



**T.C.
BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR
ANABİLİM DALI**

**DÜNYA ETNOSPOR KONFEDERASYONU
GELENEKSEL SPORLARIN KÜRESEL CANLANIŞI**

Ozan PEKTAŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi İhsan KUYULU**

BİNGÖL-2025



**T.C.
BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR
ANABİLİM DALI**

**DÜNYA ETNOSPOR KONFEDERASYONU
GELENEKSEL SPORLARIN KÜRESEL CANLANIŞI**

Ozan PEKTAŞ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi İhsan KUYULU**

BİNGÖL-2025

KABUL VE ONAY SAYFASI

T.C. Bingöl Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi Ozan PEKTAŞ Tarafından hazırlanan “*Dünya Etnospor Konfederasyonu: Geleneksel Sporların Küresel Canlanması*” başlıklı tez, Bingöl Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddeler uyarınca aşağıdaki jüri üyeleri tarafından bilimsel kalite ve içerik açısından değerlendirilerek “**Yüksek Lisans Tezi**” olarak kabul edilmiştir.

Tez savunma tarihi: /.../.....

Jüri Bilgileri:

S.No	Unvan, Adı- Soyadı	Üniversitesi	İmza
1			
2			
3			
4			
5			

ONAY:

Bu tez Bingöl Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu’nun ,...../...../..... tarih ve sayılı kararıyla onaylanmıştır.

,...../...../.....

Prof. Dr. Erdal KAYGUSUZOĞLU
Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

T.C.
BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bingöl Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım “Dünya *Etnospor Konfederasyonu: Geleneksel Sporların Küresel Canlanması*” başlıklı “**Yüksek Lisans**” tezimin içindeki bütün bilgi, veri, doküman, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kuralları içerisinde elde ettiğimi, kullandığım bütün kaynakları atıf yaparak belirttiğimi, elde edilen verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı, maddi ve manevi desteği olan tüm kurum / kuruluş ve kişileri belirttiğimi, burada sunduğum verileri unvan almak amacıyla daha önce hiçbir şekilde kullanmadığımı ve bu çalışmanın özgün olduğunu **beyan ederim.**

Beyan edilen bilgilerin doğru olduğunu, aksi halde doğacak hukuki sorumlulukları kabul ettiğimi bildiririm.

.../.../2025

Ozan PEKTAŞ

Öğrenci

TEŞEKKÜR

Öncelikle yüksek lisans eğitimim sürecince birlikte birçok araştırma yapma fırsatı sunan ve tez hazırlık süresince; bana her konuda yardımlarını esirgemeyen, yönlendirip ve destekleyen, bir danışmandan daha fazlası olan ve kendime her zaman örnek alacağım sayın Dr. Öğr. Üyesi İhsan KUYULU'ya ve yüksek lisans ders hocalarıma en içten duygularıyla teşekkür ederim.

Ayrıca yaşamımda önemli yeri olan Ülkü Duru KILIÇ'a teşekkür ediyorum.

Ozan PEKTAŞ

BİNGÖL- 2025

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY SAYFASI.....	i
ETİK BEYAN	ii
TEŞEKKÜR	iii
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ	vi
TABLO VE ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
ÖZET	ix
ABSTRACT.....	x
1.GİRİŞ	1
2.GENEL BİLGİLER.....	4
2.1. Geçmişten Günümüze Türklerin Yapmış Oldukları Bedensel Faaliyet/Sporlar ...	4
2.1.1. Orta Asya’da Yapılan Faaliyetler	4
2.1.1.1. Güreş	4
2.1.1.2. Çöğen/Çevgan/Polo	5
2.1.1.3. Tepük	5
2.1.1.4. Gökbörü	6
2.1.1.5. Beyge	7
2.1.1.6. Kızbörü	8
2.1.1.7. Seğırtme	8
2.1.2. Selçuklularda Bedensel Faaliyetler	9
2.1.3. Osmanlılarda Bedensel Faaliyetler	9
2.1.4. Türkiye Cumhuriyeti Döneminde Bedensel Faaliyetler	10
2.2. Dünya Etnospor Konfederasyonu	10
2.2.1. Etnosporlar	17
2.2.2.1. Kokpar/Kok-Boru	17
2.2.2.2. Tskhenburti	18
2.2.2.3. Alysh	19
2.2.2.4. İsindi	20
2.2.2.5. Aba Güreşi	21
2.2.2.6. Rahvan Binicilik	23
2.2.2.7. Aşık Oyunu	25
2.2.2.8. Belboğlı Kuraş	27
2.2.2.9. Kuşak Güreşi.....	27
2.2.2.10. Atlı Cirit	29
2.2.2.11. Kabakhi	30
2.2.2.12. Mangala	31
2.2.2.13. Marula	32
2.2.2.14. Mas Güreşi	33
2.2.2.15. Atlı Okçuluk	34
2.2.2.16. Yağlı Güreş	35
2.2.2.17. Oina	36
2.2.2.18. Pato	37
2.2.2.19. Pencak Silat.....	38
2.2.2.20. P’urhepecha Ball	38

2.2.2.21.Yaya Okçuluğu	39
2.2.2.22.Ristynes.....	40
2.2.2.23.Şalvar Güreşi.....	40
2.2.2.24.Ssireum	41
2.2.2.25.Tent Pegging	41
2.2.2.26.Ulama.....	42
2.2.2.27.Yabusame.....	43
2.2.2.28.Şahincilik	44
2.2.2.29. Kuilichi Chanakua	45
2.2.2.30.Jun-Jun	45
2.2.2.31.Gyulesh	46
2.2.2.32.Bocce	47
2.2.2. Etnospor Kültür Festivali.....	48
2.2.3. Dünya Etnospor Konfederasyonu ve Dünya Göçebe Oyunları.....	48
2.2.4. Dünya Etnospor Konfederasyonu ve Milli Eğitim Bakanlığı.....	49
3.SONUÇ VE ÖNERİLER.....	50
KAYNAKÇA.....	52
ÖZGEÇMİŞ	55

SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ

MEB	:	Milli Eğitim Bakanlığı
DEK	:	Dünya Etnospor Konfederasyonu
GSGM	:	Gençlik ve Spor Bakanlığı
YÖK	:	Yükseköğretim Kurulu

TABLO VE ŞEKİLLER DİZİNİ

	Sayfa
Şekil 2.2.1. Dünya Etnospor Konfederasyonu Yönetim Kurulu.....	13
Şekil 2.2.2. Dünya Etnospor Konfederasyonu Kurumsal Üyeleri..	14
Şekil 2.2.1.1. Kokpar oyunu..	17
Şekil 2.2.1.2. Tskhenburti oyunu ..	18
Şekil 2.2.1.3. Alysh.....	19
Şekil 2.2.1.4. İsindi.	20
Şekil 2.2.1.5. Aba Güreşi.	22
Şekil 2.2.1.6. Rahvan Binicilik	23
Şekil 2.2.1.7. Aşık Oyunu.....	25
Şekil 2.2.1.8. Belbogli Kuraş.....	27
Şekil 2.2.1.9. Kuşak Güreşi.	28
Şekil 2.2.1.10. Atlı Cirit.....	29
Şekil 2.2.1.11. Kabakhi.....	30
Şekil 2.2.1.12. Mangala	31
Şekil 2.2.1.13. Marula.....	32
Şekil 2.2.1.14. Mas Güreşi.....	33
Şekil 2.2.1.15. Atlı Okçuluk..	34
Şekil 2.2.1.16. Yağlı Güreş.....	35
Şekil 2.2.1.17. Oina.	36
Şekil 2.2.1.18. Pato	37
Şekil 2.2.1.19. Pencak Silat	37
Şekil 2.2.1.20. P'urhepecha Ball.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
Şekil 2.2.1.21. Yaya Okçuluğu.....	38
Şekil 2.2.1.22. Ristynes..	40

Şekil 2.2.1.23. Şalvar Güreşi	41
Şekil 2.2.1.24. Ssireum	41
Şekil 2.2.1.25. Tent Pegging	42
Şekil 2.2.1.26. Ulama.....	43
Şekil 2.2.1.27. Yabusame.	44
Şekil 2.2.1.28. Şahincilik.....	44
Şekil 2.2.1.29. Kuilichi Chanakua..	45
Şekil 2.2.1.30. Jun-Jun.....	46
Şekil 2.2.1.31. Gyulesh.....	47
Şekil 2.2.1.32. Bocce.	48
Tablo 2.2.2.1. K�lt�r Festivali Bilgileri	49

ÖZET

Dünya Etnospor Konfederasyonu: Geleneksel Sporların Küresel Canlanması

Bu çalışma, 2016 yılında kurulan Dünya Etnospor Konfederasyonunun genel yapısını, çalışmalarını etnospor çeşitlerini ve bu faaliyetlerin gelişimini sağlamak için yapılmıştır. Çalışmada literatür taraması yapılmış ve alan yazılarının derinlemesine analizi yapılmıştır. Bu araştırma, etnosporları ve geçmişte yapılan bedensel faaliyetleri tanıtip bunları tek çatı altında toplayarak geniş bir ağ yelpazesine sahip olan Dünya Etnospor Konfederasyonu'nun kuruluş amacını, yapısını, teşkilatlanmasını, faaliyette yer alan etnosporları, festivalleri, uluslararası ilişkileri, kurumlar ve paydaşları ile yapılan anlaşmaları incelemektedir. Araştırma sonucunda, konfederasyonun gelişimini destekleyecek, Türkiye ve konfederasyonun tanındığı ülkelerde yapabileceği çalışmalar sıralanmış, özellikle Türkiye'de tabana yayılabilecek öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Dünya Etnospor Konfederasyonu, Geleneksel Sporlar, Spor

ABSTRACT

World Ethnosport Confederation: Global Revival of Traditional Sports

This study was conducted to examine the general structure, activities, types of ethnosports, and development efforts of the World Ethnosport Confederation, which was established in 2016.

The study involved literature review and in-depth analysis of field writings. This research aims to examine the establishment purpose, structure, organization, participating ethnosports, festivals, international relations, and agreements with institutions and stakeholders of the World Ethnosport Confederation, which has a wide network that brings together ethnosports and historical physical activities under a single roof. As a result of the research, potential activities that would support the development of the World Ethnosport Confederation in Turkey and other member countries are listed, with specific recommendations for grassroots expansion in Turkey.

Keywords: World Ethnosport Confederation, Traditional Sports, Sports

1. GİRİŞ

Dünya üzerinde var olan topluluklar var olan kültürlerini günümüze kadar getirmeye çalışmışlardır. Nitekim koşulların değişmesi, hızlı bir şekilde teknolojinin gelişmesi, ihtiyaçların farklılaşmasına dolayısıyla toplulukların kültürlerinin azalmasına hatta yok olmasına neden olmaktadır.

Dünya Etnospor Konfederasyonu öncülüğünde bu mirasın devamı sağlanmaya çalışılmış ve yok olmaları engellenmiştir.

Bu araştırma etnosporları tanıtmaya, yaygınlaştırma ve geliştirilmesi açısından önemli öneriler sunmaktadır.

Etno bir kültüre, etnik gruba veya halka özgü olan şeyleri ifade eder. Bu örnek, bir kavramın kültürel kimlikle olan bağlantısını vurgular. Etno, geleneksel, yerel ve özgün olanı temsil eder.

Spor, belirli kurallar çerçevesinde yapılan, genellikle rekabet içeren fiziksel aktiviteler olarak tanımlanabilir. Modern anlamda spor, genellikle standartlaştırılmış, evrensel kurallara sahip ve küresel ölçekte uygulanan faaliyetleri içerir.

Etnospor kavramı, bir toplumun kültürel mirasının önemli bir parçası olan geleneksel sporları ifade eder. Bu sporlar, genellikle yüzyıllar boyunca gelişmiş, o toplumun tarihini, değerlerini ve yaşam tarzını yansıtan fiziksel aktivitelerdir. Etnospor, modern sporun endüstrileştiği ve sadece başarıya odaklandığı günümüzde, kültürel mirası yaşatan ve yerel kimlikleri yansıtan geleneksel spor aktivitelerini kapsayan geniş bir kavramdır. Bu spor dalları, köklü gelenekleri ve özgün değerleriyle öne çıkar (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Geleneksel spor ve oyunların dünya çapında canlanması ve yaygınlaşması, insanlığın özünde var olan temel değerlere yeniden bağlanmasını sağlayacak önemli bir araçtır. Bu sporlar, dört temel prensip üzerine kuruludur: gelenek, saygı, dayanışma ve barış. Bu prensipler çerçevesinde, etnospor faaliyetleri evrensel değerleri koruyarak insanlığın gelişimine katkıda bulunmayı hedeflemektedir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Barışçıl Bir Dünya İçin Spor ve Eğlence (Barış): Geleneksel spor ve oyunlar, toplumlar arasında köprü kurarak, çatışma yerine diyalogu, şiddet yerine anlayışı öne çıkaran bir

yaklaşım sunar. Bu aktiviteler, farklı kültürlerin bir araya gelmesini sağlayarak ortak bir zeminde buluşma fırsatı yaratır. Böylece sorunların çözümünde güç kullanımı yerine akılcı ve barışçıl yöntemler tercih edilir, toplumlar arası dostluk ve dayanışma güçlenir. Bu sayede farklı toplumların bir arada yaşama arzusu ve karşılıklı anlayış gelişir.

İnsanlığın ortak faydası için dayanışma: Günümüzün bireysel çıkarlara odaklanan yaklaşımının aksine, geleneksel spor ve oyunlar toplumsal dayanışmayı ve ortak faydayı ön plana çıkarır. Bu aktiviteler, "ben" yerine "biz" bilincini geliştirerek toplum içindeki bağları güçlendirir. Tıpkı bir yapıyı bir arada tutan harç gibi, geleneksel sporlar da toplumun farklı kesimlerini birbirine bağlayan, kaynaştıran bir işlev görür. Bu sayede bireysel kazanımlardan ziyade toplumsal refahı ve kolektif başarıyı hedefleyen bir anlayış gelişir.

Farklılıklara ve değerlere saygı: Geleneksel spor ve oyunlar, modern sporun zaman zaman karşılaştığı fanatizm ve şiddet gibi olumsuz davranışlardan uzak, saygı temelli bir yaklaşım benimser. Bu aktiviteler, rekabeti değil, karşılıklı saygı ve değer vermeyi öğretir. Katılımcılar arasında bireysel farklılıklara, farklı kulüp ve kültürlere saygı göstermeyi teşvik eder. Böylece spor, kazanma hırsının ötesinde, insani değerleri geliştiren ve pekiştiren bir araç haline gelir. Bu yaklaşım, sporun özündeki fair-play ruhunu ve etik değerleri koruyarak, daha sağlıklı bir spor kültürünün oluşmasına katkıda bulunur.

Gelenekten geleceğe insanoğlunun birikimini aktarma: Toplumların var olan kültürel değerlerini geleneksel spor ve oyunlar aracılığıyla gelecek kuşaklara aktarmak, geçmiş ile gelecek arasındaki bağı daha sağlam hale getirmeyi amaçlar. Bu süreç, kültürel mirasın korunmasına ve yaşatılmasına katkıda bulunur (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Etnosporların önemi şu noktalarda vurgulanabilir:

1. Kültürel Kimlik: Etnosporlar, bir toplumun kültürel kimliğinin korunmasında ve gelecek nesillere aktarılmasında önemli bir rol oynar.
2. Tarihi Bağlar: Bu sporlar, toplumların geçmişleriyle bağlantı kurmalarına ve tarihsel köklerini anlamalarına yardımcı olur.
3. Sosyal Uyum: Etnosporlar, toplum içinde birlik ve beraberlik duygusunu güçlendirir, sosyal bağları kuvvetlendirir.

4. Fiziksel ve Zihinsel Sağlık: Geleneksel sporlar, modern yaşamın getirdiği hareketsizliğe karşı fiziksel aktivite sağlar ve zihinsel sağlığı destekler.
5. Kùltürlerarası Diyalog: Etnosporlar, farklı kùltürler arasında etkileşim ve anlayış geliştirmek için bir araç olarak kullanılabilir.
6. Turizm ve Ekonomi: Etnosporlar, kùltür turizmini teşvik ederek yerel ekonomilere katkıda bulunabilir.
7. Sürdürülebilir Kalkınma: UNESCO tarafından da tanınan etnosporlar, sürdürülebilir kalkınma hedeflerine ulaşmada önemli bir araç olarak görölmektedir.

