



SAYOKAN DÜNYA FEDERASYONU
Oyunlar Yönetmeliği



**SAYOKAN DÜNYA FEDERASYONU
OYUNLAR YÖNETMELİĞİ**



**BİRİNCİ BÖLÜM
Amaç, Kapsam, Dayanak ve Tanımlar**

AMAÇ :

MADDE 1 – Bu yönetmeliğin amacı, Dünyada “Buz-At Börü Sayokan” sanatının yaygınlaşmasında ve gelişmesinde kaynakların ve insan gücünün en iyi şekilde planlanmasında; Sayokan’da uluslar arası resmi ve özel organize edilecek Bagatur (kahramanlık) oyunlarında takip edilecek usul ve esasları belirlemektir.

KAPSAM :

MADDE 2 – Bu yönetmelik, organize edilecek bütün Bagatur oyunları ile bu oyunlara katılan ulusal federasyonları, temsilcilikleri, yöneticileri, eğitimcileri ve alpları kapsar.

DAYANAK :

MADDE 3 – Bu yönetmelik, SDF tüzüğüne dayanılarak hazırlanmıştır.

TANIMLAR :

MADDE 4 – Bu yönetmelikte geçen;

SDF (SWF)	: Dünya Sayokan Federasyonunu,
Başkan	: SDF (SWF) başkanını,
Ulusal Federasyon	: Ülkelerdeki ulusal Sayokan federasyonları,
Ülke Temsilcisi	: Ülkelerdeki sorumlu Sayokan temsilcilerini,
Uruş	: İki kişi arasında belirlenmiş kaide ve kurallar dahilinde yapılan yarışma mücadelesini,
Alp Yazılığ	: Uruşların yapıldığı açık stadyum veya benzeri çim alanı.
Tola	: 4Bulung-4Hilal disiplinleri ile standartlaştırılmış tekniklerin belirli kurallar dahilinde uygulanmasına verilen adı,
Aybar (eğitimci)	: Sayokan eğitimcisini,
San (Seviye)	: Siyah kuşakta kıdemi, ustalık derecesini,
Tuyun	: 1.San’a sahip alpları,
Ediz Tuyun	: 2.San’a sahip alpları,
Uluç İrtiş (Temel Teknik)	: El ve ayak ana teknikleri,
Eleme sistemi	: Direkt eleme sistemini (1 – 2 – 3 – 3)
Pool sistem	: Puanlı sistemi,
SAYOKAN Alplık Okulu	: SAYOKAN eğitiminin verildiği spor kulübü derneklerini ve kurum ve kuruluşları,
Altın puan	: Uzatmada alınan ilk Sıyurgal (sarı) veya Utar (kırmızı bantı),
Sıyurgal (Sarı Bant)	: Uruşlarda gövdeye veya alt seviyeye uygulanan sarsıcı, etkili teknik veya kombinasyonların değeridir. Sporcunun kuşağına takılır. Sarı bant kırmızı banttan değer olarak düşüktür.
Utar (Kırmızı Bant)	: Rakibi abondone eden, uruşu bitiren banttır. Utar alan taraf kazanır.
Kınagu (Mavi bant)	: Cezaları ifade eden mavi bantı,
Kaçut-usnat	: Tolaların ve tayçuların 4 rakiple uygulanmasını,
Aba (Çapan)	: SAYOKAN elbisesini,
Sınayçı	: Hakemi,
Uruş Sınayçı	: Maç hakemini,
Ödüş Sınayçı	: Zaman hakemini,
Batsıg Alp	: Ak abalı alpi,
Toksıg Alp	: Gök (Mavi) abalı alpi,

Ongan	: Sayokan'a ait logoları,
Kabış Alanı	: Birleşilen, toplanılan 2,5m çapındaki alanı.
Saltuk Alanı	: Serbest alanı.
Bagatur oyunları	: Kahramanlık oyunları

: İfade eder.

BAGATUR OYUNLARI MEVSİMİ:

MADDE 5 – Federasyonun Bagatur oyunları mevsimi 01 Ocak – 31 Aralık tarihleri arasındır. 05 Mayıs – 09 Kasım arasında düzenlenen Bagatur oyunları açık alanda çim üzerinde düzenlenebilir.

BAGATUR OYUNLARINA KATILMA :

MADDE 6 – Alpların oyunlara katılabilmeleri için kemer derecelerini gösteren onaylı Alp belgelerini ve SDF kimlik kartlarını yanlarında bulundurmaları gerekir. Ayrıca sağlık belgelerini de ibra etmek mecburiyetindedirler. SDF (SWF)'nin oyunlarına katılacak alplar San sahibi ise, SFD (SWF) de kaydının olması gerekmektedir. SDF (SWF) ye kaydı olmayan San sahibi alplar oyunlara katılamazlar. Her alp temsil ettiği ülkenin vatandaşı olmak zorundadır.

BAGATUR OYUNLARINA KATILACAKLARDA ARANAN KOŞULLAR :

MADDE 7 – Oyunlara, 12. Maddede belirtilen kategorilere uygun, 6. Maddedeki belgelere sahip her alp katılabilirler. Her alpin bir doğu ve bir batı abası olmak zorundadır. Her alp uruşlarda SDF (SWF) nin standart bileklik koruyucuları ve kaval koruyucularını ayrıca dişlik ve kogilerinin olması, bayanlara ek olarak da göğüslük bulundurmaları zorunludur.

