|  |
| --- |
|  |
| **TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019**  **ETKİNLİK DÖNEMİ TÜRKİYE MANGALA ŞAMPİYONASI YÖNERGESİ** |

|  |  |
| --- | --- |
| **YARIŞMA ADI** | 2019 Türkiye Mangala Şampiyonası |
| **BAŞLAMA-BİTİŞ TARİHİ** | 27-28 Nisan 2019 |
| **TURNUVA YERİ** | BURSA |
| **SON BAŞVURU TARİHİ** | 12 NİSAN 2019 |

1. **GENEL HÜKÜMLER**

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

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

1. 1.3.KATEGORİLER, KATILIM VE BAŞVURU

**1.3.1.Kategori:**

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

**1.4.Katılım:**

**1.4.1.**Şampiyonaya, il/ilçe yarışmalarına katılarak yarışmayı illerinde birinci olarak tamamlayan sporcular katılabilir

**1.4.2.**Sporcular Türkiye Mangala Şampiyonası’nda il/ilçe birinciliklerine katıldıkları ili temsil ederler.

**1.4.3.**Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından turnuvaya katılmak isteyen sporcuların adı, soyadı sınıfı ve okul bilgilerinin yer aldığı başvuru formu doldurulup, öğrenciye eşlik edecek öğretmenin adı ve soyadı ile birlikte [turnuva@tazof.org.tr](mailto:turnuva@tazof.org.tr%20) mail adresine gönderilmelidir

**1.4.4.** Turnuva’ya Kayıt işlemleri 27 Nisan 2019 günü saat: 08.00’da başlayacaktır. Turnuvada 1. Tur oyunların 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 Zekâ 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.

|  |
| --- |
|  |
| **TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019**  **ETKİNLİK DÖNEMİ TÜRKİYE MANGALA ŞAMPİYONASI YÖNERGESİ** |

**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. 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 düşmez. Oyun seti bittiğinde oyuncular hazinelerinde ki taşları sayarlar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

**3- YARIŞMA ESASLARI, TEKNİK KONULAR**

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

3.2.YARIŞMA USULÜ:

3.2.1.İl/ilçe turnuvalarında yarışma usulünün seçimi Turnuva organizasyonu/Hakem heyeti yetkisindedir.

3.2.2. Ulusal Turnuva, İsviçre eşlendirme sistemi ile yapılacak olup turnuvada eşlendirme programı olarak Swiss Manager Unicode yazılımı kullanılacaktır.

3.2.2.1. Turnuva 6 tur olacak olup katılıma göre tur sayısını ve saatlerini değiştirme yetkisi başhakeme aittir. Tur sayısı ve saatlerinde yapılacak herhangi bir değişiklik teknik toplantıda ilan edilir.

3.2.2.2. Sporcular karşılaştığı 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 eşlendirmesi belirtilen programa göre yapılacaktır. Kayıt kontrol süresinden sonra gelen sporcular geliş sırasına göre, ilk tur eşlendirmesinin sonuna eklenerek yarışmaya dahil edilecektir (ilk 15 dakika için geçerlidir).

**3.2.4.**Birinci tur başladıktan sonra gelen sporcular bir sonraki tura alınır. İkinci turdan önce sıralama yenilenerek eşlendirmeye devam edilecektir. İkinci tur eşlendirmesi duyurulduktan sonra yarışmaya yeni sporcu alınmaz.

**3.3. EŞİTLİK BOZMA:**

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

* 1. **İTİRAZ**:
     1. İl Yarışmalarında itiraz kurulu oluşturulmayacak olup başhakemin kararı nihaidir. **Türkiye Mangala** **Şampiyonasında** Federasyon İtiraz Kurulları Prosedürü uyarınca kurulacak itiraz kurulu, itirazları değerlendirir. İtirazlar, itiraza konu olan maçın oynandığı turun bitimini 15 dakikadan fazla aşmayacak bir süre içinde yazılı olarak başhakeme yapılmış olmalıdır.

|  |
| --- |
|  |
| **TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019**  **ETKİNLİK DÖNEMİ MANGALA ŞAMPİYONASI YÖNERGESİ** |



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

**4.2**.Türkiye Mangala Şampiyonası yarışmasına, **geç kalma süresi 15 (on beş) dakikadır.**, bu süreden sonra gelen bir oyuncu, hakem aksi karar vermedikçe oyunu kaybeder. Bu süre hakemin turu başlattığı andan 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/aşikar ise söz konusu oyuncu oyunu kaybedecektir. Rakibi kazanacaktır.

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

**4.5**. Tur başladıktan sonra ilk beş dakika içinde başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı 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.**İl/ilçe 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%20) adresine ulaştırmaları gereklidir.

**5- HAKEM**

**5.1.** Mangala müsabakasının turnuva kuralları dâhilinde gerçekleşmesi 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 sıkışıklığı 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 olduğunda, hakem her iki tarafa da ek süre verebilir.
* Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşamaz veya oyuna müdahale edemez. Eğer gerekliyse, hakem aykırı davrananları oyun salonunun dışına çıkartabilir.
* Hakemler tüm turnuvalarda kronometre kullanabilir.

|  |
| --- |
|  |
| **TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019**  **ETKİNLİK DÖNEMİ TÜRKİYE MANGALA ŞAMPİYONASI YÖNERGESİ** |

**6.HAKEM HEYETİ BAŞKANI:**

**6- HAKEM HEYETİ BAŞKANI**

**6.1.**Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.

**6.2.**Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

**7- OYUNCULARIN İRADESİ**

**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 yarışmacıyı hamle yapması için uyarır. Hakem, yarışmacıya 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 koşulu ile yarışmacılar birbiri için de yapabilir.

**9- MANGALA OYUNU TURNUVALARINDA KULLANILACAK SETLERİN 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.

|  |
| --- |
|  |
| **TÜM AKIL ve ZEKA OYUNLARI FEDERASYONU 2018–2019**  **ETKİNLİK DÖNEMİ TÜRKİYE MANGALA ŞAMPİYONASI YÖNERGESİ** |

**10- MANGALA TURNUVA PROGRAMI**

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

TÜRKİYE MANGALA ŞAMPİYONASI TAKVİMİ (Ek-1)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Açıklama** | **Tarih** | **Yer** |
| Türkiye Mangala Şampiyonası Yarışmaları İçin Ön  Hazırlık Çalışmalarının Başlaması | Aralık 2019 | İllerde |
| Türkiye Mangala Şampiyonası İl Yarışmalarının  Tamamlanması (en son tarih) | 04 Şubat-5 Nisan 2019 | İllerde |
| Türkiye Mangala Şampiyonası İl Yarışmaları Birincilerinin İl Milli Eğitim Müdürlükleri Tarafından Bursa İl Milli Eğitim Müdürlüğüne ve TAZOF ‘a Ulaştırılması | 5 Nisan-12 Nisan 2019 |  |
| **Türkiye Mangala Şampiyonası** | 27-28 Nisan 2019 | Bursa |