Etnosporlar atalarımızın yaptıkları bedensel faaliyetleri günümüz modern dünya içerisinde yaşatmaya geçmişin izlerini hatırlatmaya yarayan bir olgudur. Etnosporlar ile kùltürlerarası etkileşim sağlanmak istenmiş ve bunun sonucunda insanlar, uluslar arasında barış, saygı, dayanışma, gelenek gibi evrensel değerlerin öğrenilmesi amaçlanmıştır.

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Geçmişten Günümüze Türklerin Yapmış Oldukları Bedensel Faaliyetler-Sporlar

2.1.1. Orta Asya’da Yapılan Faaliyetler

Türklerin ata yurdu olarak bilinen Orta Asya coğrafyası zorlu coğrafi koşullar Türk boy-larının yaşam biçimlerini etkileyerek kültürel değerlerinin belirginleşmesinde önemli rol oynamıştır. Bu coğrafyada Türkler yarı göçebe yaşam tarzı ile hayatlarını sürdürmüşler-dir. Geçimlerini hayvancılıkla sağlamışlar ve yarı göçebe yaşamı benimsemişlerdir. Bu yaşam şekli Türklerin bedensel olarak sürekli güçlü, kuvvetli, hazır olmalarını zorunlu kılmışlardır. Türklerin yapmış olduğu bedensel faaliyetlerde belirleyici bir nokta ise sü-rekli bir savaş halinde olmalarıdır. Çevresinde yer alan diğer devletler ile sürekli bir ça-tışma içerisinde yer alan Türkler bu sebepten ötürü kendilerini savaş durumuna hazır tut-maları kaçınılmaz bir gerçekliktir. Yaşam şekli ve savaş durumu Türklerin bedensel faa-liyetlerinde etkili olmuştur. Bu faaliyetlere sadece erkekler katılmamış aynı zamanda ka-dınlarda bu bedensel faaliyetlerde bulunmuşlardır (İmamoğlu ve Taşmektepligil 1997).

2.1.1.1. Güreş

Güreş; Kuralların belirli olduğu, güç kullanarak birbirine rakip olan iki kişinin türlü oyun-larla birinin diğerinin sırtını yere getirmeye çalışması olarak açıklanabilir. Güreş yapan-lara “pehlivan”, “pelvehân” ya da “pelvan” denilmektedir. Yapılan güreş türleri ise böl-geden bölgeye farklılık göstermiştir. Daha çok tercih edilen güreş türleri ise karakucak, aba, şalvar güreşleridir. Güreş diğer bir ifade ile Türklerin yaşamının her alanında yer almış bir bedensel faaliyet olarak karşımıza çıkmaktadır. Bozkır yaşam tarzı içinde yer alan en eski Türk sporlarından birisi güreş olarak karşımıza çıkmaktadır. Güce dayanma-sından dolayı güreş sporu Türkler arasında geniş bir kitlede kendisine yer bulmuştur. Gü-reşçiler ayaklarına kıl bezden yapılmış siyah renkli “pırpıt” (pehlivanların güreşirken giy-dikleri kalın bezden veya keçi kılından örülmüş don) giyerler ve yalın ayakla güreşirlerdi (Ahmetbeyoğlu 2015).

Güreş Türklerin hayatında önemli bir yer tutmuştur. Ölüm, düğün, eğlence, bayram, ev-lenme törenlerinde de güreş faaliyetlerinde bulunmuşlardır. İslamiyet’ten önce her

Türk'ün güreş yaptığına ve ölen yiğitlerin silahlarıyla gömüldükten sonra mezarları etrafında dokuz gün dokuz gece süren güreşler yapıldığına dair rivayetler bulunmaktadır. Ayrıca, yiğitlerin ölüm yıldönümlerinde de üç gün üç gece süren güreş müsabakaları düzenlendiği anlatılmaktadır (Dalkıran 2018).

Güreş, bazı sembolik anlamlar taşımaktadır. Düğün törenlerinde, damadın ailesi evine gittiğinde, damadın anne ve babası güreş tutar. Bir süre sonra baba, yenilgiyi kabul eder. Bu durum, evde annenin sözünün geçtiğini ve gelinin de bunu kabullenmesi gerektiğini simgeler (Dever ve İslam 2015).

2.1.1.2. Çöğen/Çevgan/Polo

Tarihi kaynaklarda Hun Türkleri arasında yaygın bir spor olduğu bildirilen “Çevgan” oyunu; sadece çıkış yeri olan Orta Asya’da değil Azerbaycan, Kırım ve Anadolu coğrafyalarında “Çöven”, ”Çövgen”, “Çevgen” ve “Çevken” gibi çeşitli isimlerle oynanmıştır. Usta binicilik gerektiren bu oyun, günümüzde “Polo” olarak bilinen ve yaygın şekilde oynanan spor dalı ile büyük benzerlikler göstermektedir. Genç ve yetişkinler başta olmak üzere her yaştan ilgisinin olduğu Çevgan oyunu, “Talas” adı verilen sınırları belirlenmiş bir alanda oynanmaktadır. Oyuna adını veren “Çevgan” adındaki binici sopası, “Topık” denilen oyun topu ve “Tanğuk” denilip sayı yapan sporcuya verilen ipek kumaş parçasının kullanıldığı oyun; dörderli veya onarlı iki takımla oynanmaktadır. Rakip takımın kalesine gol atma ve sayı kazanma esasına dayalı olarak oynanan oyun, 15 dakikalık 3 veya 5 devre olarak oynanmaktadır (Aydin 2021).

Tarih sahnesine Türkler ile adını yazdıran çöğen diğer coğrafi bölgelerde farklı olarak isimlendirilmiştir. İran’da çevkan, Bizans’ta çukanyan olarak karşımıza çıkmaktadır. İngilizler, çevgen (polo) oyununu 19. yüzyılın ortalarında Hindistan’da öğrenerek 1871 yılında ülkelerine getirmişlerdir. Bu şekilde, polo Avrupa’da ilk kez 1872 yılında İngiliz ordusundaki askerler tarafından oynanmaya başlanmıştır. İngilizler, bu oyundan esinlenerek ulusal sporları olan golfü de geliştirmişlerdir (Çavuşoğlu 2008).

2.1.1.3. Tepük

Dîvânı Lugâti’t-Türk, Hıttay-ı Name, Baybars Tarihi gibi önemli kaynaklarda Türkler tarafından oynanan bir oyun olarak tarif edilen “Tepük”; oyun şekli ve kuralları bakımından

günümüzün popüler spor dallarından biri olan futbol ile büyük benzerlikler göstermektedir. Buna rağmen günümüz araştırmacıları tarafından futbol oyununa köken teşkil edecek şekilde benzeyip benzemediği tartışılmakla beraber; Dîvânı Lugâti't-Türk'te, "Kurşun eritilerek iğ ağırşığı şeklinde dökülür, üzerine keçi kılı veya benzeri bir malzeme sarılır ve çocuklar bunu teperek oynarlar" şeklinde bilgiler yer almaktadır. Aynı kaynaklar, bu oyunun Türk kültüründe yalnızca çocuklar ve erkekler arasında değil, kadınlar arasında da popüler olduğunu belirtmektedir. Farklı tarifler bulunsada, genel olarak keçe veya keçi kılından kılıflarla kaplanmış toplarla oynanan bu oyunda, topa elle dokunmak ve topun çizgiyi geçmesine izin vermek yasaktır (Aydin 2021).

Tepük her ne kadar futbol sporunun atası, önceli gösterilse de kullanılan topun yapısı göz önünde bulundurulduğunda daha çok tüy top olarak betimlenmesi gerektiğini savunanlar da vardır. Tepük cismine ayakla vurulduğunda, baş kısmı yukarıda kalacak şekilde dikey olarak yükselir ve iniş sırasında baş aşağı döner; vurulacak kısım ise ayakla temas eden alt kısımdır. Bu nedenle, Tepük, futbol gibi yuvarlak-küresel topların aksine belirgin bir "baş" kısmına sahiptir. Ayrıca, baş kısmı sürekli gidiş yönünü gösterdiğinden, yön belirleyici ve uçuş dengesini sağlayan ek bir yapı da söz konusudur. Anlaşıldığı üzere, Tepük oyunu, cismin ayakta sektirilmesi prensibine dayanır. Bu şekilde, oyun iki oyuncu arasında karşılıklı olarak oynanabilir. Dolayısıyla, Tepük'ün, günümüz sporlarından badmintonun ayaklar kullanılarak oynanan tarihi bir versiyonu olduğu söylenebilir (Yıldıran 1997).

2.1.1.4. Gökbörü

Ortaya çıkışı ve oynandığı bölgeler itibarıyla Türklerin milli oyunlarından ve kültür miraslarından biri olan oyun Türkler arasında "Gökbörü", "Kokbor", "Kökpar", "Oğlaktartıs", "Olakkaptı" gibi isimlerle oynanırken; yakın kültürlerde "Buzkaşı" olarak da bilinmektedir. Oyun, doldurulmuş bir oğlak postunu eyeri ile bacakları arasına sıkıştıran ve dört nala koşan bir atlı tarafından oynanır. Bu atlı, kendisini kovalayan rakiplerine karşı belirli bir alanda bir tur tamamlayarak puan kazanır. Teke tek de oynanabilen oyun, genel olarak 4'er kişiden oluşan atlı iki takım arasında oynanmaktadır. Futbol sahası büyüklüğünde ve özel olarak hazırlanmış bir alanda oynanan bu oyunda amaç; takımların top olarak kullandığı, ağırlığı 30-35 kg olan postu rakip takımın oyuncularından almaya çalışarak kuyularına bırakmaktır (Aydin 2021).

Kökbörü oyunu, cirite benzeyen bir atlı oyundur. Oyun için kullanılacak oğlak, başı kesilerek içine saman doldurulup karnı dikilerek hazırlanır. Bu işlemin ardından, oğlak bir gece su içinde bekletilerek ağırlaşması sağlanır ve böylece 40 kiloyu aşan bir ağırlığa ulaşır. Oyuna başlamadan önce, oyun alanının ortasına kireçle geniş bir daire çizilir. Bu daire "halhal" veya "adalet çemberi" olarak adlandırılır ve oyuncular bu çemberin etrafında sıralanır.

Hakemler, oğlağı meydanın yüksek bir noktasına götürür. İşaret verildiğinde, atlı oyuncular hızla hakemlerin bulunduğu yere doğru atlarını koşturur. Hakemler, oğlağı oyuncuların üzerine fırlatır ve oyuncular, oğlağı kapmak için yarışır. Oğlağı ilk yakalamak, atın gücüne bağlıdır; çünkü oğlak, ilk on metreye ulaşan atlılar tarafından kapılır. Bu nedenle, geniş göğüslü atlar tercih edilir. Oğlak bir süre çekiştirildikten sonra, en kuvvetli oyuncunun elinde kalır. Oğlağı kapamayan oyuncu, oğlağı eyerin üzerine yerleştirip sıkıca tutarak, sol elinde dizgin, sağ elinde kamçı ile birlikte dört nala işaret direğine doğru atını koşturur. Bu şekilde eyer üzerinde durmak oldukça zordur ve beceri gerektirir. Diğer biniciler, oğlağı bu oyuncunun elinden almak için mücadele eder. Herkes oğlağı sıkıştırır, iter ve çeker, bu da biniciler arasında zorlu bir boğuşmaya yol açar. Sonunda, bir oyuncu oğlağı ele geçirir ve mücadele tekrar başlar. Binici, oğlağıyla adalet çemberini bir kez dönebilirse bir puan kazanır. Daha sonra oğlağı yere atar ve başkası alır. En fazla puanı toplayan oyuncu oyunu kazanır (Güven 1992).

Değişik formlarda oynanan bu oyunda kullanılan oğlağın etinin şifalı olduğuna inanılırdı. Çocuğu olmayan kişiler, oğlağın etinden bir parça alarak evlerine götürüp pişirir ve karısına verir. Eğer bu eti yedikten sonra bir erkek çocukları olursa, o kişi büyük bir oğlak vermek zorundadır. Bu gelenek, Fergana Vadisi'nde hâlâ yaşatılmaktadır (Doğan 2005).

2.1.1.5. Beyge

Kazak, Altay, Tatar, Kırgız, Özbek Türkleri arasında oynanan en eski ve popüler oyunlardan biri de Beyge ya da Babiga adı ile bilinen atlı oyundur. Adını Kazak Türkçesinde "at yarışı" anlamına gelen Beyge/Bayge sözcüğünden alan oyun, özellikle düğün eğlencelerinde erkek ve kızın belirli mesafe içerisinde rakip olarak oynadığı spor ve eğlence amaçlı bir oyundur. Oyunda amaç rakibinden önce hedefe varmaktır. Oyun mesafe uzunluğuna göre ve oyun alanının durumuna göre değişik isimler almaktadır. Bunlar; Alaman, uşkı ve kulan beygedir. Alaman beyge oyunu engebeli arazide yapılması ve koşulan en

uzun mesafeli yarış olması nedeniyle diğerlerinden ayrı bir öneme sahiptir. Atların dört-nala koşturulduğu yarışlarda hız, dayanaklılık, cesaret, sabır ve zekâ gibi unsurlar ön plana çıkmaktadır (Aydin 2021).

Beyge, yerleşim yerlerinde evlenme yaşına gelmiş kızlar için evlenmeye talip olan erkekler arasında seçim yapmak üzere oynanan oyundur. Kız, en güçlü, süratli koşan atı seçerdi. İşaretle kız atını dört nala koşturur, talipleri de kızını yakalamak için onu kovalamaya başlarlar. Kız ile evlenmek isteyen erkekler arasında geçen yarış, kızını yakalayıp atına alarak topluluğun yanına gelmesiyle sona erer. Kızın istemediği erkeklerden biri kızını atına almak için yaklaştığında kız elindeki kamçıyla o erkeğe vurarak istediği kişinin o olmadığını belirtirdi. Kızın istediği erkek yaklaştığında ise karşı koymalar daha yavaş ancak diğerlerinin dikkatini çekmeden yapılır. Bu durumu anlayan erkek, kamçı darbelerine aldırmadan ona yaklaşır ve onu kucaklayarak atına alır. Sonuçta birbirine kavuşan kız ve erkeğin derhal nikâhları kıyılır (Palabıyık 2019).

2.1.1.6. Kızbörü

Evlilik törenlerinde bir oğlak kesilir ve bu oğlak gelin tarafından kaçırılırdı. Damat ve arkadaşları gelini kovalayarak gelinin kaçırdığı oğlağı kapmak isterler. Burada ki amaç ise gelinin güçlü, kuvvetli, iyi bir at binicisi olduğunu kanıtlamaktır. Evlilik töreninde oynanan oyunda, kesilmiş oğlak, gelin tarafından kaçırılır. Damat tarafı ise gelini kovalamaya başlayarak oğlağı onun elinden almaya çalışır (Tüzün 2010).

2.1.1.7. Seğırtme

Orta Asya coğrafyasında uzun mesafeli yürüyüş olan seğırtme Türklerin doğum, ölüm gibi merasimlerinde yaptıkları bir faaliyettir. Buradan yola çıkarak atletizm uzun koşuların temelini atmıştır. Bu faaliyetlerin yanı sıra Türkler kayak, avcılık, binicilik, ok atma, sürekli avları gibi faaliyetlerde de bulunmuşlardır. Türkler bu faaliyetlerin hepsini güçlü, hazır olabilmek için yapmışlardır. Konargöçer yaşam tarzları çocukluktan başlayıp yetişkinlik ile devam eden süreç içerisinde sürekli güçlü olmalarını zorunlu kılmıştır. Bu durumdan ötürü sürekli olarak bedensel faaliyetlere önem vermiş ve bunları uygulamışlardır (Yazıcıoğlu 2018).

2.1.2. Selçuklularda Bedensel Faaliyetler

Anadolu coğrafyasına Türkler akınlarını artırırken Orta Asya coğrafyasından getirdikleri beden faaliyetlerini Anadolu'da da uygulamışlardır. Anadolu'ya yerleşen Selçuklular alp-lik-yiğitlik sistemini uyguladılar. 9 şartı gerçekleştiren gençlere Alp ünvanı uygun görüldü. Bu şartların arasında özellikle, mahir bir şekilde ata binmek, iyi ok atmak ve kılıç kullanmak da vardı. Selçukluların kuvvet kazanmak için labutlar ve taştan yapılma ağırlıklar ile egzersiz yaptıkları bilinmektedir. Bu dönemde atlı sporlar, güreş ve ok atma yarışmaları popülerdi. Bu yarışmalara hükümdar ve ailesinden de katılanlar olurdu.

