



# Atlı oyun ve sporlar

M. TEKİN KOÇKAR

Ç

EVGÂN, Azerbaycan, İran, Irak ve Orta Asya'nın güney bölgelerinde çok sevilen ve son formunu MS binli yıllarda almış bir atlı takım oyunudur. Bâzı târihî kaynaklarda XII. yüzyılın ortalarında Bağdat'ta çevgân oyunlarının tertiplendiğinden söz edilir. Bilhassa Azerbaycan kültürü ve târihinde önemli bir yere sâhip olan çevgândan, Mevlâna Celaleddin Rûmî'nin Mesnevî'sinde, Nizâmî'nin Hüsrev ile Şirin'inde ve Dede Korkut hikâyelerinde sıkça bahsedilir. Firdevsî, Ömer Hayyam, Hâfız, Hüsrev Dehlevî, Nesimî ve Nevâî gibi şâirler, çevgânın seçkinliği, kahramanlığı ve yiğitliği simgeleyen bir oyun olduğundan şiirlerinde söz etmişlerdir.

Azerbaycan'da Örenkala'da yapılan arkeolojik kazılarda bu oyunla ilgili kalıntılara rastlanmıştır. Ayrıca Azerbaycan sanatında, özellikle minyatürlerde çevgân oyununa dâir birçok bilgi bulunur, metinlerde oyunun târif edildiği

görülmür. Meselâ Genceli Nizâmî'nin Şerefnâme adlı eserinde oyundan söz edilirken "çövkan" ya da "çoğan" sözcüğünün "ağaççık" olarak anlamlandırıldığı, oyuncuların ellerinde bulunan sopanın bu anlama geldiği belirtilir. Çevgân, XIX. yüzyıl sonlarına doğru Hindistan'a götürülmüş, İngilizler tarafından oyuna yeni kurallar eklenerek polo ortaya çıkmıştır. Çevgân, Rusya'da da oynanmaktadır. Günümüzde Tataristan'da birçok çevgân kulübü bulunmakta ve turnuvalar düzenlenmektedir.

Çevgân 75x150 m ilâ 100x200 m arasında değişen düz bir alanda oynanır. Oyuncu sayısı alanın büyüklüğüne göre 4 veya 6 olabilir. Her biri 15 dakikalık iki devre hâlinde oynanır; oyunda 10 dakikalık bir ara verilir. Kullanılan topun çapı 38-41 cm arasındadır. Oyun alanının iki yanında duran iki atlı hakem oyunu yönetir. Oyunda aslanan topun alanın iki kenar ortalarında bulunan kalelerden geçirilmesidir. Oyuncular, kurallara uymamaları durumunda iki

dakikalık cezâ alırlar. 2000'li yıllardan itibaren Azerbaycan Kültür ve Turizm Bakanlığı'nca ulusal spor olarak îlan edilen çevgânla ilgili her yıl çok sayıda turnuva düzenlenmekte; Şeki şehrinde düzenlenen turnuvalara Balakan, Zakatala, Kah, Şeki, Oğuz, Kebele, Ağcabedi, Ağstafa, Ağdam, Goranboy ve İsmayılı, Tovuz, Daşkesen, Berde, Yevlah, Göygöl bölgelerinden takımlar katılmaktadır. Azerbaycan'da oynanan çevgânda genellikle Karabağ, Deliboz ve Ahal-teke atları, İran'da Caspian (Hazar) ve İran yerli atları, Tataristan'da ise Karabağ ve Don atları kullanılmaktadır.

#### **BUZKAŞI (Kokpar, Kopkari, Ulak Tartış)**

Kazakistan, Afganistan ve diğer Orta Asya ülkelerinde çok sevilerek oynanan bir atlı oyundur. Sertlik içeren, güç ve dayanıklılık gerektiren oyun 20-30 m eninde 300-400 m uzunluğunda bir alanda oynanır. Amaç, buzağıyı (ya da oğlağı), oyun alanının ucundaki direklerin çevresinde dolaştırıp oyun alanı içi-



M. Farshchian, Çevgan.

F. A. Roubaud, Bir buzkaşı oyunu.



ne çizilmiş bir dâireye geri getirmektir. Çizilen bu dâireye “hallal” veya “adâlet çemberi”; oyunculara “çopendoz” adı verilir. Oyun buzkaşı hakeminin işâreti ile başlar. Dâirenin etrâfında sıralanmış olan biniciler, ortadaki buzağıyı ele geçirmek için harekete geçerler. Oyun süresi 15 dakîkadır; sürenin bitimine kadar buzağıyı dâireye en çok getiren takım oyunu kazanır. Berâberlik olduğunda oyun 15 dakîka daha uzatılır. Yine berâberlik olursa, her iki takımdan birer kişi tekrar 10 dakîka yarışlar. Dâireye buzağıyı ilk getiren binicinin takımı kazanmış olur.

Buzkaşı atları katı bir eğitime tâbi tutulmaktadır. Bu eğitim bir bakıma doğum öncesinden başlatılmaktadır. Yavrulayacak ata, güçlü bir yavru doğurması için, günde on ya da daha fazla yumurta yedirilerek özel beslenme uygulanır. Doğum sırasında annenin başında beklenilir ve yavru toprağa değdirilmeden kucaklanır. Tayın toprağa düşmesi inanişâ göre atın “kanatlarını kıracaktır.” Daha sonra tay üç yaşına gelinceye kadar kendi hâline bırakılır.

