

TÜRKİYE GELENEKSEL SPOR DALLARI FEDERASYONU
EĞİR OYUNU MÜSABAKA TALİMATI

BİRİNCİ BÖLÜM
Başlangıç Hükümleri

Amaç

MADDE 1- (1) Bu Talimatın amacı; Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu tarafından eğir oyunu sporunu geleneksel olarak icra ederek tarihî ve kültürel çizgisi içerisinde disiplin altına almak ve ortak kuralları ile uygulanmasını sağlamaktır. Eğir oyunu sporunu ülke düzeyinde sevdirmek, yarışmalarda uygulanacak kuralları belirlemek, spor ahlakı ve disiplinine sahip sağlıklı nesillerin yetişmesine yardımcı olmak ve bu spor dalının yaşatılarak korunması ve aktarılması için sporcu, antrenör ve hakemlerinin oluşturulmasıyla müsabakalarının yapılarak yerel, ulusal ve uluslararası alanda temsil ve sunumunun gerçekleştirilmesi amaçlanmaktadır.

Kapsam

MADDE 2- (1) Bu Talimat, Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonunca ülke düzeyinde düzenlenecek bütün eğir oyunu organizasyonlarındaki teknik, oyun, görev, yetki, sorumluluk, müsabaka ceza ve ödülleriyle birlikte bunlara ait usul ve esasları kapsar.

Dayanak

MADDE 3- (1) Bu talimat, 22/4/2022 tarihli ve 7405 sayılı Spor Kulüpleri ve Spor Federasyonları Kanunu, 25/7/2024 tarihli ve 32612 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe giren Spor Federasyonları Yönetmeliği ile 27/8/2025 tarihli ve 32999 sayılı Resmî Gazete’de yayımlanan Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu Ana Statüsüne dayanılarak hazırlanmıştır.

Tanımlar

MADDE 4- (1) Bu Talimatta geçen;

- a) Ayak korumalığı: Sporcuları gelebilecek olan değnek darbelerine karşı koruyan, diz kapağından ayak bileğine kadar olan kısmı korumaya yarayan farklı ölçülerdeki malzemeyi,
- b) Bakan: Gençlik ve Spor Bakanını,
- c) Bakanlık: Gençlik ve Spor Bakanlığını,
- ç) Başhakem: Müsabakanın başlatılması, yürütülmesi ve sonlandırılmasıyla sonuçların ilan edilmesini,
- d) Başlama alanı: Eğir sahasının ortasında bulunan 30 cm çapında olan daireyi,
- e) Ceza kurulları: Federasyon Disiplin Kurulunu,
- f) Çukur (Tandur): Oyunda iki yarı sahada da bulunan 30 cm çapındaki çukuru, (Tandurun etrafı oyuncuların ve izleyenlerin görmesi için beyaz kireç veya boya ile belirginleştirilebilir.)
- g) Çukur atış Çizgisi: Çukura uzaklığı 3 metre olan çizgiyi,
- ğ) Değnek (Çoğan): Oyunda her oyuncunun elinde olması gereken değneği
- h) Dokunulmazlık bölgesi Çizgisi: Çukuru içinde bulunduran 1 metre çapındaki daireyi,



- ı) Eğir sahası: Eğir oyununun icra edildiği alanı,
i) Eğir topu (Güdü): Oyunda oyuncuların kullandığı çapının 10 cm olması gereken topu,
j) Federasyon: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonunu,
k) Federasyon Başkanı: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonu Başkanı,
l) İl müdürlüğü: Gençlik ve Spor İl Müdürlüğünü,
m) İl temsilcisi: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonu İl Spor Dalı Temsilcisini,
n) İlçe müdürlüğü: Gençlik ve Spor İlçe Müdürlüğünü,
o) Kısa kenar çizgisi: Savunma alanına 2 metre uzaklıkta bulunan eğir oyununun icra edildiği sahanın kısa tarafını belirleyen çizgileri,
ö) