

ŞİŞLİ İLÇESİ ORTAOKULLAR ARASI

TÜRK ZEKA ve STRATEJİ OYUNU MANGALA TURNUVASI

ŞARTNAMESİ

MADDE 1: GENEL ŞARTLAR

- 1.1.** Turnuvaya Şişli İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı tüm resmi/özel ortaokullar katılabilir.
- 1.2.** Turnuvaya başvurmak için son başvuru tarihine kadar Şişli Anadolu Lisesi'nin web sayfasındaki başvuru formu eksiksiz doldurularak (Aday öğrencinin adı, soyadı, okulu ve eşlik edecek öğretmenin belirtilmek üzere...) müracaat gerçekleştirilir.
- 1.3.** Mangala oyununun kuralları ve nasıl oynandığı ile ilgili yazılı bilgi ve video okulumuzun internet sitesinde bulunmaktadır.

MADDE 2: MANGALA OYUN KURALLARI

Mangala bir Türk zeka ve strateji oyunudur. İki kişi ile oynanır. Toplam 48 taşla oynanır. Her iki oyuncunun 6 şar tane kuyusu ve 1 tane de taşlarını toplayacağı hazinesi vardır. Her kuyuya 4 taş konularak oyun hazır hale getirilir. Taşları saatin tersi yönünde yani soldan sağa doğru elindeki taşlar bitene kadar dağıtmak gerekir. Oyuncular hazinesinde en çok taş biriktirmeye çalışırlar ve oyun sonunda kim daha çok taş biriktirmiş ise o kişi oyunu kazanır. Taşların sayısı eşit ise beraberlik sayılır.

2.1. OYUNA KİM BAŞLAR?

Rakiplerden biri iki elinden birine taşlardan birini saklar. Rakibi, taşın hangi arkadaşının hangi elinde olduğunu bulursa oyuna taşı bulan başlar bulamaz ise taşı saklayan başlar.

2.2. OYUNUN KURALLARI

Oyunun 4 temel kuralı vardır:

KURAL 1:

Oyuna başlama hakkı kazanan öğrenci kendi bölgesindeki istediği kuyudan taşlarını alır ve taşları aldığı kuyudan başlamak üzere sağa doğru her kuyuya bir tane taş bırakarak elindeki taşları bitirir. Elindeki son taş kendi hazinesine denk gelirse tekrar oynama hakkına sahip olur, gelmezse hamle sırası rakibe geçer. Oyuncunun kuyusunda tek taş varsa sırası geldiğinde bu taşı yanındaki kuyuya koyabilir. Hamle sırası rakibine geçer.

KURAL 2:

Oyuncu kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken elinde taş kaldıysa rakibin kuyusuna dağıtmaya devam eder yine bitmediyse tekrar kendi kuyusuna dağıtmaya devam eder. Oyuncunun elindeki son taş rakibinin kuyusundaki taşların sayısını 2,4,6,8,... gibi çift sayı yaptıysa rakibinin kuyusundaki tüm taşları alıp kendi hazinesine koyar ve hamle sırası rakibine geçer.

KURAL 3:

Oyuncu taşları dağıtırken elindeki son taş kendi bölgesindeki boş bir kuyuya denk gelirse ve rakibinin kuyusunda da taş varsa hem kendi kuyusundaki taş hem rakibinin kuyusundaki taşları alır. Son taşı kendi bölgesindeki boş bir kuyuya gelirse ve rakibinin kuyusunda taş yoksa hiç taş alamaz. Her iki durumda da hamle sırası rakibine geçer.

KURAL 4:

Oyunculardan herhangi birinin taşları bittiğinde oyun biter. Kendi bölgesindeki taşları ilk önce bitiren oyuncu rakibinin bölgesindeki tüm taşları alma hakkı kazanır ve kendi hazinesine koyar. Oyun bittiğinde hazinelerdeki taşlar sayılır ve en çok taş biriktiren oyuncu kazanmış olur.

Oyunu kazanan oyuncu 2 puan, kaybeden oyuncu 0 puan, berabere kalan oyuncular 1 puan kazanmış olur.

MADDE 3: TURNUVA KURALLARI

Turnuva eleme usulü yapılır. Başvuru listesinde adı bulunan her öğrenciye bir numara verilir. Numara sırasına göre ilk ve son numaralı öğrenci 1. masayı oluşturur. Bu şekilde bütün rakipler ve masalar belirlenir (Not: Listedeki mevcut tek sayı ise son öğrenci bir üst tura geçer.). Oyun sonunda galip gelen üst tura geçer. Eleme usulünde galip gelen her yarışmacının taşlarının 24'ten fazla olan kısmı averaj puanı olarak hakem tarafından not edilir. Beraberlik durumunda rakipler tekrar oynarlar. Yine beraberlik bozulmaz ise kura çekilir. İlk tur sonlanınca her masanın galipleri bir önceki turdaki gibi eşlenerek yeni masalar ve rakipler belirlenir. İkinci turdan itibaren beraberlik söz konusu olduğunda rakiplerin averaj puanı karşılaştırılır. Yine eşitlik bozulmazsa kura çekilir. Yarışmacı sayısı 6 kişiden az olana kadar eleme usulü uygulanır, sonra ise lig usulüne geçilir.

Lig usulü uygulanmaya başlandığında herkes gruptaki her arkadaşıyla eşleşir. Lig usulünde puanlar; galibiyet 2 puan, beraberlik 1 puan mağlubiyet 0 puan şeklindedir. Puan sıralamasına göre 1., 2. ve 3. belirlenir. Puan sıralamasında puanların eşitliği söz konusu ise yarışmacının averaj puanına göre karar verilir. Yine eşitlik bozulmaz ise eşitlik bozulana kadar oyun yeniden oynanır.