BAGATUR OYUNLARI ÇEŞİTLERİ :

MADDE 8 – Uruş, Tola ve Kün-Eki olmak üzere üç dalda oyunlar organize edilir. Ayrıca orta yaş ve üzeri Basagar alpları için Tayçu oyunları da düzenlenir.

BAGATUR OYUNLARI USÜLLERİ :

MADDE 9 – Uruş oyunları direk eleme sistemi, Tola oyunları ise Pool sistem usülleri ile yapılır.

Direkt Eleme : Her kategorideki alpların eşleşme sonrası Togsıg (Doğu) alpları Gök aba, Batsıg alpları ise Ak abalarını giyerler. Sınayçı tarafından Alp yazılığına çağrılır ve ısınmaları söylenir. Isınma souş oyunuyla 2 dakika sürer.

Eşleşme eşit olmazsa kategorisindeki sıklere göre en hafif bay olur. Alplar alana çağrılmadan önce bay tespit edilir. Alp yazılığının ortasında Sınayçılar (hakemler) sıralanırlar. Üç kategorinin alplarına aynı anda çağrı yapılır.

Ülkelerde Ülke Bagatur Oyunları (Ülke şampiyonaları);

1. "Bölge Bagatur Oyunları", eyalet sistemi olan ülkelerde "Eyalet Bagatur Oyunları" düzenlenir.
2. Bölge Bagatur Oyunlarında veya Eyalet Bagatur Oyunlarında dereceye giren ilk 5 Alplık okulu (Spor kulübü) genel ülke bagatur Oyunlarına (Ülke şampiyonasına) katılım hakkı kazanırlar. Eğer bir bölgede veya eyalette 5 veya daha az alplık okulu (Spor kulübü) varsa o bölgede veya eyalette bagatur oyunu düzenlenmeden var olan 5 veya daha az alplık okulu genel ülke Bagatur oyunlarına katılabilirler.
3. Eğer ülkenin her bir coğrafi bölgesinde veya eyaletinde 5' ten az alplık okulları (spor kulüpleri) varsa o ülkede bölge veya eyalet bagatur oyunları düzenlenmeden direk genel ülke bagatur oyunları (ülke şampiyonası) düzenlenebilir.

Her bir bagatur oyunlarında aynı kulübün alpları ancak finalde karşılaşabilirler. Eşleştirmelerde buna dikkat edilir.

Alp Yazılığında, her uruş için 2,5m çapında daireler vardır. Kaç sıklette uruş yapılıcaksa o kadar daire çizilir. Dairenin içine “Kabış Alanı”, dışına ise “Saltuk Alanı” denir. Her uruş 2 sınavçı ile yönetilir.

“Ödüş Sınavçı”, zamanı kontrol etmekle beraber, “Kabış” ve “Saltuk” komutlarını vererek, uruş sınavçıyı yönlendirir. İlk birinci dakika uruş, kabış alanında yapılır. İkinci dakika Saltuk alanında, 3.dakika kabış alanında, 4.dakika Saltuk alanında devam eder.

“Uruş Sınavçı” uruşu yönetir, uruşun sonucunu ilan eder ve Sınavçı Kulesine alpları götürerek sonuçları iletir. Uruş sınavçı, Ödüş sınavçının komutları ile alpların uruşlarını yönetir.

-UTAR BANT: Ayak teknikleri ile baş bölgesine etkili, direnci kıran teknik uygulayan alpin kuşağına UTAR BANT (kırmızı bant) takılır. Utar bantın değeri 3 puandır. Baş bölgesine değen, teğet geçen ayak teknikler değerlendirmeye alınmaz. Ayak tekniği etkili yani sarsıcı, direnci kıran nitelikte olmalıdır. Maça devam edemeyecek durumda olan alpa doktor kararı gerekir. 3 utar (9 puan) alan alp uruşu kazanır. Doktor kararı birinci veya ikinci utarda gelirse uruş yine biter.

-SIYURGAL BANT: Orta seviyeye ayak veya el tekniklerine SIYURGAL bant (sarı bant) takılır. Sıyurgal Bantın değeri, 2 puandır. Tekniklerin sert, direnci kıran nitelikte olması gerekir.

Bel altı etkili ayak teknikleri (Töbün tırpan bölge) 1 puandır. Bu puana ATUNSIZ (niteliksiz-namsız) denir. İki Atunsız, bir sıyurgal (Sarı bant) yapar. Ancak, sürekli bel altı teknik ile uruş yapılmaz. Başka tekniklerle harmanlanmayan, yalnızca töbün tırpan bölge ile uruş yapan alpi uruş-sınavçı uyarır. Devam ederse, aldığı puanların yarısı silinir. Devam etmesi durumunda kalan yarısı da silinir. Töbün tırpan bölge, diğer tekniklerle beraber kullanılmalıdır.

Eğer uruşun normal süresi sonunda;

- 1 ve üzeri utarı olan uruşu kazanır.
- 1 ve üzeri sıyurgalı olan uruşu kazanır.
- 3 SIYURGAL BANT (sarı bant) = 2 UTAR BANTIN (Al bant) karşılığıdır.
- 3 SIYURGAL (2 utar bant) + 1 UTAR bantı olan alp uruşu kazanır. Toplam 3 utar (9 puan) yapar.
- 4 veya 5 SIYURGALI olan, 2 UTARI olan alpa kıyasla uruşu kazanır.
- 4 SIYURGAL + 1 Atunsız puanı (bel altı töbün tırpan bölge) olan alp uruşu kazanır. Toplam 3 Utar yapar.
- 2 SIYURGAL+2 ATUNSUZ olan alp, 1 UTARI olan alpa kıyasla kazanır
- Bir alpin bir SIYURGALI (sarı bant), diğerinin bir UTARI (Al bant) varsa, UTAR bant kazanır. Kınagular sonucu değiştirmez.
Sonuç olarak, 9 puan daima uruşu kazanır. Eğer alpların toplam puanı eşitse, kınagusu olan veya fazla olan alp uruşu kaybeder.