Tayın buzkaşı için iyi bir aday olabileceği düşünülüyorsa, sırtına eyer

vurulur, gem disiplini öğretilir, binicisini kabul etmeye alıştırılır. Ayağına asla nal vurulmaz. Böylece iki yıl geçer. At beş yaşına geldiğinde, sindirim sistemine yardımcı olmak için tuz, kilo kazandırmak için mısır ve kavun verilir. Oyun boyunca itişip kakışma sırasında, vücûdun ağırlığı bir üstünlük unsuru olmaktadır. Sıcak yaz günleri geldiğinde, hayvan geçireceği en acımasız sınamaya tâbi tutulur: At; sıcağa, toza, rüzgâra ve acıya dayanıklılık kazanması için gemi takılıp sırtına eyer vurularak bozkırda bir kazığa bağlanır, bir süre orada bekletilir. Bu işleme “kantar” denir. Kantarlanan at artık hazırdır. Cuma günlerinde, millî günlerde, evlenme ve sünnet törenlerinde buzkaşı oyunları düzenlenir. Buzkaşı oldukça tehlikeli bir spor olmasına rağmen birçok Afgan’a göre bir hayat tarzı, başarılı olmak için gereken iş birliği ve dayanışmanın tecrübe edildiği bir disiplindir. Buzkaşı ülkemizde, 1982 yılında Kırgızistan’dan göç ederek Van’ın Erciş ilçesi Ulupamir köyüne yerleşen Kırgız Türklerince düzenlenen Ulupamir Ayran Şenlikleri’nde oynanmaktadır.

#### AUDARISPAK (Attan düşürmece)

#### ve AT OMRAULASTIRU (At güreşi)

Kazakistan’da ve Kırgızistan’da sevilen bir oyundur. Oyunun amacı kural-lar içinde rakibi attan düşürmektir. Binicilerin rakiplerinin giysilerinden, başlarından, ayaklarından çekmesi ve kırbaç kullanması yasaktır. İki biçimde oynanır. İlkinde genişçe çim bir arâzide iki oyuncu 30 dakîka içinde birbirini attan düşürmeye çalışır. İlk 15 dakîka tamamlandığında oyuna 5 dakîka ara verilir. Kazanan, diğer bir kazananla karşılaşır. En sonuna kadar gidebilen oyuncu ödülü alır. Ancak bir oyunda verilen süre içinde eğer attan düşen olmazsa iki oyuncu da elenir (Artemenko ve Mandzyak, 2010: 27). Hakem oyunu ıslıkla veya düdük çalarak yönetir. Oyun sırasında atların eyeri sağlam olmalı, en az üç kemerle bağlanmalıdır. Biniciler spor bir giysi giymelidir.

İkincisi ise birkaç metre eninde ve yaklaşık 500 m uzunluğunda bir pistte oynanır. Başlangıç noktasından İtibâren pistin ortasına bir çizgi çekilir. Yarış bireysel olarak eleme usûlünde düzenlenebileceği gibi, takımlar hâlinde de düzenlenebilmektedir. Oyun hakemin başlangıç noktasından işâreti ile başlar.

İşâreti alan biniciler dört nala at sürerken binicilerden biri diğerinin dizginlerinden yakalayıp atı ve biniciyi kendi çizgisi tarafına geçirmeye, bitiş çizgisine kadar götürmeye çalışır. Bu arada atından düşen binici oyunu kaybeder. Böylece bitiş çizgisine kadar gidebilen binici oyunu kazanır. Biniciler oyun esnâsında yerel giysilerini giymek zorundadır; ayrıca kamçı, yüzük, toka, küpe, bilezik gibi, ata veya diğer biniciye zarar verebilecek eşyâ kullanmak yasaktır. Biniciler 18 yaşın üzerinde olmalıdır. Oyunu erkekler kendi aralarında, kadınlar da kendi aralarında oynayabilirler. Oyunda şiddete izin verilmez. Yâni vurma, tekmeleme gibi hareketler kesinlikle yasaktır. Binicilerin, rakiplerinin dizginlerini ve kemerlerini tutup çekmek sûretiyle hamle yapmaları serbesttir (Artemenko ve Mandzyak, 2010: 28).

At omraulaştırı, Kazakistan'da oynanan bir atlı oyundur. 10-15 m çapındaki bir dâire içinde atların göğüs göğüse mücadelesi ile yapılır. Oyunda 5-15 binici yarışabilir. Atının herhangi iki ayağı dâirenin dışına çıkan binici oyunu kaybeder. Oyun hakemin düdüğü ile başlar. Hakem oyundan çıkanları yine düdüğü ile oyunu durdurarak belirler. Oyunda kamçı yalnızca at üzerinde kullanılabilir. Diğer binicilere şiddet uygulamak yasaktır. Yarışan biniciler en az 18 yaşında olmalıdır. Oyun dâire içinde son binici kalıncaya kadar devam eder.

#### **KIZ KUU (Kız kovalamaca)**

Kazakistan ve Kırgızistan'da oynanan bir atlı oyundur. Târihi çok eskiye dayanan bu oyun, Kazak ve Kırgız halklarının yaratıcı hayal dünyâlarının ve mizah anlayışlarının bir ürünüdür. Düğün ve nişan merâsimlerinde çiftlerin güç ve uyumlarının sınanması amacıyla oynanır. Oyunun geleneksel işlevi günümüzde maalesef unutulmaya yüz tutmuştur; sâdece ulusal gün ve bayramlarda, festivallerde sergilenmektedir (Şegenbayev, 2015: 71).

Kız kuu oyununun eski Türklerde kız kaçırma âdetinden kaynaklandığı; orijin motifler taşıdığı, ilk olarak Yenisey bölgesinde MÖ III. ve II. yüzyıllarda Kırgız Türkleri tarafından kurulan "Ki-Ku" adındaki devlette görüldüğü etnografya, kültür ve spor târihçileri tarafından

aktarılmaktadır. Nişan merâsimlerinde oynanan kız kuunun günümüzde ilk Türk kültür havzalarının oluştuğu Güney Sibirya Türk halkları (Altay, Hakas, Tuva, Buryat, Şor, Başkırtlar vb) tarafından oynandığı tespit edilmiştir (Türkmen ve ark., 2005: 51).

Oyun için 300-500 m uzunluğundaki bir yarış alanı belirlenir. Alanın sonunda bir bayrak direği bulunur. Geleneksel giysilerini giyen bir genç kız ve delikanlı başlangıç noktasında yerlerini alırlar. Önce genç kız, ardından da delikanlı atlarını dört nala sürerler. Bayrak direğinin bulunduğu noktaya gelinceye kadar delikanlı kızı yakalayıp öpmeye, öptükten sonra bayrak direğinin etrafından dolaşarak başlangıç noktasına geri dönmeye çalışır. Eğer öpmekte başarısız olursa bu kez kız elindeki kırbaça bitiş çizgisine kadar onu kovalamaya başlar. Yakaladığı zaman da kırbaça delikanlıya vurmaya çalışır. Kızdan kırbaç yiyen delikanlı için büyük bir utanç söz konusudur.