Selçuklular güreş faaliyetinde teşkilatlanmaya giderek belirli şehirlerde güreşçiler tekkesini kurmuşlardır. Selçuklu sultanlarının da katıldığı çöğen yarışmaları yapılmıştır. Orta Asyadan getirdiği kültürü kendinden sonra kurulacak Osmanlı Devleti'ne miras bırakmışlardır (Kesim 2024).

2.1.3. Osmanlılarda Bedensel Faaliyetler

Osmanlı İmparatorluğu, tıpkı önceki Türk devletleri gibi, yurdunu savunmak ve gerektiğinde fetihler yapmak için güçlü, becerikli ve yürekli savaşçılar yetiştirmeye büyük önem verirdi. Bu doğrultuda, Osmanlılar atalarından miras aldıkları beden kültürünü daha da ileriye taşıdılar. Devletin kuruluş döneminden itibaren Osmanlılar, toplumun fiziksel gelişimini desteklemek ve yetenekli gençleri keşfedip eğitmek amacıyla çeşitli spor alanları ve tesisler inşa ettiler. Bu tesislerin sürekliliğini sağlamak için onları "tekke" adı altında vakıf statüsüne kavuşturdular. Okçuların eğitim gördüğü ocaklara "okçular tekkesi", güreşçilerin yetiştirildiği tekkelere ise "güreş tekkesi" adı verilirdi. Bu tekkelerde şampiyonlar yetiştirilirdi. Buradaki sporculara "ıdmancı" denirdi. Yiğitlerin uyku düzeni ve beslenmeleri sıkı bir disiplin altındaydı. Tüketecekleri gıdalar, tecrübeli ustaların hazırladığı özel programlarla belirlenirdi.

Osmanlı'da spor, Fatih Sultan Mehmet döneminde resmi himaye altına alındı. Zamanın en maharetli sporcularının çoğu saray koruması altına girdi. Fatih, İstanbul kuşatması sırasında karargâh kurduğu alanı sonradan "ok meydanı" olarak vakfetti. Fatih'ten sonra gelen padişahlar da bu meydanda ok atıp talim yaptılar. Halk da burada ok atışı, cirit, binicilik, kılıç-kalkan gösterileri ve çeşitli müsabakalar düzenledi. Fatih Sultan Mehmet'in kurduğu Enderun Mektebi'nde, Arapça, Farsça, hat sanatı ve musiki eğitiminin

yanı sıra kapsamlı bir beden eğitimi de veriliyordu. Bu okulda öğrenciler okçuluk, süvarilik, cirit, tüfek kullanımı ve binicilik konularında eğitilirdi. Burada yetişen sporculara devlet hazinesinden maaş bağlanırdı. Böylece Osmanlı Devleti, sporu hem askeri hazırlık hem de halk sağlığını güçlendirmek için önemli bir vasıta olarak gördü ve teşvik etti. Bu gelenek, imparatorluğun gücünün ve dayanıklılığının önemli bir unsuru haline geldi. Osmanlı döneminde güreşler huzur güreşi, panayır güreşi, düğün güreşi gibi çeşitlilik göstermekteydi. Cündilik, ok atma, avcılık, tomak oyunu, labut atma, cirit gibi faaliyetlerde bulunmuşlardır. Bu faaliyetlere Osmanlı padişahları da gerek izleyici gerek birer sporcu olarak katılmışlardır. Osmanlının son döneminde ise bu faaliyetlerin yanında okullarda jimnastik dersi yer almıştır. Levantenlerin öncülük ettiği futbol branşı gelişim göstermiştir. Futbol büyük bir ilgi ile takip edilmiş ve Türklerin ilk futbol kulüpleri bu dönemde kurulmuştur (Gölbaşı 2018).

2.1.4. Türkiye Cumhuriyeti Döneminde Bedensel Faaliyetler

Osmanlı devletinden aldığı spor mirasını Cumhuriyet döneminde modernleşme yoluna gidilmiştir. Okulların tüm kademelerinde spor dersleri yer almıştır. 1923'te kurulan bir devlet 1924 yılında Paris Olimpiyat Oyunlarına katılmıştır. Kendisini her alanda geliştiren Cumhuriyet sporda da geri kalmamış ve kurulmasından 1 yıl geçmemesine rağmen böyle görkemli bir organizasyona katılmıştır. Cumhuriyet'in kuruluşundan sonra özellikle jimnastik dersi üzerinde durulmuştur. Selim Sırrı TARCAN'ın rol aldığı birçok atılım gerçekleştirilmiştir. Bu dönemde aynı zamanda sporda teşkilatlanma yoluna da gidilmiştir. TİCİ ile başlayan süreç spora verilen önemi bir kez daha gözler önüne sermekteydi (Tüfek 2019).

2.2. Dünya Etnospor Konfederasyonu

Dünya Etnospor Konfederasyonu geleneksel spor, oyunları günümüzde yaşatmak ve iletriye taşımayı amaçlamıştır. Konfederasyon 2015 yılında İstanbul'da kurulmuştur. Dünya üzerinde var olan geleneksel sporları tek bir çatı altında birleştirmek, üye federasyonlar arasında birlik ve beraberlik sağlamak, Etnospor anlayışını yaymak ve geliştirmek konfederasyonun öncelikli hedeflerindendir. Ayrıca, Etnospor alanındaki tüm sportif, sosyal ve kültürel etkinlikleri düzenlemek ve bu alanda çalışmalar yürüten diğer kurum ve kuruluşlarla iş birliği yapmak da konfederasyonun temel amaçları arasındadır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

DEK, Etnospor terimi, geleneksel sporları ve bunlara bağlı kültürleri günümüzde yeniden yaygınlaştırmayı amaçlamaktadır. Tarih boyunca toplumların yaşam deneyimleri ile şekillenen ve zamanla en ideal biçimini bulan bu değerlerin zenginliğini gelecek kuşaklara aktarmayı hedeflemektedir.

Etnosporlar, geçmişin avcılık, savaş teknikleri, yiğitlik, giyim, kuşam ve yemek kültürü gibi unsurlarını, tarihi bilgilerin ve deneyimlerin ışığında sportif ve kültürel etkinlikler aracılığıyla gelecek nesillere taşımak için çaba göstermektedir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Konfederasyonun vizyonu ise Geleneksel spor ve oyunlar aracılığıyla rekabeti teşvik ederken dayanışmayı, eğlenirken barışı, profesyonelleşirken de geçmiş birikimi geleceğe taşımayı hedefleyen DEK, bu alanda uluslararası düzeyde tanınan bir otorite olma vizyonuna sahiptir. DEK, geleneksel spor ve oyunları toplumsal hedeflerden bağımsız düşünmemekte; en iyi yetenekleri ortaya çıkarmayı, bireylere değer katacak bir rahatlama sağlamayı ve günümüz insanını ruh ve beden sağlığı açısından geliştirmeyi (profesyonelleştirmeyi) önemli bulmaktadır. Ancak bu hedeflerin yeterli olabilmesi için geleneksel spor ve oyunları, değer katacak daha üst amaçlarla ilişkilendirmeyi gereklidir. Bu kapsamda, geleneksel spor ve oyunların uygulanmasında bu ilişkilendirmelere özel önem verilmektedir.

Bu çerçevede geleneksel spor ve oyunların icrasında;

- Yeteneklerin yarışmasının, farklı kültür ve seviyelerde olan insanların birbiri ile etkileşime girmesi sonu güçlü toplumsal dayanışmaya destek sağlaması,
- Oyunlar ile eğlenme, rahatlama hissiyatı yaşarken, toplumun barış, huzur içerisinde yaşamasına da katkı sunma bilinciyle hareket edilmesini,
- Bireyi ruh ve beden sağlığı açısından geliştirirken (profesyonelleştirirken) toplumun var ettiği birikimi gelecek nesillere aktarmada önemli bir rol üstlenmesinde, tarihsel ve toplumsal bir sorumluluk olarak görür.

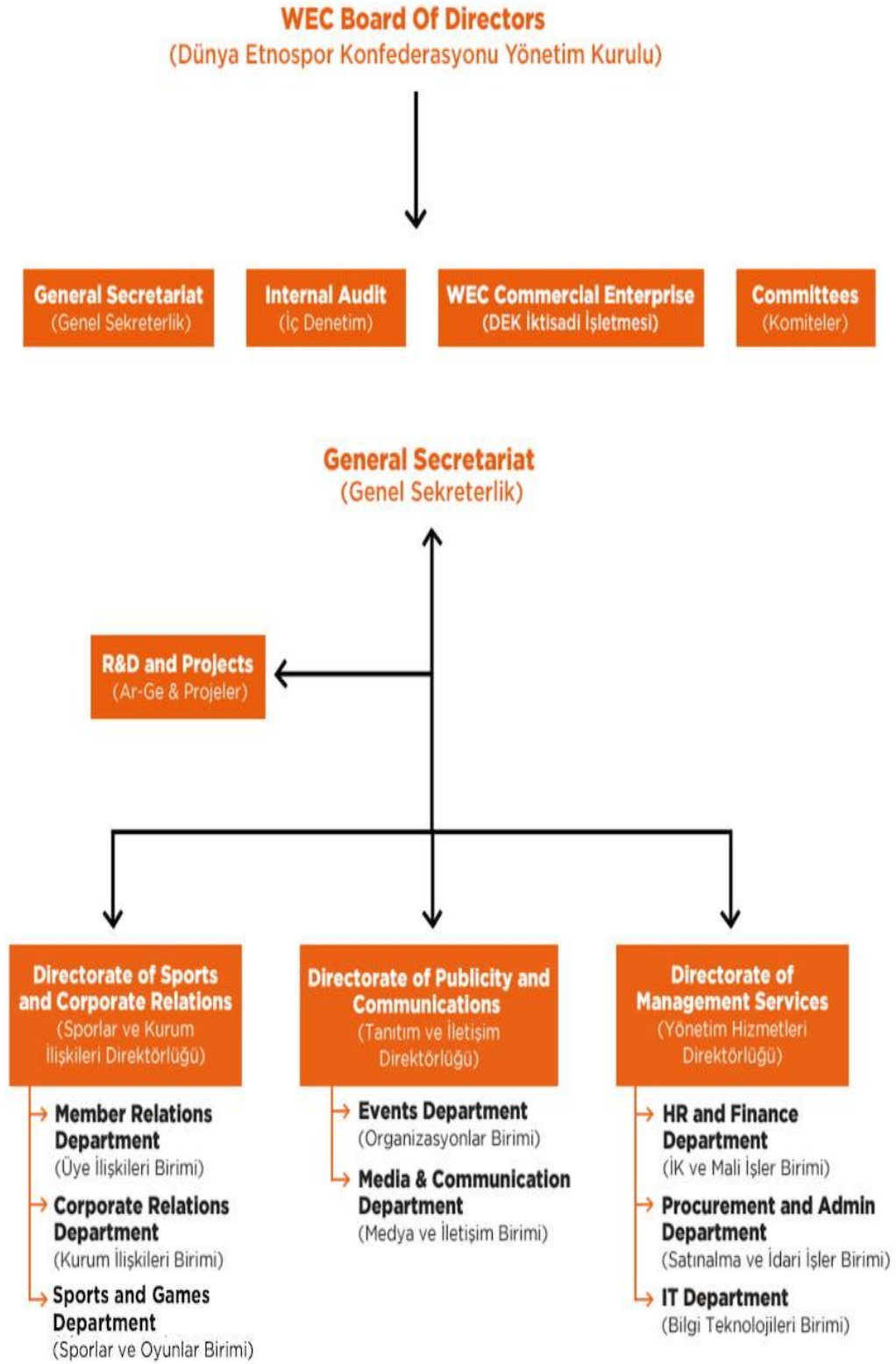
Dolayısıyla DEK, oyun ve sporlara olan bakış açısını, rekabetin yanı sıra dayanışmayı, eğlencenin içinde barışı ve geleneklerin ışığında geleceği inşa etme arayışını benimseyerek, geleneksel spor ve oyunlar aracılığıyla bireysel ve toplumsal hayata kalite katmayı amaçlamaktadır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Misyonu, milletlerin ve bireylerin ortak geçmiş ve birikimlerinin yansıması olarak geleneksel spor ve oyunların önemini vurgulamak üzerine kurulmuştur. Ancak günümüzde, geleneksel spor ve oyunlar, modern spor ve oyunların aşırı kitleselleşmesi nedeniyle yok olma tehlikesiyle karşı karşıyadır. Bu durum, geleneksel unsurların tek tip hale gelmesini ve sonunda tamamen kaybolma riskini beraberinde getirmektedir. Bu nedenle, milletlerin ve insanlığın bu ortak kültürel mirasını korumak, geliştirmek ve gelecek nesillere aktarmak, bizler için büyük bir sorumluluk oluşturmaktadır.

Her geleneksel oyun ve sporun kendi içinde taşıdığı değerden hareketle, DEK (Dünya Etnospor Konfederasyonu), kuşaktan kuşağa aktarılan bu mirası çeşitli etkinliklerle koruma, geliştirme ve sürdürülebilirliğini sağlama hedefini toplumsal bir sorumluluk olarak benimsemektedir. Bu doğrultuda, geleneksel spor ve oyunların yerel, ulusal, bölgesel ve küresel düzeyde teşkilatlanmasını önemsemektedir. Geleneksel spor ve oyunların düzenlenmesi ve yaygınlaştırılmasının yanı sıra, farklı düzeylerdeki organizasyonlar arasında iş birliği ve standartların oluşturulması için merkezi bir çatı kuruma ihtiyaç duyulmuştur. DEK, bu ihtiyaçlardan yola çıkarak kurulmuştur.

Dünya Etnospor Konfederasyonu'nun misyonu, toplumsal kültürel ve sportif eşitsizliklerle mücadele etmek amacıyla geleneksel spor ve oyunları düzenlemek, yaygınlaştırmak, profesyonelleştirmek ve popüler hale getirmek için teşkilatlanmak; yenilikçi stratejiler geliştirmek, uygulamak, izlemek ve değerlendirmektir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Konfederasyonun yönetim kurulu ise şöyledir. Başkan Necmeddin Bilal Erdoğan, Başkan vekili Hakan Kazancı, Başkan yardımcıları Taha Ayhan ve Bekbolat Tileukhan, İcra kurulu üyesi Mehmet Fatih Kalender, Genel sekreter Abdulhalim Aksu, Üyeler Abdulhadi Turus, Ana Claudia Collado Garcia, Bilal Topçu, İbrahim Yumaklı, İlhan Altun, Osman Başer, Ravil Nogumanov, Samed Ağırbaş, Zeliha Sağlam, Zeynep Safiye Baki Nalcıoğlu, Ali Khatem Mohammad Al-Mehshadi, Aleksandr Kim-Kimen, Cengiz Toksöz, Ekrem Enes Duman, Hüseyin Keskin, Komo Okuyama, Mustafa Sarımermer, Mustafa Eröğüt, Rabiya Kazak'tan oluşmaktadır.



Şekil 2.2.1. Dünya Etnospor Konfederasyonu Yönetim Kurulu
Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

Etnospor Konfederasyonu'nun kurumsal üyeleri ise şunlardan oluşmaktadır.

