

TÜRKİYE GELENEKSEL SPOR DALLARI FEDERASYONU MANGALA OYUNU MÜSABAKA TALİMATI

BİRİNCİ BÖLÜM Başlangıç Hükümleri

Amaç

MADDE 1- (1) Bu Talimatın amacı, Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu tarafından mangala sporunu, geleneksel olarak icra ederek tarihî ve kültürel çizgisi içerisinde disiplin altına almak ve ortak kuralları ile uygulanmasını sağlamaktır. Mangala, 2020 yılında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi'ne Türkiye, Kazakistan ve Kırgızistan ortak dosyasıyla Geleneksel Strateji ve Zekâ Oyunu: Togyzqumalaq, Toguz Korgool, Mangala/Göçürme adıyla kaydedilmiştir. Kültürel miraslardan olan Mangala oyununun yaşatılarak korunması ve aktarılması için sporcu, antrenör ve hakemlerinin oluşturulması ve müsabakalarının yapılarak yerel, ulusal ve uluslararası alanda temsil ve sunumunun gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır.

Kapsam

MADDE 2- (1) Bu Talimat, Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonunca ülke düzeyinde düzenlenecek bütün mangala organizasyonlarındaki teknik, oyun, görev, yetki, sorumluluk, müsabaka ceza ve ödülleriyle birlikte bunlara ait usul ve esasları kapsar.

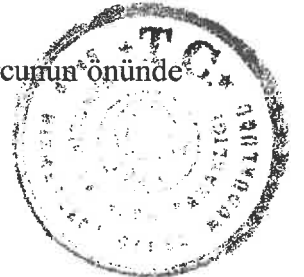
Dayanak

MADDE 3- (1) Bu talimat, 22/4/2022 tarihli ve 7405 sayılı Spor Kulüpleri ve Spor Federasyonları Kanunu, 25/7/2024 tarihli ve 32612 sayılı Resmî Gazete'de yayımlanarak yürürlüğe giren Spor Federasyonları Yönetmeliği ile 27/8/2025 tarihli ve 32999 sayılı Resmî Gazete'de yayımlanan Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Ana Statüsüne dayanılarak hazırlanmıştır.

Tanımlar

MADDE 4- (1) Bu Talimatta geçen;

- a) Bakan: Gençlik ve Spor Bakanını,
- b) Bakanlık: Gençlik ve Spor Bakanlığını,
- c) Başhakem: Müsabakanın başlatılması, yürütülmesi ve sonlandırılmasıyla sonuçların ilan edilmesini,
- ç) Ceza kurulları: Federasyon Disiplin Kurulunu,
- d) Federasyon: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonunu,
- e) Federasyon başkanı: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Başkanını,
- f) Hazine: Mangala tahtasında her sporcunun sağında bulunan ve taşları biriktirmek için kullandığı ve diğer kuyulardan ölçü olarak daha büyük olan kuyuyu,
- g) İl müdürlüğü: Gençlik ve Spor İl Müdürlüğünü,
- ğ) İl temsilcisi: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu İl Spor Dalı Temsilcisini,
- h) İlçe müdürlüğü: Gençlik ve Spor İlçe Müdürlüğünü,
- ı) Oyun tablası: Toplam on dört (14) çukurdan oluşan, her sporcunun önünde altı (6) kuyu ve birer (1) adet hazinenin yer aldığı tahtayı veya masayı,



- i) Spor kulübü: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu nezdinde tescilli spor kulüplerini,
- j) Sporcu: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Başkanlığınca düzenlenen veya izin verilen resmi ve özel müsabakalara katılan ve sporcu lisansına sahip olan kişiyi,
- k) Teknik kurul: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Teknik Kurulunu,
- l) Teknik kurul başkanı: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Teknik Kurul Başkanını,
- m) Yönetim kurulu: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Yönetim Kurulunu,
- ifade eder.

İKİNCİ BÖLÜM

Esas Hükümler

Müsabaka mevsimi

MADDE 5- (1) Müsabakalar her yıl 1 Ocak- 31 Aralık tarihleri arasında yapılır.

Müsabakalara katılım

MADDE 6- (1) Resmî müsabakalara iştirak edecek kulüplerin Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından tescillenmiş olmaları ve mangala oyunu oynatacak nitelikte, yönetici, eğitici, sporcu, oyun aracı ve malzemeye sahip olmaları gerekmektedir.

Müsabakalara katılacak kulüpler ve sporcular

MADDE 7- (1) Müsabakalarda yer alacak kulüplerin ve sporcuların;

a) Kulüplerin ve ferdi sporcuların lisanslarını ve İl Müdürlüğünden onaylı kafiye listelerinin asıllarını Federasyon tarafından tarihi, saati ve yeri belirlenecek olan teknik toplantıda müsabaka hakem heyetine teslim etmesi,

b) Kulüplerin ve ferdi sporcuların müsabakalar öncesinde Federasyon tarafından istenen tarihte İl Müdürlüğünden onaylı kafiye listelerini Federasyona faks veya e-mail yoluyla göndermesi,

c) Ferdi sporcuların ferdi, kulüp sporcularının ise temsil edeceği kulüp adına lisanslı olması,

