

## TRABZON VALİLİĞİ

### İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

#### 2024-2025 EĞİTİM ÖĞRETİM YILI ADIM ZEKÂ İŞİM OYUN PROJESİ

#### MANGALA TURNUVASI ŞARTNAMESİ

Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli kapsamında Köklerden Geleceğe teması ile oluşturan öğretim programları ışığında 29 Ekim Cumhuriyet Bayramı münasebetiyle turnuva düzenlenecektir.

#### **MADDE-1:GENEL ŞARTLAR:**

1.1-Turnuvaya 18 ilçeden ilkokul, ortaokul ve lise kategorisindeki projeye kayıt yaptıran okullardaki öğrenciler katılabilir. Okul turnuvasında her kademedeki ilk üçe giren öğrenciler ilçe turnuvasına katılacaktır. İlçelerde her kademedeki ilk 3'e giren öğrenciler il finaline katılacaklardır.

1.2- Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce İl Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından yayınlanacak olan form öncelikle ilçe turnuvaları için doldurulacaktır. Daha sonra ilçe temsilcileri ilçelerde dereceye giren öğrencilerin bilgilerini il komisyonuna ileteceklerdir. Turnuva başvuru formu Trabzon İl Millî Eğitim Müdürlüğü Ar-Ge resmi internet sayfasında ve ilçe temsilcileri iletişim grubunda paylaşılacaktır.

1.3-İlçe turnuvaları 17-18 Ekim 2024 ve İl turnuvası 25 Ekim 2024 günü saat 09.00'da başlayacaktır.

1.4- Turnuvaya katılacak olan tüm oyuncular kendine ait MANGALA takımı ile yarışmaya katılmak ile yükümlüdür. (İl ve İlçe Turnuvalarının tamamında.)

#### **MADDE-2: MANGALA OYUN KURALLARI:**

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 48taş 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. Hakem 1 adet taşı, oyunculara göstermeden avucunun içine saklar. Hangi avucuna sakladığını sorar. Sakladığı taşın hangi elinde olduğunu tahmin eden 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 taş 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 hazinelerinde ki taşları sayarlar ve fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

Mangala Oyunu 3 set olarak oynanır.

### **MADDE-3: TURNUVA KURALLARI:**

Turnuva eleme usulüne göre yapılacaktır. Turnuva başlamadan çekilen kura sonucuna göre ilk tur müsabakaları yapılacak, daha sonraki turlar katılımcı sayısına göre belirlenecektir.

### **KURALDIŞI DURUMLAR**

1.Oyun esnasında başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse yani her kuyuda 4er adet taş yok ise oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.

2.Oyunculardan herhangi biri kendi bölgesinden oyuna başlamaz ise hamlesi iptal edilir ve oyuna baştan başlanır.

3.Oyunculardan herhangi biri kendi bölgesinde ki kuyudan aldığı taşlardan birini taşları aldığı kuyuya bırakmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.

4.Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesinde ki kuyudan aldığı taşları saatin tersi yönünde ve her bir kuyuya birer adet bırakarak dağıtmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.

5.Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesinde ki kuyudan aldığı taşları dağıtırken hazinesine sıra geldiğinde hazinesine taş bırakmak zorundadır. Hazinesine taş bırakmadan rakibinin bölgesine taş dağıtmaya devam edemez. Etmesi durumunda hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.

6.Oyuncular rakiplerinin hazinelerinde yer alan taşlara dokunamazlar. Eğer dokunurlarsa hamle sırası rakibine geçer.

7.Oyunculardan herhangi birisinin hamle sırası geldiğinde rakiplerinin bölgesindeki kuyuda yer alan taşları ellerine alıp sayamazlar. Eğer sayarlarsa hamle sırası rakibine geçer.

8.Oyunculardan herhangi birinin kuyularında ki taşlar bittiğinde ve hamle süresi dolduğunda oyun seti sona erer. Oyunun oynandığı masadaki oyuncular taşlara dokunmadan ellerini kaldırıp hakemi çağırırlar. Hakem oyunun galibini taşları sayarak belirler ve hakem kağıdına not alır. Bu süre içerisinde oyuncular masayı terk edemez ve taşlara dokunamazlar.

### **MADDE-4: OYUNCULARIN İRADESİ :**

1.Oyuncuların iyi ahlaklı olmaları beklenir.

2.Oyun süresince oyuncuların not tutmaları, bilgi veya tavsiye kaynaklarına başvurmaları, ya da başka bir tahta üzerinde analiz yapmaları yasaktır.

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

4.Oyuncuların hakemden izin almadan 'oyun sahasını' terk etmeleri yasaktır.

5.Rakip oyuncuyu herhangi bir şekilde rahatsız etmek veya dikkatini dağıtmak yasaktır. Sürekli olarak inatla berabere teklifi de buna dahildir.

6.Mangala kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder.

**MADDE-5: ÖDÜLENDİRME:**

Turnuvada dereceye giren öğrenciler ilçelerde İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri tarafından madalya ile ödüllendirilecektir. İl turnuvasında ödüller İl Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından belirlenecek ve temin edilecektir.