

2. ULUSLARARASI ALTIN OK GELENEKSEL TÜRK OKÇULUĞU VE ATLI SAVAŞ SANATLARI FESTİVALİ

ATLI OKÇULUK YARIŞMA KURALLARI

Müsabaka alanı ve düzeni

- (1) Müsabaka alanı;
 - a) Müsabaka alanına “Meydan” denir. Zeminin drenajı iyi düzenlenmiş taşsız kabartılmış yumuşak toprak veya 10 -15 cm. kalınlığında kumlanmış alandır.
 - b) Alay durağı: Oyun alanının bir başında takım atlarının dizi halinde durduğu ve 10 metre derinliğindeki alandır.
 - c) Yasak saha: Alay durağı dışında kalan kısımdır.
 - ç) Atış sahası: Müsabaka sahasının sağ kenarında 150 metre uzunluğunda 3 metre derinlikte yasak sahaya doğru olan alandır.
 - e) Festival yetkililerince görevlendirilen ok toplayıcıları, oyun esnasında meydana girerek ok toplarlar. Meydana sporcu ve ok toplayıcılarından başka, orta hakemin haricinde başhakemden izinsiz hiç kimse giremez. Ok toplayıcıları, hiçbir şekilde sporculara ve oyunun gidişatına müdahale edemezler.
 - f) Müsabakada, İl Müdürlüğünce müsabaka alanında sağlık ekibi, veteriner ile ambulans veya bu görevi yapabilecek bir araç bulundurulur.
 - ı) Yönetici/idareci, antrenör ve sporcuların her yerde olduğu gibi müsabaka alanında da çirkin tezahürat ve davranışlarda bulunması sportmenlik ruhuna ve prensiplerine aykırı bir davranıştır.
 - i) Sporcuların tüm hareketlerinden birinci derece kendileri, antrenörleri ve kulüplerin yönetici/idarecileri sorumludur.

Atlı okçuluk müsabakaları “Alp Parkuru “Türk parkuru” “Kore Parkuru” ve “Kabak parkuru” olarak dört çeşittir:

a) Alp Parkuru Yarışma Kuralları;

- 1) Süvariler 200 metrelik U şeklindeki bir parkurda önce kılıç ile halkaları alır ve onları parkur ortasındaki hazneye bırakıp, mızrak alıp yerde bulunan hedefi almaya çalışarak puan kazanırlar.
- 2) Parkura kılıç ile girilir. Kılıç ile halkalar ortada bulunan hazneye bırakıldıktan sonra bir kaidenin üzerinde bulunan mızrak binici tarafından alınır. Mızrakla ikinci alanda bulunan nesne mızrak saplanarak alınır ve parkur tamamlanır.
- 3) Parkurdan puan alabilmek için hem kılıç hem de mızrak ile başarı göstermek gereklidir.
- 4) Parkur başlangıç ve bitiş süresi max. 40 sn. olmalıdır. 40 sn. üzerinde bitirenlerin parkur geçişi geçersiz sayılır.
- 5) Kılıç ile hamle yapıp hazneye bırakılan her halka 2 puan değerindedir.
- 6) Mızrakla yapılan hamlede yerdeki nesneyi alarak parkuru bitirmek ise 5 puandır.
- 7) Mızraktan nesne düşerse puan verilmez.
- 8) Puanların eşitliği durumunda parkur bitirme hızına bakılıp hesaplama yapılır.
- 9) Yarışma 3 turdan oluşur.

- 10) Bütün yarışmacılar isim listesine yazılır. Liste sırasına göre anons edilerek yarışması sağlanır. Alay çıkışları alay durağından yapılır,
- 11) Müsabaka esnasında attan düşmelerde ve müsabakanın sağlıklı yürümesi için gerekli gördüğü durumlarda oyunun durdurulması başhakemin sesli ilanı orta saha hakemin bayraklı ikazı ile olur. Bayrak iki elle saha ortası işaret edilerek aşağı-yukarı sallanır ve imkân dâhilinde telsiz kullanılır.
- 12) Hamle yapan sporcu atını parkur sonuna kadar iki çizgi arasında tutmak zorundadır.
- 13) Çizgi ihlalinde isabet geçersiz sayılır. Sporcuya –1 puan verilir.
- 14) Ata kasten vuran, mahmuzla yanlarını kanatan, ata kötü muamele yapan sporcu diskalifiye edilir.
- 15) Attan izinsiz inmek – 1 puan.

