



İMAM HATİP SPOR OYUNLARI

YARIŞMA TALİMATNAMESİ

MANGALA



İmam Hatip Spor Oyunları Mangala Müsabakaları

YARIŞMA YERİ	KADIKÖY ANADOLU İMAM HATİP LİSESİ SPOR SALONU
YILDIZ-GENÇ KIZ	24 Aralık 2025
YILDIZ-GENÇ ERKEK	25 Aralık 2025
TEKNİK TOPLANTI	09:30
YARIŞMA BAŞLAMA SAATİ	10:00
SON KAYIT TARİHİ - SAATİ	21 ARALIK SAAT 17:00

1-) Açıklama

1. Yarışmalara, İmam Hatip Ortaokulu ve İmam Hatip Liselerinde öğrenim gören öğrenciler katılabilir.
2. Yarışmalara katılacak olan; “Yıldızlar ve Gençler kategorilerindeki sporcuların 2025-2026 sezonu için Okul Sporcu Kartı fotokopisi ve esame listeleri ile katılım sağlamaları gerekmektedir.
3. Ülkemizde ikamet eden geçici kimlik belgesine sahip yabancı uyruklu sporcular yarışmalara okul Sporcu Kartı ile katılabilirler.
- 4.Oyuncu sınırlandırması yoktur.

Yıldızlar (Ortaokul)	2011-2012-2013
Gençler (Lise)	2007-2008-2009-2010-2011

2-) Teknik Açıklama

- 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 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.
- Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası’nda Mangala Oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır. Oyuncuların başlangıç sıralaması soy isme göre alfabetik olarak sıralanır.

- Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu başlama sırasını belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan sıra kurasında kura çeker ve sırasını belirler.
- Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm oyuna başlama sırası eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir. 1 Tur 3 setten oluşacağı için 1. Tura çekilen kuraya ya da programın belirlediği sıraya göre başlanır.
- Sete ilk turda oyuna 2. Olarak başlayan başlar. 3. Sete ilk sette oyuna başlayan oyuncu başlar.

ÖYUNDA 4 TEMEL KURAL VARDIR:

- **1.TEMEL KURAL:** Başlama hakkı kazanan oyuncu kendi bölgesinde istediği kuyudan 4 adet taş 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 bırakıktan sonra da elinde taş kaldıysa rakibinin hazinesine taş bırakmadan kendi bölgesinde 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.
- Talimatlarda yazmayan hususlarda ya da değişiklik yapılacak hususlarda Öncü Spor Kulübü İmam Hatip Spor Oyunları Organizasyon Komitesi karar vermeye yetkilidir.

DİKKAT EDİLMESİ GEREKEN KURALLAR:

- a) Oyuncu kendi kuyusundaki ve rakip kuyudaki taşları herhangi bir araç gereç ya da parmakla sayamaz.
- 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.
- NOT: Görme engelli oyuncular “a” ve “d” maddesinden muaf tutulur.

3. DİSİPLİN İŞLEMLERİ VE İTİRAZLAR

- a) İmam Hatip Spor Oyunları faaliyetlerinde; oyun kurallarına, spor ahlakına ve disiplin kurallarına aykırı fiil ve davranışlarda bulunulması halinde Organizasyon Komitesi tarafından değerlendirilerek spor oyunlarından turnuvadan ihraç edilebilecektir.
- b) Müsabaka sırasında oyun kurallarına, spor ahlakına ve disiplin kurallarına aykırı fiil ve davranışlarda bulunulması halinde Baş Hakem kararıyla ihraç edilebilecektir.
- c) İtirazlar, Organizasyon Komitesine yapılır. İtirazlara yönelik Organizasyon Komitesinin verdiği kararlar kesindir.
- d) Yarışmalara katılan okullar lisans belgelerini yarışma başlama saatinden en az 30 dakika önce verecek ve kura ile müsabakalar tespit edilecektir.

4. ÖDÜLLER

- Derece sıralaması: 1. 2. 3. 4. olarak yapılacaktır. Takım tasnifi yapılmayacaktır.

Derece Türü	Kategori
Birincilik	Yıldız Kız-Yıldız Erkek-Genç Kız-Genç Erkek
İkincilik	Yıldız Kız-Yıldız Erkek-Genç Kız-Genç Erkek
Üçüncülük	Yıldız Kız-Yıldız Erkek-Genç Kız-Genç Erkek