 Katar Al-Gannas Şahincilik Derneği www.algannas.net/ Katar	 Türkmenistan Milli Sporlar Merkezi Türkmenistan	 Azerbaycan Cumhuriyeti Atçılık Federasyonu www.araf.az Azerbaycan
 Moğolistan Atlı Spor Yarışları ve Eğitimcileri Federasyonu www.morinerdene.mn/?locale=en Moğolistan	 Eğitim ve Spor Geliştirme Enstitüsü www.sportinstytut.pl Polonya	 İran Kırsal Spor ve Yerel-Yerli Oyunlar Federasyonu Www.roostasport.ir İran
 Uluslararası Kuşak Güreşi Federasyonu www.koresh-wrestling.org/en/ Rusya - Tataristan	 Kazakistan Etnospor Derneği ethnosport.kz/kz/ Kazakistan	 Marmara Bölgesi Ata Sporları Federasyonu www.atasporlari.org.tr Türkiye
 Yakutistan Cumhuriyeti Milli Sporlar ve Oyunlar Derneği Rusya - Yakutistan	 Arjantin Pato Federasyonu www.pato.org.ar/ Arjantin	 Belediye Spor Kulüpleri Federasyonu bskf.org.tr/ Türkiye



Japonya Yabusame Derneği

yabusame.or.jp/english/

Japonya



Azərbaycan Milli Spor Birlięi

amina-azif.az/

Azərbaycan



Meksika Geleneksel Sporlar ve
Oyunlar Federasyonu

www.juegosautoctonos.com

Meksika



Türkiye Geleneksel Spor Dalları
Federasyonu

www.gsdf.gov.tr/tr

Türkiye



Tunus Ata Sporları ve Oyunları
Koruma Derneęi

Tunus



Türkiye Geleneksel Türk Okçuluk
Federasyonu

tgtof.org.tr

Türkiye



Malezya Geleneksel Okçuluk
Derneęi

taam.my/#home

Malezya



Türkiye Geleneksel Atlı Spor
Dalları Federasyonu

www.tgasdf.gov.tr

Türkiye



Türkiye Geleneksel Güreşler
Federasyonu

tgdf.gov.tr

Türkiye



Kök Börü ve Milli Sporlar Birlięi

Rusya



Dünya Kokpar Derneęi

Kazakistan



Romanya Oina Federasyonu

froina.ro/

Romanya

 Milli Güreşler Komitesi / Gözlemci Üye www.cngsenegal.com/ Senegal	 Macar Geleneksel Sporlar Derneği kurultaj.hu/ Macaristan	 Halk Binicilik Oyunlarının Geliştirilmesi için Gürcistan Ulusal Federasyonu / Gözlemci Üye Gürcistan
 Özbekistan Etnospor Derneği / Gözlemci Üye www.ethnosport.com.uz Özbekistan	 Dünya Aış Federasyonu Kırgızistan	 Moldova Cumhuriyeti Kuşak Güreşi Derneği Moldova
 Litvanya Etnospor Komitesi / Gözlemci Üye etnosportas.lt/ Litvanya	 Uluslararası Kırgız Kurosh Federasyonu/ Gözlemci Üye Kırgızistan	

Şekil 2.2.2. Dünya Etnospor Konfederasyonu Kurumsal Üyeleri
Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

2.2.1. Etnosporlar

2.2.1.1. Kokpar/ Kok-Boru



Şekil 2.2.1.1. Kokpar oyunu.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

"Kokpar", "Kok-Boru", "Ulak-Tartış", "Ulak-Kupkari", "Buzkaşı", "Köböre" Türk halklarına ait bir atlı oyundur. Eski zamanlarda, bu geleneksel oyun düşmanlardan korunma ihtiyacı nedeniyle yaratılmıştır, yani barış zamanında Asya halkları erkeklerin askeri becerilerini geliştirmek için kullanılırdı. Örneğin, savaş sırasında, bu oyunu oynamak için eğitilmiş bir adam, yaralı arkadaşını yüksek hızda kaldırarak kurtarabilirdi. Asya halklarının tüm binicilik oyunları, genç erkeklerin cesaret, çeviklik ve hız konusunda ustalaşmasını amaçlamaktadır.

Bir takım 12 oyuncudan oluşmalıdır. Her takımdan 4 oyuncu oynar, yani 8 oyuncu birbiriyle yarışır. Hakemin kararından sonra oyuncular oyun sırasında birbirlerinin yerine geçerler. Uluslararası yarışmalar, yani Dünya Göçebe Oyunları çerçevesinde oyun, 2019 yılında Dünya Kokpar Birliği üyeleri tarafından belirlenen ve imzalanan uluslararası kurallara göre oynanacaktır. Şu anda oyun, uzunluğu 220m, genişliği 70m olan özel donanımlı bir sahada gerçekleştirilmektedir. İki takım kendi çemberlerine daha fazla salım yapmaya çalışır. Çemberler arasındaki mesafe 180m'dir. Oyun 20 dakikalık 2 aşamadan oluşur. Aşamalar arasında 10 dakikalık bir ara vardır. Daha fazla sayıda salım yapan takım oyunun galibi olur (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.2. Tskhenburti



Şekil 2.2.1.2. Tskhenburti oyunu.

Kaynak: <https://ich.unesco.org/> web adresinden alınmıştır.

Tskhenburti, tarihsel olarak bir eğlence ve rekabet biçimi olarak tercih edilen eski bir Gürcü binicilik oyunudur. Gürcistan'da ortaya çıkan bu oyun, atlıların hem binicilik hem de raket kullanma becerilerini sergilemelerini içerir. Oyun geleneksel olarak, genellikle laik ve dini bayramlar sırasında, çim kaplı alanlarda açık havada oynanır. Nesiller arası ilişkileri geliştirir, sağlıklı yaşam tarzlarını destekler ve sosyal entegrasyon ile topluluk bağını teşvik eder.

Tskhenburti, her biri geleneksel Akhalukhi kıyafetleri giymiş altı oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanır. Oyun sırasında tahta raketler ve lastik bir top kullanılır. Amaç, topu rakibin "maka" olarak bilinen kalesine atmaktır. Oyuncular serbestçe hareket edebilir ve raketlerini topa vurmamak, yakalamak, pas vermek ve transfer etmek için kullanabilirler, ancak raketle biniciye veya ata vurmamalıdır.

Oyun, her biri 10-15 dakika süren toplam 30 dakikalık iki devreye ayrılır. Hakemin düdüğüyle birlikte takımlar, kaptanlarının önderliğinde oyun alanına girer ve birbirlerini selamlarlar.

Geleneksel olarak keçeden yapılan topun çevresi 45 cm'dir ve beyaza boyanır. Raketler ceviz ağacı gibi malzemelerden, oval şekilli bir vuruş alanı ve rulo halat veya deriden yapılmış bir ağ ile yapılır. En çok gol atan takım oyunu kazanır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.3. Alysh



Şekil 2.2.1.3. Alysh.

Kaynak: <https://uww.org/> web adresinden alınmıştır.

"Alysh" kelimesi Türk dilinden gelir ve en güçlünün belirleneceği mücadeleyi ifade eder. Bu, yeni milenyumun başında ortaya çıkan oldukça genç bir dövüş sanatıdır. Doğum yeri Kırgızistan olarak bilinir. Bu tür kemer güreşi, Orta Asya'daki çeşitli etnik gruplardan kemer güreşi unsurlarını birleştirir. "Alysh" ve diğer kemer güreşi türleri arasındaki fark, kemerin tutulma şeklidir. "Alysh" dövüşünde, yakalanmadan önce savaşçılar birbirlerinin kemerlerini bileklerine sarmak zorundadır. "Alysh" için bu zorunlu bir kuraldır, diğer kemer güreşi türleri için ise bu tür kavrama zorunlu değildir (Yakymyshyn 2024).

Asya'nın en eski sporlarından biri ve Kırgızistan'ın ulusal geleneksel sporu olan Alysh'ın kökleri, "Alysh" kelimesinin "en güçlü olanı belirlemek için savaşmak" anlamına geldiği eski Türk diline kadar uzanmaktadır. Bu sporun tarihi kökleri geçmişe uzanmakta ve bölgedeki derin kültürel önemini yansıtmaktadır. Alish ayakta yapılan bir güreştir. Yarışmacılar 12x12 metrelik bir minder üzerinde hem erkekler hem de kadınlar için 3 dakikalık bir süre boyunca dik güreş yaparlar. Sporcular beyaz pantolon, yeşil/mavi ceket ve kırmızı kemer giyerler ve her zaman rakiplerinin kemerlerini tutmalıdırlar. Amaçları rakiplerini sırt üstü mindere fırlatmaktır. Puanlar atışların büyüklüğüne göre verilir: Rakip diz ya da kalça üzerine düşerse 1 puan, yana ya da kalça üzerine düşerse 2 puan ve sırt üstü düşerse 6 puan. İlk 6 puan alan yarışmacı maçı kazanır. Maç ayrıca düşme, sakatlanma, rakibe verilen 3 ihtar, hükmen mağlubiyet veya diskalifiye ile sona erebilir. Alysh, çeşitli ulusal kuşak güreşi stillerine uyum sağlamak için basit kurallarla erkekler ve kadınlar için ağırlık kategorileri içerir.

Klasik stilde rakibi kemer çizgisinin altından kavramak veya çelme takmak ya da rakip havadayken bir bacağın kullanılması haricinde herhangi bir eylemi gerçekleştirmek için rakibinin üzerinde bacakları aktif olarak kullanmak kesinlikle yasaktır. Serbest stilde rakibin bacaklarını kavramaya, ona çelme takmaya ve herhangi bir eylemi gerçekleştirmek için bacakları aktif olarak kullanmaya izin verilir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.4. İsindi



Şekil 2.2.1.4. İsindi.

Kaynak: <https://www.traditionalsports.org/> web adresinden alınmıştır.

Gürcistan'da 12. yüzyılda Kraliçe Tamara döneminde ortaya çıkan ve mızraklarla oynanan geleneksel bir binicilik oyunu olan İsindi, Türkiye'deki Cirit oyununa benzerlik göstermektedir. Oyunda, "isindi" adı verilen sopalar kullanılır ve iki takım arasında mücadele edilir. Takım sayısı, oynanacak alanın büyüklüğüne bağlı olarak belirlenir.

Oyun, yumuşak toprak veya çim zemin üzerinde, 100-150 metre uzunluğunda ve 40-50 metre genişliğinde bir alanda oynanır. Her iki takımın başında, 15 metre uzunluğunda ceza alanları bulunur. Oyuncular, bu ceza alanına girmeden rakip takım oyuncularını sopalarıyla vurarak etkisiz hale getirmeye çalışır.

İsindi, hafif yaralanmalara yol açabilen oldukça sert bir oyundur. Her binici, ucunda kauçuk koruma bulunan 150 cm uzunluğunda bir isindi taşır. Oyun, hakemin başlama işaretiyle başlar; bu işaretle birlikte takımlardan biri, "Çağırıcı" adını taşıyan ilk oyuncusunu davet eder. Çağırıcı, kendi ceza alanından geçerek rakip oyuncuyu hedef alır ve isindiği fırlatarak onu vurmaya dener. Eğer vurulursa, rakip oyuncu oyundan çıkar.

Çağırıcı, rakip takımın ceza alanındaki bayrağın etrafında dönerken dört nala koşarak kendi alanına geri dönmeye çalışır. Kendi ceza alanına ulaşmadan vurulmadan bu hedefe ulaşırsa kazanmış olur. Her oyuncunun her devrede yalnızca bir kez isindi kullanma hakkı vardır. Bu oyunun dinamikleri, heyecan verici bir rekabet sunarken, aynı zamanda strateji ve beceri gerektiren bir mücadele sağlar (Koçkar 2024).

İsindi, Gürcistan'da iki atlı takım arasında oynanan geleneksel bir binicilik oyunudur. Oyunda "isindi" adı verilen mızrak benzeri bir silah kullanılır ve at sırtında ustaca ve hızlı manevralarla karakterize edilir. Oyun, binicilerin biniciliğini ve hassasiyetini sergiler ve izleyiciler için büyüleyici bir gösteri sağlar. İsindi kare bir oyun alanında altışar biniciden oluşan iki takım arasında oynanır. Takımlar bir başlangıç çizgisinin karşı taraflarında sıralanır. Oyun bir "meydan okuyucunun" "isindi" yi rakip biniciye veya ata fırlatmaya çalışmasıyla başlar. Rakip binici dörtlüye koşarak ve kendi "isindi" sini fırlatarak karşılık verir. Sadece dörtlüye giden biniciler "isindi" fırlatabilir. Atıştan sonra biniciler karşı saldırılardan kaçınarak takımlarına geri dönmelidir. Eğer bir binici "isindi"yi düşürürse oyundan çıkar. Düşen biniciler yardım almadan atlarını yakalayıp yeniden binebilirler ancak "isindi" atma haklarını kaybederler. Oyun, oyunu kontrol etmek için düdük kullanan hakemler tarafından denetlenir. "İsindi" ile yakalamak, vurmak veya iğnelemek ya da bağlamak yasaktır. Kazanan, belirlenen süre içinde rakibine "isindi" ile en çok vuran takımdır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.5. Aba Güreşi



Şekil 2.2.1.5. Aba güreşi.

Kaynak: <https://www.aa.com.tr/> web adresinden alınmıştır.

Güreşçilerin giydikleri abadan adını alan geleneksel bir Türk sporudur. Güreşte, abadan tutularak teknikler uygulanmaktadır. Aba güreşi Türkiye’de Gaziantep ve Hatay yöresinde geleneksel kutlamalarda, bayramlarda, düğünlerde ve Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu bünyesindeki etkinliklerde yer almaktadır. Aba güreşi, geleneksel dokusunu içeren ritüelleri ve kültürel özellikleriyle günümüze kadar gelmiştir (Güven 2023).

Aba güreşi, sporcuların aba giydiği ve bellerine kuşak bağladığı geleneksel bir güreş tarzıdır. Aba, yakasız, uzun kaban biçiminde, yarım kollu ve koltuk altı kısmı koltuk altına kadar kesilmiş şekilde tasarlanmış, genellikle kalın kumaş veya kaba deriden yapılmıştır. Aba güreşi, genellikle çim veya toprak zemin üzerinde gerçekleştirilir. Güreşçiler, yaş ve kilolarına göre kategorilere ayrılır ve güreş süresi, hava koşulları ve katılım sayısına bağlı olarak belirlenir. Ayakta yapılan güreş kısmı, yerde yapılan bölümlerden genellikle daha uzundur. Bu güreş türü, kendine özgü bir felsefeye sahiptir; halktan yardım toplama veya armağan alma gibi uygulamalar yoktur.

Şampiyonluk, güreşçiler için manevi bir ödül olarak yeterli görülür. Ayrıca, şampiyon güreşçiye "Top" adı verilen birkaç metrelik bir kumaş ödül olarak verilir. Güreşçi, bu topu sopasının ucuna asarak köyüne davul ve zurna eşliğinde girer. Bu an, güreşçi için en büyük ödül ve onur kaynağıdır (Güven 1999).

Aba güreşi dünyada giysi ile yapılan en eski ve tek güreş şeklidir. Türk insanı tarafından Çinlilere de öğretilmiştir. Uzak doğu da yaygın olan judo aba güreşinin modern olmuş şeklidir. Günümüz Orta Asya coğrafyasında ve Hatay ve Gaziantep yörelerinde yapılmaya devam etmektedir. Aba güreşinde aşırı mal ve kapışmalı adında farklı kuralları vardır (Gençay ve ark. 2019).

İsveç pantolon güreşinin Orta Asya’dan batıya doğru yapılan göçler sırasında bu bölgeye yerleşen Hun Türkleri tarafından getirildiği düşünülmektedir. Güreşin bitiminde kural gereği olarak sporcu önce kuşağı çözer sonra abayı çıkarıp önceden yeri belirlenmiş yere bırakmak zorundadırlar. Abayı çözüp, saygısızca davranış sergileyip abayı fırlatmak spor ahlakına yakışmayacağından cezalandırılmaktadır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.6. Rahvan Binicilik



Şekil 2.2.1.6. Rahvan binicilik.

Kaynak: <https://www.atasporlari.org.tr/> web adresinden alınmıştır.

"Rahvan (Yorga) At," binicisini sarsmadan hızlı bir yürüyüş stiliyle hareket eden bir attır. Bu yürüyüş tarzıyla gerçekleştirilen yarışa ise "Rahvan (Yorga) Yarış" denir. Yarış, atın sol ön ve sol arka ayaklarını aynı anda, gergin bir biçimde kullanarak, sağ ayaklarla da simetrik bir şekilde hareket etmesi esasına dayanır. Konkur (uluslararası binicilik) sporları arasında yer almayan bu yarış, Türk toplulukları arasında asırlardır süregelen bir gelenektir. Rahvan atçılığı, yalnızca bir spor değil, aynı zamanda kültürel bir miras olarak da değer taşır. Bu gelenek, Türk topluluklarının atlı kültürünü ve spor anlayışını yansıtmaktadır.

Asırlardır Anadolu'nun hemen her köşesinde gerçekleştirilen rahvan yarışları, günümüzde Türkiye'nin çeşitli bölgelerinde popüler bir spor dalı haline gelmiştir. Doğu'da Kars, Ağrı ve Erzurum; Batı'da İzmir (Turgutlu), Balıkesir, Bursa ve Denizli; Kuzey'de Artvin, Trabzon, Ordu, Zonguldak ve Samsun; Güney'de ise Antalya'da sıkça düzenlenmektedir. Türkiye'deki tüm rahvan yarışlarında davul ve zurna çalınmakta, Köroğlu ritmi vurgulanmaktadır. 15-20 yıl öncesine kadar bu spor, özel etkinlikler (düğün, sünnet vb.) ve genel festivaller (milli ve dini bayramlar) sırasında yaygın olarak icra edilmekteydi. Ancak son yıllarda rahvan yarışları daha çok yerel festivallerde yapılmaya başlanmıştır.