Yapılan bâzı araştırmalara göre, kız ve kelin kuu oyununun üç değişik türde yapıldığı; bunlardan ilkinin nişan merâsimlerinde, ikincisinin özel ve yayla toylarıyla kırsal kesimlerin dînî ve millî bayramlarında, üçüncüsünün ise kurumsal mâhiyette oynandığı anlaşılmıştır. Bu üç tarzdan en yaygın olanı ise ikincisidir. Kendisine ve atına güvenen her erkek ve kadın oyuna katılabilir. Bu oyunda katı-

lımcı sayısında sınırlama yoktur. Sâdece kız kuuda kadın "tebetey" denen millî başlığı, erkek ise "cırgakşım" denen uzun çizmeyi giymek zorundadır. Kelin kuu için ise herhangi bir koşul bulunmamaktadır. Yalnız, oyunda ciddiyet olsun diye kelin kuuya katılan kadınlar başlarına "coolgtuu" denen millî giysiyi, erkekler de aynı şekilde millî bere/kalpakistan ve cırgakşım giyerler. Müsâbaka sonuçlanmadan diğer yarışmacılar sâhaya giremezler. Ayrıca bu müsâbakaların birinci turunda kız veya geline yakalanan erkekler altı ay hiçbir müsâbakada yarışamazlar. Delikanlılar yakaladıkları kızı öpme hakkına sâhiptir. Fakat bâzı kızlar yakalansa dahi kendini öptürmez. Bu durumda delikanlı, kalpağı veya eliyle kıza dokunur. Son 20-25 yıldır dokunma usûlü daha sık görülmektedir (Türkmen ve ark., 2005: 52).

#### **CIGITOVKA**

Cigitovka, en zor binicilik teknikleri içeren bir oyundur. Kafkasya halklarından Karaçay-Malkarlıların dilinde "cigit", yiğit - iyi binici anlamına gelir. Oyun bir anlamda târihsel kökeni MÖ 700'lü yıllarda bölgede yaşamış olan İskitlere kadar dayanan atlı bir akrobasi. Söz konusu târihî dönemlerde binicilerin eğitim amaçlı dört nala sürülen bir at üzerinde kaçmaya çalışan bir tavşanı mızrakla avlamak ya da eğilerek yerden bir nesneyi



Ünlü cigitovka oyuncusu Alibek Kantemirov ve oğulları.



almak gibi birtakım oyunlar oynadığı bilinmektedir. İskitlerin yaşamış olduğu Ön Asya ve Kafkasya'nın bazı bölgelerinde yapılan kazılarda, at üzerinde bu tür hareketleri yapabilmek için oluşturulmuş özel düzenekler bulunmuştur (Olsen, 1996:41).

Bugünkü cigitovkanın temeli Kafkas halklarının at binme ustalıklarına dayanır. Cigitovka; Rus Kuban, Don, Volga Kazaklarında ve diğer Kafkas halkları arasında (Adige-Abhaz, Karaçay-Balkar, Asetin, Dağıstan, Gürcü) uzun yıllar önce, çeşitli nedenlerle düzenlenen halk eğlencelerinin, özel günlerin (düğün, bayram gibi) önemli bir parçasıydı. Profesyonel cigitovka ise eski Rus sirklerinde ortaya çıkmıştır. Önceleri küçük bir pandomim gösterisi olarak yapılan cigitovka, XIX. yüzyılın sonlarına doğru sirklerin önemli bir bölümünü kapsar hâle gelmiştir. Bu gösterilerde ulusal ezgiler çalıyor, ulusal giysiler giyiliyordu.

Cigitovka gösterilerini yapan sanatçılar atlarında yumuşak eyerler kullanırlar. Bu eyerlerin üzerine yapılacak hareketlere uygun deriden parçalar tutturulmuştur ve bunlar sayesinde değişik akrobatik hareketler sergilenir. 1920'li

yıllardan itibaren gruplar ve takımlar hâlinde yapılmaya başlanan cigitovkada en az dört binici bulunur. Günümüzde yapılan cigitovkalar gösteri ve sportif amaçlı olmak üzere iki türdür.

Sportif cigitovka 10x3.60 m'lik bir parkurda yapılır. Zorluk derecelerine göre hareketler üçe bölünür. Birinci hareketler bir puanlıktır; at üzerinden yere atlamak, yerden atın üzerine sıçramak gibi. İkinci hareketler iki puanlıktır; eyer üzerinde makas hareketi yapmak ve atın üzerinden yere eğilerek halka almak gibi. Üçüncü hareketler üç puanlıktır; Ural dönüşü ve hedef vurma hareketleri (Gureviç ve Rogalev, 1991: 98).

Cigitovkada dört nala sürülen bir atın üzerindeki uygulanan hareketlerden bazıları şunlardır: at üzerinden tüfek ya da ok ile hedef vurma, yerden herhangi bir nesne alma (mendil, halka gibi), yerde yürüyen bir yayayı atın üzerine alma, atın üzerinden yere inerek tekrar atın üzerine binme, elindeki kılıç veya mızrak ile hedefe saplama, atı yere yatırma, yanında koşan diğer bir ata binme ya da binicili atın tergisine binme, iki veya üç atın üzerine grup olarak binme, dört nala koşan at üzerinde ayağa kalkma, atın

yan tarafında tek üzengide asılı kalma, ateş çemberinin içerisinden dört nala at ile geçme, dört nala koşan bir atın üzerinde amuda kalkma, dört nala koşan bir attan aşağı inerek tekrar ters olarak binme, dört nala koşan bir atın ağızlık ve başlığını çıkarma vb. (Sıtın, 1911:457). 1950'li yıllardan sonra SSCB çapında yapılan Cigitovka yarışmalarında 6 kez birincilik elde eden Kafkasya Oset kökenli Kantemirov İrbek Alibekoviç ve kardeşi Kantemirov Muhtarbek Alibekoviç bu alanda en ünlü cigitovka binicilerindedir. Babaları Kantemirov Alibek Tuzaroviç (1882 – 1975) ise XX. yüzyılın başlarında kurduğu "Alibek'in Atlıları" adlı sirkle büyük beğeni kazanmıştır.

