

**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 çok uluslu 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.

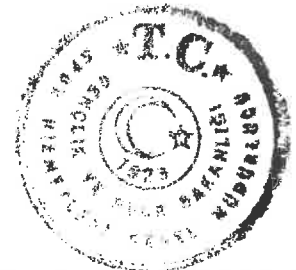
Dayanak

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;

- Bakan: Gençlik ve Spor Bakanını,
- Bakanlık: Gençlik ve Spor Bakanlığını,
- Başhakem: Müsabakanın başlatılması, yürütülmesi ve sonlandırılmasıyla sonuçların ilan edilmesini,
- Ceza kurulları: Federasyon Disiplin Kurulunu,
- Federasyon: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonunu,
- Federasyon başkanı: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Başkanını,
- Hazine: Mangala tahtasında her sporcunun sağında bulunan, taşları biriktirmek için kullanılan ve diğer kuyulardan ölçü olarak daha büyük olan kuyuyu,
- İl müdürlüğü: Gençlik ve Spor İl Müdürlüğünü,
- İl temsilcisi: Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu İl Spor Dalı Temsilcisini,
- İlçe müdürlüğü: Gençlik ve Spor İlçe Müdürlüğünü,
- 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 resmî 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

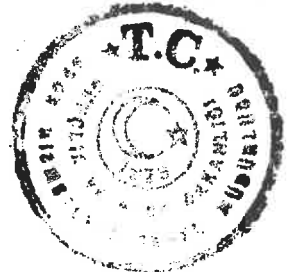
MADDE 5- (1) Müsabakalar her yıl 1 Ocak- 31 Aralık tarihleri arasında yapılır.

Müsabakalara katılım

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

Müsabakalara katılacak spor kulüpleri ve sporcular

- MADDE 7-** (1) Müsabakalarda yer alacak spor kulüplerinin ve sporcuların;
a) Spor kulüplerinin 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) Spor kulüplerinin ve ferdi sporcuların müsabakalar öncesinde Federasyon tarafından istenen tarihte İl Müdürlüğünden onaylı kafiye listelerini, Federasyona elektronik posta yoluyla göndermesi,
c) Bireysel katılacak sporcuların ferdi lisans, spor kulübü adına yarışacak sporcuların ise temsil edeceği spor kulübü adına lisanslı olması,
ç) Sporcuların lisanslarının yanında olması,
d) Müsabakanın yapıldığı yıla ait vizesi olmayan sporcular ile tescil edilmemiş spor kulüplerinin 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 hazır bulunmaları,



(2) Bu Talimat hükümleri ve yukarıdaki şartların yerine getirilmemesi hâlinde sporcu müsabakalara katılamaz. Kural ihlâli 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) Resmî müsabakaların dışında kalan ulusal ve uluslararası müsabakalardır.

2) Bu müsabakalar; spor kulüpleri, resmî 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 Bakanlık 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) Müsabakalar; katılımcı sayısı, kategori ve organizasyon süresi dikkate alınarak aşağıdaki iki (2) müsabaka usulünden biri veya her ikisi birden uygulanarak gerçekleştirilir.

a) Tek eleme sistemi;

1) Müsabakalar 2, 4, 8, 16, 32, 64 veya benzeri ideal rakamlardaki sporcu sayısı ile doğrudan eleme sistemi ile yapılır (yenilen sporcu elenir).

2) 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 yüksek numaralı sporculardan başlanarak eşleştirilir.

3) Eşleşmeler, kura sonucuna göre belirlenir ve her sporcuya masa numarası verilir.

4) Tek eleme usulünde yarı finalde mağlup olan sporcular, üçüncülük için yarışır. Kazanan üçüncü, kaybeden dördüncü olur. Ancak bir kategoride yalnızca üç



(3) sporcu varsa, eşleştirme ve müsabaka sistemi Teknik Kurulca belirlenir; üçüncülük ve sıralama bu karara göre ilan edilir.

