

SAKARYA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
TÜRK ZEKA VE STRATEJİ OYUNU ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİ ARASI MANGALA TURNUVASI ŞARTNAMESİ

AMAÇ:

Öğrencilerin görev ve sorumluluk duygularının gelişmesini, toplum içinde kendilerini doğru ifade edebilmelerini, hızlı ve doğru karar verebilmelerini, doğru strateji üretebilmeleri, centilmence rekabet edebilmelerini ve kendilerine güvenmelerini sağlamaktır.

YARIŞMANIN DAYANAĞI:

Millî Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Ortaöğretim Kurumları Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği.

KAPSAM:

Sakarya İl Millî Eğitim Müdürlüğü Eğitimde Motivasyon Projesi Kapsamında Sakarya ilindeki **resmi Ortaokullarda** öğrenim gören tüm öğrencileri kapsar.

GENEL ŞARTLAR:

1. Turnuvaya Sakarya ili sınırları içerisinde eğitim gören tüm resmi ortaokul öğrencileri katılabilir.
2. Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce Okul idaresi tarafından 5,6,7,8. Sınıf öğrencileri arasından turnuvaya katılmak isteyenlerin adı, soyadı sınıfı ve okul bilgilerinin yer aldığı form doldurulur ve öğrenciye eşlik edecek öğretmenin adı ve soyadı ile birlikte İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü'ne gönderilir.
3. Turnuva 29 Mayıs 2016 Pazar günü Sakarya İl Merkezinde yapılacaktır.

MANGALA OYUN KURALLARI:

Mangala Türk Zekâ ve Strateji Oyunu iki kişi ile oynanır. Oyun tahtası 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. Oyunda 4 ana temel kural vardır.

1. TEMEL KURAL: Kura neticesinde başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş alır. Bir adet taş 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. 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 taş alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer.
4. TEMEL KURAL: Oyunculardan herhangi birinin bölgesinde yer alan taşlar bittiğinde oyun seti biter. Oyunda kendi bölgesinde taşlarını ilk bitiren oyuncu, rakibinin bölgesinde bulunan tüm taşları da kazanır. Dolayısıyla, oyunun dinamiği son ana kadar hiç düşmez.

TURNUVAKURALLARI:

Turnuvaya müracaat için belirlenen son başvuru tarihinden önce Okul idaresi tarafından 5,6,7,8. Sınıf öğrencileri arasından turnuvaya katılmak isteyenlerin adı, soyadı sınıfı ve okul bilgilerinin yer aldığı form doldurulur ve öğrenciye eşlik edecek öğretmenin adı ve soyadı ile birlikte İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'ne gönderilir.

Başvuru formlarında yer alan oyuncu listesinde her bir katılımcının kod numarası olur. Bu numaralar kâğıtlara yazılarak torbalardan hakem heyeti tarafından kura çekilir ve katılımcının yarışmacı kod numarası belli olur. Daha önceden kod numaralarına göre belirlenen eşleşmelere göre yarışmalar yapılır. Kazanan oyuncular 2.tura çıkar ve yeni bir kod numarasına sahip olur. Kaybeden oyuncular elenir. 2.tur için karşılaşma listesi Hakem heyeti tarafından ilan panosuna asılır. Tıpkı 1.turda olduğu gibi 2,3,4 ve 5.tur karşılaşmaları sırasıyla yapılır ve 2 finalist kalana kadar karşılaşmalar fikstüre uygun olarak yapılır. Karşılaşmalar final setine kadar 3 set ve tek maç eleme usulü olarak yapılır. Kazanan kişi bir üst tura çıkar. Oyun eğer berabere biter ise (Final Grubu için geçerli değildir) oyuncular 1.uzatma setini oynarlar. Eğer yine berabere biterse 2. Uzatma setini oynarlar. Bu uzatma setinde de galip çıkmaması durumunda hakemin belirleyeceği şekilde kura çekilişi yapılır ve maçın galibi belli olur. İlk oyuna başlarken yapılan kurayı kazanan oyuncu yeni sete başlama hakkına sahiptir. Yeniden kura çekilmesine gerek yoktur.

Final karşılaşmaları sonucunda eğer puanlar eşit çıkar ise oyuncuların final maçı setlerinde yapmış olduğu karşılaşmalarda kazandıkları 24 adet taştan fazlası (+)averaj hanesine yazılır ve final maçlarında eşit puan toplayan oyunculardan averajı fazla olan oyuncu birinci ilan edilir.