### İSİNDİ

Gürcistan'a XII. yüzyılda altın çağını yaşatan kraliçe Tamara döneminden beri bilinen ve mızraklarla oynanan binicilik oyunudur. İsendi, oyunda mızrak yerine kullanılan sopanın adıdır. İki devreden oluşan oyun iki takım hâlinde yumuşak toprak ya da çim zemin üzerinde oynanır. Takımlardaki oyuncu sayısı oynanacak alanın büyüklüğüne göre tespit edilir. Oyun alanı genellikle 1-1.50 m

uzunluğunda 40-50 m enindedir. Oyun alanının her iki başında takımlar için ayrılmış 15 m'lik bir cezâ sâhası bulunur. Oyuncular cezâ sâhasına girmeden karşı takım oyuncularını ellerindeki sopaları atarak vurmaya çalışırlar.

İsindi, hafif yaralanmaların da olabileceği sert bir oyundur. Her oyuncunun elinde 1.50 m uzunluğunda, ucu kauçuk korumalı bir isindi bulunur. Oyun hakemin başlama işaretiyle başlar. İşâretle birlikte takımların birisinden ilk oyuncu dâvet edilir. Oyuncunun adı "çağırıcı"dır. Çağırıcı, karşı takımdan ilk oyuncu ile oyuna başlar. Çağırıcı, çağırıldığı oyuncuyu, dört nala sürdüğü atının üzerinden bütün gücüyle fırlattığı isindi ile vurmaya çalışır. Vurulan oyuncu oyun dışı kalır. Çağırıcı, karşı tarafın cezâ sâhasında bulunan bayrak dikili direğin etrâfından dolaşarak kendi alanına doğru dört nala at sürer. Kendi cezâ sâhasına vurulmadan ulaştığında ise oyunu kazanmış olur. Her oyuncu her devrede yalnızca bir kere isindi kullanma hakkına sâhiptir.

#### ATLI POLO

Polo dünyânın en hızlı top sporu olarak bilinir. Oyun, ilk hâliyle Pers ülkesinde MÖ VI. yüzyıldan itibaren, yaklaşık 2 bin yıl önce de Asya'da bulunan göçebe kabîlelerce oynanmıştır. Roma imparatorluğu döneminden bu yana bütün Asya'da bilinen bir oyundu ve genellikle hükümdârın muhâfızlığını yapan atlı süvârilerin ve ordunun seçkin birliklerinin eğitimi için oynanırdı. 100'er kişilik takımlar hâlinde oynanması ise oyunun bir savaş simülasyonu olarak uygulandığını gösterir. 1800'lü yıllarda İngilizlerin Hindistan'ı işgâli sırasında tanıdıkları ve çok sevdikleri bu oyun, zamanla İngiliz soyluları arasında yaygınlaşmış ve üzerine yeni kurallar eklenerek "polo" adıyla ünlenmiştir.

Polo, iki takım hâlinde oldukça hızlı bir tempoda oynanır. Hedef, plastikten veya ağaçtan yapılmış 10 cm çapındaki bir topa atın üzerinden sopalarla vurma sûretiyle topun karşı kaleye girmesini sağlamaktır. Oyun alanı yaklaşık 50x100 m (ABD) veya 1.18x1.82 m'dir (İngiltere). Takımlar 4-6 biniciden

oluşur. Takımda 2 ya da 4 hücum oyuncusuyla iki savunmacı bulunur. Oyun, her biri 7 dakikadan oluşan ve chukka (çukka) adı verilen devrelerden oluşur. Genellikle 6 devrede chukka oynanır. Chukka terimi yuvarlak, tekerlek, döngü anlamında Sanskritçe "chakra"dan gelir (Laffaye, 2009: 36).

Poloda hareketlerin çok seri, bu nedenle de binici ve atın mükemmel bir uyum içinde olması gerekir. Biniciler atın üzerinde yapacakları hızlı manevralarda ve sopayla topa vurmaları esnasında at üzerinde sağlam durmalıdır. Bu nedenle polo oyuncusunun çok iyi bir binici olması gerekir. Poloda kullanılan atlar için "polo pony" terimi kullanılır, ancak bu atlar normal yükseklikte atlardır. Cidagoları 1.45-1.60 m arasında değişir. Ağırlıkları 400-500 kg arasındadır. Polo atları dayanıklı, çevik ve manevra yeteneği yüksek atlardır. Atlar baskı altında sâkin olmalı, heyecanlanmamalıdır. Binicinin dizgin hareketleri ve yardımlarını iyi anlamalıdır. İyi eğitilmiş bir polo atı, binicinin topa hamlesini önceden hisseder ve ona %60-70 oranında yardımcı olur. Bir polo atının eğitimi 3 yaşında başlar, en az 6 ay sürer. Atın fiziksel olgunluğa erişmesi ise ortalama 6 yılı bulur. Herhangi bir kazâ ve sakatlanma yaşanmazsa bir polo atı 18-20 yıl kullanılabilir.

Oyun sırasında yorgun olan polo atları hemen değiştirilmelidir. Bunun için de her polo sporcusunun en az 2 atı bulunmalıdır. Bu sayı 8'e kadar çıkabilir. Atın yorgun olduğu anlaşıldığında chukka sırasında dahi at değiştirilebilir. Eğer aynı atı tekrar kullanmak gerekirse en az bir chukka beklenmesi gerekir.