Rahvan yarışı, Türkiye'deki geleneksel sporlar arasında oldukça yaygın bir yer tutmasına rağmen henüz kulüpleşme aşamasına ulaşmamıştır. Bu ata sporuna resmi veya özel kurumlar tarafından sahip çıkılmamıştır. 1995 yılından bu yana, GSGM Geleneksel Spor Dalları Federasyonu bünyesine dahil edilmiş ve bu sayede az da olsa desteklenme sürecine girmiştir. Bu gelişme, rahvan yarışlarının geleceği açısından umut verici bir adımdır (Türkmen 1998).

Biniciliğin bir dalı olan rahvan binicilik, atın tek ayak koşma stiline verilen isimdir. Bu stilde, atın aynı taraftaki ayakları birlikte hareket eder ve biniciyi sarsmadan hızla ilerler. Rahvan yürütmenin amacı, sürücüyü ve teçhizatını en kısa sürede, en az enerji harcayarak taşımaktır. Türklerin göç hareketleriyle Anadolu'ya getirdiği rahvan atları, Selçuklu ve Osmanlı dönemlerinde de devam ettirilmiştir. Rahvan binicilik, özellikle Ege Bölgesi'nde düzenlenen yarışlarla tanınmaktadır. Bu gelenek hem kültürel bir miras hem de spor olarak önemli bir yer tutar.

Rahvan, atın "tek ayak" koşma stiline verilen isimdir. Bu stil, atın aynı taraftaki ayaklarının birlikte hareket etmesiyle karakterize edilir ve binicisini sarsmadan ilerlemesini sağlar. Rahvan yürütmenin temel amacı, üzerindeki binici ve teçhizat yükünü en uzun mesafeye, en kısa sürede, biniciyi yormadan ve en az enerji harcayarak taşımaktır. Bu özellikleri sayesinde rahvan at hem konforlu hem de verimli bir biniş deneyimi sunar.

Geçmişte ve günümüzde özellikle Türk kültürü içinde önemli bir yere sahip olan rahvan atlar, Türk göç hareketleriyle Anadolu'ya getirilmiş ve Selçuklu ile Osmanlı dönemlerinde korunmuştur. Rahvan at yarışları, Anadolu'da yaygın olarak gerçekleştirilen yerel panayır eğlencelerinde sıkça yer almış ve bu durum, rahvan yarışlarının günümüze kadar ulaşmasında büyük bir rol oynamıştır.

Ege Bölgesi'ne özgü olarak tanınan rahvan at yarışları, Geleneksel Spor Dalları tarafından organize edilmektedir. Bu yarışlara yalnızca yerli ırk atlar katılmakta, bu sayede hem kültürel mirasın yaşatılması hem de yerli atların tanıtılması sağlanmaktadır. Rahvan at yarışları, sadece bir spor dalı değil, aynı zamanda geleneksel bir etkinlik olarak da önemli bir yer tutmaktadır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.7. Aşık Oyunu



Şekil 2.2.1.7. Aşık oyunu.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

Türklerin bulunduğu tüm coğrafyalarda izine rastlanan geleneksel bir Türk oyunu olan “Aşık Atma”; adını, keçi ve koyun gibi evcil hayvanların arka bacaklarının eklemelerinde yer alan dört yüzlü kemiklerden almaktadır. En az iki oyuncu ile oynanan bu oyun için, belirlenen alana bir daire çizilir ve oyunculara önceden eşit olarak dağıtılmış aşık kemikleri bu daire içine yerleştirilir. Daireye belli bir uzaklıkta dizilen oyuncular, ellerindeki aşıkla daire içindeki aşıkları vurarak onları alanın dışına çıkarmaya çalışır. Bireysel oyunda hangi oyuncu, takım olarak oynandığında hangi takım daha çok kemiği dışarı çıkarmış ise o kişi ya da takım oyunu kazanır. Geçmişten günümüze değin yaşatılan kültürel zenginliklerimiz arasında yer edinen “Aşık Atma Oyunu” Orta Asya’dan Anadolu’ya kadar oldukça geniş bir coğrafyaya yayılmış; “Aşıktı”, “Ordo”, “Tigin Oynav”, “Atbakıl Baş”, “Beştaş”, “Çız”, “Dâire alşı”, “Gızdih Sultan”, “Han Talamay”, “Kale”, “Ketsin Bir”, “Ompa”, “Taş Kala”, “Köterispek” gibi isimlerle oynamaya devam etmektedir. Son yıllarda genellikle çocuklar tarafından oynanan bu oyunda aşık kemikleri yerine bilye ve misket tercih edilmektedir (Aydın 2021).

Adını oyun materyali olan aşık kemiğinden alan ve misketin (bilyenin) atası olarak bilinen geleneksel spor türlerimizden birisidir. Aşık oyununa dair rastlanan ilk yazılı kaynak,

Kaşgarlı Mahmut'un 1072-1074 yılları arasında kaleme aldığı "Divânu Lügat'it-Türk"tür. Ayrıca, Dede Korkut Hikâyeleri'nin ilk öyküsü olan "Dirse Han Oğlu Boğac Han"da da çocukların aşık oynadığına dair bilgiler bulunmaktadır. Geçmişte, yaşam koşulları nedeniyle aşık bulmak zor olduğundan, Anadolu'da oyuna katılmak ve aşık kazanmak amacıyla "Sen benimle aşık atamazsın" ifadesi kullanılmış; bu, bir mücadele ve rekabet arzusunun sembolize etmiştir.

Aşıkın çukur yüzüne "cuk" adı verilmiş, oyuncular atış yaparken bu bölgeye baş parmaklarını koyarak, istenilen sayıda aşık kazanırlarsa "cuk oturdu" denilmiştir. Bu durumda, oyuncu oyunun galibi sayılmıştır.

Aşık oyunu yalnızca Anadolu'da değil, Orta Asya ve Avrupa'nın çeşitli bölgelerinde de oynanan geleneksel bir oyun olarak öne çıkmaktadır. 2017 yılında ise UNESCO, bu oyunu İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsili Listesi'ne kaydetmiştir. En az iki kişiyle oynanan aşık oyunu başlamadan önce, karşılıklı ve aralarında en az beş adım mesafe olacak şekilde iki çizgi çizilir. Tüm oyuncular bir çizgide toplanır ve sırayla ellerindeki daha ağır olan "enek" adı verilen aşıkları karşı çizgiye atarlar. Tüm atışlar tamamlandıktan sonra, en yakın noktaya düşen aşık sahibi birinci olarak belirlenir; bu sıralama devam eder.

Oyunun ana hedefi, belirlenen "baş"ı vurmaktır. Baş, son oyuncunun seçtiği sağ veya sol aşıklar arasından biri olur. Başarıyla başı vuran oyuncu, tüm aşıkları kazanır. Eğer oyuncu başı değil de başka bir aşığı vurursa ve o aşık ile kendi aşıkları olan eneki çizgi dışına çıkartırsa, o çıkarılan aşık ile başın zıt tarafındaki tüm aşıkları kazanır. Kalan aşıklar yeniden dizilir ve sıradaki kişiyle atışa devam edilir. Yerdeki tüm aşıklar tükenene kadar oyun sürer ve en çok aşık kazanan oyuncu oyunun galibi olur (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Kullanılan aşıklar, özenle süslenir ve dayanıklılıklarını artırmak amacıyla bazı yerlerde içine kurşun eritilip dökülür. Genellikle 5-18 yaş arasındaki erkek çocuklar tarafından boş zamanlarda oynanmaktadır. Bu oyunda öncelikle atış sırasının belirlenmesi gerekmektedir. Bu konuda farklı uygulamalar mevcut olup, çeşitli yöntemler izlenmektedir. En yaygın başlangıç biçimi, oyuncuların aşıklarını belirli bir çizgiye atması ve en yakın noktaya atan kişinin önce oynama hakkı kazanmasıdır (Kültür Portalı 2024).

2.2.1.8. Belboğli Kuraş



Şekil 2.2.1.8. Belboğli Kuraş.

Kaynak: <https://uzbekistan.travel/> web adresinden alınmıştır.

Kuşak Güreşi olarak da bilinen Belboğli Kurash, Özbekistan'ın en eski ulusal sporlarından biridir. Eski zamanlarda ortaya çıkmış ve Fergana Vadisi, Taşkent ve Syrdarya gibi bölgelerde, özellikle düğünler ve kutlamalar sırasında popüler olmuştur. Yarışmalar, Özbek kültürünün nezaketini, cesaretini ve nezaketini yansıtan yaşlılar tarafından yönetilen şenlikli dualarla işaretlendi. Belboğli Kurash'ta güreşçiler maç boyunca birbirlerinin kemerlerini tutmalıdır. Bir güreşçinin elleri kemerden ayrılırsa, tökezlemeye veya yerden kalkmadan düşmeye neden olursa, bu "ğirrom" olarak kabul edilir ve bir uyarı ile sonuçlanır. Yarışmacılar maç sırasında halol, yonbosh, chala, jazo ve ğirrom gibi kriterlere göre değerlendirilir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.9. Kuşak Güreşi



Şekil 2.2.1.9. Kuşak güreşi.

Kaynak: <https://www.atasporlari.org.tr/> web adresinden alınmıştır.

Kırım lehçesinde "küreş" olarak adlandırılan bu güreşler, Hıdrellez'de ve "Tepreş" adı verilen eğlencelerde ve düğünlerde gerçekleştirilmektedir. Romanya ve Türkiye'deki Kırım Türkleri arasında popüler bir eğlence etkinliği olan Tepreş törenlerinde, Kırım Türk geleneklerine uygun olarak yapılan güreşler, diğer geleneksel güreş türlerinde olduğu gibi davul ve zurna eşliğinde, yumuşak toprak veya yeşil düz zeminlerde eğlence amaçlı olarak yapılır.

Güreşçiler, yaş ve kilolarına göre üç kategoriye ayrılır. Mücadele sırasında, bele sarılan iki metre uzunluğundaki özel dokuma kuşakları tutarak rakiplerinin "şalka" düşmesini (iki omzunun yere değmesini) sağlamak için çaba gösterirler (Demiral 2018).

Kuşak güreşinin kendine özgü nitelikleri vardır. Bu güreşte pehlivanlar kıyafetlerini tamamen çıkarmaz; yalnızca ceketlerini ve ayakkabılarını çıkararak, bellerine kuşak bağlarlar. Yaş ve kilolarına göre üç kategoriye ayrılan güreşçiler, bele sarılan iki metre uzunluğundaki özel dokuma kuşakları tutarak rakiplerinin iki omzunu yere getirmeye çalışır, yani "şalka" düşürmek için mücadele ederler.

Kuşakları sıkıca bağlanan güreşçiler, birbirlerine başarı diler ve kuşak tutuşurlar. Kuşağı sağ elin içten, sol elin dıştan tutacak şekilde kavrarlar ve güreş başlar. Hakem, güreşçilerin ellerinin kuşağa bağlanmasının ardından sporcuların omuzuna hafifçe dokunarak "Küres" komutunu verir. Sporcular, hakem komutu gelmeden ellerini çözemez; eğer çözerlerse yenik sayılırlar. Güreşçilerin alanın dışına çıkmaları durumunda, meydan hakemi "tokta" komutuyla güreşi durdurur ve yeniden kuşaklardan tutularak güreşe devam edilir (Demiral 2019).

Kuşak güreşi adını güreşçilerin giydikleri kuşaktan alan geleneksel bir Türk sporudur. Güreşteki tüm teknikler, kuşaktan tutularak gerçekleştirilir. Dünyada, Asya ve Avrupa'daki Türk ve Türk kökenli topluluklar ile diğer bazı toplumlarda yaygındır. Türkiye'de ise geçmişte Kırım Türklerinin yaşadığı bölgelerdeki geleneksel kutlamalarda ve düğünlerde, günümüzde ise "tepreş" adı verilen geleneksel bayramlarda ve Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu bünyesindeki etkinliklerde icra edilmektedir (Güven ve Sağım 2023).

2.2.1.10. Atlı Cirit



Şekil 2.2.1.10. Atlı cirit.

Kaynak: <https://www.aa.com.tr/> web adresinden alınmıştır.

Türk spor tarihinin geleneksel sporlarından olan Atlı Cirit oyunu, Hunlar'dan beri oynanmaktadır. Geleneksel olarak bayramlarda, cuma, düğün ve eğlencelerde oynanan oyun; İslamiyet sonrasında da cuma namazları sonrası düzenlenen törenlerin vazgeçilmezlerinden biri olmuştur. Atlı Cirit müsabakası rakip takımlardan bir atlının öne çıkıp alay durağındaki diğer takım oyuncularından birine ciritini fırlatmasıyla başlar. Bu hamleden sonra kendi dizisine dönen sporcu rakip tarafın sporcusu hızla takip eder ve ciritini savurur. Ciriti rakibine isabet ettiren oyuncular rakibini oyundan çıkarmış olur ve takımlarına puan kazandırır. Cirit havada yakalanırsa rakibe atılabilir. Rakibinin önünü kesip ona ciritle vurma imkânı varken vurmeyen sporcu da kendi takımına puan kazandırmaktadır. Bu yönüyle Atlı Cirit oyunu sporla erdemin bütünleştiği bir dal olarak karşımıza çıkmakta ve kültürümüzün bir parçası olan beceri, cesaret, çeviklik, asalet ve merhamet gibi insani özellikleri sportmenlikle bir araya getirerek yansıtmaktadır (Aydın 2021).

Lahanacı ve Bamyacı unvanlarının kökeni, Ankara Savaşı sonrasında dayanmaktadır. Ordusunu güçlendirmek amacıyla Amasya'ya çekilen Çelebi Mehmet, iki yüz süvariye eğitime alır. Bu süvarilerin bir kısmı Çelebi Mehmet adına, diğer kısmı ise oğlu Murad adına talim yapmaktadır. İki rakip durumuna gelen süvarilere, Amasya'nın bamyası ve Merzifon'un lahanası ünlü olduğundan, Çelebi Mehmet'in ekibine "Bamyacı," Murad'ın ekibine ise "Lahanacı" adı verilmiştir. Cirit alayları, cirit oyunu kaldırılana kadar bu isimlerle anılmıştır (Murathan ve ark. 2024).

Bu gruplar oyun alanında birbirinden kolayca ayırım yapılsın diye Lahanacıların giydiği şalvarın rengi kırmızı mintanın rengi ise yeşil mintan ve yeşil bayrak taşırlardı. Bamyacıların giydiği şalvarın rengi ise kırmızı mintanın rengi mavi ve kırmızı bayrak taşırlardı. Osmanlıda uzun süre oynanan atlı cirit oyunu sert oynanırdı. Oyuncuların kin tutmaması temel kural olarak karşımıza çıkmaktadır. Fakat oyun iki kişinin kin tutup oyunda yaralayıp öldürmesiyle yasaklanmıştır.

2.2.1.11. Kabakhi



Şekil 2.2.1.11. Kabakhi.

Kaynak: <https://www.traditionalsports.org/> web adresinden alınmıştır.

Gürcistan'ın geleneksel binicilik oyunları açık havada, çimenlerle kaplı sahalarda oynanır. Akhalukhi adı verilen geleneksel kıyafetler giymiş altı oyuncudan oluşan iki takım bir dizi görevde yarışır (Unesco 2022).

Kabakhi en eski Gürcü spor oyunlarından biridir ve Orta Çağ'dan beri, hatta daha da eskiye, Vakhtang Gorgasali zamanına kadar oynandığı bilinmektedir. Kabakhi'nin eski Tiflis'te, özellikle de Ortachala bölgesinde oynandığına inanılmaktadır. Kabakhoba olarak bilinen kabakhi etkinlikleri şehrin merkezinde düzenlenir ve büyük seyirci kitlelerini çekerdi (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Kabakhi 150'ye 20-30 metrelik bir alanda oynanır ve ortasında 6 metre yüksekliğinde bir direk ve tepesinde 30 cm'lik bir hedef çanağı bulunur. Direkten 75 metre uzaklıkta 20-30 metre uzunluğunda iki paralel çizgi başlangıç ve kontrol çizgileri olarak işaretlenmiştir.