ç) Sporcuların lisanslarının yanında olması,

d) Müsabakanın yapıldığı yıla ait vizesi olmayan sporcular ile tescil edilmemiş kulüplerin müsabakalara katılamaması,

e) Müsabakalardan men cezası almamış olması,

f) Teknik toplantının yapılmadığı veya yapılamadığı durumlarda müsabaka grup ve isim listelerinin hazırlanması esnasında lisansların ve İl Müdürlüğünden onaylı kafiye listelerinin müsabaka öncesinde hakem heyetine ibraz edilmesi,

g) Teknik toplantıya katılmayan yönetici ve sporcuların, teknik toplantıda alınmış karar ve bildirimlerden sorumlu olması,

ğ) Başhakem tarafından yapılan son çağrıda sporcuların Federasyon tarafından uygunluğu belirlenmiş müsabaka alanına yine Federasyon tarafından belirlenmiş olan kıyafetlerle turnuva alanında hazır bulunmaları,

(2) Bu Talimat hükümleri ve yukarıdaki şartların yerine getirilmemesi hâlinde sporcu müsabakalara katılamaz. Kural ihlali yapıldığı sonradan anlaşılması hâlinde bu Talimat ve Federasyon Disiplin Talimatı hükümleri uygulanır.



(3) Teknik toplantıdan sonra müsabaka isim listesinde değişiklik yapılamaz.

Müsabaka çeşitleri

MADDE 8- (1) Mangala müsabakaları; resmî ve özel olmak üzere iki (2) şekilde yürütülebilir;

a) Resmî müsabakalar;

1) Federasyonca düzenlenen müsabakalar,

2) İl Müdürlüklerince düzenlenen müsabakalar,

b) Özel müsabakalar;

1) Resmi müsabakaların dışında kalan ulusal ve uluslararası müsabakalardır.

2) Bu müsabakalar; spor kulüpleri, resmi ve özel kuruluşlar tarafından organize edilir.

3) Özel müsabakalar, Federasyon veya İl Müdürlüğünden gerekli izni alınmış gösteri amaçlı olarak organize edilen müsabakalardır.

4) Gösteri amaçlı olarak düzenlenecek her türlü yurt içi mangala oyunu müsabakalarında, organizasyon sorumluları müsabaka tarihinden en az otuz (30) gün önce Federasyondan yazılı olarak izin almak zorundadır. Gösteri müsabakası yurt dışında yapılacaksa Spor Genel Müdürlüğü mevzuatlarına uygun sürede izin işlemlerine başlanması gerekir.

5) Federasyon müsabakanın yapılmasında sakınca olup olmadığını yazılı olarak İl Müdürlüğüne bildirir veya müsabakanın yapılmasına engel teşkil edecek bir gerekçe varsa yazıda belirtilir.

6) Gösteri müsabakası düzenleyecek kişi, kurum, kuruluş vb. müsabakalarda mangala oyunu Müsabaka Talimatına uymak, her türlü mali, sağlık, emniyet vb. tedbirleri almak veya aldırarak sorumludur. Yaşanabilecek her türlü kaza, yaralanma ve oluşacak sorunlardan organizasyonu düzenleyenler sorumludur.

7) Gerekli görüldüğü durumlarda, müsabakalar için gözlemci görevlendirilebilir.

(2) Resmî ve özel olan tüm mangala müsabakalarında federasyon izni esas olup müsabakalardan en az otuz (30) gün önce müracaat edilmelidir.

Müsabaka usulü

MADDE 9- (1) Mangala oyunu müsabaka usulünde aşağıdaki esaslar uygulanır;

a) Tek mağlubiyet sonrası elenme sistemi;

1) Müsabakalar 2, 4, 8, 16, 32, 64 vs. ideal rakamlardaki sporcu sayısı ile direk eleme sistemi ile yapılır (yenilen sporcu elenir). Eğer bir organizasyonda sporcu sayısı ideal sayıda değil ise, bu rakamlara ulaşmak için ön eleme müsabakaları yapılır. Eşlemeler kura sırasına göre yapılır. Ön eleme müsabakaları en büyük numaralardan (alttan yukarıya doğru) başlayarak eşlenir.

Örnek: Bir kategoride 20 sporcu var ise bu kategoriyi ön eleme müsabakasıyla 16 ideal sayısına indirilmesi gerekmektedir. 13-14, 15-16, 17-18 ve 19-20 numaralı sporcular müsabaka yaparak sporcu sayısı 16'ya indirilir. Bu aşamadan sonra müsabakalar tek eleme sistemi ile devam eder. Müsabakalar 1/8, (sekize indirme) çeyrek final, yarı final ve final müsabakaları olarak yapılır.

(2) Yarı final müsabakalarında yenilen sporcular üçüncü olurken galip gelenler final müsabakası yapar. Eğer bir kategoride üç sporcu var ise iki no'lu sporcu ile üç no'lu sporcu müsabaka yaparlar. Yenilen sporcu üçüncü olur. Galip gelen sporcu ile bir no'lu sporcu final müsabakası yaparlar.



(3) Müsabakaya çıkmayan ya da ceza kurallarına uymayan sporcu hükmen mağlup sayılır.

(4) Müsabaka eşleşmeleri, müsabakalar öncesinde sporcuların çektikleri kura sonucuna göre eşleştirilip, masa numarası verilmesi şeklinde yapılır.

(5) Geçerli bir mazereti olmadan (trafik kazası, yaralanma, sakatlanma, ölüm vb.) kura listesinin açıklanmasından sonra müsabakaya gelinmemesi veya kura listesi açıklandıktan sonra müsabakaya herhangi bir sebeple katılım sağlanmaması durumunda bir maça çıkmayan veya maçtan çekilen sporcu, diskalifiye edilir.

