.** Birinci tur e lendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen sporcular geli sırasına göre, ilk tur e lendirmesinin sonuna eklenerek yarı mangala dahil edilecektir (ilk 15 dakika için geçerlidir).

**3.2.4.** Birinci tur ba ladıktan sonra gelen sporcular bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenerek e lendirmeye devam edilecektir. İkinci tur e lendirmesi duyurulduktan sonra yarı mangala yeni sporcu alınmaz.

#### 3.3. ETKİLİK BOZMA:

**3.3.1.** svitçe sistemi oyunlarda derecelerin e puanla paylaşılması halinde sırası ile: Buchholz-1 (alttan), Sonneborn-Berger, Buchholz Bucholzu, Aralarındaki Maç, Galibiyet Sayısı ve Kura Çekimi e tkililik bozma yöntemleri uygulanacaktır.

#### 3.4. TIRAZ:

**3.4.1.** İl Yarı mangalalarında itiraz kurulu oluşturulmayacak olup ba hakemin kararı nihaidir. **Türkiye Mangala ampionasında** Federasyon tiraz Kurulları Prosedürü uyarınca kurulacak itiraz kurulu, itirazları de erlendirir. Tirazlar, itiraza konu olan maçın oynandı ı turun bitimini 15 dakikadan fazla a mayacak bir süre içinde yazılı olarak ba hakeme yazılması olmalıdır.



## TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019 ETKİNLİK DÖNEMİ MANGALA AMPİYONASI YÖNERGESİ

### 4- BİLDİRİM

**4.1.**Yönergenin Federasyon resmi internet sitesinde yayınlanması ile resmi duyuru yapılmı sayılır.

**4.2.**Türkiye Mangala ampionası yarışmasına, **geç kalma süresi 15 (on be ) dakikadır.**, bu süreden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi karar vermedikçe oyunu kaybeder. Bu süre hakemin turu başlatıldıktan itibaren hesaplanır.

**4.3.** Bir oyun sırasında, bir oyuncunun oyun sahasında cep telefonu, elektronik haberleşme aracı, herhangi bir cihaz bulundurması yasaktır. Tüm cep telefonları ve benzer elektronik aletlerin tümüyle kapalı olduğu sürece oyuncunun çantasında bulundurmasına hakem izin verebilir. Oyuncuların telefonu / elektronik haberleşme aracını içine koydukları çanta oyun süresince görünür bir yerde olacaktır. Oyuncu bir nedenle yarışma salonu dışına çıkarsa, çanta yarışma salonunda kalacaktır. Oyuncu çantası ile birlikte dışarıya çıkmak durumunda kalırsa mutlaka hakeme bildirecektir. Hakem oyuncunun telefonu ile birlikte dışarıya çıkmasına izin vermeyecektir. Bir oyuncunun hakemin izni olmaksızın bu türden cihazları içinde bulundurduğu bir çanta taşıması yasaktır. Bu türden bir cihazı oyun sahasında üzerinde bulundurduğu belirgin/afikar ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.

**4.4.** Türkiye **Mangala** ampionasına katılan tüm sporcular bu yönergeyi ve buna dayalı hükümleri ve bu yönergenin bir parçası olan Uygulama Yönergesini kabul etmiş sayılır.

**4.5.** Tur başlandıktan sonra ilk beş dakika içinde başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandı fark edilirse oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.

**4.6.**Yönergede belirtilen katılım koşullarından başka yollarla yapılacak başvurularda, kaybedilecek haklardan Federasyon sorumlu olmayacaktır.

**4.7.** İlçe yarışmalarının Federasyon tarafından tescil edilmesi gereklidir. Bu amaçla il yarışma sonuçlarının **12.04.2019** tarihine kadar Federasyona [turnuva@tazof.org.tr](mailto:turnuva@tazof.org.tr) adresine ulaştırılması gereklidir.

### 5- HAKEM

5.1. Mangala müsabakasının turnuva kuralları dahilinde gerçekleştirilmesi için görev yapacaktır.

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

5.3.Hakem özellikle oyuncular zaman sıkıntılı içindeyken oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve gerekli gördüğünde oyunculara ceza verecektir.