b) Türk Parkuru Yarışma Kuralları;

- 1) Atış alanı içerisinde 100 m. düz parkur üzerinde solda, ve geride 4 hedefi okla vurma yarışmasıdır.
- 2) Hedeflere Tabla denir ve 60 cm çapındadır.
- 3) Tabla hedefte ortadan kenara doğru puanlama 6-4-2 olarak hesaplanır.
- 4) 1. Hedef 25.m de parkurun 3m solundadır.
- 5) 2. Hedef 40.m de parkurun 3m solundadır.
- 6) 3. Hedef 85.m de parkurun 10 m solundadır.
- 7) En az iki hedefe isabet sağlamak kaydıyla parkuru erken tamamladığı her saniye için +1 puan alır. Geç tamamladığı her saniye için -1 puan alır.
- 8) Yarışma 3 turdan az olmaz. Sporcu sayısı ve zaman müsaitse 4-5 turlu yarış yapılmalıdır.
- 9) Bütün yarışmacılar isim listesine yazılır. Liste sırasına göre anons edilerek yarışması sağlanır. Alay çıkışları alay durağından yapılır,
- 10) Her yarışmacı tirkeşinde en az 5 adet ahşap ok bulundurmak zorundadır
- 11) Müsabaka esnasında attan düşmelerde ve müsabakanın sağlıklı yürümesi için gerekli gördüğü durumlarda oyunun durdurulması başhakemin sesli ilanı orta saha hakemin bayraklı ikazı ile olur. Bayrak iki elle saha ortası işaret edilerek aşağı- yukarı sallanır ve imkan dahilinde telsiz kullanılır.
- 12) Hamle yapan sporcu atını parkur sonuna kadar iki çizgi arasında tutmak zorundadır.
- 13) Hamle yapan sporcu ok atmadan hamlesini bitirirse – 1 puan alır.
- 14) Hamle esnasında attan düşen sporcuya – 3 puan verilir.
- 15) Hamle esnasında tehlikeli durumu fark edip puan almaktan vazgeçen sporcuya + 3 puan verilir.
- 16) Ata kasten vuran, mahmuzla yanlarını kanatan, ata kötü muamele yapan sporcu diskalifiye edilir.
- 17) Attan izinsiz inmek – 1 puan.

c) Kabak Atışı Müsabaka Kuralları;

- 1) Kabak atışında parkur 100 m. dir.
- 2) Başlama çizgisi ile kabak direği arası 65 m. Dir
- 3) Kabak hedefinin çapı 60cm olup yüksekliği 8m olan bir direkte asılıdır.
- 4) Ok gezli çıkılır.

- 5) Parkur başlangıcınının 15. metresinde yerde bulunan KİKAÇ hedefine ok atışı yapılır.
- 6) Sonrasında Tirkeşten İbriş oku çekilerek 65. m deki kabak atışı yapılır.
- 7) Atın boynuna yatarak atmışsa 6 puan, dik durarak atmışsa 3 puan alır.
- 8) Yatarak atışta ölçü binicinin dirseğinin atın ensesinden aşağıya geçmesidir.
- 9) Hamle süresinde parkur tamamlanmadığında veya 10 saniyeden yavaş ok atıldığında isabet olsa bile geçersiz sayılır ve - 1 puan verilir.
- 10) Bütün yarışmacılar isim listesine yazılır. Liste sırasına göre anons edilerek yarışması sağlanır. Alay çıkışları alay durağından yapılır,
- 11) Müsabaka esnasında attan düşmelerde ve müsabakanın sağlıklı yürümesi için gerekli gördüğü durumlarda oyunun durdurulması başhakemin sesli ilanı orta saha hakemin bayraklı ikazı ile olur. Bayrak iki elle saha ortası işaret edilerek aşağı- yukarı sallanır ve imkan dahilinde telsiz kullanılır.
- 12) Hamle yapan sporcu atını parkur sonuna kadar iki çizgi arasında tutmak zorundadır. Çizgi ihlalinde isabet geçersiz sayılır. Sporcuya -1 puan verilir.
- 13) Hamle yapan sporcu ok atmadan hamlesini bitirirse - 1 puan alır.
- 14) Hamle esnasında okunu veya yayını düşürürse - 1 puan alır.
- 15) Hamle esnasında attan düşen sporcuya - 3 puan verilir.
- 16) Hamle esnasında tehlikeli durumu fark edip puan almaktan vaz geçen sporcuya + 3 puan verilir.
- 17) Ata kasten vuran, mahmuzla yanlarını kanatan, ata kötü muamele yapan sporcu diskalifiye edilir.
- 18) Oyun esnasında hakem kararına riayet etmeyen ve kasıtlı hareket eden sporcu ihtar veya ihraç ile cezalandırılır. İhraç edilen sporcunun bindiği at oyun içerisinde ki bir başka sporcu ile oyuna devam eder. Takım bir kişi azalır.
- 19) Attan izinsiz inmek - 1 puan.
- 20) Yarışma 3 turdan oluşur.