(6) Müsabakalar; üç (3) set olarak yapılır. İki (2) seti kazanan oyuncu turu kazanmış olur. Setler sonucunda beraberlik olması durumunda beraberlik bozuluncaya kadar uzatma seti oynanır.

Yaş kategorileri

MADDE 10- (1) Müsabakalar aşağıda belirlenen yaş seviyeleri arasında altı (6) kategoride düzenlenir;

a) Minikler: 7, 8 yaş sporcular

b) Minikler: 9, 10 yaş sporcular,

c) Yıldızlar: 11, 12, 13, 14 yaş sporcular,

ç) Gençler: 15, 16, 17, 18 yaş sporcular,

d) Büyükler: 19-39 yaş grubu sporcular,

e) Veteranlar (Kıdemliler/Emektarlar): 40 ve daha büyük yaş grubu sporcular,

(2) 7 yaş ve üzeri yaş grubu sporculardır.

(3) Müsabaka, cinsiyet ayırt etmeden yalnızca yaşa bağlı belirlenen seviyeler arasında gerçekleştirilir.

Müsabaka alanı ve düzeni

MADDE 11- (1) Mangala oyunu müsabakalarının sağlıklı, güvenli ve düzenli bir şekilde yürütülebilmesi amacıyla aşağıdaki esaslar uygulanır;

a) Resmî müsabakalarda sağlık personeli ve gerekli donanıma sahip bir sağlık memuru ya da bu görevi üstlenebilecek nitelikte bir araç bulundurulması zorunludur. Müsabakaların düzeni ve seyir güvenliği açısından Tertip Kurulu, yerel organizasyonlardan destek alarak yeterli sayıda görevli personel görevlendirebilir.

b) Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu tarafından düzenlenen resmî müsabakalarda, il müdürlükleri tarafından gerekli güvenlik önlemleri alınır. Güvenlik personeli sayısı ve sağlık personelleri müsabakalara göre belirlenir.

c) Özel müsabakalar ile kurum, okul veya kulüpler tarafından düzenlenen mangala etkinliklerinde, müsabakanın tüm sağlık, güvenlik ve düzen tedbirlerinden organizasyon sorumluları mesuldür.

ç) Müsabaka alanının açık ya da kapalı mekânda düzenleneceği, mevsimsel ve meteorolojik şartlar dikkate alınarak Federasyon Yönetim Kurulu tarafından belirlenir ve Federasyon tarafından değiştirilebilir.

d) Müsabaka alanının fiziksel düzeni ve masa/tahta sayısı, turnuvaya katılacak sporcu sayısına göre Federasyon Düzenleme Kurulu tarafından belirlenir. Her müsabakada katılımcı sporcu sayısına göre Federasyon tarafından belirlenmiş ve iki (2) sporcuya bir adet olacak şekilde mangala tahtası/masası, kırk sekiz (48) adet taş ve bir (1) süre ölçüm aracı bulunmalıdır.

İl faaliyetleri



MADDE 12- (1) İl birincilikleri; yaş kategorilerine göre planlanmalı ve yürütülmelidir. Söz konusu il birincilikleri, Federasyonun takvimine uygun şekilde belirtilen son tarihe kadar tamamlanmalı ve resmî sonuçlar Federasyona iletilmelidir.

(2) İl Müdürlükleri tarafından bağımsız şekilde düzenlenen mangala etkinlikleri, Federasyonun resmî faaliyeti kapsamında değerlendirilmez. Bu tür organizasyonlarda elde edilen dereceler, bölge müsabakalarına ve Türkiye şampiyonalarına katılım hakkı sağlamaz.

(3) İl Müdürlüğünce oluşturulan müsabaka Tertip Kurulu İlçe Müdürlüğünce düzenlenen müsabakalarda da görev alırlar.

Müsabaka tertip kurullarının oluşturulması

MADDE 13- (1) Resmî mangala müsabakalarının düzenlenmesi amacıyla Tertip Kurulları oluşturulur. Bu kurulların teşkili ve görevleri aşağıda belirtilmiştir;

a) Federasyon tarafından düzenlenen mangala müsabakalarında, Tertip Kurulu Başkanı ve üyeleri, Federasyonun belirlediği kriterler doğrultusunda oluşturulur.

b) Tertip Kurulu, en az üç (3), en fazla beş (5) kişiden oluşur.

c) İl düzeyinde düzenlenen mangala müsabakalarında İl Müdürlüğü ve il temsilcisi, müsabakalar öncesinde görev alacak şekilde Tertip Kurulunu oluşturur.

(2) İl Müdürlüğü tarafından düzenlenen mangala müsabakalarında Tertip Kurulu ve görev alacak kişi sayısı İl Müdürlüğü tarafından belirlenir. Bu kurulda il temsilcisi, il temsilcisi bulunmayan illerde Federasyon tarafından görevlendirilecek bir kişi bulunmak zorundadır.

Müsabaka tertip kurulunun görev ve yetkileri

MADDE 14- (1) Mangala müsabakalarında oluşturulan Tertip Kurullarının görev ve yetkileri aşağıda belirtilmiştir;

a) Müsabaka Tertip Kurulları, Federasyon adına görev yapar. Hem Federasyon hem de İl Müdürlüğü tarafından programlanan mangala müsabakalarının ilgili yönetmeliklere uygun, disiplinli ve düzenli bir şekilde tamamlanmasını sağlar. Müsabaka sürecinde ortaya çıkabilecek aksaklıkları tespit etmek, önlemek ve çözümlemekle yetkilidir. Zaruret halinde müsabakaların ertelenmesine veya yapılacağı yerlerin değiştirilmesine karar verebilir.

b) Müsabaka alanının, oyun düzeninin sağlanması ve müsabakaların sorunsuz şekilde gerçekleşmesi için gerekli olan tüm malzeme ve araçların temin edilmesi, hazırlanması ve eksiksiz bulundurulması konusunda Federasyon ve İl Müdürlüğü imkanları doğrultusunda görevli ve yetkilidir.