5) Tek eleme sisteminde turu kazanan sporcu, bir üst tura geçmeye hak kazanır. Müsabakalarda tur sonundaki beraberlik hâlinde eşitliği bozmak amacıyla bir (1) ek set oynanır. Ek set süresi, müsabaka başlamadan önce Teknik Kurul tarafından belirlenir ve ilan edilir. Ek seti kazanan sporcu, turu kazanmış sayılır ve bir üst tura yükselir.

b) Swiss sistemi;

1) Bu sistemde sporcular, aldıkları puanlara göre her turda benzer performans düzeyindeki rakiplerle eşleştirilir.

2) Oynanacak tur sayısı, katılımcı sporcu sayısına göre Teknik Kurulda başhakem tarafından belirlenir ve müsabaka öncesinde ilan edilir. Tur sayısı belirlendikten sonra değiştirilemez.

3) İlk tur eşleştirmesi kura veya başlangıç sıralamasına göre yapılır. Sonraki turlarda eşleştirmeler, Swiss sistemi esas alınarak kurallara uygun şekilde yapılır.

4) Swiss sisteminde; galibiyet 1 puan, beraberlik 0,5 puan, mağlubiyet 0 puan şeklindedir.

5) Müsabakalar sonunda sıralama; toplam puan esas alınarak belirlenir. Swiss sistemi sonunda toplam puan eşitliği oluşması hâlinde, eşitlik sırası önce Buchholz puanı, sonra direkt karşılaşma sonucu, ardından taş farkı ve diğer reglaman kriterleri esas alınarak belirlenir.

(2) Müsabakalar normalde üç (3) set üzerinden oynanır ve ilk iki (2) seti kazanan sporcu turu kazanır; üçüncü set yalnızca ilk iki set berabere tamamlanırsa uygulanır. Bu kural hem Tek Eleme hem de Swiss Sistemi için geçerlidir. Teknik Kurul, organizasyon süresine bağlı olarak set sayısını 1 veya 3 olarak belirleyebilir.

(3) Setlerin tamamlanması durumunda puanlama hakem gözetiminde gerçekleştirilir ve sonuçlar müsabaka formatına göre değerlendirilir. Sporcular, bir sonraki tur başlama zamanına kadar müsabaka masasından ayrılabilir ancak bir sonraki tur başlamadan önce yapılacak olan anonsla masalarına dönmekle yükümlüdür.

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

(5) Geçerli bir mazereti olmaksızın kura listesinin açıklanmasından sonra müsabakaya katılmayan veya müsabakadan çekilen sporcu diskalifiye edilir.

Yaş kategorileri

MADDE 10- (1) Müsabakalar aşağıda belirlenen yaş seviyeleri arasında beş (5) kategoride düzenlenir;

a) Minikler: 9-10 yaş sporcular,

b) Yıldızlar: 11-14 yaş sporcular,

c) Gençler: 15-18 yaş sporcular,

ç) Büyükler: 19-39 yaş sporcular,

d) Veteranlar (Kıdemliler/Emektarlar): 40 yaş ve üzeri sporcular,

(2) 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, gerekli güvenlik önlemleri Federasyon tarafından alınır. Güvenlik personeli sayısı ve sağlık personelleri müsabakalara göre belirlenir.

c) Özel müsabakalar ile kurum, okul veya spor kulüpleri 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 oyun tablası 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 oyun tablası, 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 alır.

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 hâlinde müsabakaların ertelenmesine veya yapılacak 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) Müsabaka araçlarının tescili;

a) Müsabakalarda kullanılacak mangala oyun tablaları, 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 müsabaka araçlarının müsabakada kullanılmasını engelleme yetkisine sahiptir.

Birleşen ve isim değiştiren spor kulüpleri

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

(2) Resmî müsabaka fikstürleri açıklandıktan sonra gerçekleşen birleşmelerde ve isim değişikliklerinde, ilgili spor kulüplerinin sporcuları yeni spor kulübü 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.

