

GENÇLİK HİZMETLERİ DAİRESİ BAŞKANLIĞI
ÇOCUK OYUNLARI ŞUBE MÜDÜRLÜĞÜ
1. HEPİBİZ MANGALA TURNUVASI

MADDE-1: GENEL ŞARTLAR:

- 1.1-** Turnuva, **12-30 yaş** arası **Gençlik Merkezi üyeleri** arasında yapılacaktır.
- 1.2-** Turnuvaya katılacakların **13 Haziran 2010** tarihine kadar başvuruda bulunmaları gerekmektedir.
- 1.3-** Turnuva başvuruları Gençlik Spor İl Müdürlükleri'ne bağlı **Gençlik Merkezlerine** yapılacaktır.
- 1.4-** İllerdeki turnuvalar **20 Haziran 2010** tarihine kadar bitirilecek ve **23 Haziran 2010** tarihine kadar Gençlik Merkezi yetkilileri tarafından il birincileri **EK-1**'deki formu doldurarak mangala@ghdb.gov.tr adresine e-posta yoluyla bildirilecektir. İllerdeki turnuvaların yapılacağı tarih, adres ve saatler Gençlik Merkezleri ilan panolarında ve web sitelerinde duyurulacaktır.
- 1.5-** İllerde yapılacak turnuvalarda birinci olan kişiler **10-17 Temmuz 2010** tarihlerinde İstanbul'da gerçekleşecek olan "**Dünya Kültürleri ve Gençlerinin Avrupa Kültür Başkenti İstanbul Buluşması**" etkinliğinde gerçekleşecek **1. HEPİBİZ Mangala Turnuvası Türkiye Finali**'ne katılma hakkını elde edecektir. Herhangi bir mazeret sebebiyle katılamayacak kişiler yerine il müsabakalarında ikinci olanlar final turnuvasına katılabileceklerdir.
- 1.6-** Türkiye Finali'nde dereceye giren kişilere Gençlik Hizmetleri Dairesi Başkanlığı'nın daha sonra belirleyeceği çeşitli hediyeler verilecektir. Ayrıca finalde dereceye giren kişiler, daha sonra gerçekleşecek uluslararası turnuvalara ülkemizi temsilen katılma şansını yakalayabileceklerdir.
- 1.7-** Turnuvanın il genelinde duyurulması için hazırlanan afişler www.ghdb.gov.tr/mangalaafis adresinden indirilerek, Gençlik Merkezleri tarafından gençlerin yaygın bulunduğu alanlara asılacaktır.

MADDE-2: MANGALA OYUN KURALLARI:

Madde 2.1: Mangala oyununun doğası ve amaçları

- 2.1.1-** Mangala oyunu dikdörtgen şeklindeki Mangala tahtası, 48 taş ve 2 oyuncu ile oynanır. Oyuna kurayla başlanır.
- 2.1.2-** Her oyuncunun amacı hazinesinde en az 25 taş toplamaktır. Bunu yapabilen oyuncu oyunu kazanmış olur.

Madde 2.2: Mangala tahtasında taşların ilk durumları

- 2.2.1-** Mangala tahtası 12 adet çukur ve oyuncuların kazandıkları taşları koymaları için 2 adet hazineden oluşur. Oyun tahtası iki oyuncunun arasında duracak şekilde konumlandırılır. Oyuncuların tarafındaki 6'şar çukur ve her oyuncunun sağ tarafındaki 1 hazine, o oyuncuya aittir.
- 2.2.2-** Her oyuncunun 24 adet taşı vardır. Taşlar çukurlara 4'er adet olmak üzere dağıtılır.

Madde 2.3: Taşların hareketleri

- 2.3.1-** Kurayla oyuna başlayan ilk oyuncu kendi tarafındaki çukurlardan herhangi birinde bulunan 4 adet taşı alır ve taşların birini aldığı çukura bırakır. Geri kalan taşları, başladığı çukurun sağ tarafına doğru (saat yönünün tersine) her bir çukura birer tane bırakmak suretiyle

ilerler ve elindeki taşları bitirir. Kendi çukurunda bir taş kalan oyuncu bu taşı o çukurun sağındaki çukura taşıyabilir.

2.3.2- Oyuncular ellerindeki taşları dağıtırken sadece kendi hazinelerine taş bırakabilirler, rakip tarafın hazinesine taş bırakamazlar.

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

2.3.4- Oyuncular, ellerindeki taşları kendi sıralarındaki çukurlar ve hazineden sonra rakip tarafın sırasındaki çukurlara da dağıtmaya devam edebilirler.

2.3.5- Oyuncunun elindeki son taş, rakip tarafın herhangi bir çukurundaki taşların sayısını çift (2, 4, 6, 8...) yaparsa, oyuncu o çukurdaki tüm taşları alarak kendi hazinesine koyar. Hamle sırası karşı tarafa geçer.

2.3.6- Oyuncunun elindeki son taş, kendi sırasındaki boş bir çukura gelirse oyuncu hem bu taşı, hem de o çukurun karşısındaki rakibinin çukurundaki bütün taşları kazanır ve kendi hazinesine koyar. Hamle sırası karşı tarafa geçer.

Madde 2.4: Oyunun Bitişi

2.4.1- Oyunculardan herhangi birinin sırasındaki taşlar bittiğinde oyun sona ermiş sayılır.

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

2.4.3- Oyunun bitimiyle oyuncuların hazinelerindeki taşlar sayılır ve hazinedeki taş sayısı 25 ya da daha fazla olan oyuncu oyunu kazanmış olur. Yeni oyunu bir önceki oyunun galibi başlatır.

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

Madde 2.5: Oyun setleri ve puanlama

2.5.1- Mangala oyunu 5 set olarak oynanır.