Tescil ve vize şartı

MADDE 15- (1) Sporcuların lisansları;

a) Mangala müsabakalarına katılacak olan sporcuların, lisanslarını vize ettirmiş olmaları zorunludur.

(2) Oyun araçlarının tescili;

a) Müsabakalarda kullanılacak mangala oyun tahtaları/masaları, taşları, süre ölçüm aracı ve müsabaka sırasında kullanılacak masa, sandalye gibi malzemeler Federasyonun belirlediği standartlara ve üretim kriterlerine uygun olarak hazırlanmalıdır.

b) Federasyon görevlileri, standartlara uymayan oyun araçlarının müsabakada kullanılmasını engelleme yetkisine sahiptir.



Birleşen ve isim değiştiren kulüpler

MADDE 16- (1) İl Müdürlüğü tarafından tescil edilmiş mangala kulüplerinin birleşme işlemleri, resmî müsabaka fikstürleri onaylanmadan önce ve sezon başlangıcında yapılmalıdır. Birleşme sonucu oluşan yeni kulüp adına sporcuların lisanslarının çıkarılması zorunludur. Birleşme işlemleri tamamlandıktan sonra, yeni oluşan kulüp, o sezondaki resmî mangala müsabakalarına katılabilir.

(2) Resmî müsabaka fikstürleri açıklandıktan sonra gerçekleşen birleşmelerde ve isim değişikliklerinde, ilgili kulüplerin sporcuları yeni kulüp adına o sezonki resmî mangala müsabakalarına katılamazlar.

Müsabakanın ertelenmesi ve müsabaka yerinin değiştirilmesi

MADDE 17- (1) Müsabakalar, Federasyon tarafından belirlenen tarih, saat ve mekânda gerçekleştirilir.

a) Federasyon faaliyet takviminde yer alan müsabakaların ertelenmesi veya yerinin değiştirilmesi yalnızca Federasyonun onayıyla mümkündür.

b) Müsabaka günü ortaya çıkan olumsuz hava koşulları, teknik aksaklıklar veya zorunlu haller nedeniyle müsabakanın ertelenmesine ilişkin karar, müsabakadan en az bir (1) saat öncesine kadar Tertip Kuruluna aittir; bu sürenin ardından müsabaka Başhakemine geçer.

c) Ertelenen müsabakaların yeni tarih ve yerinin belirlenmesi, öncelikle müsabaka Tertip Kurulu tarafından yapılır; kurulun bulunmadığı durumlarda ise müsabaka Başhakemi ve Hakem Heyeti bu kararı verir. Verilen karar, Federasyon onayıyla uygulanır.

Müsabaka hamle süresi

MADDE 18- (1) Mangala müsabakaları; her sporcunun bir (1) dakikalık hamle süresine riayet etmesiyle yürütülür.

(2) Hamle süresine uymayan sporcunun hamle hakkı rakip sporcuya geçer.

Neticenin ilanı

MADDE 19- (1) Mangala müsabakaları, tüm taşlar hazinelerde toplanıncaya kadar sürdürülür.

(2) Oyunda daha fazla taş kazanarak daha fazla set kazanan sporcu müsabakayı kazanmış olur.

(3) Sonuçlar, hakemler ve gözlemciler tarafından tutanak altına alınır.

(4) Müsabaka sonucunda kazanan sporcular, bir üst elemeye ya da bir üst tura dahil edilir.

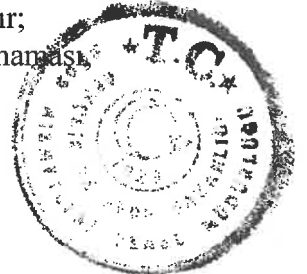
(5) Tutanaklar üç (3) nüsha hâlinde düzenlenir. Bir nüsha, muhafaza edilmesi için Federasyon temsilcisine verilir.

(6) Müsabaka sırasında veya sonunda kural ihlali veya disiplin sorunları tespit edilirse, ilgili cezalar dikkate alınarak müsabaka yeniden değerlendirilebilir.

Hükmen yenik sayılma

MADDE 20- (1) Mangala müsabakalarında sporcular, aşağıdaki hatalardan birisini veya birkaçını işlemiş olmaları durumunda hükmen yenik sayılır;

a) Sporcuların vaktinde ve yarışma kıyafeti ile oyun yerine çıkması;



b) Sporcu lisanslarının, isim listeleriyle birlikte, müsabaka başlama saatinden en az altmış (60) dakika önce ibraz edilmemesi,

c) Kendi kulübünde lisanslı olmayan veya vize süresi geçmiş sporcu oynatılması durumunda ve kendi kulübünde lisanslı olup, müsabaka isim listesinde sporcunun adının bulunmaması,

ç) Başkasına ait lisansla veya sahte lisansla sporcu oynatılması,

d) Cezalı veya tedbirli sporcu oynatılması,

e) Bir turda üç (3) defa uyarı cezası alması,

f) Sporcu, idareci, antrenör ve yardımcıları ile yetkililer ve taraftarların ayrı ayrı veya birlikte hakeme veya rakibe müdahale veya fiili saldırıda bulunmaları halinde, olaylara her iki sporcu karışmış ise iki sporcunun da hükmen mağlup sayılması,

(2) Sporcu, idareci, antrenör ve yardımcıları maç bitip sahayı terk edinceye kadar tüm cezai hükümlere tabiidir.