- KINAGU (Gök bant) CEZA BANTI.

- 3 KINAGU (Gök bant) alan rakip kaybeder.
- Beraberlikler;
- alpların karşılıklı Kınaguları veya Sıyurgalları eşitse,
- Sadece alplardan birinin 1 Kınagusu, diğerinin hiçbir puanı yoksa ilan edilir.

Değerlendirme bantları aşağıdaki gibidir.



KINAGU (Gök bant): Ceza bantıdır. 3 KINAGU olan taraf kaybeder.



SIYURGAL (Sarı bant): Etkili, yani yere sermeyen ama sarsıcı teknik uygulayana sarı bant takılır.



UTAR (Al bant): UTAR' ı olan taraf daima kazanır.

Pool sistem : Tola ve Kün-Eki oyunlarında eleme sistemi olmaz. Yarışma neticesinde en çok puan alanlar sırası ile 1., 2. ve 3. olurlar. Finalde beraberliklerde Tolanın Kaçut-Usnat uygulaması yapılır.

Kaçut-Usnat, takım içinden sadece bir alp tarafından uygulanır. Kaçut-Usnat uygulamaları tola ekibi içindeki alplarla uygulanır. Tola oyunları, 3'er kişilik takımlarla gerçekleşir.

Tolanın ölçütleri;

- Eş zamanlı çizmesi,
- Tola içindeki tekniklerin doğru ve sert uygulanması,
- Tolayı çizen her takım alpi, Tolayı 1m² alan içinde bitirmesi,
- Tola tekniklerinin seçilen müziğin ambiyansı (Havasına-ortamına) ile uygun olması,
- Nefes alıp vermelerin tekniklerle belirgin olması gerekir.

Kün-Eki oyunu iki alpin karşılıklı müzik eşliğinde uyum içerisinde akıcı kurgulanmış tekniklerden oluşan bir kurgudur. Kün-Eki oyunlarına alplık okulları veya ülkeler daima iki Kün-Eki kurgusuyla hazırlanırlar. Finale kalan okul veya ülke ekibi, finalde farklı bir Kün-Eki kurgusuyla yarışır. Kün-Eki oyunlarında;

- Tekniklerin kaçut-usnat anlayışı ile yapılması,
- Kün-Eki kurgusu 4 döngüde tamamlanır;
 - 1.Döngü Kün battı, ay doğdu,
 - 2.Döngü Ay battı, kün doğdu,
 - 3.Döngü Kün tutuldu,
 - 4.Döngü Ay tutuldu şeklinde tamamlanmalıdır.
- Müzik eşliğinde yapılmalı, teknikler müziğin ambiyansı ile uygun olmalı.
- Kün-Eki oyununda güneşi temsil eden alp omuzları sarı ak aba, ayı temsil eden alp omuzlar sarı mavi aba kullanmalıdır.
- Kün-Eki oyunları, alplarının kabiliyetlerinin akıl ile bütünleştirildiği oyunlar olmakla beraber oyunlarda kurgulanan kompozisyonlar Sayokan'ın temel teknik anlayışlarını ortaya koymalıdır. Anlamsız şovları içeren kurgular, uygun değildir.
- Kün-Eki kurgusunun süresi en fazla 4 dakikadır.

Gerektiğinde Tola ve Kün-Eki oyunları bir arada yapılabilir.

Tayçu oyunları da Pool Sisteme göre yapılır.

ALP YAZILIĞI:

MADDE 10 – Yaz aylarında, açık ve çimli, düz bir alandır. Çim futbol sahaları da kullanılabilir. Alp yazılığı, üç kategoride yapılan oyunlar için üçe, iki kategoride yapılan oyunlar için ikiye ve bir kategoride yapılan

oyunlar için bir uruş alanına bölünür. Yani Baş Boyu, Orta Boy ve Ayak Boyu uruş alanlarıdır. Kategorilerin içine 2,5m çapında kabış alanı daireleri çizilir.

Alp yazılığının her yerini kontrol edebilecek bir yere hakemler için karguy (Hakem kulesi ;3mx2mx1m) dikilir. Uluslararası oyunlarda karguyun sağ ve sol yanına katılımcı ülkelerin milli bayrakları (Bayrak ölçüsü 1.20 m • 1 80 m) asılır. Bu bayrakların başına ise SDF sancağı ve Sayokan evrensel sancağı asılır.

Tüm kategorilerin doğusuna doğru, batısına ise batı sancağı dikilir ve alplar bu sancak yanlarından uruş alanına giriş yaparlar.

Karguy içinde hassas tartı her zaman hazır bulundurulur.

Kış aylarında kapalı alanlarda düzenlenen oyunlar için en az 14mx14m ölçülerinde en az iki en fazla üç uruş alanı oluşturulur. Bu alanın 3m dışı ise güvenlik alanı olarak belirginleştirilmelidir.

Ülke temsilcilerinin ve aybarlarının izleme yeri ayrı olup, uruşlara müdahale etmelerine izin verilmez.