3.1. HAKEM:

- 3.1.1. Karşılaşmaların kurallara uygun şekilde gerçekleşmesini sağlar.
- 3.1.2. Turnuva boyunca katılımcıların sayısına göre hakem atanır.
- 3.1.3. Hakem oyunları gözlemleyecek, kuralları uygulayacak ve gerektiğinde ceza verecektir.
- 3.1.4. Hakemin verebileceği cezalar;
 - a) Uyarı
 - b) Oyuncuyu mağlup ilan etmek,
 - c) Turnuvadan elemek.
- 3.1.5. Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında yorum yapamaz ve müdahale edemez. Gerekli görürse hakem müdahale edenleri salondan uzaklaştırabilir.

3.2. HAKEM HEYETİ BAŞKANI:

Turnuvada görev alacak hakemleri belirler. Turnuva takvimini oluşturur.

3.3. KURALA UYMAYAN DURUMLAR:

- 3.3.1. Oyunculardan herhangi biri kendi bölgesinden oyuna başlamazsa oyun iptal edilir ve baştan başlanır.
- 3.3.2. Oyunculardan herhangi biri kendi kuyusundan aldığı taşlardan birini taşları aldığı kuyuya bırakmazsa hamlesi iptal edilir ve hamle sırası rakibine geçer.
- 3.3.3. Oyunculardan herhangi biri taşları saatin ters yönünde dağıtmazsa veya kuyulardan birine bir taneden fazla taş koyarsa veya taş koymadan atlarsa hamlesi iptal edilir ve hamle sırası rakibine geçer.
- 3.3.4. Oyunculardan herhangi biri kendi kuyusundan aldığı taşları dağıtırken kendi hazinesine taş bırakmadan rakibinin kuyusuna dağıtmaya devam ederse hamlesi iptal olur ve hamle sırası rakibine geçer .
- 3.3.5. Oyuncular rakiplerinin hazinelerindeki taşlara dokunamazlar. Eğer dokunurlarsa hamle sırası rakibine geçer.
- 3.3.6. Oyuncular hamle sırası kendisine geldiğinde rakibinin kuyusundaki taşları ellerine alıp sayamazlar. Eğer sayarlarsa hamlesi iptal olur ve hamle sırası rakibine geçer.
- 3.3.7. Kurallara uymayan oyuncuları uyarı cezası verilir.

3.4. OYUNUN BİTİŞİ:

Oyuncuların herhangi birinin kendi bölgesindeki taşlar . Oyun bittiğinde oyuncular taşlara dokunmadan hakemi çağırırlar. Her iki tarafın taşları sayılır. Taşı çok olan galiptir ve 2 puan alır, az olan mağlup ilan edilir. Galip gelen yarışmacının 24 ten fazla olan taşı averaj puanı olarak hakem tarafından not alınır.

3.5. PUANLAMA:

Eleme usulü oynandığı sürece galip gelen üst tura geçer. Averaj puanları not alınır. Lig usulü oynandığında her oyuncu galibiyet durumunda 2, beraberlik durumunda 1, mağlubiyet durumunda 0 puan alır. Her oyuncunun toplam puanı hesaplanır. Puan sıralamasına göre 1. 2. ve 3. belirlenir. Eşitlik durumunda averaj puanına bakılır. Final turunda eşitlik bozulmadığı durumlarda rakipler eşitlik bozulana kadar oyunu oynarlar.

3.6 ETİK KURALLARI:

3.6.1. Oyuncular iyi ahlaklı olmalı.

3.6.2. Rakibini hiçbir şekilde sözle rahatsız etmemeli

3.6.3. Oyun esnasında herhangi yere oyun hakkında not almamalı ve analiz yapmamalı.

3.6.4. Oyun devam ettiği sürece oyuncular ve seyirciler sesli ve yazılı analiz yapamazlar. Oyunu biten yarışmacılar seyirci sayılırlar.

3.6.5. Etik kurallara uymayan oyuncuya uyarı cezası verilir.

4. MADDE: BAŞVURU İŞLEMLERİ

Başvurularınızı okulumuzun internet adresinden başvuru formunu doldurarak yapabilirsiniz. Oyun hakkında sitemizde bulunan yazılı ve görsel dökümanları inceleyerek oyun hakkında bilgi sahibi olabilirsiniz. Her okuldan katılacak öğrenci sayısı 3 kişi ile sınırlıdır. 3kişiden fazla başvuru olası durumunda ilk üç öğrenci turnuvaya çağrılır.

5. MADDE :TURNUVA TAKVİMİ

5.1. Başvuru Tarihi -> 02 Nisan 2018 – 04 Mayıs 2018

5.2. Müsabakalar -> 24 Mayıs 2018 Perşembe Saat 10.00

5.3. Ödül Töreni -> Turnuva sonunda yapılacaktır.

6. MADDE: ÖDÜLLER

1. olan öğrenciyeye 26 J Bisklet

2. olan öğrenciyeye Gitar

3. olan öğrenciyeye Vialand Tema Park Bileti

İlk Yarışma Başvurusu Yapan Okula Plaket ve Öğrencilerine Kitap Ödülü

Tüm Turnuva Katılımcılarına KATILIM BELGESİ

7. MADDE: ŞARTNAMENİN GÜNCELLENMESİ

Şişli Anadolu Lisesi turnuvanın başlamasına kadar şartnamede deęişiklik yapma hakkını saklı tutar.