(3) Yarışmaların belirtilen sahalarda ilan ve tebliğ olunan gün ve saatlerde başlaması zorunludur. Bir yarışma ancak zorunlu nedenlerle başka bir güne bırakılabilir. Başka bir güne bırakılmasında zorunlu sebepler bulunup bulunmadığının takdiri yarışmanın başlamasına kadar Federasyona, yarışma sırasında ise Federasyon Tertip Kuruluna aittir. Kulüplerin anlaşmaları ile yarışma ertelenemez.

a) Ertelenen yarışmalar, erteleme sırasına göre yapılır.

Sporcu kıyafetleri ve oyun araçlarının teçhizatı

MADDE 21- (1) Sporcu kıyafetleri;

a) Sporcular tercihlerine göre uzun, kısa veya kolsuz forma, şort veya eşofman altı veya tek parça spor giysisi, yelek veya spor ayakkabısından oluşan bir kıyafet giyer. Sporcuların kıyafetleri, Federasyonun belirlediği kurallara uygun olmalıdır.

b) Sporcuların giymeyi tercih ettiği kıyafetlerin üzerinde Federasyonun uygun gördüğü tasarımın dışında herhangi bir markayı temsil eden bir logo, amblem veya işaret olması kesinlikle yasaktır.

(2) Oyun araçlarının teçhizatı;

a) Mangala tahta/masa ve taşları, Federasyon tarafından belirlenen standart ölçü ve kalitede olmalıdır.

b) İl Müdürlükleri, müsabaka tarihinden önce, Federasyon onaylı oyun araçlarını müsabakaya hazır hale getirmekle yükümlüdür.

(3) Oyun araçlarının müsabakalarda yer alma şartları;

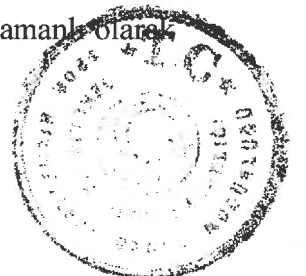
a) Müsabakaya katılan sporcuların oyun araçlarının uygunluğu; başhakemin görevlendireceği orta hakem tarafından müsabaka öncesi kontrol edilir. Çatlak, kırık, eksik veya bozuk oyun aracı tespit edilirse yedek hakem durumu başhakeme bildirir ve oyun aracı yenisiyle değiştirilir.

Mangala oyunu kuralları

MADDE 22- (1) Müsabaka, Federasyonca ve müsabaka Tertip Kurulu tarafından belirtilen resmî başlama saatinden kırk (40) dakika öncesinde bütün yetkilerin başhakeme devredilmesiyle başlar. Başhakem, sporcuları seremoniye müsabaka saatine göre davet eder.

(2) Başhakem, müsabakayı gerçekleştiren sporcuların başında bulunan hakemleri kontrol eder, oyunu başlatır ve durdurur.

(3) Müsabakalar, yaş kategorilerine göre sporcuların alanda eş zamanlı olarak bulunmasıyla yürütülür.



(4) Gerekli durumlarda oyunun durdurulması başhakemin sesli ilanı ile olur. İmkân dâhilinde telsiz kullanılır.

a) Sporcuların oyuna öncelikli başlama durumu, orta hakemin elindeki küpü havaya atması ve küpün üzerinde yazan sağ/sol yönlendirmelerinden birinin küpün yüzeye düşmesiyle üstte yazan yöne göre belirlenir. Orta hakemin bulunduğu noktada sporcuları işaret ederek sağdakiler veya soldakiler şeklinde yönlendirilmesiyle müsabaka başlamış olur. 1. sette oyuna başlama sırası belirlendikten sonra 2. sette rakip sporcular ve 3. sette ise ilk sete başlayan sporcuların oynaması sistemine göre oyuna başlama sırası belirlenmiş olur.

b) Her oyun tahtasında/masasında on iki (12) kuyu, iki (2) hazine ve kırk sekiz (48) taş vardır. Her kuyuda dörder taş bulunur. Her sporcunun kuyularındaki taşların toplamı yirmi dördtür. Yarışmaya başlamadan önce sporcular tarafından taşların tam olup olmadığı kontrol edilir. Amaç sporcuların sağında bulunan kendi hazinesine taşları toplayarak en fazla taşı biriktirmesi ve yaptığı hamlelerle rakipten daha fazla taş toplamasıdır.

c) Oyuna başlayan sporcu, kendi tarafındaki kuyulardan birini seçerek oradaki dört taşı alır. Bu taşları, rakibin de rahatça görebileceği şekilde tek ya da iki elle dağıtmaya başlar. Taş dağıtımı, saat yönünün tersine doğru (sağ tarafa doğru) yapılır. Taş dağıtımı, ilk olarak taşları aldığı kuyuya olmak üzere her kuyuya bir taş bırakılarak ilenir. Taşlar tamamen bitene kadar bu işlem devam eder.