İZNE TABİ BAGATUR OYUNLARI:

MADDE 11 – Dünyada yapılacak her türlü özel ve resmi tüm uluslar arası Sayokan Bagatur (Kahramanlık) oyunlarında federasyondan müsaade alınması zorunludur. Bu oyunlarda görevlendirilecek hakemler federasyon tarafından tayin edilir.

KATEGORİLER :

MADDE 12 – Oyunlar aşağıda belirtilen kategori ve sıklletlerde yapılır.

BALA URUŞ OYUNLARI

KATEGORİLER	CİNSİYET	KUŞAK SEKMENİ	YAŞ	SIKLETLER
Çayan Bala Boyu	Erkekler	Al Kuşak 4Bulung Kuşak	11-12-13 yaş arası	(30-33) (+33-36) (+36-40) (+40-44) (+44-49) (+49-54) (+54-58) (+58 açık)
	Bayanlar	Al Kuşak 4Bulung Kuşak	11-12-13 yaş arası	Aynı kilolarda
Ediz Bala Boyu	Erkekler	Al Kuşak 4Bulung Kuşak	14-15 yaş arası	(34-39) (+39-44) (+44-49) (+49-54) (+54-59) (+59-64) (+64 açık)
	Bayanlar	Al Kuşak 4Bulung Kuşak	14 – 15 yaş arası	Aynı kilolarda

BEDÜK (UB) URUŞ OYUNLARI

KATEGORİLER	CİNSİYET	KUŞAK SEKMENİ	YAŞ	SIKLETLER
Baş Boyu (Baturalp)	Erkekler	Siyah Kuşak 1.San ve üzeri	21-35 yaş arası	(60-70) (+70-80) (+80-90) (+90 açık)
	Bayanlar	Siyah Kuşak 1.San ve üzeri	21-35 yaş arası	(+55-65) (+65 açık)
NOT: En üst yaş 36 yaşından gün almamış gerekir.				
Orta Boy (Konuralp)	Erkekler	4Bulung Kuşak Siyah Kuşak 1. ve 2.San	18 – 20 yaş arası	(55-60) (+60-65) (+65-70) (+70-75) (+75-80) (+80-85) (+85 açık)
	Bayanlar	4Bulung kuşak Siyah Kuşak 1.ve 2.San	18 – 20 yaş arası	(55-60) (+60-65) (+65-70) (+70 açık)
NOT: 21 yaşından gün almamış gerekir.				

Ayak Boyu (Gençalp)	Erkekler	Al Kuşak 4Bulung Kuşak Kür	16 – 17 yaş arası	(+60,-65) (+65,-70) (+70,-75) (+75,-80) (+80 açık)
	Bayanlar	Al Kuşak 4Bulung Kuşak Kür	16 – 17 yaş arası	(+45, -50) (+50, -55) (+55,-60) (+60 açık)
NOT: 18 yaşından gün almamış olması gerekir.				

TOLA OYUNLARI

Tola Kategorileri	Cinsiyet	Yaş	Kuşak	Tola
Çayan Bala Tola Oyunları	Erkekler	11-12-13 Yaş arası	Sarı – Alçin – 4Bulung – Kür	Toy Tola Ongay Toy Tola Onguday
	Bayanlar	11-12-13 Yaş arası	Sarı – Alçin – 4Bulung -Kür	Toy Tola Ongay Toy Tola Onguday
Bala Tola Oyunları	Erkekler	14 – 15 Yaş 16 – 17 Yaş	Alçin – 4Bulung - Kür	Toy Tola Ödrüm Opuzlug Tola (Sarp)
	Bayanlar	14 – 15 Yaş arası 16 – 17 Yaş arası	Alçin – 4Bulung - Kür	Toy Tola Ödrüm Opuzlug Tola (Sarp)
Ediz Bala Tola Oyunları	Erkekler	18 – 20 Yaş arası	4Bulung – Siyah Kuşak 1 ve 2.San	Körgüçi Tola (Gören) Atung-Ura Tola (Egemen)
	Bayanlar	18 – 20 Yaş arası	4Bulung – Siyah Kuşak 1 ve 2.San	Körgüçi Tola (Gören) Atung-Ura Tola (Egemen)
Saltuk Tola Oyunları	Erkekler	21 – 35 Yaş arası	Siyah Kuşak1., 2., 3., ve 4.San	Doratay Tola Burkan Tola
	Bayanlar	21 – 35 Yaş arası	Siyah Kuşak1.,2.,3., ve 4.San	Doratay Tola
Tonka Tayçu Oyunları	Erkekler	25 – 35 Yaş arası	Siyah Kuşak 1. ve 2.San	Sungutay, Yakuratay Yasugatay
Törke Tayçu Oyunları	Erkekler	35 yaş ve üzeri	Siyah Kuşak 1.ve 2. San	Kumantay, Subutay

Tola ve Tayçu Oyunlarında beraberlik durumunda, Tola ve Tayçu ekibi kaçut-usnat uygulaması yapar.

KÜN-EKİ OYUNLARI

Kün-Eki Kategorileri	Cinsiyet	Yaş	Kuşak
Bala Kün-Eki Oyunları	Erkekler	15 – 17 Yaş arası	Sarı – Al ve 4Bulung kuşak
	Bayanlar	15 – 17 Yaş arası	Sarı – Al ve 4Bulung kuşak
Saltuk Kün-Eki Oyunları	Erkekler	18 – 25 Yaş arası	Siyah Kuşak1.,2.,3.San
	Bayanlar	18 – 25 Yaş arası	Siyah Kuşak1.,2.,3.San

BAGATUR OYUNLARININ TERTİP KURULLARI:

MADDE 13 – Uluslararası oyunların tertip kurulu, ulusal Sayokan Federasyonunun Merkez Hakem Kuruludur. Bu tertip kurulunun başkanı, SDF Merkez Sınayçı (Hakem) Kurulu başkanıdır. Temsilciliğin olduğu ülkelerde ise, Tertip Kurulu SDF' nin MSK kurulu olur. SDF Organizasyon Kurulunun görevlendireceği bir gözlemci, oyun hakkında raporunu hazırlar.