Poloda takımlar kadın ya da erkek oyuncularından oluşabilir. Ellerinde "mallet" adı verilen ucu tokmaklı birer sopa bulunan oyuncuların her birinin özel bir pozisyonu, sorumluluk alanı vardır. Bir numara hücum pozisyonudur. Bu oyuncu topu önde tutmak ve gol atmak için güçlü bir fiziğe sâhip olmalıdır. Kaleye ulaşabilmek için rakip takım oyuncularını arkasına alarak onları saf dışı bırakabilmelidir. İki numaralı oyuncu, bir numaralı oyuncuya topu aktaran, oyunu görebilen,



Polo oyunu, seramik vazo. İran Senendec Müzesi.

taktik yeteneği iyi olan bir oyuncudur. Üç ve dört numaralı oyuncular savunma hattındadır ve rakip takım oyuncularını kendi alanlarından uzak tutmak ve topu ilerideki takım arkadaşlarına paslamakla görevlidirler. Poloda bütün oyuncular sağ ellerini kullanmalıdır.

Polo oyuncusu kendisini sert darbelerden korumak için donanımlı olmalıdır. Ayaklarında dizlerine kadar yükselen kalın çizme ve dizlikler bulunmalıdır. Koruyucu kask (tog) binicinin en önemli giyim malzemelerindedir. Beyaz binici pantolonunun üzerine uzak mesâfeden ayırt edilebilecek renklerde bir forma giyilmelidir. Opsiyonel donanımlar ise eldiven, koruma yeleği, bileklik, yüz maskesi ve kırbaçtır.

Günümüzde polo açık havada oynanıyorsa kullanılan top, yüksek etkili plastik malzemeden ve yaklaşık 10 cm çapında (eskiden bambu ya da söğüt kökünden yapılırdı), kapalı alanda oynanıyorsa deri kaplı, şişirilmiş ve 11.5 cm çapında olmalıdır. Topun ağırlığı ortalama 170-182 gr arasındadır. Çekiç



Tent pegging.

ya da tokmak benzeri polo sopası ise kompozit malzemeden yapılır. Tutamak yerine bileği kavrayacak biçimde kayış takılıdır. Uzunluğu ve ağırlığı oyuncunun isteğine ve atın yüksekliğine göre değişebilir. Tokmak başı 15 cm civârındadır ve topu iyi sektirebilmesi için uçlarına lastik tıpa takılıdır.

At donanımında polo eyeri denen rahat, derin oturulu ve yüksek yastıklı bir eyer kullanılır. Martingal kayışı kullanmak serbesttir. Daha rahat dengede durabilmek için geniş ve ağır tip üzenge kullanılır. Diğer oyuncularla yakın temasta yaralanmaları önlemek amacıyla atın yele ve kuyruğu özenle örülmeli ve kısaltılmalıdır. Burunsallık tercih edilmez. Geniş burun bandı ise atın yakın temasta korunması amacıyla takılır. Genellikle pelham ve çift dizginle sert bir kantarma kullanılır. Atların bacaklarını, eklem ve tendonlarını korumak amacıyla mutlaka bandaj ve getr kullanılmalıdır.

#### TENT PEGGING

Târîhi çok eskilere dayanan bir süvâ-

ri sporudur ve Uluslararası Binicilik Federasyonu tarafından resmî olarak tanınan 10 atlı spor disiplininin biridir. MÖ IV. yüzyıldan bu yana Asya'daki çeşitli uluslar, Güney Asya (Hindistan, Pakistan)'da yerli halklar tarafından oynandığı bilinmektedir. Daha sonraları Avrupa'da da yaygınlık kazanmıştır.

“Tent pegging” (Tentpecing), süvârilerin düşman kampına şafak öncesi sürpriz akınlar yaparak çadır direklerini yerinden çıkarmak ya da sökmek, böylelikle çadırları içinde uyuyanların üstüne devirerek hasar vermek ve kampta terör estirmek anlamında kullanılan bir terimdir. Ancak bir süvâri bölümünün böyle taktiklere başvurduğunu gösteren çok az târihsel kaynak vardır. Bu terim sınırlı olarak yer hedefleri olan bir atlı oyun için kullanılır. Daha geniş anlamda ise at sırtında sivri uçlu silâhlarla oynanan bütün atlı oyun sınıflarına tent pegging denir. Bu tür sporlar için “silâhlı binicilik yeteneği” terimi de kullanılmaktadır.

Oyunda dört nala at süren binicinin yerdeki küçük bir hedefi kılıç ya da mız-

rakla delmesi, alması ve taşınması gibi hareketler vardır. Sonradan bu oyuna cigitovkadan mızrak ucunu asılı bir hal-kadan geçirmeye çalışmak, bir platform üstünde duran ya da bir ipten sallanan bir limonu kesmeye ya da delmeye çalışmak, kukla mızraklamak, hedefe ok atmak gibi birtakım figür eklenmiştir. Yarışmayı düzenleyen organizasyon yarışmanın büyüklüğü ve hedef kompozisyonu; bir etapta yerleştirilmiş ardışık hedeflerin sayısı; kılıcın, mızrağın ya da yayın boyutları ve ağırlığı; her bir etabın tamamlanması için gereken minimum süre; hedefin vurulması, kesilmesi ya da taşınması gereken mesâfe gibi kuralları belirler.

Tent pegging günümüzde bütün dünyâda oynanmaktadır, ama özellikle Avustralya, Hindistan, İsrail, Umman, Birleşik Arap Emirlikleri, Pakistan, Güney Afrika, Kanada, ABD ve İngiltere'de popülerdir. Asya Olimpiyat Konseyi de 1982 yılında tent peggingi resmî spor olarak tanımıştır.

#### RODEO

Hayvanların markalanmak üzere toplanması anlamına gelen ve İspanyolca bir kelime olan rodeo; aynı zamanda bugün Güney, Orta ve Kuzey Amerika'da oynanan bir atlı sporun adıdır. Sürü çobanlığı gibi az gelirli ve uzun çalışma saatleri olan bir meslek grubu içinde doğan rodeo zamanla geleneksel bir karakter kazanmıştır. Kovboylar, gündelik hayatlarının bir parçası olan işlerini sportif bir eğlenceye dönüştürmüşlerdir. Kovboy (cowboy - atlı sığır çobanı) sözcüğü çeşitli ülkelerde şu isimlerle anılmaktadır: huaso (Şili), gaucho (Arjantin, Uruguay, Paraguay ve güney Brezilya), charro (Meksika), vaquero - vaqueiro (İspanya, Portekiz, California - ABD ve Meksika Kızılderilileri), el lazo (Panama), guajiro (Küba), llanero (Venezuela), morochuco (Peru - And dağları), piajeno (Peru - Lambayeque ve Piura bölgesi), chagras (Ekvador), jibaro (Porto Riko), paniolo (Hawaii). Avrupa'dan örnek olarak csikos (Macaristan) ve butteri (İtalya). Her ülkede farklı biçimlerle de olsa at ve sığırlarla oynanan bâzı oyunlar bulunmaktadır.

ABD'nin ilk sığır çobanları XVIII. yüzyılın ortalarından sonra Kaliforniya bölgesine gelip yerleşen İspanyol göçmenlerdi. Vaquerolar özellikle 1750 yılından başlayarak güneybatı ABD'de ve Meksika'nın kuzeyinde büyük çiftliklerde sığır yetiştirmeye başlamışlardı. Titiz, disiplinli ve uzun çalışma saatlerinin ardından dinlenmeye zaman bulabilen vaquerolar bu anlarda bile atlarının eğitimini ve sığır işlerini ihmal etmemeye çalışırlardı. Rodeonun kuralları, eğitim metotları ve rodeoda kullanılan at ve binici donanımları bu dönemdeki oyunlar sayesinde oluşmaya başlamıştır.

XIX. yüzyılın ortalarında yaşanan Meksika - Amerika savaşı (1846 - 1848) sonrasında Meksika mağlup olunca Meksikalılar Orta - Batı Amerika, Teksas ve Kaliforniya bölgesindeki büyük çiftlikleri terk etmek zorunda kaldılar. Savaşta büyük yararlılık gösteren vaquerolar ise halk kahramanları olarak geleneklerini sürdürdüler. Hemen arkasından gelen iç savaştan (1861-1865) sonra Amerika'nın batı bölgelerine göç başlayınca Meksikalıların terk ettikleri çiftliklere Amerikalılar el koydular. Büyük sığır ve yabanî at sürüleriyle ve çiftlik işleriyle baş edemeyince de vaqueroları atlı çoban olarak kirâladılar. Bir süre sonra Amerikalı çiftçiler vaquerolardan öğrendikleri binicilik deneyimlerini geliştirdiler. Doğudan gelen bu göçmenler vaquero sözcüğünü İngilizce söyleyemedikleri için "bukaroo" ismi kaldı. Günümüzde hâlâ ABD'nin batısındaki kovboylar için bu tâbir kullanılmaktadır.

1880 - 1920 yılları arasında kovboylar özellikle sığır yetiştiriciliğinde geleneksel binicilik yöntemlerini ve kendilerine mahsus yaşam tarzını oluşturdular. Bu dönemde filmlerde, çizgi romanlarda bilinenlerin aksine, oldukça genç, eğitimsiz olan ve az para kazanan kovboyların çok azı silâh taşırdı. Kovboylar sığır sürülerinin peşinde yarım kan atlara biner, bahar ve yaz aylarında hava nasıl olursa olsun açık alanda uyur, haftanın yedi günü günde 16 saate kadar çalışırlardı. Çalışma saatleri sonbahar ve kış aylarında azalır, ancak

ücretleri de düşerdi.

XX. yüzyılın başlarından itibaren sığır yetiştiriciliğinde modern tekniklerin uygulanması kovboyların sayısının azalmasına neden oldu. Bu arada kovboylar geleneksel çobanlığı bir oyun hâline getirmeyi başardılar. Böylece 1930'lu yıllardan bu yana profesyonel bir spor olarak kabul gören rodeo ortaya çıktı (LeCompte, 1985).

Rodeo temel olarak iki kategoride düzenlenir: Bir jüri tarafından puanlananlar; eysersiz at binme, eyerli at binme, boğa biniciliğı. Zaman tutularak puanlananlar; varil yarışı, kementle buzağı yakalama, kementle buzağı yakalama takım, kementle dana yakalama, dana güreşi.

**Eysersiz at binme** Hem binicinin hem de sıçrayan atın performansına göre puanlama yapılır. Tek elle tutunulan 8 sâniyelik bir yarıştır. Binici, atın sıçrama hareketine uyumlu olarak parmakları dışa dönük şekilde olan ayaklarını ritmik hareketlerle oynatıp vücudunun üst kısmını kontrolü altında tutmaya çalışır ve böylece puan toplar. Birçok kovboy, eysersiz at binmenin, rodeodaki en zor yarış olduğunu düşünür. Ayrıca

rodeoda sakatlıkların en çok yaşandığı kategori budur. Eysersiz vahşî atların gücü asla hafife alınmaz, buna meydan okumanın bedeli oldukça ağır olabilir. Zira ortalama ağırlığı 400-600 kg olan bir atın sıçrayışı sırasındaki itme kuvveti yaklaşık 1.5 tonu bulabilir. Binici eysersiz atın üstünde kalabilmek için Profesyonel Rodeo Kovboyları Derneği'nin güvenlik kurallarına uygun olarak yapılmış deri bir donanım kullanır. Bu donanım, kayışın üstüne bağlı bir çanta sapına benzer, atın omuzlarının üstüne yerleştirilir ve bir kolanla sâbitlenir. Vahşî at binicisiyle birlikte kanaldan fırladığında, binicinin her iki mahmuzu da -ilk fırlama hareketinden atın ayakları yeniden yere basana kadar- atın omuzlarına değecek şekilde durmalıdır. Buna "atı belirlemek-işâretlemek" (marking out) denir. Eğer kovboy bunu yapmazsa diskalifiye olur. Vahşî at sıçradığında binici dizlerini yukarı çeker, mahmuzlarını atın omuzlarında yuvarlar. At yere indiğinde, kovboy bacaklarını düzleştirir, mahmuzlarını atın omuzlarının hizâsındaki yerine geri götürür, bir sonraki sıçrayış için hazırlanır. İyi bir biniş ve para kazandıracak bir puan



Rodeo, eyerli vahşî at binme.





almak için binicinin mahmuzlama tekniği önemlidir.