ç) Hamle sırası gelen sporcu, istediği bir kuyudan taşları alıp hem taş aldığı kuyuya hem de sıralı kuyularına (sağa doğru) birer taş bırakarak ilerler.

d) Hamle yaparak taşları dağıtma aşamalarında sporcu, bir (1) dakika içinde hamlesini gerçekleştirmelidir. Süreyi aşan sporcunun hamle sırası, rakip sporcuya geçer.

e) Herhangi bir kuyusunda tek taş kalan ve bu kuyudan hamle yapmak isteyen sporcu, tek taşını, aldığı kuyunun hemen yanındaki (sağ) kuyuya taşıyabilir.

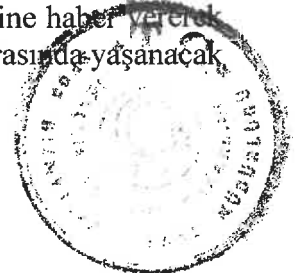
f) Hamle sırası gelen sporcu, seçtiği kuyusundan aldığı taşları sırasıyla önce kendi kuyularına ve ardından kendi hazinesine birer birer bırakır. Eğer elinde hâlâ taş kalmışsa, rakibinin kuyularına da sıralı olarak taş dağıtmaya devam eder. Rakibin kuyularının tamamına taş bıraktıktan sonra da taşı bitmeyen oyuncu, rakibinin hazinesine taş bırakmadan tekrar kendi kuyularına taş bırakmaya devam eder.

g) Sporcunun taş dağıtımı sırasında elindeki son taşın geldiği kuyuya/hazineye göre son taş kuralları uygulanır. Son taş kuralları;

1) Tekrar oynama kuralı: Sporcunun son taşı, kendi hazine bölmesine denk gelirse, bir kez daha oynama hakkı kazanır.

2) Boş kuyu kuralı: Sporcu, taşlarını dağıtırken elinde kalan son taş, kendi bölgesindeki boş bir kuyuya denk gelirse ve bu boş kuyunun tam karşısında, rakibe ait kuyuda taş bulunuyorsa, sporcu hem rakibin o kuyudaki tüm taşlarını alır hem de son taşı bıraktığı kendi boş kuyudaki taşı alarak hepsini hazinesine ekler. Ancak eğer karşıdaki kuyu boşsa, yani rakibin taşları yoksa, sporcu kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı da alamaz ve herhangi bir kazanç elde edemez. Her iki durumda da hamle tamamlanmış sayılır ve sıra rakip sporcuya geçer.

3) Çiftleme kuralı: Sporcunun elindeki son taş, rakibin kuyularından birine denk gelir ve bu taş o kuyudaki taşların sayısını çift yaparsa (örneğin 2, 4, 6, 8 gibi), o kuyudaki tüm taşlar hamleyi yapan sporcu tarafından alınır ve hazinesine eklenmiş olur. Çiftleme kuralı sırasında, sporcunun son taşı bıraktığı kuyuda taşların sayısı göz kararıyla net olarak belirlenemeyecek kadar fazlaysa, sporcu, rakibine haber vererek taşları kuyuda veya avuç içine alarak sayabilir. Taşların sayılması sırasında yaşanacak



olan anlaşmazlıkların önlenmesi için hakem çağrılır ve durum, hakem kararına bırakılarak kurallar gereği işlem yapılır.

ğ) Sporcu, hamle sırasında herhangi bir kuyudaki taşlara dokunursa, o kuyudaki taşlarla oynamak zorundadır. Dokunduğu kuyudan vazgeçip başka bir kuyuyu seçemez. Sporcu, hamle sırasında dokunduğu taşı oynamama konusunda direnir ya da oyunun kurallarına uygun bir hamle yapmazsa, rakibi durumu hakeme bildirir. Bu durumda hakem, ilgili sporcuya bir uyarı cezası verir.

h) Görme engelli sporcular kendi ya da rakip kuyulardaki taşları saymakta serbest oldukları gibi taşlardan herhangi birine dokunduğunda o taşları oynamak zorunda da değildir.

ı) Bir sporcu aynı tur içinde üçüncü kez uyarı cezası alırsa, o turu kaybetmiş sayılır. Ayrıca, bir tur boyunca aynı sporcunun bir veya birden fazla sette gerçekleşen kural dışı davranışlarının toplamı üçe ulaştığında, tur kaybı uygulanır.

i) Sporculardan birinin kendi tarafındaki tüm kuyular boş kaldığında, o oyun seti sona ermiş sayılır. Taşlarını ilk bitiren sporcu, rakibinin kuyularında kalan tüm taşları da alma hakkı kazanır. Bu taşların tamamı kendi hazinesine aktarılır.

j) Oyun seti sona erdiğinde, hakem her iki sporcunun hazinesinde biriken taşları sayar. Hangi sporcunun hazinesinde daha fazla taş varsa, o sporcu setin galibi ilan edilir.

k) Turnuva esnasında sporculardan birinin taşı kazara oyun alanının dışına çıkarsa, her iki sporcu da durumu derhal hakeme bildirmekle yükümlüdür. Oyun sahasının dışına çıkan taş ya da taşlar, yalnızca hakem tarafından oyuna geri yerleştirilir. Bu tür durumlarda sporcuya herhangi bir uyarı cezası uygulanmaz. Ancak taşın kasıtlı olarak dışarı atıldığının tespit edilmesi durumunda ilgili sporcuya, başhakem tarafından centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranmaktan ceza verilebilir.

l) Centilmenliğe aykırı ve sporcu etik kurallarını ihlal eden sporcular, hakem tarafından disiplin cezasına çarptırılır. Uygulanacak cezanın türü ve ağırlığı, sporcunun sergilediği davranışın niteliğine göre başhakem tarafından kararlaştırılır.