HAKEM:

1. Mangala müsabakasının turnuva kuralları dâhilinde gerçekleşmesi için görev yapacaktır.
2. Turnuva süresince oynanacak karşılaşmalar için Hakem heyeti başkanı tarafından katılımcıların sayısına göre hakem atanacaktır. Maksimum 10 oyun masası için 1 hakem ataması yapılır.
3. Hakem oyunları gözleyecek, verdiği kararları uygulayacak ve gerekli gördüğünde oyunculara ceza verecektir.
4. Hakemin verebileceği cezalar şunlardır:
 - a. Uyarı,
 - b. Oyunu kayıp ilan etmek,
 - c. Yarışmadan atmak,
 - d. Müsabaka sonuçlarını sonuç kâğıdına kaydetmek.
5. Diğer oyuncular veya seyirciler oyun hakkında konuşmaz veya oyuna müdahale edemez. Eğer gerekliyse, hakem aykırı davranışları oyun salonunun dışına çıkartabilir.

HAKEM HEYETİ BAŞKANI:

1. Turnuva müsabakalarını yönetecek hakemleri belirler.
2. Turnuva müsabaka cetvelini hazırlar.

KURALDIŞI DURUMLAR

1. Oyun esnasında başlangıç konumunun yanlış olarak oyuna başlandığı fark edilirse yani her çukurda 4'er adet taş yoksa oyun iptal olacak ve yenisi oynanacaktır.
2. Oyunculardan her hangi biri kendi bölgesinden oyuna başlamaz ise hamlesi iptal edilir ve oyuna baştan başlanır.
3. Oyunculardan herhangi biri kendi bölgesindeki çukurdan aldığı taşlardan birini taşları aldığı çukura bırakmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.
4. Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesindeki çukurdan aldığı taşları saatin tersi yönünde ve her bir çukura birer adet bırakarak dağıtmaz ise hamlesi iptal edilir. Sıra rakibine geçer.
5. Oyunculardan herhangi birisi kendi bölgesindeki çukurdan 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 her hangi birisinin hamle sırası geldiğinde rakiplerinin bölgesindeki çukurda yer alan taşları ellerine alıp sayamazlar. Eğer sayarlarsa hamle sırası rakibine geçer.
8. Oyunculardan herhangi birinin kuyularında ki taşlar bittiğinde oyun seti sona erer. Oyunun oynandığı masadaki oyuncular taşlara dokunmadan ellerini kaldırıp hakemi çağırırlar. Hakem oyunun galibini taşları sayarak belirler ve hakem kâğıdına not alır. Bu süre içerisinde oyuncular masayı terk edemez ve taşlara dokunamazlar.

BERABERE BİTEN OYUN:(BU KURAL FİNAL GRUBU İÇİN GEÇERLİ DEĞİLDİR)

Oyun eğer berabere biter ise oyuncular 1.uzatma setini oynarlar. Eđer yine berabere biterse 2. Uzatma setini oynarlar. Bu uzatma setinde de galip çıkmaması durumunda hakemin belirleyeceđi şekilde kura çekilişı yapılır ve maçın galibi belli olur. İlk oyuna başlarken yapılan kurayı kazanan oyuncu yeni sete başlama hakkına sahiptir. Yeniden kura çekilmesine gerek yoktur.

PUANLAMA:

Oyun bitiminde oyuncuların hazinesinde yer alan taşlar sayılır. En fazla taşı alan oyuncu (yani 25 ve fazlasını alan)1 puan alır ve bir üst tura çıkar. Oyunu kaybeden kişi elenir.(Bu taş sayıları hakem tarafından hakem kâğıdına yazılır. Bu taş sayıları toplamı turnuva sonunda 1. ve 2.nin belirlenmesinde etkili olacaktır. Turnuva boyunca oyuncuların yaptığı karşılaşmalarda aldıkları galibiyet sayılarının eşit olması durumunda oyuncuların yaptığı karşılaşmalarda aldıkları taş toplamlarına bakılacak ve Turnuva boyunca kazandığı maçlarda aldığı taş toplamları fazla olan kişi 1. daha az olan kişi 2.olacaktır.