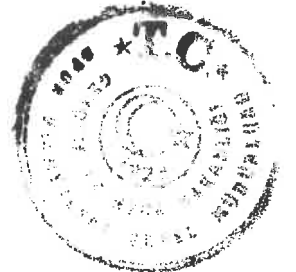
b) Müsabaka günü ortaya çıkan olumsuz hava koşulları, teknik aksaklıklar veya zorunlu haller nedeniyle müsabakanın ertelenmesine ilişkin karar, müsabakadan en az bir (1) saat öncesine kadar Tertip Kuruluna aittir; bu sürenin ardından müsabaka Başhakemine geçer.

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 sporcuya eşit süre verilmesi ile yürütülür.

a) Müsabaka, sporcuların üç (3) set oynaması ve toplamda bir (1) turu tamamlamasıyla gerçekleştirilir.



b) Her bir set için azami süre otuz (30) dakikadır. Her sporcuya bir set içerisinde on beş (15) dakika süre verilir. Diskalifiye hâllerinde set, süreye bakılmaksızın hakem kararıyla sona erdirilir.

c) Sporcular, müsabakada kendilerine ait olan on beş (15) dakikalık süreyi bir set içerisinde kullanabilir. Bir setteki kullanılmayan süre bir sonraki sete aktarılamaz.

ç) Sporcunun on beş (15) dakikalık bir (1) set süresine uymaması durumunda, taş sayıları dikkate alınmaksızın ilgili setten mağlup sayılır.

(2) Sporcuların müsabaka esnasındaki itirazları veya müsabakayı ilgilendiren hususlarda hakem, set süresini durdurabilir. Durdurulan süre, müsabaka süresine eklenmez ve müsabaka akışı, hakem gözetiminde devam eder.

Neticenin ilanı

MADDE 19- (1) Mangala müsabakası, bir sporcunun kuyusundaki tüm taşlar, hazinesinde toplanıncaya kadar sürdürülür.

(2) Müsabakada daha fazla taş kazanan ve dolayısıyla daha çok tur 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 ihlâli 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 çıkmaması,

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

c) Kendi spor kulübünde lisanslı olmayan veya vize süresi geçmiş sporcu oynatılması durumunda ve kendi spor 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 tur içerisinde üç (3) uyarı cezası alan sporcunun ilgili seti kaybetmiş sayılması,

f) Bir set sırasında sporcunun müsabakayı tamamlamadan kendisine tanınan azami on beş (15) dakikalık süresinin dolması hâlinde, ilgili setten mağlup sayılır. Bu durumda taş sayımı yapılmaz.

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

(2) Sporcu, idareci, antrenör ve yardımcıları müsabaka 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 bulunmadığına ilişkin



takdiri yarışmanın başlamasına kadar Federasyona, yarışma sırasında ise Federasyon Tertip Kuruluna aittir. Spor kulüplerinin anlaşmaları ile yarışma ertelenemez.

a) Ertelenen yarışmalar, erteleme sırasına göre yapılır.

Sporcu kıyafetleri ve müsabaka 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) Müsabaka araçlarının teçhizatı;

a) Mangala oyun tablası ve taşları, Federasyon tarafından belirlenen standart ölçü ve kalitede olmalıdır.

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

(3) Müsabaka araçlarının müsabakalarda yer alma şartları;

a) Müsabakaya katılan sporcuların müsabaka araçlarının uygunluğu; başhakemin görevlendireceği orta hakem tarafından müsabaka öncesinde kontrol edilir. Çatlak, kırık, eksik veya bozuk müsabaka aracı tespit edilirse orta hakem durumu başhakeme bildirir ve müsabaka 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, müsabakayı başlatır ve durdurur.

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

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

a) Sporcuların müsabakaya başlama sırası;

1) Swiss sisteminde; otomatik eşleştirme sırasına göre belirlenir.