(7) Bir (1) set bittikten ve hakem gözetiminde hazinelerdeki taş sayıları gözetimli olarak kaydedildikten sonra bir sonraki sete geçilir. Üç (3) set tamamlandıktan sonra taşlar, oyuna başlama şemasına göre her kuyuya dört (4) taş gelecek şekilde sporcu tarafından yerleştirir.

a) Sonuçlar başhakem tarafından ilan edilir.

Hakem görevlendirme

MADDE 23- (1) Federasyonun tüm faaliyetleri için hakemler Federasyon Merkez Hakem Kurulu tarafından yetiştirilerek görevlendirilir.

(2) İl Müdürlüklerince organize edilen müsabakalar için ise hakemler, müsabakanın yapıldığı ilde yeterli sayı ve nitelikte hakem varsa İl Müdürlüğünce talep edilmesi hâlinde Federasyon Merkez Hakem Kurulu tarafından (yeterli sayıda hakem) görevlendirilir.

(3) Federasyonca tasdikli il faaliyet programı kapsamında, İl Müdürlüğü tarafından düzenlenen müsabakalarda görevlendirilen hakemlerin tüm masrafları İl Müdürlüğünce karşılanır.

Müsabaka hakemleri, görevleri ve kıyafetleri



MADDE 24- (1) Her müsabakada başhakem, orta hakem ve masa hakemi olmak üzere müsabakaya katılan sporcuların sayısına göre Federasyon Merkez Hakem Kurulu tarafından yeterli sayıda hakem görevlendirilir.

a) Başhakem: Sahanın en hâkim orta noktasında durur. Oyunun tüm idaresinden sorumludur.

1) Müsabaka başlama, bitiş, mola süresi ile neticesini ilan eder.

2) Müsabaka raporunu ilgili kurullara verir.

3) Müsabaka esnasında diğer hakemleri denetler ve uyumlu çalışmalarını sağlar.

4) Oyun esnasında oyun disiplinine aykırı hareket eden sporcularla ilgili karar için Federasyonumuz Disiplin Talimatı hükümlerini uygular.

5) Müsabaka içerisinde, gerek gördüğü takdirde (sağlık nedeni vb.) müsabakada görevli hakemlerin görev yerlerini değiştirebilir.

6) Müsabaka süresi içerisinde veya sonunda müsabaka yapan sporcuları, idarecileri, antrenörleri ile idarecilerin yapmış olduğu fiili sözlü saldırı veya ortamı karıştırmaya yönelik davranışları ile ilgili cezaları uygulayarak raporunda belirtir. Müsabaka sonu raporunu aynı gün içerisinde Federasyona veya müsabaka tertip kuruluna teslim eder. Cezanın uygulanmasına dair karar için Federasyon Disiplin Talimatı hükümleri uygulanır.

b) Orta Hakem: Başhakemin görevlendirdiği yerde, ayakta veya oturarak görev yapar,

1) Sporcuların ihtar veya müsabakadan elenme cezalarını Başhakeme bildirerek işler.

2) Masa hakemlerinin eşleşme listelerinin son kontrolünü yapar, imzalar ve Başhakeme teslim eder.

3) Müsabaka esnasında herhangi bir hakemde oluşabilecek olumsuzluk (öngörülme rahatsızlık, sakatlık vb.) durumlarda başhakeme bildirir ve başhakemin görevlendirmesiyle görev alır.

c) Masa Hakemi: Müsabaka başlamadan sporcuların kıyafetlerini, oyun araçlarını ve süre ölçüm araçlarını kontrol eder.

1) Başhakemden gelen kararları yorum yapmadan aynen işler.

2) Müsabaka başlamadan otuz dakika (30) önce idarecilerden müsabakaya katılacak sporcuların bulunduğu isim listesini, sporcu lisanslarını teslim alır ve müsabaka alanında kontrol ederek işler. Her iki sporcunun birbirlerine itirazlarının olup olmadığını karşılıklı tespit eder.

3) Sporcuların oyun aracı değişikliğini müsabaka cetveline işleyip kontrol takibini yapar.

4) Sporcuların alanın dışına çıkmamaları veya oyun masasını bırakmamaları için uyarıda bulunur. Alan veya masadan hakem gözetimi olmaksızın ayrılan sporcu, müsabakadan elenir.

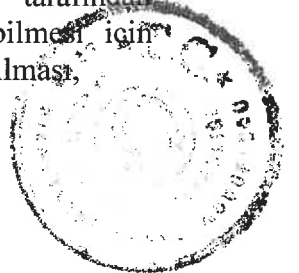
(2) Hakemler, Federasyon tarafından belirlenen kıyafetlerle yarışmaları yönetmek zorundadır.

Oyun hakemlerine yardımcı görevliler

MADDE 25- (1) Oyun hakemlerine yardımcı görevliler şunlardır;

a) Doktor veya sağlık memuru, emniyet görevlileri,

b) Müsabakanın başhakem, orta hakem ve masa hakemleri tarafından yürütülürken kontrol edilebilmesi, seyircinin müsabakayı takip edebilmesi için kameraya alınması ve sunucu tarafından sesli olarak oyun sürecinin aktarılması,



c) Müsabakalarda Federasyon tarafından gerekli görülmesi halinde psikolog ve stajyer psikologlar görevlendirilebilir.