TERTİP KURULLARININ OLUŞUMU, GÖREV VE YETKİLERİ:

MADDE 14 – Uluslararası oyunlarda tertip kurulu;

- Oyunlardan önce ulusal Sayokan federasyonu yönetim kurulu tarafından teknik ve eğitim kurulları içinden seçilir ve görevlendirilir.
- Oluşturulan tertip kurulunun başkanı SDF'nin MSK başkanıdır.
- Tertip kurulu, Sayokan oyunlarının bu yönetmeliğe uygun gerçekleştirilmesini sağlar.
- Oyunların sağlık ve güvenlik önlemlerini sağlar.
- Katılımcıların konaklama, yeme-içme, ulaşım gibi tüm ihtiyaçlarını düzenler.
- Oyun alanını düzenler.
- Medya ilişkilerini düzenler.
- Sayokan faaliyetlerinin düzenlenmesine ilişkin yönetmeliği çerçevesinde düzenlemeleri yapar.
- Oyunların bitimi ile tertip kurulu fes edilir.

ALP BELGESİ VE KİMLİK KARTI ŞARTI:

MADDE 15 – Oyunlarda her ulusal federasyon veya temsilci yarışmaya katılan Alpların kuşak derecesini gösteren federasyonun alp belgesini ve kimlik kartını ibraz etmek zorundadır. Alp Belgelerinde gerçek kuşak dereceleri onaylı olmalıdır. Kimlik kartlarının tarihleri ise güncel olmalıdır.

BAGATUR OYUNLARININ ERTELENMESİ VE YERİNİN DEĞİŞTİRİLMESİ:

MADDE 16 - Oyunların ertelenmesi ve yerlerinin değiştirilmesine SDF (SWF) yetkilidir. Erteleme veya yerlerinin değiştirilmesi ilgili ulusal federasyon ve ülke temsilcilerine en az 1 ay önceden tebliği edilir.

TOLA VE TAYÇU EKİPLERİ:

MADDE 17 – Tola ve Tayçu ekipleri 3 alptan oluşur. Her ekibin 1 yedeği olur.

URUŞ OYUNLARININ SÜRESİ:

MADDE 18 – Oyunların süresi aşağıdaki kategorilere göre yapılır;

Baş Boyu (Baturalp) : Oyun süresi 4 dakikadır. Finaller 5 dakika.
Orta Boy (Konuralp) : Oyun süresi 4 dakikadır. Finaller 5 dakika.
Ayak Boyu (Gençalp) : Oyun süresi 4 dakikadır. Finaller de 4 dakikadır.

Bayanlar : Oyun süresi, Çayan ve Ediz Bala boyları hariç tüm kategorilerde 3 dakikadır.

Çayan Bala Boyu : Oyun süresi 2 dakikadır. Finaller 3 dakikadır.

Ediz Bala Boyu : Oyun süresi 2 dakikadır. Finaller 3 dakikadır.

ALPLARIN KATEGORİ TERFİLERİ:

MADDE 19 – Oyunlarda bir boydan üst boya terfi etmek, teknik komitenin federasyon yönetim kuruluna teklifi, yönetim kurulunun onayı ile olur.

Bir alpin üst boya terfisi için aşağıdaki şartları taşıması gerekir;

1 – Yaşının üst boyun yaş statüsüne uyması,

2 – Kilosunun üst boyun sıklıklarından birine uygun olması,

3 – Oyunlara girdiği boyda 3 yıl yarışmış olması (yeni kurulmuş federasyonda bu şart aranmaz) gerekir.

UZATMALAR:

MADDE 20 – Oyunlarda uzatma kaidesi finale kadar bir kez olup, final oyunlarında iki kezdir.

1- Oyunlar puan ve nakavt sistemdir. Yere yıkılan veya doktor kararı ile devam edemeyeceği bildirilen veya Aybarın kararı ile oyundan çekilen müsabık yenik sayılır.

2- Uzatmalar 4 dakikadır. Cezalar ancak uzatma sonunda değerlendirmeye alınır. Cezası olmayan ya da rakibine kıyasla cezası az olan taraf uruşu kazanır. Uzatmada da beraberlik olursa, tartıya gidilir ve hafif olan taraf galip ilan edilir. Eğer kiloları eşitse, ödüş sınavçı ve uruş sınavçının ortak belirlemesi ile teknik ve aynı zamanda aktif ve en dinamik taraf galip ilan edilir.

3- Final oyununda ilk uzatma beraberlikle sonuçlanırsa, alplar 2 dakika moladan sonra ikinci kez uzatmada dövüşürler. Cezalar, ikinci uzatmanın sonunda değerlendirmeye alınır. Cezası olmayan veya rakibine kıyasla cezası az olan taraf galip ilan edilir. Eğer ikinci uzatmada beraberlikle sonuçlanırsa tartıya gidilir ve kilosuna hafif olan uruşu kazanır.

