

DEVREK HAMİDİYE ANADOLU LİSESİ AKIL VE ZEKA OYUNLARI KULÜBÜ'NÜN DÜZENLEMİŞ OLDUĞU MANGALA/ TÜRK ZEKA VE STRATEJİ OYUNU TURNUVA ŞARTNAMESİ

Madde 1

Yarışma Alanı
Mangala

Madde 2

Amaç

Öğrencilerin; zekâ gelişimine katkıda bulunmak, analitik düşünme teknikleriyle tanışmalarını sağlamak, eğlenceli vakit geçirirken farklı düşünme biçimleriyle tanışmaları ve yine bu becerilerini geliştirmelerini sağlamak amaçlanmaktadır.

Öğrencilerimizin inovatif/ yenilikçi düşünme, analiz etme, karşılaşılabileceği problemlere alternatif çözümler üretme becerilerini geliştirmek için;

- Sosyal iletişimi güçlü bireyler olmalarına katkı sağlamak,
- 21. yy becerilerini kazanabilmelerini sağlamak,
- Anlayış, hoşgörü ve iletişim becerilerini güçlendirmek,
- Duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini sağlamak,
- Kendi öz saygılarının gelişimine katkı sağlamak,
- Yeniden kullanım becerisine ve inovatif fikirlerle katkı sunmak,
- Problem çözme sürecinin farkındalığını sağlamak

Madde 3

Genel Şartlar

- Turnuvaya müracaat etmek isteyen öğrenciler okulumuz İngilizce öğretmeni Selim AKDEMİR'e adını yazdıracaktır.
- Mangala oyunu yarışmasına katılmak isteyen öğrencilerin, yarışmaya katılacak öğrencilerini belirleyebilmesi için sınıf rehber öğretmenlerince yarışmaya katılım konusunda onları teşvik etmesi tavsiye edilir.
- Yarışmaya başvuracak olan öğrencilerin katılımı gönüllülük esasına bağlıdır. Her sınıf düzeyinde öğrenciler yarışmaya katılabilir.
- Turnuva 11 Aralık 2023 günü saat 09. 10'da kütüphanede başlayacaktır. Bu tarih ve saate kadar başvurular alınacaktır.
- Yarışma için eşleşmeler "Swiss Manager" adlı program ile belirlenecektir.Ya da klasik kura ile belirlenecektir.
- Yapılacak olan yarışmada gerekli olan malzemeler DHAL tarafından karşılanacaktır.
- Yarışmada itiraz olması halinde hakem kurulunun vereceği son karar geçerli olacaktır.
- Yarışma Hakem kurulu gerekli gördüğü takdirde yarışma kurallarını değiştirme hakkına sahiptir.
- Mangala Oyunu 5 set olarak oynanır. Ama bu turnuva için yarı finale kadar 2 set şeklinde oynanacaktır.
- Beraberlik halinde üçüncü sete uzayacaktır. Ancak yarı final ve final maçı 5 set olarak oynanacaktır.
- Kulübümüz gerekliliği gördüğü yerde şartnamede değişiklik yapmak hakkını saklı tutar.
- Oyunu kazanan oyuncu 3 puan, kaybeden 0 puan ve berabere bitiren oyuncular yarım 1 puan alır. Ama bu turnuva eleme usulü olacağından puan sistemi uygulanmayabilir. Katılım fazla olursa lig usulü bir turnuva da yapılabilir. Böyle olması halinde kurallar lig usulüne göre şekillenebilir.
- Derece olarak ilk 3'e giren öğrencilere DHAL ve Akıl ve Zeka Oyunları kulübünün belirleyeceği ödüller verilecektir.
- Ödüller ilk bayrak töreninde herkesin huzurunda öğrencilere verilecektir.
- Gün içerisinde en fazla 5 maç yapılacaktır. Final maçı önceden belirtilen gün ve saate göre öğretmenler odasında yapılacaktır.
- Turnuvada Selim AKDEMİR öğretmenimizin belirlediği hakemler görev alacaktır. Hakemler de turnuvaya katılabilir.
- Oyun süresi en fazla 15 dakikadır. Galibiyet olmaması halinde taş sayısı fazla olan yenmiş sayılacaktır.
- Yarışmaya oyun kurallarına hâkim öğrencilerimizin katılımı önerilir.
- Yarışmaya katılmış öğrenciler bu şartnameyi onaylamış ve kuralları okumuş sayılır.



Madde 4

Mangala Oyununda Uyulması Gereken Genel Kurallar

- Oyun başlamadan önce tüm öğrenciler belirlenen yerlerine oturur.
- Oyunda ilk oynama kura ile belirlenir. Daha sonraki oyunlarda sıra ile oynanır. Kazanan her zaman başlamaz.
- Oyun hakem heyetimizin başla komutu ile başlar.
- Eşleşen oyuncular 2 el oyun oynar. Oyunu eleme usulüdür.
- Oyunu bitenler el kaldırıp hakemi masasına çağırır.
- Oyun esnasında en ufak bir olumsuzlukta, oyuncu oyun bitimini beklemeden hakemi masaya çağırıp, itirazının değerlendirilmesini talep edebilir. Oyun bittikten sonra asla itirazlar değerlendirmeye alınmayacaktır.
- Yarışma günündeki yoğunluk durumuna göre hakem heyetimizin kararı ile bazı tarih ve saat ile ilgili kurallar değişebilir.
- Eşleşmeler her tur sonrası hakem heyetimizce yapılacaktır.
- Yarışma zamanı gelmeyen hükmen yenik sayılacaktır.

Madde 5

Mangala Oyun Kuralları

"Mangala Oyunu nasıl oynanır?" Videosu www.tazof.org.tr web sitesinden izlenebilir. Turnuva dokümanları www.tazof.org.tr web sitesinden ücretsiz indirebilir. www.mangalaoyuna.com.tr web sitesinden online/ çevirimiçi 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. 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 hazinelerindeki taşları sayarlar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

CA

Madde 6

Hakem Kurulu

Hakem Heyeti Başkanı akıl ve zekâ oyunları alanında eğitim almış ve sertifikası olan Akıl ve Zeka Oyunları Kulübü rehber öğretmeni Selim AKDEMİR'dir.

Hakem heyeti ise Akıl ve Zeka Oyunları Kulübü rehber öğretmeni Selim AKDEMİR gözetiminde belirlenen 4 ya da 5 öğrenciden oluşmaktadır.

Belirlenen hakemler mangala müsabakasının turnuva kuralları dâhilinde gerçekleşmesi için görev yapacaktır.

Turnuva süresince oynanacak karşılaşmalar için Hakem heyeti başkanı tarafından katılımcıların sayısına göre hakem atanacaktır.

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

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 davranışları oyun salonunun dışına çıkartabilir.

Bunun yanı sıra turnuvanın sağlıklı yürütülebilmesi ve hakem heyetine yardımcı olabilmek adına Akıl ve Zeka Oyunları Kulübü başkanı ve yardımcısı da görev alabilecektir.

Yarışma: Mangala Turnuvası

Yarışmadan Sorumlu Kurul: Akıl Ve Zeka Oyunları Kulübü

Yarışma Sorumlusu: Selim AKDEMİR

Selim AKDEMİR
Akıl ve Zeka Oyunları Rehber Öğretmeni