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. Notasyon kâğıdı sadece hamleler, saatlerdeki süreler, beraberlik teklifi ve iddiayla ilgili notları kayıt etmek için kullanılacaktır.
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 dâhildir.
6. Mangala kurallarına uymayı inatla reddeden oyuncu oyunu kaybeder. Rakibin puanı hakem tarafından belirlenir.

OKUL MÜDÜRLÜKLERİNCE YAPILACAK İŞLER:

1. Okul müdürlükleri yarışma şartnamesi ve duyuruların öğrencilere duyurulmasından sorumludur.
2. Okul müdürlükleri yarışmaya katılacak öğrencilerin velisinden veli muvaffakatnamesi isteyeceklerdir.
3. İl finallerinin yapılacağı gün yarışmacı öğrencilerin en az bir okul öğretmeninin sorumluluğunda yarışma yerine intikallerini sağlar.
4. Sınıf rehber öğretmenleri ve branş öğretmenleri öğrencilere yarışma konusunda rehberlik yapacaklardır.
5. Okul Müdürlükleri yarışmacı olacak öğrencilerin bilgilerini **Ek-1** formu ile **5 Mayıs 2016** tarihine kadar İlçe Millî Eğitim Müdürlüğüne bildireceklerdir.

İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜKLERİNCE YAPILACAK İŞLER:

1. Gerekli görüldüğü takdirde ilçe içi yarışma takvimi, yarışmacı sayısına göre İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü tarafından hazırlanacaktır. İlçe içi yarışma takvimi okul müdürlüklerine bildirilecektir.
2. Eđer yapılması gerekirse ilçe içi eleme yarışmalarının yerinin ses düzeninden, tertibinden, öğrencilerin güvenliği ve sağlığı konusunda ilgili tedbirlerin alınmasından yarışmanın yapıldığı salonun bulunduğu okul müdürlüğü ve İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü sorumlu olacaklardır.
3. İlçe Millî Eğitim Müdürlükleri kendilerine ayrılan kontenjan sayısı kadar asil yarışmacı öğrenci ve kontenjanın yarısı kadar yedek yarışmacı öğrenci bilgilerinin yer aldığı **Ek-2** formunu **20 Mayıs 2016** tarihine kadar İl Millî Eğitim Müdürlüğü Sosyal Kültürel ve Sportif Etkinlikler Birimine bildirecektir.
4. Her ilçeden belirlenen kontenjan kadar öğrencinin yarışmacı olarak il finallerine katılması beklenmektedir. Eđer ilçeden yeterli başvuru olmazsa bu durum en geç **6 Mayıs 2016** günü mesai bitimine kadar İl Millî Eğitim Müdürlüğü Sosyal Kültürel ve Sportif Etkinlikler Birimine bildirilmelidir.
5. 4. Maddede belirtilen durumun gerçekleşmesi halinde eksik yarışmacıların yerine kontenjan hakkı başvurunun yoğun olduğu diğer ilçelere verilecektir. Bu maddenin yürütülmesi için gerekli yetki İl Millî Eğitim Müdürlüğündedir.

İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜNCE YAPILACAK İŞLER:

1. Yarışma ile ilgili iş ve işlemler Sosyal Kültürel ve Sportif Etkinlikler Birimi tarafından yürütülür.
2. Final yarışması sunucu ve yarışma yeri İl Millî Eğitim Müdürlüğü Sosyal Kültürel ve Sportif Etkinlikler Birimi tarafından belirlenecek ve yarışma öncesinde duyurulacaktır.
3. Dereceye giren öğrencilere sertifika ve ödül verecektir.

YARIŞMA İŞLEYİŞİ

1. Her ilçeden beklenen kendisine ayrılan kontenjan sayısı (Tablo 3) kadar katılımcı öğrenci belirlemesidir.
2. Toplam 64 yarışmacı final yarışmasında karşılıklı olarak eleme usulüyle yarışacaklardır.
3. Yarışma sonucunda 1 tane birinci, 1 tane ikinci ve 1 tane üçüncü açıklanacaktır.
4. İl finallerine katılması kesinleşen 64 aday kurayla Y1,Y2,...,Y64 numaralı kodları alacaklardır.
5. Bu kodlama sonucunda aşağıda Tablo 1’de belirtilen eşleşme ile Y kodlu yarışmacılar bir birleriyle yarışacak ve galip X ile başlayan kod numarasıyla kodlanacaktır.
6. Tablo 2’de belirlenen şekliyle X kodlu yarışmacılar birbirleriyle yarışacak ve aşamalı olarak final yarışmasına ulaşılacaktır.