4- Tola ve Tayçu oyunlarında puanları eşit olanlar, Kaçut-Usnat uygulaması ile yarışılır. Kaçut-Usnat uygulamasında puanlama yapılır. Ve teknik olan taraf kazanır.

URUŞLARDA YASAK TEKNİKLER:

MADDE 21 – Uruşlarda yasak teknik uygulamalar aşağıdaki şekildedir.

1 – Yüz ve başın arka bölgesine, yumruk, dirsek, tokat vurmak, kafa atmak, göze parmak sokmak, (1. uyarıya 1 kınagu takılır. 2.nci uyarıda 1 kınagu daha takılır, 3 kınaguda elenir.)

2 – Sırta tekme, diz, yumruk, dirsek vurmak, (2 kez kınagu alırsa 3.ncü kınaguda elenir.)

3 – Testislere tekme, diz vurmak, (2 kez kınagu alırsa 3.ncü kınaguda elenir.)

4 – Saçtan tutmak veya çekmek, (1. uyarıya 1 kınagu takılır.2.nci uyarıda 1 kınagu daha takılır.3 kınagu elenir.)

5 – Anlamsız tutarak teknik yapmayı engellemek. (1 uyarıya 1 kınagu takılır. 3.ncü uyarıda 3 kınagu elenir.)

6 – Zaman kazanmak veya dinlenmek için sürekli kendiliğinden düşmek. (Önce sınavçı tarafından uyarılır. Devamı durumunda her düşmeye 1 kınagu takılır. 3'ncü kınaguda elenir.)

7 – Kabış alanı içinde kaçmak, çizgilerin dışına çıkmak yasaktır. İlk uyarı sözlü olur daha sonra tekrarlanması durumunda kınagu takılır. 3 kınagu alırsa elenir. Uruş sınavçının kabış alanı içinde "başla" komutu ile başlar tekniklere ara vermeksizin devam eder, teknikler uygulayarak çizgi dışına çıkmak serbesttir. Teknik kombinasyonun bitmesi ile sınavçı alpları tekrar kabış alanı içine alır.

NETİCELERİN İLANI:

MADDE 22 – Neticelerin ilanı aşağıdaki şekilde olur ;

1- Uruş oyunlarında uruş sınavçının kararı ile müsabaka galibi ilan edilir.

2- Tola ve Tayçu oyunlarında ise kulede bulunan 5 Tola sınavçının verdiği sayısal puanlardan sonra en yüksek puan ile en düşük puan atılır, geriye kalan üç hakemin puanı toplanarak, puanlarına göre en yüksekte, aşağı doğru sıralama yapılır. Dereceye giren 3 takım belirlenir.

HÜKMEN YENİK SAYILMA:

MADDE 23 – Uruş, Tola ve Tayçu oyunlarında ;

1- Oyuna çıkmadığı takdirde,

2- Oyuna çıkıp alanı izinsiz terk etmesi durumunda,

3- Disiplinsiz, sorumsuz ve taşkın davranışları dolayısı ile,

4- Doktor raporu veya yasağı ile,

5- Kilosu bir alt veya bir üst sıklete ait olduğu durumlarda,

6- Sıkletinde oyuna katılmadığı tespit edildiğinde hükmen yenik sayılır.

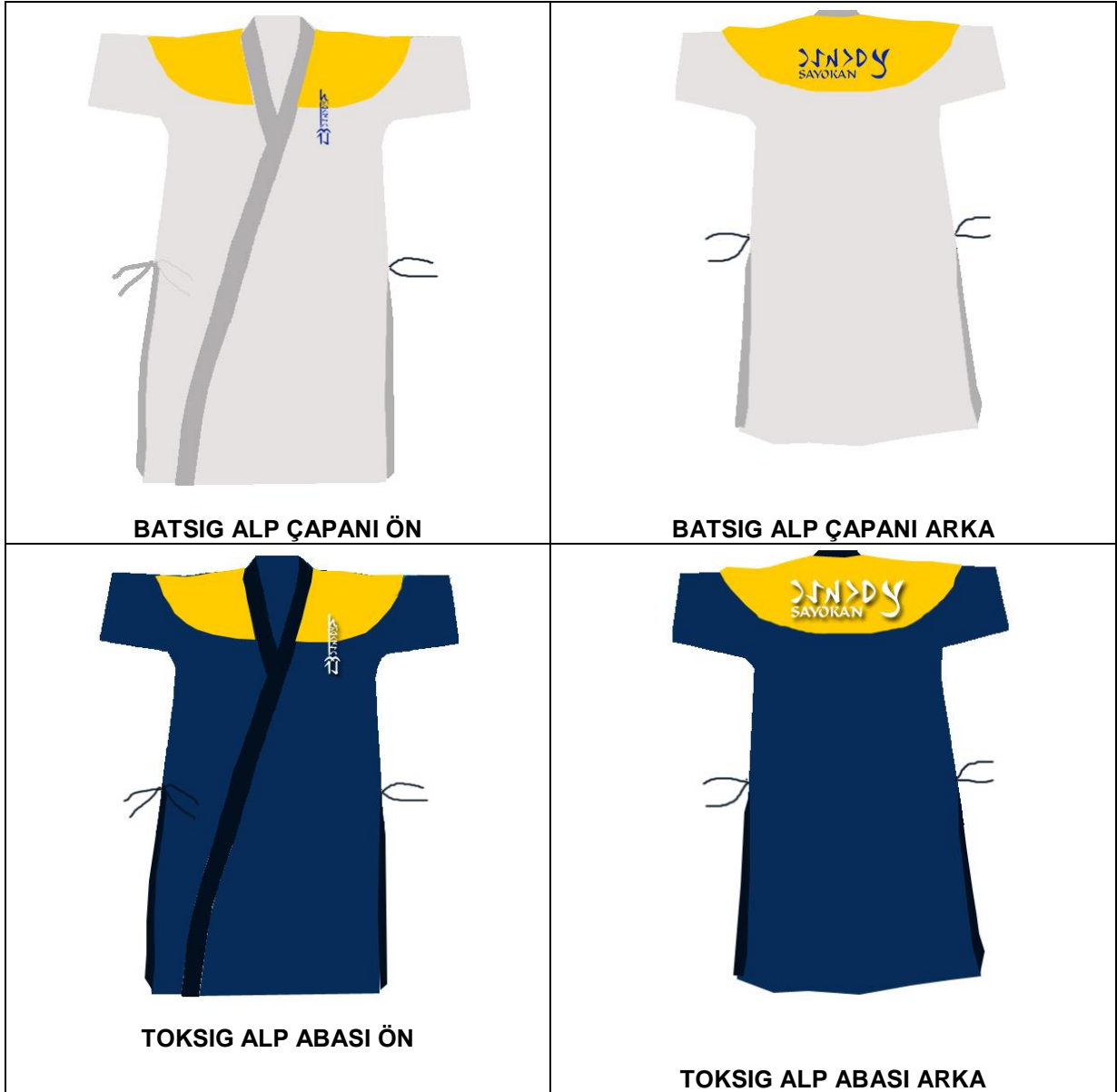
İKİNCİ BÖLÜM
Sınayçı, Temsilciler, Gözlemciler, Uruş Yönetim ve Ritüelleri

