



NECMETTİN ERBAKAN
ÜNİVERSİTESİ

**NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
AKIL VE ZEKA OYUNLARI (MANGALA, PENTAGO VE REVERSİ)
TURNUVASI ŞARTNAMESİ**

Son Başvuru Tarihi: 18.12.2022

Fikstür Açıklanma Tarihi: 19.12.2022

Turnuva Başlangıç Tarihi: 20.12.2022

Bitiş Tarihi: 23.03.2022

Genel Hükümler:

- Bu turnuva Necmettin Erbakan Üniversitesi öğrencilerine yönelik Akıl Oyunları (**Mangala, Pentago ve Reversi**) turnuvasıdır.
- Açıklanan fikstürde kesinlikle değişiklik yapılmayacaktır.

Katılım Koşulları:

- Turnuvaya katılacak öğrencilerin Necmettin Erbakan Üniversitesi öğrencisi olması gerekmektedir.
- Katılım sağlamak isteyen öğrencilerin 18.12.2022 gününe kadar <https://anket.erbakan.edu.tr/> linkindeki anketi yanıtlaması gerekmektedir.

Turnuva Bölgeleri:

- Turnuvalar aşağıdaki bölgelerde düzenlenecektir. Tercih ettiği bölge müsabakalarında ilk 2 ye giren sporcular, Ahmet Keleşoğlu İlahiyat Fakültesinde düzenlenecek olan final müsabakalarında oynamaya hak kazanır.
 - 1) Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi
 - 2) Turizm Fakültesi
 - 3) Siyasal Bilgiler Fakültesi
 - 4) Meram Tıp Fakültesi

Oyun Kuralları:

Mangala:

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



NECMETTİN ERBAKAN
ÜNİVERSİTESİ

oyun setini kazanmış olur. Oyuna başlayacak oyuncu hakem tarafından yazı tura atışı ile belirlenir.

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 taş hazinesine biriktiren oyuncu oyun setini kazanmış olur.

MANGALA KURALLARI Dikkat edilmesi 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.



NECMETTİN ERBAKAN
ÜNİVERSİTESİ

- 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.

Reversi:

1. Türkiye Akıl ve Zeka Oyunları Turnuvası'nda Reversi oyununda İsviçre eşlendirme sistemi uygulanır.
2. Oyuncuların başlangıç sıralaması soyisme göre alfabetik olarak sıralanır.
3. Yapılan sıralamada 1. Olan oyuncu taş rengini belirlemek için teknik toplantıda yapılacak olan renk kurasında kura çeker ve rengini belirler. 1. Tur eşlendirmesi bu kura dahilinde yapılır. Bundan sonraki tüm renkler eşlendirme programı tarafından otomatik olarak verilir.
4. Reversi oyununa oyuna her zaman siyah renkli oyuncu başlar.
5. Başlangıçta oyun tablasının ortasındaki dört kareye oyun kılavuzunda olduğu gibi sırasıyla beyaz, siyah; siyah, beyaz olmak üzere dört taş konur.
6. Hamle sırası gelen oyuncu, son koyduğu taşı merkez taş kabul eder. Merkez taşı ile dikey, yatay ve çaprazda bulunan kendi taşları arasındaki rakip taşların tamamını kendi rengine çevirir. Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekmektedir. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur.
7. Oyuncu geçerli bir hamle yapamıyorsa “pas” der ve hamle sırası rakibe geçer.
8. Oyuncu kurallar dahilinde hamle yapamadığı her el “pas” diyerek hamle sırasını rakibe verir.
9. Oyuncunun kurallı bir şekilde yapabileceği bir hamle varsa “pas” demesine



NECMETTİN ERBAKAN
ÜNİVERSİTESİ

izinverilmez. Hamle yapmak zorundadır.

10.Oyuncu hamle yaptığında kurallar dahilinde çevirebileceği tüm taşları çevirmek zorundadır. Çevirmediği takdirde bu durum rakip tarafından hakeme bildirilir ve hakem bu durumu kural dışı olarak kabul eder. Hakem, oyuncuya 1 uyarı cezası verir. Kural dışı alan oyuncu kurallar dahilinde tüm taşlarını çevirir, çevirmediği takdirde rakibin hakeme bildirimini sorununda bir uyarı cezası daha verilir. Oyuncu 3. Uyarı cezasını alırsa o turu kaybetmiş sayılır. Eğer durum rakip tarafından hakeme bildirilmezse hakem oyuna müdahale etmez, oyun devam eder.

Kural dışı durumlarda hakem oyuncuya çevireceği taşların yönünü göstermez.

11.Geçmiş hamlelerde yaşanan problemler için yapılacak itirazlar kabul edilmez.

12.Hamlede olan oyuncu taşını tahtadaki kurallı hamle yapabileceği bir kareye koyduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Taşın yerini değiştirmesine izin verilmez.

13.İki tarafın da yapabileceği kurallı bir hamle kalmamışsa oyun sona erer.

14.Oyun bitiminde tabla üzerinde en çok taşa sahip olan oyuncu oyunu kazanır.

15.Hakem kurulunun belirlediği zaman standartlarında zamanlayıcı kullanılabilir.

16.Zamanlayıcının olmadığı durumlarda hamlesini bitiren oyuncu “Hamlem bitti” diyerek hamlesinin sona erdiğini rakibine bildirir. Yapılacak kural dışı bildirimleri rakip hamleyi bitirdikten sonra olmak zorundadır.