2.5.2- Oyunu kazanan oyuncu bir (1) puan, kaybeden sıfır (0) puan ve berabere bitiren oyuncu yarım puan (0,5) alır.

2.5.3- Beş set sonunda puanlar eşit ise oyuncular eşitlik bozulana kadar oyun setini tekrar oynarlar. İlk oyuna başlarken yapılan kurayı kazanan oyuncu yeni sete de başlama hakkına sahiptir. Yeniden kura çekilmesine gerek yoktur.

MADDE-3: TURNUVA KURALLARI:

Turnuvaya katılacak kişilerin adlarının yer aldığı liste hakem heyeti tarafından düzenlenir. Katılımcı kişi sayısına göre her bir kağıda 1 adet rakam yazılır.(Örnek 16 kişi katılacaksa 1 den 16'ya kadar her bir kağıda 1 adet rakam yazılır) Yazılan bu rakamlar bir torbanın içine konulur. Katılımcılar bu torbadan 1 adet kağıt çekerek "**OYUNCU MÜSABAKA SIRA NUMARASI**"nı belirler. Bu oyuncu müsabaka sıra numarasına göre liste yeniden düzenlenir ve 1. sırada olan oyuncu ile 2. sırada yer alan oyuncu ile, 3. sırada yer alan ile 4 sırada yer alan... gibi listede yer alan kişiler sırayla eşleştirilir ve müsabakalara başlanır. Birinci tur sonunda kazanan ve kaybeden oyuncular "**MÜSABAKA SONUÇ TABLOSU**"na işlenir (EK-2).

Katılımcı sayısı sebebiyle eşleşemeyen oyuncu kalırsa, bay kurası çekilir ve bir oyuncu o turu bay geçer. Bir turu kura sonucu bay geçen oyuncu, sonraki turlarda bay kurasına katılamaz. İkinci tura başlarken yeniden liste yapılır. Bu işlem final müsabakasına kadar devam eder.

Örnek Turnuva Çizelgesi

1.TUR

1-Ahmet...	}	KAZANAN 1.AHMET
2-Mehmet...		
3-Ayşe...	}	KAZANAN 4.HASAN
4-Hasan...		
5-Hüseyin...	}	KAZANAN 6.ASAF
6-Asaf...		
7-Hakan	}	KAZANAN 8.YELİZ
8-Yeliz		

2.TUR

}	1.AHMET	}	KAZANAN 2.HASAN
	2.HASAN		
}	3.ASAF	}	KAZANAN 3.YELİZ
	4.YELİZ		

FİNAL

}	1.HASAN	}	KAZANAN 1.HASAN
	2.YELİZ		

Turnuva 2.si Final müsabakasını kaybeden oyuncu olur.

3.1- HAKEM:

3.1.1- İl Müdürlükleri ve Gençlik Merkezleri'nin tayin edeceği hakemler, Mangala müsabakasının turnuva kuralları dahilinde gerçekleşmesi için görev yapacaktır.

3.1.2- Hakemler için herhangi bir sertifika, belge, lisans vs. aranmaz.

3.1.3- Turnuva süresince oynanacak karşılaşmalar için Hakem heyeti başkanı tarafından katılımcıların sayısına göre hakem atanacaktır. Maksimum 5 oyun masası için 1 hakem ataması yapılır.

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

3.1.5- Hakemin verebileceği cezalar şunlardır:

- bir uyarı,
- oyunu kayıp ilan etmek,
- yarıştan atmak.

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

3.1.7- Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşmak veya oyuna müdahale etmemek durumundadırlar. Eğer gerekliyse, hakem aykırı davrananları oyun salonunun dışına çıkartabilir.

3.2- HAKEM HEYETİ BAŞKANI:

3.2.1- Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.

3.2.2- Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

3.3- MANGALA SAATİ:

3.3.1- Oyunlar 13 - 20 Haziran tarihleri arasında, 10.00 - 18.00 saatlerinde oynanacaktır.

3.3.2- Programda belirtilen oyun başlangıç saatine göre bir saatten fazla geç gelen oyuncu oyunu kaybeder.

3.4- KURALDIŞI DURUMLAR

3.4.1- Oyun esnasında başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse yani her çukurda 4er adet taş yoksa 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 çukurdan aldığı taşlardan birini taşları aldığı çukura bırakmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.

3.4.4- Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesinde ki çukurdan aldığı taşları saatin tersi yönünde ve her bir çukura birer adet bırakarak dağıtmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.

3.4.5- Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesinde ki çukurdan aldığı taşları dağıtırken hazinesine sıra geldiğinde hazinesine taş bırakmak zorundadır. Hazinesine taş bırakmadan rakibinin bölgesine taş dağıtmaya devam edemez. Eder ise 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 çukurda yer alan taşları ellerine alıp sayamazlar. Eğer sayarlarsa hamle sırası rakibine geçer.

3.5- HAMLELERİN KAYDEDİLMESİ:

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

3.6- OYUNCULARIN İDARESİ:

3.6.1- Oyuncuların iyi ahlaklı olmaları beklenir.

3.6.2- 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 başka şeyleri not etmek için kullanılacaktır.

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

3.6.4- Oyuncuların hakemden izin almadan 'oyun sahasını' terk etmeleri yasaktır. Oyun sahası, oyun salonu, tuvaletler, dinlenme odaları, oyuncuların hava ve kirli hava almak için çıktıkları yerler ve hakemin belirlediği diğer bölgeler olarak tanımlanır. Hamlede olan oyuncu hakemden izin almadan oyun salonunu terk edemez.

3.6.5. Rakip oyuncuyu herhangi bir şekilde rahatsız etmek veya dikkatini dağıtmak yasaktır, sürekli olarak inatla berabere teklifi de buna dahildir.

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