Tablo 1:

YARIŞMACILAR	KAZANANIN YENİ KODU	YARIŞMACILAR	KAZANANIN YENİ KODU
Y1-Y2	X1	Y33-Y34	X17
Y3-Y4	X2	Y35-Y36	X18
Y5-Y6	X3	Y37-Y38	X19
Y7-Y8	X4	Y39-Y40	X20
Y9-Y10	X5	Y41-Y42	X21
Y11-Y12	X6	Y43-Y44	X22
Y13-Y14	X7	Y45-Y46	X23
Y15-Y16	X8	Y47-Y48	X24
Y17-Y18	X9	Y49-Y50	X25
Y19-Y20	X10	Y51-Y52	X26
Y21-Y22	X11	Y53-Y54	X27
Y23-Y24	X12	Y55-Y56	X28
Y25-Y26	X13	Y57-Y58	X29
Y27-Y28	X14	Y59-Y60	X30
Y29-Y30	X15	Y61-Y62	X31
Y31-Y32	X16	Y63-Y64	X32

Tablo 2:

YARIŞMACILAR	KAZANANYENİ KODU			
X1-X2	A1	A1-A2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 1	YARI FİNAL 1
X3-X4	A2			
X5-X6	B1	B1-B2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 2	
X7-X8	B2			
X9-X10	C1	C1-C2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 3	YARI FİNAL 2
X11-X12	C2			
X13-X14	D1	D1-D2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 4	
X15-X16	D2			
X17-X18	E1	E1-E2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 3	
X19-X20	E2			
X21-X22	F1	F1-F2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 4	
X23-X24	F2			
X25-X26	G1	G1-G2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 4	
X27-X28	G2			
X29-X30	H1	H1-H2 BİRİNCİSİ	ÇEYREK FİNAL 4	
X31-X32	H2			

Tablo 3:

İLÇE ADI	ÖĞRENCİ SAYISI
ADAPAZARI	16
AKYAZI	7
ARİFİYE	2
ERENLER	4
FERİZLİ	2
GEYVE	4
HENDEK	5
KARAPÜRÇEK	2
KARASU	4
KAYNARCA	2
KOCAALİ	2
SAPANCA	2
SERDİVAN	6
SÖĞÜTLÜ	2
PAMUKOVA	2
TARAKLI	2
TOPLAM	64

Not: Katılacak öğrenci sayıları ilçenin toplam öğrenci sayısı ile orantılı olacak şekilde ayarlanmıştır.

SAKARYA İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
ORTAOKULLAR ARASI MANGALA YARIŞMASI
OKULUN YARIŞMACI BİLGİLERİ

İLÇESİ :

OKULU :

ÖĞRENCİLERİ YARIŞMAYA HAZIRLAYAN ÖĞRETMENE AİT BİLGİLER

ADI SOYADI		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
BRANŞI		
TELEFON / MAİL		

YARIŞMACI ÖĞRENCİLERE AİT BİLGİLER

ADI SOYADI		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
SINIFI		
TELEFONU		

ADI SOYADI		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
SINIFI		
TELEFONU		

ADI SOYADI		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
SINIFI		
TELEFONU		

ADI SOYADI		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
SINIFI		
TELEFONU		

Okul Müdürü

SAKARYA İL MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ
ORTAOKULLAR ARASI MANGALA YARIŞMASI
İLÇE TEMSİLCİSİ OLAN YARIŞMACI BİLGİLERİ

İLÇESİ :

OKULU :

ÖĞRENCİLERİ YARIŞMAYA HAZIRLAYAN ÖĞRETMENE AİT BİLGİLER

ADI SOYADI		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
BRANŞI		
TELEFON / MAİL		

YARIŞMACI ÖĞRENCİLERE AİT BİLGİLER

ADI SOYADI (ASİL)		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
SINIFI		
TELEFONU		

ADI SOYADI (ASİL)		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
SINIFI		
TELEFONU		

YEDEK YARIŞMACI (ZORUNLU)

ADI SOYADI (YEDEK)		FOTOĞRAF
DOĞUM YERİ YILI		
SINIFI		
TELEFONU		

İlçe Millî Eğitim Müdürü