d) Kore Parkuru Yarışma Kuralları;

- 1) Atış alanı içerisinde 100 m. düz parkurda simetrik açılarla dizilmiş 4 hedefi okla vurma yarışmasıdır.
- 2) Hedeflere Tabla denir ve 60 cm çapındadır.
- 3) Tabla hedefte ortadan kenara doğru puanlama 6-4-2 olarak hesaplanır.
- 4) Hedefler parkurun 5m solunda 20'şer metre arayla dizilmiştir.
- 5) Parkura ok gezli çıkılır.
- 6) Parkur tamamlama süresi 10 saniyedir. Sporcu, en az iki hedefe isabet sağlamak kaydıyla parkuru erken tamamladığı her saniye için +1 puan alır. Geç tamamladığı her saniye için -1 puan alır.
- 7) Yarışma 3 turdan az olmaz. Sporcu sayısı ve zaman müsaitse 4-5 türlü yarış yapılmalıdır.
- 8) Bütün yarışmacılar isim listesine yazılır. Liste sırasına göre anons edilerek yarışması sağlanır. Alay çıkışları alay durağından yapılır,
- 9) Her yarışmacı tirkeşinde en az 6 adet ahşap ok bulundurmak zorundadır
- 10) Müsabaka esnasında attan düşmelerde ve müsabakanın sağlıklı yürümesi için gerekli gördüğü durumlarda oyunun durdurulması başhakemin sesli ilanı orta saha hakemin bayraklı ikazı ile olur. Bayrak iki elle saha ortası işaret edilerek aşağı- yukarı sallanır ve imkan dahilinde telsiz kullanılır.

- 11) Hamle yapan sporcu atını parkur sonuna kadar iki çizgi arasında tutmak zorundadır.
- 12) Hamle yapan sporcu ok atmadan hamlesini bitirirse – 1 puan alır.
- 13) Hamle esnasında attan düşen sporcuya – 3 puan verilir.
- 14) Hamle esnasında tehlikeli durumu fark edip puan almaktan vazgeçen sporcuya + 3 puan verilir.
- 15) Ata kasten vuran, mahmuzla yanlarını kanatan, ata kötü muamele yapan sporcu diskalifiye edilir.
- 16) Attan izinsiz inmek – 1 puan.