5.4.Hakemin verebileceği cezalar şunlardır:

- ) Uyarı,
- ) Rakibinin saatine süre eklemek,
- ) Cezalandırılan oyuncunun süresini azaltmak,
- ) Oyunu kayıp ilan etmek,
- ) Yarışmadan atmak.
- ) Dış kaynaklı bir rahatsız edilme durumunda, hakem her iki tarafa da ek süre verebilir.
- ) Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşamaz veya oyuna müdahale edemez. Eğer gerekliyse, hakem aykırı davranışları oyun salonunun dışına çıkartabilir.
- ) Hakemler tüm turnuvalarda kronometre kullanabilir.



**TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019  
ETKİNLİK DÖNEM TÜRK YE MANGALA AMP YONASI YÖNERGES**

**6- HAKEM HEYET BA KANI**

- 6.1.Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.
- 6.2.Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

**7- OYUNCULARIN RADES**

- 7.1.Oyuncuların iyi ahlaklı olmaları beklenir.
- 7.2.Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya tavsiye kaynaklarına başvurmaları, ya da başka bir tahta üzerinde analiz yapmaları yasaktır.
- 7.3.Oyun salonunda oyunlar devam ettiği sürece oyuncuların ya da seyircilerin analiz yapmaları yasaktır. Oyununu bitirmiş oyuncular seyirci sayılırlar ve bekleme salonuna alınırlar.
- 7.4.Oyuncuların hakemden izin almadan 'oyun sahasını' terk etmeleri yasaktır.
- 7.5.Rakip oyuncuyu herhangi bir şekilde rahatsız etmek veya dikkatini dağıtmak yasaktır. Sürekli olarak inatla berabere teklifi de buna dahildir.
- 7.6. Mangala kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibin puanı hakem tarafından belirlenir.

**8- MANGALA ZAMAN KURALI**

- 8.1. Hakem gözetiminde her hamle için oyunculara 30 saniye hak tanınır.
- 8.2.30 saniye dolduğunda hakem yarı macıyı hamle yapması için uyarır. Hakem, yarı macıya 5 saniye daha hak tanır. 5 saniyenin sonunda oyuncu hamle yapmazsa bir uyarı alır ve hakem kağıdına işlenir.
- 8.3.30 saniyelik zaman tutumunu hakeme haber vermek zorluğu ile yarı macılar birbiri için de yapılabilir.

**9- MANGALA OYUNU TURNUVALARINDA KULLANILACAK SETLERİN TEKNİK ÖZELLİKLERİ**

Türkiye'de üretilen ve Milli Eğitim Bakanlığı tarafından okullarda oynatılması uygun bulunan, T.C. Sağlık Bakanlığı tarafından oyuncak yönetmeliğine uygun, CE belgeli, kapaklı ve kilitlemeli 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 tahtası, 1 adet Mangala oyun tahtalarının içine konulacak silindirik kutusu, 1 adet Mangala bilgilendirme kitapçığı ve 1 adet Mangala oyun setinin içine konulacak kutudan oluşmaktadır.



**TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019  
ETKİNLİK DÖNEM TÜRK YE MANGALA AMPİYONASI YÖNERGESİ**

**10- MANGALA TURNUVA PROGRAMI**

AÇIKLAMA	TARİH	SAAT
Kayıt kontrol	27 Nisan 2019 Cumartesi	08.00 - 08.30
<b>Teknik Toplantı</b>		<b>08.45 - 09.15</b>
Eğilendirme öncesi listelerin duyurulması		09.15
Listelere yapılacak itirazlar (en son saat)		09.30
1. tur eğilendirmesinin duyurulması		09.30
Açılış Töreni		09.45
1. TUR		10.30
2. TUR		
3. TUR		
4. TUR		10:30
5. TUR	13:30	
Ödül Töreni	28 Nisan 2019 Pazar	

**TÜRK YE MANGALA AMPİYONASI TAKVİMİ**

(Ek-1)

Açıklama	Tarih	Yer
Türkiye Mangala ampionası Yarı final için Ön Hazırlık Çalışmalarının Başlaması	Aralık 2019	İllerde
Türkiye Mangala ampionası I Yarı finalinin Tamamlanması (en son tarih)	5 Nisan 2019	İllerde
Türkiye Mangala ampionası I Yarı final Birincilerinin I Milli Eğitim Müdürlükleri Tarafından Bursa I Milli Eğitim Müdürlüğüne ve TAZOF'a Ulaştırılması	5 Nisan 2019 – 12 Nisan 2019	
<b>Türkiye Mangala ampionası</b>	27-28 Nisan 2019 Cumartesi	Bursa