2) Tek eleme sisteminde; ilk seti başlatacak sporcular, hakem tarafından yapılacak merkezî sağ-sol kurası ile belirlenir. Hakem, masalara karşıdan bakacak şekilde konumlanır ve sağ-sol kura sonucuna göre hakemin sağ veya sol tarafında kalan sporcular ilk sete başlar. İkinci sette rakip sporcu, üçüncü sette ise birinci sette müsabakaya başlayan sporcu müsabakaya başlar. Bir sporcunun iki set kazanması hâlinde müsabaka sona erer ve üçüncü set oynanmaz. Bu usul müsabakanın tamamında uygulanır.

b) Her oyun tablasında on iki (12) kuyu, iki (2) hazine ve kırk sekiz (48) taş vardır. Her kuyuda dörder taş bulunur. Her sporcunun kuyularındaki taşların toplamı yirmi dört (24)'tür. 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 (4) 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 taşların alındığı kuyuya olmak üzere her kuyuya bir taş bırakılarak yapılır. 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) Herhangi bir kuyusunda tek taş kalan ve bu kuyudan hamle yapmak isteyen sporcu, tek taşını, aldığı kuyunun hemen yanındaki (sağ) kuyuya taşıyabilir.

e) 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 sporcu, rakibinin hazinesine taş bırakmadan sıralı bir şekilde tekrar kendi kuyularına taş bırakmaya devam eder.

f) 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 hamle daha yapma 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 hamlesini yaptığı ve son taşı bıraktığı kendi kuyusundaki taşı alarak hepsini hazinesine ekler. Eğer sporcunun taş bıraktığı kuyunun karşısındaki kuyu boşsa, 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.

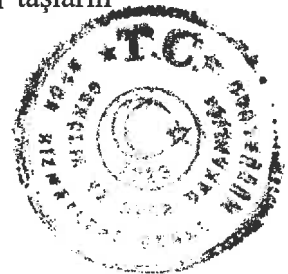
3) Çiftleme kuralı: Sporcunun elindeki son taşın, rakibin kuyularından birine denk gelmesi ve bu taşla birlikte söz konusu kuyudaki taş sayısının çift (2, 4, 6, 8 vb.) olması hâlinde, ilgili kuyudaki tüm taşlar hamleyi yapan sporcu tarafından alınarak hazinesine eklenir. Bu işlemden sonra hamle sırası rakip sporcuya geçer. (Çiftleme kuralının uygulanması sırasında, sporcunun son taşı bıraktığı kuyudaki taş sayısının net olarak belirlenememesi hâlinde, sporcu taşlara müdahale etmeden masa hakemini çağırır; kuyudaki taş sayısı hakem tarafından sayılarak tespit edilir).

g) 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 müsabakanın kurallarına uygun bir hamle yapmazsa, rakibi durumu masa hakemine bildirir. Bu durumda hakem, ilgili sporcuya bir uyarı cezası verir.

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

h) Bir sporcunun, aynı tur içerisinde (taşlara izinsiz müdahale, hamle sıra ihlâli, zaman ihlâli, rakibi etkilemeye yönelik davranışlar, masa düzenini bozmak, kuralları bilerek ihlâl etmek vb.) kural dışı davranışları nedeniyle üç (3) uyarı cezası alması hâlinde, taş sayısına bakılmaksızın ilgili turu kaybetmiş sayılır. Tur sonunda uyarı cezaları sıfırlanır ve sporcu, bir sonraki tura yeniden başlar.

1) Bir sette, sporculardan birinin kendi tarafındaki tüm kuyulardaki taşların bitmesi hâlinde müsabaka seti sona ermiş sayılır ve rakibin kuyularındaki taşların tamamı kendi hazinesine aktarılır.



i) Müsabaka seti sona erdiğinde, hakem her iki sporcunun hazinesinde biriken taşları sayar. Hazinesinde daha fazla taş bulunan sporcu, setin kazananı olarak ilan edilir. Üç (3) setten ikisini (2) daha fazla taş biriktirecek kazanan sporcu turun kazananı olarak ilan edilir. Taş sayılarının eşit olması hâlinde, eşitlik bozma usulleri uygulanır.

j) Turnuva esnasında sporculardan birinin taşı, kazara müsabaka alanının dışına çıkarsa, her iki sporcu da durumu derhal masa hakemine bildirmekle yükümlüdür. Müsabaka 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 atıldığına tespit edilmesi durumunda ilgili sporcuya, başhakem tarafından centilmenlik dışı ve sporcu ahlakına aykırı davranmaktan ceza verilebilir.