Sporcu kıyafetleri, atların teçhizatı ve teknik terimler

- Müsabıkların yay ve okları müsabaka öncesi tetkik edilecek ve aşağıda belirtilen uymayanlar müsabakaya alınmayacaktır.
- Müsabakalarda, yapımında doğal veya sentetik malzeme kullanılmış geleneksel tarzda yaylar kullanılabilir. Bu bağlamda, statik veya çalışan uç bükümlü tasarıma sahip (“static-“ve working recurve”) bozkır yayları gibi, düz kollu yaylarda yarışmalara dahil olabileceklerdir. Pencere’li”, yani kabza yâda gövde kısmı şekillendirilmiş, ok yatağı veya ok yatağı gibi kullanılabilir kabza tasarımı olan yaylar müsabakaya alınmayacaktır.
- Yayın üzerinde nişan almayı kolaylaştıracak vizör, nişangâh veya bu amaçla kullanılabilir işaret, bant, çentik, baya, sargı vs. bulunmamalıdır. Benzer şekilde, yay tutan ele çizilen veya boyanan çeşitli işaretler yasaktır.
- Müsabakalarda sadece ahşap veya bambu ok serbest olup ok uçları iğneli veya dıştan geçmeli temren olabilir. Temrenler mermi (füze), omuzlu (field point) ya da biz şeklinde, pirinç veya demirden mamul olabilir.
- Savaş/av amaçlı yapılmış yaprak temrenli veya Piramidal 3-4 kenarlı zırh delici uçlar ile kama şeklinde 2 veya 3 perli temrene sahip oklar yarışmaya dâhil edilmeyecektir.
- Okların yeleklere doğal kuş tüylerinden veya kâğıttan olabilir; ancak boy, renk ve ok gövdesinde yapıştırılma bağlanma şekilleri sporcuların seçimime bırakılmıştır.
- Plastik yelekli oklar veya karbon, alüminyum, alüminyum karbon, fiberglas gibi malzemeden yapılmış oklar kabul edilmeyecektir.
- Okların gezleri adi gezi (ok gövdesine açılmış kertik) olabileceği gibi, plastik veya başka malzemeden yapılmış başpâre gezler ve bakkam gezler de serbesttir.
- Her sporcu ok gövdelerine (yeleklerin hemen ön kısmına) ismini ve soyadını yazmak zorundadır. Herhangi bir malzemeden mamul zihgîr kullanımı serbesttir. Başparmak çekişi dışında kiriş çekme/bırakma teknikleriyle ok atanların kirişi çeken ellerine el koruması amacıyla taktıkları ellik (tab) ve eldivenler serbesttir. Yarışmacıların kirişi bırakmak için zihgîr ve dışında mekanik yardımcı cihazlar kullanılması yasaktır.
- Yarışmaya katılacak olan okçuların kıyafetleri geleneksel kostüm olması zorunludur. Yarışmanın başında bu kostümün tarihçesi hakemlere bildirilecektir. Sporcular teçhizat ve kıyafet bakımından yarışma öncesi malzeme kontrolü sırasında denetlenecektir.
- Listesi verilen kuralları yarışma sırasında ihlal ettiği hakemler tarafından belirlenen sporcular, ikinci bir uyarıya gerek görülmeksizin diskalifiye edilecektir.
- Sporcuların, atların kıyafet ve kuşamları ile teknik terimler aşağıdaki şekildedir:
Sporcu kıyafeti;

- Gmlek: Hakim yaka, dğmeli ve deėişik renkli (takımların renklerine gre) tercihen ipek kumařtan yapılmıřtır.
- Kaftan: Geleneksel zelliėe sahip bir giysidir. Misyona uyan řartlarda olmalıdır.
- Pantolon: Geleneksel tip ve renklerde at zerinde rahat hareketi engellemeyen biçimde olmalıdır.
- a) Çizmeler: Svari çizmeleri tipinde olup, geleneksel kıyafete uygun olanı tercih edilir,
 - Atların kořum malzemeleri;
 - Bařlık: Deriden yapılan atın bařını çevreleyerek saran ve atın ynetimini kolaylařtıran, aynı zamanda gemin takıldıėı bir malzemedir. Geleneksel at bařlıkları tercih edilir.
 - b) Eyer: Binek teçhizatı, atın bel kısmına stten keçe veya post zerine konan kolon kayıřları ile baėlı ve kesici olmayan zengilerden oluřan bir teçhizattır.
 - c) Sinebend: Gės baėı,
 - ç) Kusbun: Atın kuyruėu altından geçirilerek eyere baėlanan kayıř,
 - d) Yamçı: Bir yz uzun tyl, kalın ynden dokunarak yapılmıř yaėmurluk.
- (3) Teknik terimler;
 - a) Mandallama: Yay kiriřinin “doėu stili dediėimiz řekilde” bařparmakla çekilmesini,
 - b) Puta: Ykseklėi 120 cm. geniřliėi 70 cm. kalınlıėı 15-20 cm armut biçimindeki (kabaca oturan adam slieti) uygun malzemeden yapılmıř hedefi,
 - c) Sadak: Yay kılıfını

Genel Kurallar

- (1) Her yarıřmacı 4 parkurdan seçtiėi 2 parkurda yarıřabilir.
- (2) 4 parkur ayrı ayrı deėerlendirilir ve bu parkurlarda bařarı saėlayan ilk 4 yarıřmacı dllendirilir.
- (3) Genel klasman sıralaması, deėerlendirmesi ve dllendirilmesi yapılmayacaktır.
- (4) Yarıřmaya katılım saėlayan msabıkların kendilerine verilen atlardan azami sorumludur. Yarıřma bitiminde atını teslim edinceye kadar atın bakımı, yeminden vs.. sorumludur.

Organizasyon Yrtme Kurulu