

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI

ÇARŞAMBA İLÇE MİLLÎ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ

MANGALA OYUNU TURNUVASI ŞARTNAMESİ

BİRİNCİ BÖLÜM

Genel Hükümler

Amaç, Kapsam

Amaç:

Madde 1- Bu etkinliğin amacı: Öğrencilerin zihinsel ve fiziksel gelişimine katkıda bulunmak.

Kapsam

Madde 2- Çarşamba İlçesi genelindeki resmî/özel ilkokul kurumlarında öğrenim gören 4. Sınıf öğrencilerinin mangala turnuvasının yarışma şartnamesine uygunluğunu, başvuruşeklini, değerlendirme kurullarının oluşumunu, yapılacak değerlendirmeyi ve verilecek ödülleri kapsar.

İKİNCİ BÖLÜM

Yarışma Türü:

Mangala oyunu yarışması

Yarışmaya Katılma Şartları ve Eserlerde Aranacak Şartlar

a) Oyunda 4 temel kural vardır.

1. TEMEL KURAL: Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taşı alır. Avucunun içinde rakibinin görebileceği bir şekilde diğer eliyle kuyulara dağıtmaya başlar. 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 taşır. 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 avucunda rakibin görebileceği bir şekilde diğer eliyle dağıtırken avucunda taş kaldıysa, rakibinin bölgesindeki kuyulara 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 tek 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 alıp, kendi hazinesine koyar. Oyun seti bittiğinde hakem oyuncuların hazinelerindeki taşları sayar ve en fazla taşı hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

b) Gözle sayılamayacak kadar çoklu gruplarda; Kuyu çiftleme kuralında oyuncu son taşı koyduktan sonra hakemden taşların sayılmasını talep eder ve kuyudaki taşlar hakem tarafından sayılır.

c) Hamle yapılırken taşların tamamı bir avuç içine alınır ve avuç açık, rakibin görebileceği bir şekilde diğer elle taşlar teker teker kuyulara bırakılır.

d) Oyuncu taşlardan herhangi birine dokunduğunda o kuyudaki taşları oynamak zorundadır.

e) Oyun 3 set üzerinden oynanacak olup, 2 seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Kazanana "1" kaybedene "0" puan verilir. Oyunda setler sonucunda beraberlik olması halinde oyun berabere bitmiş olur ve her iki tarafa da 0,5 puan verilir. Uzatma seti oynanmaz.

f) Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

g) Oyuncu oyun sırasında dokunduğu taşı oynamadığında ya da kurallar dahilinde bir hamle yapmadığında durum rakip oyuncu tarafından hakeme bildirilir ve hamlede olan oyuncu hakem tarafından 1 uyarı cezası ile cezalandırılır. Oyuncu 3. uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır.

h) Hakem oyun için zamanlayıcı kullanabilir. Zamanlayıcı kullanıldığı takdirde süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar sayılır. Süresi biten oyuncunun hazinesindeki taşlar 24 ya da daha fazla ise oyun berabere, daha az ise kayıp verilir.

i) Oyuncu kendi kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Değerlendirme

- 1.Okul kendi içinde bir jüri belirleyecek. Bu jüri, oyunlarda hakem olarak görev yapıp dereceye giren öğrenciyi belirleyecek.
- 2.Okul turnuvasında birinci olan öğrenci, ilçe turnuvasına katılabilecek.

Yarışma Takvimi

12 Ocak 2022 tarihinde birinci olan öğrenciler İlçe Milli Eğitimin gönderdiği google e-forma birinci olan öğrencilerin bilgilerini girecek.

17-21 Ocak 2022 tarihinde ilçe turnuvası Çarşamba Fen Lisesi'nde yapılacak.

Ödül: Ödüller İlçe turnuvasının yapıldığı gün öğrencilere verilecektir.

EK-1

Çarşamba.....İlkokulu Müdürlüğüne,

Velisi bulunduğum .../... sınıfından.....adlı ve.....numaralı öğrencinin Çarşamba İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün düzenlediği mangala turnuvasına katılmasına, öğrencinin öğretmenin kurallarına ve sözlerine uymadığı anda başına gelebilecek herhangi bir olumsuzlukta sorumluluğun öğrencide olduğuna rıza gösteriyorum.

İmza
Veli Adı-Soyadı