**Eyerli vahşî at binme** Rodeonun klasik yarışı olarak bilinir. Bir önceki oyun gibi değerlendirilir; ancak bunda, diskalifiye olmamak için “üzengiyi kaybetmemek” ya da “atın dizginlerini düşürmemek” gibi ek kurallar vardır. Kovboy, eyer ve dizgin nedeniyle atın üstünde farklı şekilde oturur ve mahmuzlama hareketi atın omuz bölgesini kapsar. Eyerli vahşî atlar genellikle eyersiz atlardan biraz daha ağırdır, daha ağır ve güçlü sıçrayışlar yaparlar. Bu kategori gücün yanında stil, zarâfet ve zamanlama becerisi de ister. Birçok kovboy, rodeoda eyerli vahşî at binmenin en zor yarış türü olduğunu düşünür.

Vahşî at binicisinin yaptığı her bir hareket atın hareketiyle uyumlu olmalıdır. Binicinin amacı, eyersiz binicilerin aksine daha akıcı bir biniş sağlamaktır. Eyerli vahşî at binmede de binicinin kайдan ilk çıkış ânında atı işaretlemesi gerekir. İlk sıçrayış esnâsında binici her iki topuğunu atın omuz hizâsının üstüne ata temas edecek şekilde kaldırmalıdır. Eğer binici işaretleme yapamazsa puan alamaz. Eyersiz at binicisinin atın üzerinde tutunacağı düzenden söz etmiştik. Eyerli at binicisi ise yalnızca atın dizginine bağlı olan kalın yulara

tutunabilir. Sâdece bir elini kullanabilen binici eyerinde sıkıca oturmaya çalışır. Eğer atın bir yerine ya da kendi vücuduna eliyle temas ederse diskalifiye olur. Jüri atın sıçrama hareketini, binicinin atı kontrol edişini ve mahmuzlama hareketini puanlar. Atın sıçrama yeteneği doğal olarak puanlama sistemine dâhil olsa da, yumuşak, ritmik bir biniş, vahşî, kontrolsüz bir binişten daha çok puan getirir.

#### **PUSHBALL (Hoofball)**

1891 yılında Newton-Massachusetts’de M. G. Crane tarafından bir takım oyunu olarak îcat edilmiştir. İngiltere’deki ilk düzenli oyunlar ise 1902 yılında 8’er kişiden oluşan takımlar hâlinde Crystal Palace’da oynanmıştır. İlk atlı top oyunu 1902 yılında New York’ta, Durlands Binicilik Akademisi’nde tanıtılmış ve oyun ilk kez İngiltere’de askerî bir turnuvanın programına alınmıştır. Son yıllarda Avrupa ve ABD’de birçok binicilik kulübü tarafından oynanmaktadır. Hoofball adıyla da anılan bu eğlenceli spor, birçok binicilik takımı için keyifli bir eğitim metodu olarak da kullanılmaktadır.

Pushball, genellikle 128x45.7 m’lik orta çizgi ile iki bölüme ayrılmış bir alan üzerinde iki takım tarafından oynanan

atlı bir top oyunudur. Top 0.8-2.5 kg ağırlığında ve kullanılan atların cidago yüksekliklerine bağlı olarak ortalama 80 cm-1.20 m. çapındadır. Oyuncu sayısı değişmekle birlikte iki hücum, iki savunma oyuncusundan oluşan dörder atlı binici takımlarda yer alabilir. Pushball, 10’ar dakikalık iki ya da dört devrede oynanır. Oyun, hakemin topu orta noktaya doğru yuvarlamasıyla başlar. Binici topu atın göğsü ya da ayakları yardımıyla sürerek kaleye doğru ilerletmeye çalışır. Topun tamâmının kale çizgisini geçmesi bir gol sayılır. Her golden sonra hakem topu orta noktaya tekrar getirir. Her devreden sonra takımlar alan değiştirirler.

Binici, takım formasını içeren gömlek, koruma yeleği ve diğer aksesuarların yanı sıra tok giymek zorundadır. At için kamçı kullanılabilir. Ancak kamçının diğer binicilere isâbet etmemesi gerekir. Atın ağızlığı, atı yormayacak biçimde olmalıdır. At donanımında diğer binicileri rahatsız edecek fazlalıklar bulunmamalıdır. Martingal takılmaz. Biniciler her zaman hakemlerin uyarılarına uymak zorundadırlar. Atının hâkimiyetini kaybeden oyuncu devre bitene kadar oyuna giremez. Penaltı, gol, devre bitişi veya başlangıcı bir düdük yardımıyla duyurur. Hakem oyuncuların farklı olarak görülebilir renkte bir giysi giymek durumundadır. Bu oyunu oynamadan önce at ve binici mutlaka topla antrenman yapmalıdır. Oyun top sürme eğitimi almamış bir atla kesinlikle oynanamaz.

#### **HORSEBALL (Pato)**

Uluslararası Atlı Sporlar Federasyonu tarafından resmî olarak tanınan on disiplinden biridir. Bu spor ilk olarak “Pato” adıyla 1700’lerin başlarında Arjantin’de ortaya çıkmıştır. İlk dönemlerde oyuncular arasındaki yüksek ölüm oranı 1790’da oyunun yasaklanmasına neden olmuştur.

1941’de Arjantin’de “Pato Federasyonu” kurulur, 1953’te ise pato Arjantin’in ulusal oyunu ilan edilir. Pato adı, o dönemler altı tutaçlı top yerine canlı bir ördeğin kullanılmasından ileri gelmektedir. 1930’da oyunun bugün

de geçerli olan kuralları düzenlenir ve oyunda canlı hayvan kullanılması yasaklanır. Oyun yeni hâliyle Avrupa ile deniz aşırı ülkelere yayılır. Günümüzde Uluslararası Horseball Federasyonu'nun 11 üyesi vardır ve üçü Avrupa dışındadır. Federasyon tarafından düzenlenmiş birçok uluslararası yarışma vardır.

