



**ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ
ПО МАНГАЛЕ**



Правила проведения соревнований по мангале.

I. Описание.

Мангала – интеллектуально-стратегическая игра турецкого народа. В нее играют два человека. На игровой доске находятся по шесть одинаковых лунок, расположенных в два ряда, которые вместе составляют 12 маленьких лунок, а также имеются накопительные большие лунки - хранилища, в которые игроки будут собирать камни. Игра «мангала» играется с 48 камнями.

Игра начинается с жеребьевки. Игроки распределяют все 48 камней по четыре штук в каждую из 12 лунок, накопительные лунки остаются пустыми. Шесть маленьких лунок на своей стороне доске является полем игрока, шесть лунок напротив соответственно является полем соперника. Игроки пытаются собрать как можно больше камней в своем хранилище. В игре побеждает тот, кто собирает больше всего камней.

II. Правила игры.

Играют два человека. В игре используется 48 одноцветных шаров диаметром 10-14 мм и доска, состоящая из 12 маленьких и 2 больших лунок. По 6 лунок расположены в два ряда друг против друга и по одной большой лунке сбоку с двух сторон. Большая лунка с левой стороны – лунка соперника. Большая лунка с правой стороны – лунка игрока, и используется в игре как лунка для сбора выигранных шаров и как маленькая лунка во время своего хода. Маленькие лунки нумеруются слева направо от одного до шести. Номера маленьких лунок используются для ведения записи партий.

В начальной позиции игроки располагают по 4 шара во все маленькие лунки, большие лунки пусты.

| | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | |
| 0 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 0 |
| | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | |

Право первого хода определяется жеребьевкой.

Игрок, делающий ход, забирает все шары из любой лунки, находящейся на своей стороне, и начиная с той же лунки раскладывает по одному шару в лунки против часовой стрелки. Нельзя перепрыгивать лунки или класть по две или более шаров в одну лунку. Если ход делается с лунки, где лежит только один шар, то шар ложится в следующую лунку, а лунка, с которой сделан ход, остается пустой. Каждый раз при попадании последнего шара в большую лунку, игрок должен делать ход. При выполнении хода игрок после шестой лунки на своей стороне кладет шар в свою большую лунку, затем в первую лунку соперника и так далее, а на стороне соперника после шестой лунки кладет в свою первую лунку и так далее.





Есть четыре способа выигрыша шаров:

1. если последний шар пришел в лунку на стороне соперника, и количество шаров в лунке оказалось четным, все шары снимаются и кладутся в большую лунку;

2. при выполнении хода доходя или проходя через свою большую лунку;

3. если последний шар приходит на свою сторону в пустую лунку, а в лунке напротив имеются шары, в независимости от количества, все шары в обеих лунках снимаются и кладутся в большую лунку, если лунка напротив пустая, то шар остается в игре;

4. если на стороне игрока заканчиваются шары, то все шары на стороне соперника снимаются им и игрок кладет их в свою большую лунку.

Для победы необходимо набрать в большую лунку больше 24 шаров. Ничья в партии засчитывается, если оба игрока набрали по 24 шара. За победу присуждается одно очко, за ничью полочка, за поражение ноль очков. После окончания партии при указании счета, необходимо указать количество набранных шаров соперниками. Например: 1 ⁽²⁶⁾ : 0 ⁽²²⁾. При определении победителей количество набранных шаров в проигранных партиях будут использоваться как дополнительный показатель.

Игроку за счет своего времени разрешается руками поправлять, брать в руки и считать шары не предупреждая соперника. При этом соперник не может обязать сделать ход с этой лунки. До выполнения хода, на стороне соперника разрешается только поправлять шары, и считать, не беря в руки.

Игрок или судья может обязать сделать ход, только если соперник взял в руку шары, оставив один шар, и положил шар в следующую лунку.

Соревнование проводится в лично-командном зачете.

Проведение соревнований в личном зачете по швейцарской системе, количество туров 5, 7 или 9, в зависимости от количества участников, согласно рейтинга Международной федерации игр манкала (IFMG).

Определение победителей в лично-командном зачете:

1. наибольшее количество очков;
2. личная встреча;
3. наибольшее количество набранных шаров в проигранных партиях;
4. коэффициент прогресс;
5. коэффициент Бухгольца;
6. коэффициент Бергера.