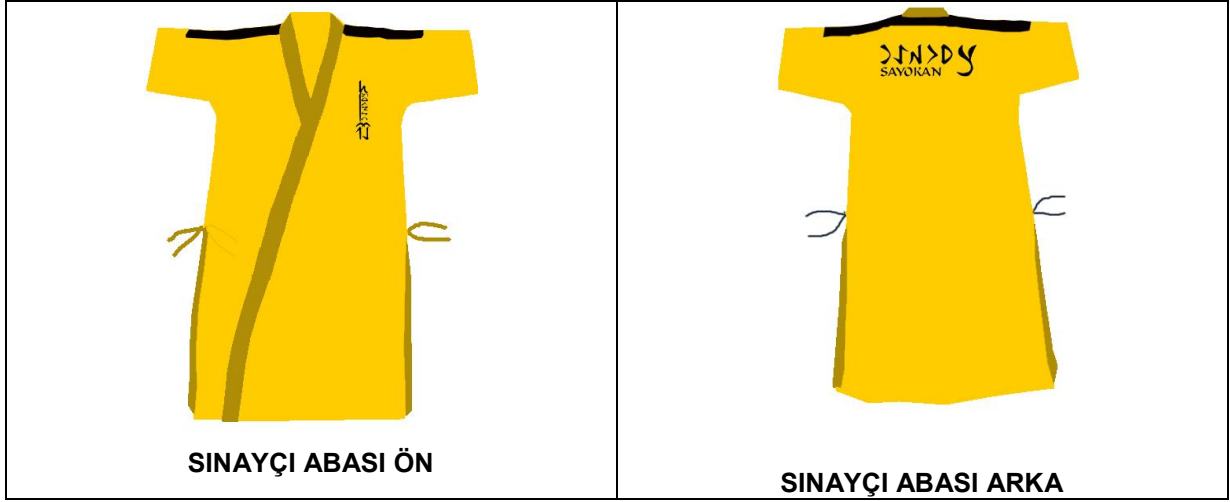
SINAYÇILARIN TAYİNİ:

MADDE 24 - Sınayçılar (Hakem) federasyon kurulları tarafından açılan kurslara katılarak, başarılı olan sınavlılar arasından, merkez sınavçı kurulu tarafından tayin edilirler.

ALAGAN – BASAGAR VE SINAYÇI ÇAPANLARI (ABA):

MADDE 25 – Bagatur Oyunlarında Baş Boyu, Orta Boy ve Ayak Boyu uruşları için her bir alpın Doğu yönü için üstü sarı-mavi, alt beyaz; Batı yönü için üstü sarı-beyaz, alt beyaz çapanı (abası) bulunur. Kuşaklar bele iki kez dolanır. Çapan (Aba) üstünün kolları dirsekten 4cm uzundur. Alt ise ayak bileğine kadar uzun olur. Uruş oyunlarında, tüm kategorilerde erkekler dişlik, bilek koruyucu, kaval koruyucu ve kogi, bayanlarda ise bunlara ilave göğüslük kullanırlar. Uruş Oyunlarının Çayan ve Ediz Bala Oyunlarında ilave olarak kask kullanılır. Tola oyunlarında ise koruyucu kullanılmaz. Çapanların sol göğsünde dikey SAYOKAN onganı bulunur.





OYUNLARIN YÖNETİMİ :

MADDE 26 – Bir uruş için gerekli sınaççı sayısı ;

Uruş Oyunlarında: Her kategori için 5 zaman ve 5 uruş sınaççısı bulunur. Her bir oyun bir uruş ve ödüş sınaççı tarafından yönetilir. Kulede ise 1 Baş sınaççı, 3 gözlemci sınaççı, 3 fikstür sınaççı bulunur.