k) Centilmenliğe aykırı ve sporcu etik kurallarını ihlâl eden sporcular, hakem tarafından disiplin cezasına çarptırılır. Uygulanacak cezanın türü ve ağırlığı, sporcunun sergilediği davranışın niteliğine göre (hakeme hakaret, rakibe fiziksel temas, tehdit, kasıtlı taş fırlatma, ırkçı/ayırıcı söylem vb.) başhakem tarafından kararlaştırılır.

l) Bir set sona erdiğinde, hakem gözetiminde her iki sporcunun hazinesinde bulunan taş sayıları kaydedilir. Tur henüz tamamlanmamışsa bir sonraki sete geçilir. Her yeni setin başlangıcında, taşlar oyuna başlama şemasına uygun olarak, her kuyuya dört (4) taş gelecek şekilde hakem gözetiminde sporcular tarafından yerleştirilir. Bir sporcunun iki (2) seti kazanması hâlinde tur sona erer ve üçüncü set oynanmaz.

m) 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. Müsabakanın 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) Müsabaka esnasında, müsabaka disiplinine aykırı hareket eden sporcularla ilgili karar için Federasyonumuz Disiplin Talimatı hükümlerini uygular.

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

6) Müsabaka süresi içerisinde veya sonunda müsabaka yapan sporcuların, idarecilerin ve antrenörlerin 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 işletir.

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, müsabaka 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 müsabaka aracı değişikliğini müsabaka cetveline işleyip kontrol takibini yapar.

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

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

Müسابaka hakemlerine yardımcı görevliler

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

a) Doktor veya sağlık memuru, emniyet görevlileri,

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

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

Temsilciler

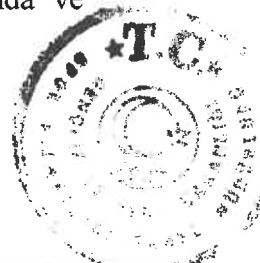
MADDE 26- (1) Müsabaka Tertip Kuruluna iştirak eder, Federasyonu temsil, organizasyonun yönetmelik ve talimat hükümlerine uygun olarak düzenlenmesini sağlar.

Gözlemciler

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

İtirazlar

MADDE 28- (1) İtirazlar; müsabaka öncesinde, müsabaka esnasında ve müsabaka sonrasında başhakeme yapılır.



a) Başhakem, itiraza ilişkin incelemesini ve itiraza esas belgeleri ekleyerek, itirazı müsabaka sonuç raporunda belirtmek kaydıyla aynı gün içerisinde müsabaka Tertip Kuruluna iletir.

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. Değerlendirmeye alınmazlar. (Resmî 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. (Resmî olarak çekilen fotoğraf ve videolar hariç).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM **Çeşitli ve Son Hükümler**

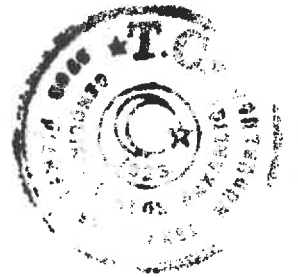
Yurt dışından gelecek sporcular

MADDE 30- (1) Yabancı uyruklu sporcuların lisans tescil işlemleri, bağlı buldukları spor kulüpleri aracılığıyla ilgili Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü üzerinden gerçekleştirilir. Bir spor kulübüne bağlı olmayan yabancı uyruklu ferdî 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 hâlinde katılım sağlayabilirler.

Sorumluluk

MADDE 31- (1) Federasyon ve müsabaka tertip kurulları müsabakalardan önce, müsabaka esnasında 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, görsel ve dijital 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.

Yürürlükten kaldırma

MADDE 34- (1) 05.12.2025 onay tarihli ve Gençlik ve Spor Bakanlığı Spor Hizmetleri Genel Müdürlüğü internet sitesinde yayımlanan Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Mangala Oyunu Müsabaka Talimatı yürürlükten kaldırılmıştır.

Yürürlük

MADDE 35- (1) Bu Talimat, Bakanlığın internet sitesinde yayımlandığı tarihte yürürlüğe girer.

Yürütme

MADDE 36- (1) Bu Talimat hükümlerini Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyon Başkanı yürütür.