Temsilciler

MADDE 26- (1) Müsabaka Tertip Kuruluna iştirak eder, Federasyonu temsil, organizasyonun yönetmelik ve talimat hükümlerine uygun olarak düzenlenmesini sağlar.

Gözlemciler

MADDE 27- (1) Federasyon faaliyet programında yer alan müsabakalarda bir Federasyon gözlemcisi görevlendirilir.

İtirazlar

MADDE 28- (1) İtirazlar;

a) Müsabaka öncesi, müsabaka esnasında ve sonrasında yapılan itirazlar başhakeme yapılır. Başhakemin incelemesi veya itiraza esas belgelerle birlikte müsabaka sonuç raporunda itirazı zikretmek kaydıyla itirazı müsabaka Tertip Kuruluna aynı gün içerisinde gönderir.

b) İtiraz ücreti her yıl Federasyon Yönetim Kurulu kararıyla belirlenir. İtiraz dilekçeleri, itiraz edilen her neden için ayrı ayrı verilmelidir ve her bir itiraz için ayrı ayrı belirlenen ücretin ödenmesi gerekir.

c) İtirazın haklı bulunması durumunda alınan itiraz ücretleri Tertip Kurulu tarafından spor kulübüne iade edilir.

ç) İtirazlar müsabaka süresi bitiminden sonra en geç otuz (30) dakika içinde yazılı olarak Müsabaka Başhakemine yapılır.

d) Müsabaka bitiminden otuz (30) dakika sonrasında ise; yapılan tüm itirazlar, itiraz ücretinin Federasyon hesabına yatırıldığını gösteren dekont ile yazılı olarak müsabaka bitiminden sonraki beş (5) iş günü içinde Federasyona yapılır.

e) İtirazında haksız olanların yatırdıkları ücretler Federasyona gelir olarak kaydedilir.

f) Kamera görüntüleri veya telefon görüntüleri ile resimlere dayanılarak yapılan itirazlar geçersizdir. Değerlendirilmeye alınmazlar. (Resmi olarak çekilen fotoğraf ve videolar hariç).

g) İl müsabakaları ile ilgili itirazlar müsabaka sonucu açıklandıktan sonra en geç bir (1) iş günü içerisinde Gençlik ve Spor İl Müdürlüğüne yapılır.

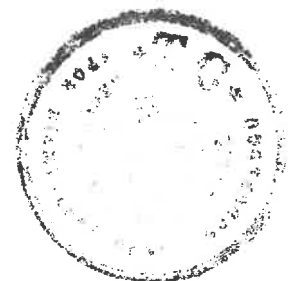
(2) Tüm itirazlarla ilgili son karar yetkisi Federasyona aittir.

Cezalar

MADDE 29- (1) Federasyon ve il müsabakalarında sporla bağdaşmayacak hâl veya harekette bulunan yönetici ve sporcu hakkında hakem raporu ile Federasyon Disiplin Talimatına göre işlem yapılır. (Resmi olarak çekilen fotoğraf ve videolar hariç).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM **Çeşitli ve Son Hükümler**

Yurt dışından gelecek sporcular



MADDE 30- (1) Yabancı uyruklu sporcuların lisans tescil işlemleri, bağlı bulundukları kulüpler aracılığıyla ilgili Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü üzerinden gerçekleştirilir. Kulübe bağlı olmayan yabancı uyruklu ferdi sporcular ise, herhangi bir Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü nezdinde lisans tescil işlemlerini yaptırmak suretiyle yarışmalara katılabilirler.

(2) Yurt dışında ikamet eden Türk vatandaşı sporcular, Türkiye’de düzenlenecek müsabakalara Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü aracılığıyla lisans tescil işlemlerini yaptırmaları halinde katılım sağlayabilirler.

Sorumluluk

MADDE 31- (1) Federasyon ve müsabaka tertip kurulları müsabakalardan önce, müsabaka sırasında ve müsabaka sonrasında, müsabakaya katılan sporcu, idareci ve seyircinin kendisine veya malına zarar verebilecek herhangi bir kaza ziyan veya sakatlıktan ötürü sorumlu tutulamazlar.

Temsil ve sunum amaçlı diğer faaliyetler

MADDE 32- (1) Mangala oyununun amacına yardımcı olacak eğitim esaslı diğer faaliyetlerde bulunulması, mangala oyununun dünyaya yayılması açısından çok önemli ve tabiidir.

(2) Yerel, ulusal ve uluslararası alanda mangala oyunu öğretim ve tekâmül kursları açılabilir.

(3) Yabancı uzman daveti ile ülkemizde kurslar tertip edilebilir.

(4) Örgün, yaygın ve sargın eğitimde mangala oyununun yaşatılarak korunması ve aktarılmasına yönelik faaliyetler düzenlenebilir.

(5) Kültürel ifadelerin çeşitliliği ve değerbilirliğiyle mangala oyununun kültürel miras olarak yazılı, sözlü ve görsel faaliyetlerde yer edinmesine dair çalışmalar yürütülebilir.

Talimatta yer almayan hususlar

MADDE 33- (1) Bu talimatta yer almayan ve uygulamada ortaya çıkabilecek eksiklikler ve aksaklıklarla ilgili karar verme ve düzenleme yetkisi Federasyon Yönetim Kurulu’na aittir.

Yürürlük

MADDE 34- (1) Bu Talimat, Bakanlığın internet sitesinde yayımlandığı tarihte yürürlüğe girer.

Yürütme

MADDE 35- (1) Bu Talimat hükümlerini Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyon Başkanı yürütür.