Biniciler, ahşap yaylar ve ağırlıklı oklar kullanarak, hedefi vurmak için direğe doğru dört-nala koşarlar. İlk atıştan sonra kontrol çizgisini geçerler, dönerler ve tekrar atış yaparlar. Takımlar farklı renklerde üniformalar giyer ve binicilerin numaralandırılmış pozisyonları vardır. Her isabet 1 puan kazandırır ve en çok isabeti ve en az zamanı elde eden takım kazanır. Oyun bir hakem heyeti tarafından değerlendirilir ve baş hakemin işaretiyle başlar ve biter (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024)

2.2.1.12. Mangala



Şekil 2.2.1.12. Mangala oyunu.

Kaynak: <https://www.atasporlari.org.tr/> web adresinden alınmıştır.

Satranç gibi stratejik zekâ oyunlarından biri olan “Mangala”; Türklerin milli oyunlarından biridir. 2 kişi arasında oynanır. Oyun için kullanılan platform üzerinde her yarışmacının altışar olmak üzere toplam on iki kuyu ve oyuncuların taşlarını koyacağı bir büyük kuyu bulunmaktadır. 48 tane taş ile oynanan mangala oyununda amaç, oyuncunun taşları kendi haznesinde toplamasıdır. Kura ile belirlenen oyuna başlama hakkını kazanan oyuncu kendi tarafında bulunan kuyulardan başlamak üzere istediği yerden 4 adet taş alır. Taş aldığı kuyudan başlamak üzere saatin tersi yönündeki her kuyuya birer adet taş bırakarak ilerler, dağıttığı son taş kendi haznesine denk gelirse oyuncu aynı şekilde oyuna devam eder. Eldeki son taş oyunun ilerleyişini belirler. En çok taş biriktiren kişi oyunu kazanmaktadır (Aydın 2021).

Uzun yıllar boyunca birçok Türk topluluğu tarafından oynanan ve ata yurtlarından kaynaklanan bir zeka oyunu olan mangala, kurnazlık, direnç, sezgi, önceden görme ve stratejik çözümleme becerilerini geliştirmektedir. Bu oyun, bireylere dikkatli olma, odaklanabilme, teknik ve taktik geliştirme, stratejik düşünme yetisi, öngörü, sosyal beceriler ve

ince motor becerilerini geliştirme imkânı sunar. Aynı zamanda analiz yapma, hafızayı güçlendirme, özgüven kazanma, ipuçlarını hayal etme ve başarısızlıklar karşısında olumlu tutum sergileme gibi özellikler kazandırır. Ayrıca, başarı için planlı çalışma, kurallara uyma ve sabırlı olma gibi değerleri de aşılamaktadır. Mangala'nın, Hunlar, Sakalar, Göktürkler, Karahanlılar, Selçuklular ve Osmanlılar dönemlerinde var olduğu, özellikle padişahlar ve şehzadeler tarafından bir savaş ve zeka oyunu olarak oynandığı bilinmektedir. Oyun tahtası, karşılıklı altışar adet olmak üzere on iki küçük kuyu ve her iki oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazneye sahiptir. Mangala oyunu, kırk sekiz taşla ve farklı kurallarla oynanabilmektedir (Kul 2018).

2.2.1.13. Marula



Şekil 2.2.1.13. Marula.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

Marula, Gürcistan'ın en eski binicilik sporlarından biridir. Geleneksel olarak, atlılar atlarını 25-30 km'lik mesafelerde yarıştırmak için yarışlardı. Yüksek hızda yapılan bu tür uzun mesafeli yarışlar atların büyük bir dayanıklılık göstermesini gerektiriyordu. Bu nedenle, Marula için atların seçimi ve hazırlanması yarışmadan 2-3 ay önce başlardı. Atlar, hüner ve dayanıklılık geliştirmek için uzun mesafeler boyunca eğitilir ve eğitim mesafeleri kademeli olarak artırılırdı. Bu titiz hazırlık Gürcü atlarının, özellikle de batı Gürcistan'daki Megrel ve doğu Gürcistan'daki Tuşet atlarının olağanüstü dayanıklılığını ortaya koymuştur. Yarışma 8-10 kilometrelik bir mesafede, bir köyden başlayıp başka bir köyde biten, rotası kireç ve talaşla işaretlenmiş bir yarış içerir. Yarışçılar dağlık alanlardan, vadilerden, geçitlerden ve dağ nehirlerinden geçerek araziye oldukça zorlu hale getirmektedir.

Güzergah çitle çevrili ve seyirciler ile temsilciler her 100 metrede bir gruplar halinde duruyor. Yerel ırklar ya da karışık ırklardan olan atlar genellikle eysiz yarışlar ancak modern kurallara göre bir kılıfları olmalıdır. Biniciler numaralı gömlekler ve ulusal kıyafetler giyerler ve kask takmak zorunludur. Etkinlik, bir kıdemli hakem, bir başlangıç hakemi ve bir yan hakemden oluşan bir hakem ekibi tarafından yönetilir ve baş hakem start ve finiş denetler. Başlama işareti bir bayrakla verilir ve yan hakemler yan çizginin geçişini işaretler. Güvenliği sağlamak için biniciler için tıbbi bakım ve atlar için veteriner bakımı mevcuttur. Yarış, başlama hakeminin işaretiyle başlar ve kazanan binici bitiş çizgisinde ayakta alkışlanarak kutlanır. Yarışmanın zorlu arazisi ve eysiz yarış geleneği, hem atların hem de binicilerin dayanıklılığını ve çevikliğini test etmektedir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.14. Mas Güreşi



Şekil 2.2.1.14. Mas güreşi.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

Adını Yakutça bir kelime olan "mas"tan alır; bu kelimenin Türkçe karşılığı "ağaç dalı" anlamına gelmektedir. Vücuttaki tüm kasları harekete geçiren bu spor, müsabıkların birbir temas etmediği nadir spor dallarından biridir. Mas Güreşi, ana vatanı Yakutistan'da yaklaşık 3000 yıldır varlığını sürdürmektedir. Diğer geleneksel sporlar gibi, günlük yaşamda insanların zinde kalmaları için yaptıkları antrenmanlar sonucunda ortaya çıkmış bir spordur (Karcıoğlu ve Söylemez 2022).

Ağaç güreşi ya da çubuk çekmede denilen bu güreş türü Yakut Türklerinin milli sporudur. Sporcuların karşılıklı yerde oturup ayaklarını ortada bulunan bir kütüğe ya da tahtadan perdeye dayayarak ve ellerinde tuttukları sopayı kendilerine çekme ve dolayısıyla rakip

oyuncuyu da yerinden hareket ettirmeye yönelik oyunda güç, cesaret, hız, dayanıklılık gibi özellikler etkindir. Günümüzde de geleneksel sporlar arasında yer bulan “Mas Güreşi” 4-5 metrelik düz ve kaygan olmayan zeminli platformlar üzerinde yapılmaktadır. Alanda karşılıklı oturan yarışmacılar ayaklarını karaçam ağacından yapılan, yere dik duran ve her iki ucundan yere sabitlenmiş bir tahtaya dayayarak yarışmaya başlar. Yarışmacıların fiziksel olarak birbirleriyle temas etmeden yaptıkları bu güreş, bu yönüyle benzersiz spordur (Aydin 2021).

2.2.1.15. Atlı Okçuluk



Şekil 2.2.1.15. Atlı okçuluk.

Kaynak: <https://www.aa.com.tr/> web adresinden alınmıştır.

Uluslararası yazınlarda part atışı olarak bilinen, atın üzerindeyken geriye doğru yapılan ok atışlarının yapıldığı atlı okçuluk; Türk tarihinde Hunlar’dan Osmanlılara kadar nitelik kazanarak gelişmesini sürdürmüş, günümüzde Atlı Okçuluk olarak isimlendirilen spor dalına dönüşmüştür. Türkiye ile beraber dünyanın birçok ülkesinde “Geleneksel Atlı Okçuluk Federasyonu” kurulmuş ve uluslararası organizasyonlarla sportif ilişkiler gerçekleştirilmeye başlanmıştır (Aydin 2021).

At giderken, dizginleri tutmadan beden hareketiyle atı yönetmek ve aynı anda okla hedefe atış yapmak becerisi gerektiren geleneksel bir spordur. Atlı okçulukta sporcuların temel ekipmanları arasında yay, ok, ok kabı (tirkeş) ve yay kabı (sadak) yer almaktadır. İcra sırasında, sporcular zorunlu olarak geleneksel kıyafetler giymekte ve uygun teçhizat kullanılmaktadır. Tarihte Türk atlı okçularının savaş alanlarında vur-kaç taktikleri, sahte geri çekilmeler ve düşmanı kuşatma gibi stratejilerle bulundukları bilinmektedir. Bu spora dair ilk kayıtlar 13. yüzyılda Memlûk coğrafyasından gelmektedir. Farklı Türk kültür çevrelerinde, sporun icrasında güvercin, ördek, gümüş top ve elma gibi nesnelerin

kullanıldığı gözlemlenmektedir. Atlı okçuların hedef atışları "kabak atışları" ve "kıgaç atışları" olarak iki kategoriye ayrılmaktadır.

"Kabak atışı," kendisine özel alanlar tahsis edilen ve 17. yüzyıla kadar oldukça popüler olan bir oyundur. Bazı şehirlerde "kabak meydanı" olarak adlandırılan alanlar, bu atışlardan ismini almıştır. "Kıgaç" ise net bir tanıma sahip olmamakla birlikte, yere konmuş her türlü hedef için kullanılan genel bir atış tekniği olarak kabul edilmektedir. Atlı okçuluk, Türk okçuluğunun icra biçimlerinden biri olup, 2019 yılında UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Mirası Temsilî Listesi'ne kaydedilmiştir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.16. Yağlı Güreş



Şekil 2.2.1.16. Yağlı güreş.

Kaynak: <https://aa.com.tr/> web adresinden alınmıştır.

Osmanlılarda Rumeli ve İstanbul çevresinde daha çok yapılan yağlı güreşte pehlivanlar kıspet denilen özel bir giysi giyer ve vücutları yağla kaplanırdı. Yağlı güreş hemen hemen özel günlerin hepsinde yapılan bir spordu. Pehlivanların güreştikleri yere ise “boy” denilmekteydi. Yağlı Güreş Nisan ve Ekim ayları arasında açık havada yeşil, doğal çim üzerinde iki yarışmacı ile yapılır. En küçüğünden başlayarak boylara göre tanımlanmış 14 kategori vardır: Minik 1 ve Minik 2, Teşvik 1 ve Teşvik 2, Tozkoparan, Ayak 1, Deste 1, Deste 2 ve Deste 3, Küçük Orta Küçük, Küçük Orta Büyük, Büyük Orta, Başaltı ve Baş. Güreşçilerin vücutlarının yağlı olması, birbirlerini kavramalarını zorlaştırır ve bu da sporun belirleyici bir özelliğidir. Yağlı güreşte iki eli arkasında oturan, iki dirseği ya da dirsek ve eliyle yere temas eden ya da rakibinin hareketleri sonucu sırtı yere çarpan ("göbeğini yıldızlara gösteren") güreşçi kaybeden taraftır. Rakibini kaldırıp fırlatan ya da üç adım ileri taşıyan güreşçi kazanır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.17. Oina



Şekil 2.2.1.17. Oina.

Kaynak: <https://www.europeana.eu/> web adresinden alınmıştır.

Dinamiklik ve hızın ön planda olduğu Romanya'nın milli sporu oina, koşma ve zıplamayı düşünmeyle mükemmel bir şekilde birleştiren karmaşık bir spor oyunudur. 3 Temmuz 2014'ten bu yana oina, Romanya'nın ulusal sporu haline geldi (Mutu 2024).

Oina, Romanya Oina Federasyonu tarafından yönetilen geleneksel bir Romanya sporudur. Her biri 11 oyuncudan oluşan iki takımın bir sopayla topa vurarak ve rakip takım tarafından vurulmaktan kaçınarak puan kazanmayı amaçladığı bir oyundur. Oyun, kurallar ve saha boyutlarındaki değişikliklerle farklı formatlarda oynanabilir. Saha dikdörtgen şeklindedir ve vuruş ve oyun için belirli alanları vardır.

Ekipman tahta bir sopa ve deri bir top içerir. Takımlar 11 oyuncu ve en fazla 5 yedek oyuncudan oluşur ve oyun sırasında en fazla 3 oyuncu değişikliğine izin verilir. Oyuncular "vuran" ve "yakalayan" rollerine ayrılır ve puanlar topun vurulduğu mesafeye ve belirli saha alanlarına göre verilir. Oyun topa vurma ile başlar, ardından belirli hareket ve puanlama kuralları gelir. Başarılı vuruşlar ve yakalamalar için puanlar verilir.

Oyuncular yaşlarına göre kategorize edilir ve her grup için özel kurallar bulunur. Sıralamalar puanlara göre yapılır ve eşitlik bozma kriterleri uygulanır. Hakemler kurallara uyulmasını sağlamak için oyunu denetler. Oina, takım başına 6 veya 8 oyunculu formatlar da dahil olmak üzere, her biri uyarlanmış kurallara sahip varyasyonlara sahiptir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.18. Pato



Şekil 2.2.1.18. Pato.

Kaynak: <https://www.globetrotting.com.au/> web adresinden alınmıştır.

Arjantin'in ulusal sporudur ve polo ve basketbol unsurlarını birleştiren at sırtında oynanan bir oyundur (Martinez 2024). 17. yüzyılda oyun alanı bir çiftlikten diğerine uzanan gauc-holar tarafından icat edilmiştir. 'Pato' İspanyolcada 'ördek' anlamına gelir. Bu, oyunun ilk zamanlarında bir top yerine ördek kullanılması üzerine oyun Pato olarak isimlendirilmiştir. Pato, polo ile basketbolun bir karışımı olan, at üstündeki dört kişilik iki takımın, çim sahanın her iki ucuna 2,4 metre yükseklikte yerleştirilen bir metre genişliğindeki ağlarla çevrili potalardan "pato"yu geçirerek sayı yapmaya çalıştığı bir oyundur. Oyun, sekizer dakikalık altı periyottan oluşur ve her periyot arasında beş dakikalık aralar verilir (Landing 2024).

2.2.1.19. Pencak Silat



Şekil 2.2.1.19. Pencak silat.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

Pencak Silat, çeviklik ve el becerisiyle rakibin saldırılarından korunma yeteneği gerektiren; yakalama, kilitleme ve blok tekniklerini içeren bir dövüş sanatıdır. Bu sanatta temel

duruş ve adımlar, sekiz adım yönü prensibine dayanmaktadır. Geleneksel müzikler eşliğinde, müziğin ritmine uygun olarak bu adım ve duruşlar arasında geçişler sağlanmaktadır. Bu geçişlere "Langkah" denir. Langkah, hem savunma hem de saldırı için temel teknikler arasında yer almaktadır. "Jurus" adı verilen bu teknikler, büyük bir dikkatle tekrarlanmaktadır. Bu hareketler, kas sistemini güçlendirirken ani tehdit durumlarında düşünmeden savunmaya geçişi de kolaylaştırmaktadır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.20. P'urhepecha Ball



Şekil 2.2.1.20. P'urhepecha Ball.

Kaynak: <https://mexiconewsdaily.com/> web adresinden alınmıştır.

U'arhukua Ch'anakua veya P'urhepecha Ball, hokey ailesindekilere benzer bir Meksika Yerli sporudur. Geleneksel olarak Michoacan eyaletinin dört bir yanındaki farklı topluluklarda uygulanmaktadır. Ayrıca 1993 yılından bu yana Mexico City'de de uygulanmaktadır ve 2004 ve 2005 yıllarında Ulusal Çocuk ve Gençlik Olimpiyatlarına ilk yerli kökenli sergi sporu olarak dahil edildiğinde çok popüler hale gelmiştir ve şu anda Meksika genelinde 10 farklı eyalette uygulanmaktadır. P'urhepecha Top oyunu, yerli topluluklar tarafından sokaklarda bloklar etrafında uygulanmaya devam etmektedir. Purépecha top oyununun öncülleri, günümüzde Michoacan olan bölgenin ilk yerleşimcilerine kadar uzanmaktadır. Michoacan'daki bir efsaneye göre beşinci yıldız Mars yeniden doğup Dünya'ya karşı doğal felaketleri serbest bıraktığında, P'urhépecha halkı kozmosu dengelemek için bir çare olarak top oyununu icat etmiştir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.21. Yaya Okçuluğu



Şekil 2.2.1.21. Yaya okçuluğu.