Horseball, 3'er ya da 6'şar biniciden oluşan iki takım hâlinde oynanır. Biniciler topu elle tutarak arka arkaya en az üç pastan sonra basket potasına benzer fileli bir halkanın içinden geçirmeye çalışırlar. Topu halkadan en çok geçiren takım maçı kazanır. Horseball oyunu için pony atlar kullanılır. Atlar için uygun eyer ve martingal kayışı gerekir. Bir göğüs kuşağı ise topu alırken eyeri daha sâbit hâle getirir. Atların dört bacağı da yüksek getri ve bandajlarla korunmalıdır. Horseball oyuncuları, takımlarının renginde bir forma, beyaz kask giyer ve normal binici aksesuarları kullanırlar. Diğer oyuncularla çarpışma anında binicinin kendisini koruması amacıyla dizlik ve dirseklik takması zorunludur. Oyunda kullanılan top özel olarak yapılmış, ayarlanabilir kayıştan tutacaklarla desteklenmiştir. Bu kayışlar topu yerden almaya yarar. Topta altı adet tutma yeri bulunur.

Resmî bir saha 20x60 ya da 30x75 m boyutlarındadır. Ancak oyun herhangi bir biniş alanında ya da manejde de oynanabilir. Oyun alanının kısa kenarları kapalı olmalı, atların geçişine izin vermemelidir. Uzun kenarlar kolayca geçilebilir olmalıdır. İç mekânda zemin temiz olmalı ve çitler ya da binicilik egzersiz malzemeleri bulunmamalıdır.

Potalar 1 m çapında demirden yapılmış çemberlerdir. Yerden 4.5 m yükseklikte dikey olarak asılıdır. Çembere bağlanan bir ağ ile topun oyun alanına geri dönmesi, oyun alanının dışına çıkmaması sağlanır. Oyun için gerekli diğer malzemeler, sayı tahtası, ses sistemi, hakem sandalyesi, hakem bayrağı şeklinde sıralanabilir.

### PASOLA

Pasola, Endonezya'nın Sumba adasında geleneksel bir festivalde oynanan ciride benzer bir oyundur. Her şubat ayında



Pasola.

Lamboaya ve Kodi bölgelerinde başlayan festival, mart ayında Wanokaka'da daha sonra da diğer köy ve bölgelerde sırayla düzenlenir. Pasola festivalleri adanın yerli kabîleleri olan Kabisu ve Paraingula halkı ve çeşitli ülkelerden gelen turistler tarafından büyük bir ilgiyle izlenmektedir.

Pasola sözcüğü, binicilerin birbirlerine fırlatmak için kullandıkları sopanın adı olan "sola" veya "hola"dan türemiştir. Kesin bilgi olmasa da pasolanın adada 600 yıldır oynandığı tahmin edilmektedir. Adada yaşayan kabîleler arasında meydana gelen anlaşmazlıkların çözülmesi için yılın belli dönemlerinde bir araya gelinerek pasola turnuvalarının düzenlendiği düşünülmektedir. Pasola festivallerinde sıkça ağır yaralanmalar ve ölümler görülebilmektedir. Kabîleler açısından Nyale ritüelinin (deniz solucanı toplama) son aşaması olan pasolada kan dökmek, âdeta onur ve kahramanlığın bir simgesidir. Bu da pasolanın Latince deyimile "bellum pacifum" (oyunlar üzerinden barışçıl savaş) olduğu anlamına gelir. Barışçıl savaşlarda rakipler arasında kan dökülmesi normaldir. Dolayısıyla atılan "hola"lar yüzünden yaşanan ölümler herhangi bir düşmanlığa neden olmaz.

Hatta Pasola oyunlarında dökülen kanların pasolayı düzenleyenlerin iyi bir hasat alması için toprağı beslediğine inanılır. 🐾

### KAYNAKÇA

- ❶ Artemenko, O., Mandzyak, A., *Ensiklopediya traditsionnih vidov borbi narodov mira (The World Encyclopedia of Wrestling)*, Minsk, 2010.
- ❷ Chávez, O., *La Charrería Breviario del deporte nacional*, Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de México, Toluca de Lerdo, 2014.
- ❸ Çiftçi, S., "Uşak'ta Atlı Cirit Sporu ve Cirit Kültürü", *Millî Folklor Dergisi*, yıl: 23, sayı: 89, 2011.
- ❹ Gilbert, C., Anthony, D., *Cowboys – Vaqueros Origins of the First American Cowboys*, 2018, <http://www.nmhclp.org/B>
- ❺ Gureviç, D. Y., Rogalev, G. T., *Slovar-Spravočnik Po Konevodstvu i Konnomu Sportu*, Posagropromizdat, Moskva, 1991.
- ❻ Laffaye, H. A., *The Evolution of Polo*, McFarland & Company, Inc., Jefferson, North Carolina, 2009.
- ❼ Le Compte, M. L., "The Hispanic Influence on the History of Rodeo (1823 – 1922)", *Journal of Sport History*, vol. 12, No: 1, Spring, 1985.
- ❽ Mayores, C., *Reglamento De Competencias Categoría Infantil Dientes De Leche, Categoría Infantil "A", Categoría Infantil "B" Y Charros Mayores*, "Charrería, Tradición Ecuéstrea En México" Patrimonio Cultural Inmaterial De La Humanidad, 2017.
- ❾ Olsen, S. L., *Horses Through Time, Horse Hunters of the Ice Age*, Boulder, CO: Roberts Rinehart Publishers for Carnegie Museum of Natural History, 1996.
- ❿ Şegenbayev, N., *Razvitiye Sistemî Fiziçeskogo Vospitaniyaşkolnikovna Osnove Kazahskih Nasionalnih Igr*, Kurgan-Tübinskiy Gosudarstvenniy Universitet İm. Nosira Husrava, Kurgan-Tübe, 2015.
- ⓫ Tunç, İ., *Buzkaşı ya da Oğlak Kapmaca: Ruhun Trans Hali*, <http://gezegenismet.blogspot.com>, Temmuz, 2009.
- ⓬ Türkmen, M., İmamoğlu, O., Türkmen, L., "Dünden Bugüne Türkler'de Kız ve Kelin Kovuu Oyunu", *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi*, c. 6, sayı: 1, 2005.