Eğer uruş bir kategoride yapılıyorsa: 1 baş, 2 gözlemci, 2 fikstür

İki kategoride yapılıyorsa 1 baş, 2 gözlemci, 2 fikstür

Üç kategoride yapılıyorsa 1 baş, 3 gözlemci, 3 fikstür

Sınaççı bulunur.

Tola ve Tayçu Oyunlarında: 5 kule sınaççısı bulunur. Tolalar kule önünde çizilir.

Kün-Ekli Oyunlarında: 5 kule sınaççısı bulunur. Kün-Eki kurguları kule önünde çizilir.

Oyunlarda sınaççılar en az 2 saat önceden Alp yazılığında bulunmak zorundadırlar. Tüm oyunların sınaççı sayısını, katılım sayısına göre merkez sınaççı kurulu tayin eder.

BUZ-AT BÖRÜ BAGATUR OYUNLARI RİTÜELLERİ :

MADDE 27 – Baş sınavçının komutu ile alplar 2 dakika Souş oyunu ile ısınma yaparlar. Alplar uruşal duruşunda sol elleri birbirine kenetler. Uruş sınavçı sağ elini alpların birleşmiş ellerinin üzerine koyar. Uruş sınavçı şöyle seslenir. “**Kardeşliğiniz bozulmasın, yiğitlik, erlik adına**” der. Alplar yüksek sesle “**ha**” diyerek karşılık verirler. “**Başla**” komutu ile uruşlar başlar başlar.

SINAYÇILARIN BAGATUR OYUNLARI İLGİLİ GÖREVLERİ:

MADDE 28 – Sınavçılar, Alp yazılığını düzenlemekle görevlidirler. Sınavçılar oyunların düzenli ve disiplinli yürümesi için çaba sarf ederler. Alpların kılık kıyafetlerine dikkat eder, uruşta kullanılması zorunlu malzemeleri kontrol ederler. Oyunlarda herhangi bir teknik hata olmaması için tüm kurallara hassasiyetle riayet ederler. Alpların sağlık durumlarının tehlikeye girmesine izin vermezler. Oyunlar katılım listesi ve fikstürlerini muhafaza ederler. Sonuçları resmi imzalarla tasdik ederek federasyon bürosuna teslim ederler.

Müsabakalarda sınavçıların form durumları, baş sınavçı tarafından kontrol edilir, gözlenir. Hata yapan, kuralları uygulamakta çekinen, taraflı davranan sınavçılara kısa süreli görevden uzaklaştırma, dinlendirme veya dikkatini çekme gibi ikaz nitelikli cezalar verilir. Cezalarla ilgili kararlar, Merkez Sınavçı Kurulu toplantılarında oy birliği ile alınır. Bir sınavçı üst üste en fazla 5 müsabaka yönetebilir. Daha sonra baş sınavçı tarafından 1 saat dinlendirilir.

GÖZLEMCİLER :

MADDE 29 – Uluslararası bagatur oyunlarında, SDF kurulları tarafından bir gözlemci görevlendirilir. Gözlemciler aksayan durumları veya olumsuzlukları anında sözlü olarak, akabinde yazılı olarak SDF kurullarına bildirmek zorundadır.

ÖDÜLLER :

MADDE 30 – Uluslararası bagatur oyunlarında, SDF yönetim kurulu kararı ile belirlenen ödüller verilir. SDF Ana tüzüğü'nün 20.ve 21. maddeleri hükümleri uygulanır.

İTİRAZLAR :

MADDE 31 – İtirazlar, oyunlarda yönetici veya aybar tarafından bir sonraki müsabaka başlamadan önce baş sınavçıya yapılır. Konu baş sınavçı tarafından çözülemez ise yazılı olarak itiraz teknik kurula iletilir. Burada da çözülemez ise nihai itiraz mercii federasyon kuruludur.

CEZALAR :

MADDE 32 – Bu yönetmeliğe göre suç işleyen idareci, Aybar ve Alplar cezalandırılmak üzere disiplin kuruluna sevk edilirler. SDF (SWF) Disiplin yönetmeliği hükümleri uygulanır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM Çeşitli Hükümler

YABANCI UYUKLU ALPLAR :

MADDE 33 – Ulusal takımlar bünyelerinde yabancı Alp bulunduramazlar.

SAYOKANI BIRAKMA TÖRENİ :

MADDE 34 – Aktif alplar, ulusal federasyonlarının izni ile bırakma töreni yapabilirler. Ancak tekrar faal olamazlar.

SAYOKANA BAŞLAMA YAŞI :

MADDE 35 – Sayokan' a başlama yaşı 9, Bagatur Oyunlarına katılma yaşı ise 11 ve üzeridir.

YÖNETMELİKTE YER ALMAYAN HUSUSLAR :

MADDE 36 – Bagatur oyunları ile ilgili bu yönetmelikte yer almayan konularda;

- Dünya federasyonunun ilgili kurulları araştırmalar yapar,
- Yapılan araştırmaların ve çalışmaların sonuçları SDF yönetim kuruluna teklif edilir,
- SDF yönetim kurulunun kabulü, federasyon başkanının onayı sonrasında yönetmeliğe dahil edilir ve yürürlüğe girer.

YÜRÜRLÜK :

MADDE 37 – Bu yönetmelik, SDF (SWF) yönetim kurulunun kabul ettiği tarihten itibaren yürürlüğe girer.

YÜRÜTME :

MADDE 38 – Bu yönetmelik hükümlerini, SDF (SWF) Başkanı yürütür.

OLUR

...../...../ 2012

Doç.Dr. Ünal ÖZDEMİR
SDF (SWF) Başkanı