Kaynak: <https://www.atasporlari.org.tr/> web adresinden alınmıştır.

Yaya okçuluğunda okçunun bilmesi gereken ilk kural, kirişi yaya düzgün ve doğru bir şekilde takmaktır. Okçunun sol ayağı önde durmalı, sağ ayağı ise arkadan güç almalıdır. İki ayak arasında bir adım kadar mesafe olmalıdır. Sol ayağın topuğu, sağ ayağın tabanına denk gelmelidir. Destek, sağ ayağın üzerinde olmalıdır. Sağ kalça, bel eğilene kadar geri götürülmelidir.

Sonraki aşama, kabzayı tutmaktır. Kabza tutmanın birkaç farklı yöntemi vardır. Başparmak ve işaret parmağının ayrı olması "Çengel-bâz" olarak adlandırılır. Yay kabzasının arkasında işaret parmağı bulunmalıdır. Diğer bir tutuş şekli ise "Kabza-yi Behrâmî"dir. Bu teknikte başparmak yay kabzasını sıkıca kavrarken, başparmaktan avuca doğru eğik bir şekilde sokulan parmaklar sağlamlaştırılır. "Murebbe" ise işaret parmağı ile başparmağın yan yana olmasını ifade eder. Okçunun öncelikle "temrene" (okun ucu) odaklanması gerekmektedir. Kirişi tuttuğu elin baş parmağı kirişi kavramalı, işaret parmağı da baş parmağın üstüne konularak destek oluşturulmalıdır. Diğer parmaklar avuç içine kıvrılır ve kirişin iki parmakla tutulmasına "mandallama" denir. Okçu, sırtını dik tutarak kirişteki oku hedefe doğru bırakır. Okçuluk; yay, kiriş, ok, zihgir ve atıcı olmak üzere beş temel teknik üzerine kuruludur ve okçu bu teknikleri öğrenerek nişan alır ve ok atar (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.22. Ristynes



Şekil 2.2.1.22. Ristynes.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

Geleneksel bir güreş sporu olarak bilinen güreş, Litvanya kültüründe uzun bir geçmişe sahiptir. Bu tür müsabakalar genellikle "kavşak" olarak adlandırılır ve Litvanya folklorunda, masallarda, mitolojik hikayelerde, efsanelerde ve sözlü folklorun bazı konuşmacılarının anılarında sıkça bahsedilir. Bir güreş müsabakasında galip gelen, rakibini omuzlarına yerleştiren veya dövüşün sonundaki eylemlere göre puan avantajına sahip olan sporcu olur. Güreş, genellikle saman üzerinde yapılır. Güreşçiler, iki dakika süreyle iki diz üzerinde karşılaşırlar ve her iki tur arasında bir dakikalık ara verilir. Müsabakada atışlar, tehlikeli pozisyonlar ve diğer eylemler için puanlar verilir. Rakibe direkt olarak vuruş yapmak ve kıyafetlere dokunmak yasaktır. Ancak, kemerin arkasına ulaşmak, müsabakada kullanılabilecek bir strateji olarak kabul edilir. Güreşçiler, sadece ayaklarıyla rakibin ayaklarına dokunabilirler ve ellerini kemerin üzerindeyken rakibin vücudunu kavrayabilirler (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.23. Şalvar Güreşi



Şekil 2.2.1.23. Şalvar güreşi.

Kaynak: <https://www.atasporlari.org.tr/> web adresinden alınmıştır.

İsmi kiyafetinden alan şalvar güreşi Anadolu'ya Türkmenler tarafından getirildiği düşünülmektedir. Geçmişi çok eskiye dayanan şalvar güreşi günümüzde daha çok Kahramanmaraş bölgesinde yapılan bir güreş çeşididir. Rakibin göbeğinin gökyüzünü görmesi ile mağlubiyet alınır. Bu güreşte tüm teknikler ayakta sergilenir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.24. Ssireum



Şekil 2.2.1.24. Ssireum.

Kaynak: <https://worldnomadgames.com/> web adresinden alınmıştır.

Ssireum, iki sporcunun bir satba'yı (bel ve sağ bacağın uyluğuna bağlanan bir bez kuşak) tuttuğu ve rakibini yere atmak için güç ve çeşitli beceriler kullandığı geleneksel bir Kore sporudur (Noh ve ark. 2015). Ssireum, Kore'ye özgü bir güreş biçimidir. Güreşçiler, rakiplerinin beline ve uyluğuna dolanmış kuşakları tutarken, rakiplerinin diz üstü vücudunun herhangi bir bölümünün yere değmesini sağlamak amacıyla kum çemberinin içinde yarışır (Sparks 2011).

2.2.1.25. Tent Pegging



Şekil 2.2.1.25. Tent pegging.

Kaynak: <https://ustpf.org/> web adresinden alınmıştır.

Tarihi çok eski dönemlere dayanan bir süvari sporudur ve Uluslararası Binicilik Federasyonu (FEI) tarafından resmi olarak tanınan 10 atlı spor dalından biridir. Günümüzde Tent Pegging, dünya genelinde oynanmaktadır; özellikle Avustralya, Hindistan, İsrail, Umman, Birleşik Arap Emirlikleri, Pakistan, Güney Afrika, Kanada, ABD ve İngiltere gibi ülkelerde popülerdir. Asya Olimpiyat Konseyi, 1982 yılında Tent Pegging'i resmi bir spor olarak kabul etmiştir. Tent Pegging terimi, dar anlamda yer hedefleri olan özel bir atlı oyun türünü ifade eder. Daha geniş bir anlamda ise, at sırtında sivri uçlu silahlarla oynanan tüm atlı oyunların genel adıdır. Bu oyunda bazı temel kurallar ve kategoriler bulunmaktadır. Bunlar, dörtnala giden bir binicinin yerdeki küçük bir hedefi (tahta parçası veya çadır kazığı) delmek, almak ve taşımak için bir kılıç veya mızrak kullanmasını içerir. Sonrasında bu spor dalına, mızrak ucunu asıllı bir halkadan geçirmek, duran veya ipte sallanan bir limonu kesmeye çalışmak, kukla mızraklama, binicinin sallanan bir kaideye monte edilmiş bir mankene kılıçla veya mızrakla saldırması ve hedefe ok atma gibi farklı kategoriler eklenmiştir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.26. Ulama



Şekil 2.2.1.26. Ulama.

Kaynak: <https://www.liveandinvestoverseas.com/> web adresinden alınmıştır.

Kökeni Olmec, Maya ve Aztekler'e uzanan bu oyun günümüzde Meksika'da oynanmaktadır. Ulama, Yunanistan'daki ilk Olimpiyat Oyunları'nın kurulmasından yaklaşık bin yıl önce, Orta Amerika'nın eski Mezoamerikan kültürleri tarafından oynandığı için dünyanın en eski takım sporu olarak kabul edilmektedir. Uzmanlar, bu bölgede bulunan antik

kentlerde her birinde en az bir adet top sahası bulunduğunu ve bu sahaların günümüzden yaklaşık 3600 yıl önce inşa edildiğini öne sürmektedir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Ulama, yaklaşık 225 metre uzunluğunda ve 13 metre genişliğinde "tat" adı verilen bir alanda oynanır. Tat alanı, sahayı ortadan ikiye bölen bir çizgi ile belirlenir ve bu çizgiler her iki tarafın sınırlarını oluşturur. Takımlar genellikle üç ila beş kişiden oluşur, ancak bu sayı değişebilir. Arkeolojik bulgulara göre, 3-8 kg ağırlığında ve 25-37 cm çapında kauçuk bir top kullanılarak oynanır. Sahalar taş bloklarla çevrilidir. Müsabakalarda koruyucu giysilerin giyilmesi zorunludur. Oyuncu, servis atışı yaparak topu yüksekten havaya fırlatır ve bu atışla oyun başlar. Oyuncular, kalça vuruşlarıyla topu havada tutmaya çalışır. Topu havada tutamayan takım, rakip takıma sayı vermiş olur. Ulama oyununda 8 sayı alan takım, maçı kazanır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.27. Yabusame



Şekil 2.2.1.27. Yabusame.

Kaynak: <https://web-japan.org/> web adresinden alınmıştır.

Ok kullanan samurayların at üzerinde üç hedefi vurduğu sportif bir ritüeldir. Birkaç kelimeyle açıklamak gerekirse, yabusame, modern dönemde ve çok yakın zamana kadar yalnızca bir tapınak ayini ve savaşçı töreni olarak hizmet veren, neredeyse yalnızca iki ünlü atlı okçuluk okulu olan Ogasawara ve Takeda okulları tarafından icra edilen bir atlı okçuluk biçimidir (Wood 2015).

2.2.1.28. Şahincilik



Şekil 2.2.1.28. Şahincilik.

Kaynak: <https://aa.com.tr/web> adresinden alınmıştır.

Şahincilik, kökenleri 5000 yıl öncesine giden ve Arap dünyasında köklü bir geçmişe sahip olan bir gelenektir. Bedeviler, şahinleri avlanma ve yaşam tarzlarının bir parçası olarak kullanmışlardır. Bu gelenek, şahinin keskin görüşü, uçuş yetenekleri ve zekasından yararlanarak çeşitli hava ve kara avları yapmak için eğitilmesini içerir. Mezopotamya medeniyetlerinde MÖ 1. binyıldan itibaren belgelenmiş olan şahincilik, Kuran-ı Kerim ve Hz. Muhammed'in Hadislerinde de bahsedilmektedir.

Katar'da şahinler, cesaret ve gurur simgesi olarak öne çıkar ve şahincilik, şahin ile eğitimi arasındaki uyumlu bağı temsil eden önemli bir kültürel değerdir. Katar'da şahincilik, sahiplerinin kuşlarının yeteneklerini sürekli eğitimle geliştirmelerini gerektirir. Bu süreç, şahinlerin farklı avları yakalamak için eğitilmesini sağlar. Al-Gannas Katar Derneği, şahincilikle ilgili kuralları belirleyerek, kuşların hızını ölçen Al Da'u Şampiyonası, görme keskinliğini test eden Al Tal' Şampiyonası ve hız, görüş ve manevra kabiliyetlerini bir araya getiren Al Hadad Şampiyonası gibi geleneksel yarışmalar düzenlemektedir. Şahinler, Katar'da birçok etkinliğe katılır; bunlar arasında en dikkat çeken, Ocak ayında gerçekleştirilen ve en iyi şahin yetiştiricileri ile şahinlerin yarıştığı yıllık Marmi Festivali'dir. Katar, Saker ve Peregrine Falcon gibi çeşitli şahin türlerine ev sahipliği yapmaktadır. Şahinler, türlerine ve nadirliklerine göre değişen fiyatlarla büyük bir değere sahiptir; bazıları bir milyon Katar Riyali'ni bulabilir. Katar, şahinler için en iyi eğitim materyalleri ve tıbbi bakım sunan modern tesisler, örneğin Souq Waqif Şahin Hastanesi ve Falcon Souq gibi yerler bulundurmaktadır (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.29. K'uilichi Chanakua



Şekil 2.2.1.29. Kuilichi Chanakua.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

K'uilichi Chanakua, "ses çıkaran küçük çubuklarla oynanan oyun" anlamına gelir ve Orta Meksika'nın Michoacán bölgesindeki P'urhepecha yerli topluluğuna ait geleneksel bir oyundur. Bu oyun, P'urhepecha halkı için önemli bir ritüel niteliği taşır ve kültürel, geleneksel ve ekonomik açılardan büyük bir öneme sahiptir. Benzer şans oyunları, toplumsal yaşamın vazgeçilmez bir parçası olarak halk arasında yaygın bir şekilde oynanmaktadır. Meksika Geleneksel Yerli Oyunlar ve Spor Federasyonu, bu geleneklerin sürdürülmesi için çeşitli çabalar göstermektedir. K'uilichi Chanakua, her biri bir ila sekiz oyuncudan oluşan iki takım arasında oynanan geleneksel bir oyundur. Oyuncuların amacı, tahtada ilerleyerek 76 puanlık yolu tamamlamaktır. Takımlar, rakipleriyle karşılaştıklarında ritüel bir mücadeleye girerler. Oyunun herhangi bir zaman sınırı yoktur; bir kazanan belirlenene kadar oyuna devam edilir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.30. Jun-Jun



Şekil 2.2.1.30. Jun-Jun.

Kaynak: <https://worldethnosport.org/> web adresinden alınmıştır.

Jun-Jun, "bire bir" anlamına gelen ve Chiapas Eyaleti'nin yaylalarından geleneksel bir zihinsel beceri oyunudur. Bu oyun, mantıksal düşünme ve problem çözme becerilerini test etmeye yönelik tasarlanmıştır. Jun-Jun, Meksika Geleneksel Yerli Oyunlar ve Sporlar Federasyonu tarafından korunan kültürel mirasın önemli bir unsuru olarak kabul edilmektedir. Jun-Jun, 33 küçük deliği olan 20 x 15 santimetre boyutlarındaki dikdörtgen bir tahtada oynanır. Tahtadaki deliklere küçük tahta çubuklar yerleştirilir. Oyuncunun amacı, yalnızca bir çubuk kalana kadar her seferinde bir çubuğu atlayarak çubukları sırayla çıkarmaktır. Bu deseni takip ederek oynamak gerekmektedir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.31. Gyulesh



Şekil 2.2.1.31. Gyulesh.

Kaynak: <https://www.traditionalsports.org/> web adresinden alınmıştır.

Gyulesh, yüzyıllar boyunca zengin bir geçmişe sahip olan ve geleneksel bir Azerbaycan güreşi olarak bilinen bir spor dalıdır. Güç, çeviklik ve sportmenlik gibi özellikleri bünyesinde barındıran bu güreş türü, Azerbaycan kültürünün vazgeçilmez bir parçasıdır. Halk hikâyeleri, gelenekler ve yerel müsabakalar aracılığıyla kuşaktan kuşağa aktarılan Gyulesh, fiziksel dayanıklılığı ve cesareti simgeler. "Pekhlevan" adı verilen güreşçiler, kendi topluluklarında büyük bir itibar görmektedir. Zaman içinde toplumsal değişimlere uyum sağlayarak dönüşüm geçirse de, bu spor kültürel değerini korumayı başarmış ve yerel ile ulusal turnuvalarda varlığını sürdürerek gelişmeye devam etmiştir. Gyulesh, Azerbaycan'da güreşçilerin bol kesimli pantolon, esnek bir kemer ve yumuşak tabanlı ayakkabılar giydiği geleneksel bir güreş türüdür. Müsabakalar 5 dakika sürer ve rakibin kürek kemik-

lerini mindere sabitleyen ya da daha etkili teknikler sergileyen güreşçi galip gelir. Güreşçiler, karşılaşma öncesinde müzik eşliğinde ısınma hareketleri yaparak hazırlıklarını tamamlar. Maç hakemin düdüğüyle başlar ve yine düdükle sonlandırılır. Kesin bir galibiyet, rakibin her iki omzunun mindere sabitlenmesi veya başarılı hareketlerin üstünlüğü ile elde edilirken, puanla galibiyet ise en yüksek puanı toplayarak ya da olumlu ısınma performansı göstererek kazanılır. Güreşçiler, teknik becerilerinin kapsamı ve kalitesine göre değerlendirilir, oyalanma veya müsabakayı geciktirme durumunda ise cezalandırılırlar (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.1.32. Bocce



Şekil 2.2.1.32. Bocce.

Kaynak: <https://www.sitalspor.org/> web adresinden alınmıştır.

Anadolu topraklarında köklü bir geçmişe sahip olan Bocce, dünyanın en eski sporlarından biri olarak kabul edilir ve tarihi milattan öncesine kadar uzanır. Bu ilginç oyun, günümüzdeki haline ilk defa Romalılar tarafından getirilmiş ve “Bocce” adı da Romalılardan miras kalmıştır. O dönemde Anadolu’da Türklerin varlığı ve günümüzde Türkiye’nin farklı bölgelerinde benzer oyunların farklı isimlerle oynanıyor olması, Bocce’nin Türk kültürüyle bağlantılı bir spor olabileceğini göstermektedir.

Bocce sporu dört ayrı oyun formatına sahiptir: Raffa, Volo, Petank ve Çim Topu. Müsabakalar bireysel, çiftler ya da üç kişilik takımlar arasında oynanır. Tek kişilik oyunlarda her oyuncu 4 top, çiftlerde ise kişi başına 2 top kullanır. Oyunun temel amacı, atılan ya da yuvarlanan topların, küçük hedef top olan pallinoya en yakın mesafede durmasını sağlamaktır. Rakiplerin toplarını geçerek hedefe daha yakın bir konumda duran her top 1 puan kazandırır. Maçı kazanmak için ise toplamda 15 puana ulaşmak gereklidir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.2. Etnospor Kültür Festivali

2016 yılından itibaren Dünya Etnospor Konfederasyonu tarafından yapılmaya başlanan kültür festivali birçok ülkeden sporcu ve izleyici katılımı ile birlikte gerçekleştirilmektedir. Bu festivallerde geleneksel sporlar (aba güreşi, mangala, atlı cirit vd.) geleneksel çocuk sporlarının (saklambaç, istop körebe vd.) yanında geleneksel el sanatları, sahne etkinlikleri, geleneksel tatlar gibi kültürel etkinliklere yer verilmektedir. Bu festival alanlarında misafirlerin rahat edebilmesi için alanın özel olarak hazırlanması sağlanmıştır. Bu alanlarda deneyim alanları, kültürel alanlar ve temel ihtiyaç alanları bulunmaktadır.

Festivaller 2016 yılında başlayarak günümüze kadar devam etmiştir. Festivallerin yapılış tarihleri ise şöyledir.

Tablo 2.2.2.1. Etnospor Kültür Festivali Bilgileri (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

Festival	Festival Alanı	Festival Tarihi	Festival Sloganı	Katılım Sayısı
1. Etnospor Kültür Festivali	Küçükçekmece	26-28 Ağustos 2016	Meydan bu meydan	260 bin
2. Etnospor Kültür Festivali	Yenikapı	11-14 Mayıs 2017	Ok yaydan çıktı!	750 bin
3. Etnospor Kültür Festivali	Yenikapı	9-13 Mayıs 2018	At binenin kılıç kuşananın	1 milyon
4. Etnospor Kültür Festivali	Atatürk Havalimanı	3-6 Ekim 2019	Pilavdan dönenin kaşığı kırılsın	1 milyon 250 bin
5. Etnospor Kültür Festivali	Atatürk Havalimanı	9-12 Haziran 2022	Sen de gel!	1 milyon 500 bin
6. Etnospor Kültür Festivali	Atatürk Havalimanı	6-9 Haziran 2024	Dünya burada	1.5 milyon+

2.2.3. Dünya Etnospor Konfederasyonu ve Dünya Göçebe Oyunları

2014 yılından itibaren başlayan Dünya Göçebe Oyunları geleneksel sporların uygulanmasının yanında göçebe kültürünü ve yaşayış şeklini de tanıtmayı amaçlamıştır. İlk Dünya Göçebe Oyunları 2014 yılında Kırgızistan'da gerçekleşmiştir. Günümüze kadar bu oyunlar devam etmektedir. Bu oyunlara Dünya Etnospor Konfederasyonu ana paydaş olarak katkıda bulunmaktadır. Türkiye Cumhuriyeti ise 2020 yılında 4. Dünya Göçebe Oyunlarını organize etmek istemişse de dünya genelinde var olan covid-19 tehlikesi nedeniyle ertelenmiştir. Tehlikenin ortadan kalkması ile 2022 yılında 4. Dünya Göçebe

Oyunları Bursa’da gerçekleştirilmiştir. 5. Dünya Göçebe Oyunları ise Kazakistan’da 2024 yılında gerçekleştirilmiştir (Dünya Etnospor Konfederasyonu 2024).

2.2.4. Dünya Etnospor Konfederasyonu ve Milli Eğitim Bakanlığı

Milli Eğitim Bakanlığı ve Dünya Etnospor Konfederasyonu arasında 2021 yılında imzalanan işbirliği protokolü covid-19 salgını dönemine denk gelmektedir. Bu dönemde Konfederasyon geleneksel, kültürel oyunları Milli Eğitim Bakanlığı iş birliği ile yüz yüze veya uzaktan yarışmalar, oyunlar düzenleme amacı gütmektedir. 2024 yılında ise “Etnospor Okulda” adlı çalışma ile İstanbul’da 20 okula Etnospor salonları kuruldu. Bu salonlarda okulların öğrencileri ve öğretmenleri etkinliklere katılmışlardır.

3. SONUÇ VE ÖNERİLER

Dünya Etnospor Konfederasyonu geleneksel oyunlarımızı, kültürümüzü yaşatmayı ve tanıtmayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda sayısız faaliyet, festival, işbirliği gerçekleştirmiştir. Konfederasyon her geçen gün etkinliğini artırmakta ve daha geniş kesimlere hitap etmektedir. 1. Etnospor Kültü Festivali'ne katılım 300 bine yakinken şuan düzenlenen festivalere katılım 1 milyonu geçmektedir. Bu da bize göstermektedir ki Konfederasyon her geçen gün daha da ilgi çekmektedir. Konfederasyonun yapmış olduğu işbirliği anlaşmalarına baktığımızda ise özellikle Gençlik ve Spor Bakanlığı ile Milli Eğitim Bakanlığı'nda yeteri kadar faaliyette, işbirliğinde bulunmadığı görülmektedir. 2021 yılında pandemi döneminde Milli Eğitim Bakanlığı ve Konfederasyon arasında yapılan işbirliği çok fazla etkili olmamıştır. Bu durum Gençlik ve Spor Bakanlığı ile de aynı durumdadır. Günümüzde Konfederasyon İstanbul ili ile sınırlı ve 20 okulda aktif Etnospor salonu kurmuştur. Bu durumun tüm ülkeye yayılması en azından tüm illerimizde merkezi bir okulun veya gençlik merkezinin Etnospor faaliyetlerini içermesi gerekmektedir. Böylece insanlar Etnosporlar ile ilgili daha fazla bilgi sahibi olabileceklerdir. Gençlik ve Spor Bakanlığı bünyesinde Etnospor antrenörleri alımı yapılarak bu alanda eksikliği göze çarpan geleneksel sporların öğretimine kolaylık sağlamak gerekmektedir. Şu an ise il düzeyinde Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenlerini ya da İl Gençlik ve Spor Müdürlüğünde görevlendirilecek kişilerin Etnospor Konfederasyonu bünyesinde yapılacak hizmet içi eğitimi ile bu spor dallarının teorik ve uygulama aşamalarının öğretilmesi hedeflenebilir. Bu kişiler bulundukları illerde temsilci görevi görüp ilde bulunan zümrelerine hizmet içi eğitim ile aktarım yapabilirler. Okullarımızda ve gençlik spor merkezlerimizde Etnospor faaliyetleri için yeterli malzeme bulunmadığından dolayı Milli Eğitim Bakanlığı ve Gençlik ve Spor Bakanlığı ile işbirliğine gidilip bu malzemelerin en azından coğrafi özellikler, alanların durumuna göre kısmi olarak tamamlanması gerekmektedir. Paydaşların koordineli hareket etmesi geleneksel sporlarımızın belirli coğrafya ile sınırlı olarak kalmayıp tüm ülkeye yayılması için elzem bir durumdur.

Lisans ve yüksek lisans düzeyinde ise YÖK ile yapılacak anlaşma ve protokoller ile lisans düzeyinde Beden Eğitimi ve Spor bölümlerinde etnosporların teorik ve uygulama dersleri zorunlu ve seçmeli ders olarak konulabilir. Spor tarihi gibi derslerde ise bu oyunların

tarihsel süreçte yer alan değişimleri ile ilgili bilgiler verilebilir. Üniversitelerde verilecek uygulama dersleri ile bu sporlar daha geniş kesimlere daha kolay bir şekilde yayılım gösterebilecektir. Tarih vb. bölümlerde ise bu sporların tarihini, geçmişini tüm öğrencilere aktararak farkındalığın artırılması sağlanabilir.

Yapılan Etnospor Kültür Festivalleri'ne okullardan öğrencilerin gerekli onaylar alınıp festivale gezi düzenleyip bu alanlarda kültürel etkileşimi sağlanması sağlanabilir. Bu festivallere katılacak öğrenciler bu alanlarda etnosporların uygulanması ve gösterilmesi ile daha fazla ilgi duyabileceklerdir. Böylece etnosporlara duyulan merak daha da artmış olacaktır. Ayrıca Dünya Etnospor Konfederasyonu doktora çalışmalarında öğrencilere burs sağlamaktadır. Bu durum sadece doktora öğrencilerini değil yüksek lisans öğrencilerini kapsamalıdır. Böylece etnosporun çalışılması için daha fazla teşvik edici olabilir.

KAYNAKÇA

Ahmetbeyoğlu A. (2015). İslam öncesi türk toplumunda eğitim aracı olarak spor. *Türk Dünyası Araştırmaları*, **117**(231), 127-136.

Aydin S. (2021). “Spor kültürü”. https://evrenseldegerler.org.tr/wp-content/uploads/2021/08/spor_kulturu.pdf. Erişim tarihi: 28.09.2024.

Çavuşoğlu A. (2008). Çevgen/çöğen oyunu kültürü ve edebî, tasavvufî metinlerde yansımaları. *İstem*, **11**, 159-174.

Dalkıran A. (2018). Çağdaş türk resminde hayvan mücadele sahneleri. *Uluslararası Tarih ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, **19**, 1-31.

Demiral S. (2018). Geleneksel kuşak güreşi ve geleneksel japon judo sporunun benzer ve farklı yönlerinin incelenmesi: saha çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, **20**(2), 19-29.

Demiral S. (2019). Geleneksel sporlarımızdan kuşak güreşi sporcu ve yöneticilerinin boş zaman motivasyon ve tatminlerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, **21**(3), 56-72.

Dünya Etnospor Konfederasyonu (DEK). (2024). *Etnosporlar*. <https://worldethnosport.org>. Erişim tarihi: 24.09.2024.

Gençay ÖA, Gür Y, Gençay S, Gür E, Özaltaş HN ve Gençay E. (2019). Liseli gençlerde geleneksel türk sporlarının farkındalığının incelenmesi. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, **8**(1), 566-575.

Gölbaşı H. (2018). Osmanlı devleti’nde spor tekkeleri. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, **15**, 41-53.

Güven Ö. (1992). *Türklerde Spor Kültürü*. 3. Baskı, Atatürk Kültür Merkezi Yayınları, Ankara, 53 s.

Güven Ö ve Tan M. (2023). Aba güreşinin terimleri ve deyimleri. İçinde: Ceylan L ve Yurtsızoğlu Z, (Editörler), *Spor Bilimlerine Kuramsal Bakış -III-*. 1. Baskı, Gazi Kitabevi, Çankaya/Ankara, ss. 97-108.

Güven Ö. (1999). *Türklerde Spor Kültürü*. 1. Baskı, Atatürk Kültür Merkezi Yayınları, Ankara, 53 s.

Güven Ö ve Sağım O. (2023). Kuşak güreşinin terimleri ve deyimleri. İçinde: Paktaş Y, (Ed), *Spor Bilimlerinde Çok Boyutlu Araştırmalar*. 1. Baskı, Gazi Kitabevi, Çankaya/Ankara, ss. 19-53.

İmamoğlu O ve Taşmektepligil MY. (1997). Türk kültüründe spor. *Ondokuz Mayıs University Journal of Education Faculty*, **10**(1), 145-150.

Karcioğlu U ve Söylemez B. (2022). Kültür turizminde geleneksel sporların yeri ve önemi. *Anasay*, 20, 215-238.

Kesim Ü. (2024). Türklerin spor tarihi. *Bal-tam*, 40, 131-136.

Koçkar MT. (2024). “İsindi” <https://www.atveinsan.com/atli-oyunlar-15-isindi-m270733.html>. Erişim tarihi:25.09.2024.

Kul M. (2018). Türk’ün strateji ve zekâ oyunu “mangala”. *Electronic Turkish Studies*, 13(18), 979-990.

Kültür Portalı. (2022). *Aşık Oyunu*. <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/corum/kultur-atlasi/asik-oyunu970113>. Erişim Tarihi: 25.09.2024.

Landing J. (2024). “Pato”. <https://turismo.buenosaires.gob.ar/en/article/4-things-understand-about-“pato”-argentina’s-national-sport>. Erişim tarihi: 27.09.2024.

Martinez L. (2024). “Pato”. <https://www.globetrotting.com.au/pato-the-national-sport-of-argentina>. Erişim Tarihi: 25.09.2024.

Murathan F, Murathan G ve Kartal M. (2018). Osmanlı devletinde binicilik kültürü ve cirit oyunu. *Route Educational and Social Science Journal*, 34, 1347-1355.

Mutu A. (2024). “Oina”. <https://www.europeana.eu/en/stories/oina-romania-national-sport> Erişim Tarihi: 24.09.2024

Noh JW, Park BS, Kim MY, Lee LK, Yang SM, Lee WD, et al. (2015). Analysis of isokinetic muscle strength for sports physiotherapy research in Korean ssireum athletes. *Journal of Physical Therapy Science*, 27(10), 3223-3226.

Palabıyık O. (2019). “Eski Türklerde Spor”. <https://www.akademiktarihtr.com/wp-content/uploads/2019/09/Eski-T%C3%BCrklerde-Spor-1.pdf>. Erişim Tarihi: 22.09.2024.

Sparks CA. (2011). “Wrestling With Ssireum: Korean Folk Game Vs. Globalization”. <https://www.proquest.com/openview/1d1f4b9ad1ce9594b766c8ad433e39b6/1?pq-orig-site=scholar&cbl=18750>. Erişim Tarihi: 29.09.2024.

Tüfek SS. (2019). *Cumhuriyet Döneminde Spor (1923-1938)*. Yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü, Türk Tarihi Anabilim Dalı, İstanbul, 154 s.

Türkmen M. (1998). Geçmişten günümüze türklerde rahvan(yorga) binicilik. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 3(4), 53-64.

Tüzün A. (2010). *Türk Dünyasında Ortak Sporlar*. 1. Baskı, Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü, Ankara, 248 s.

Unesco. (2022). *Traditional equestrian games in Georgia (Tskhenburti, Isindi, Kabakhi, Marula)*. <https://www.unesco.org/archives/multimedia/document-6039>. Erişim Tarihi: 01.10.2024 tarihinde erişim.

Wood MT. (2015). *Mounted Archery in Japan: Yabusame and the Modern Setting*. Master's thesis, Department of Culture Studies and Oriental Languages, Oslo, 1 s.

Yakymyshyn I. (2024). Dynamics of indicators of the functional state of the body and cytomorphological changes in wrestlers during the performance at the championship of Ukraine in belt wrestling Alysh. *Науковий часопис Українського державного університету імені Михайла Драгоманова*, 7(180), 117-124.

Yazıcıoğlu H. (2018). *Temel Atletizm Çalışmalarının 12–14 Yaş İlköğretim Öğrencilerinin Fiziksel Benlik Algılarına Etkisi*. Yüksek lisans tezi, Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Öğretimi Anabilim Dalı, Bartın, 74 s.

Yıldırım İ. (1997). Tepük futbol mudur? xi yüzyıl türk spor faaliyetlerinden “tepük” oyununun mahiyeti üzerine bir araştırma. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2(1), 54-62.

ÖZGEÇMİŞ

Adı SOYADI : Ozan PEKTAŞ
Uyruğu : T.C.
Doğum yeri ve tarihi : Malatya, 09.04.1992
Medeni hali : Bekar
Adres : Göztepe Mah. Fevzi Çakmak Cad. No:9-Battalgazi/MALATYA.
Tlf : 0 530 119 55 17
E-mail : o.pkts44@gmail.com
Yabancı dil : İngilizce

EĞİTİM BİLGİLERİ

Derece	Kurum / Alan	Yer	Yıl
Doktora			
Y. Lisans	Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor AD	Bingöl	2022 –
Lisans	Sakarya Üniversitesi	Sakarya	2016 - 2019
Lise	Fatih Lisesi	Malatya	2006 - 2010

AKADEMİK BİLGİLERİ

Kurum / Yer	Bölüm / Birim	Şehir	Unvan	Yıl
-	-	-	-	-

ÜNİVERSİTE DIŞI DENEYİM

Kurum / Yer	Şehir	Unvan	Yıl
Çemişgezek Çok Programlı Anadolu Lisesi	Tunceli	Müdür Yardımcısı	2022 -
Raşit Yüksel İmam Hatip Anadolu Lisesi	Tunceli	Beden Eğitimi ve Spor Öğretmeni	2020-2022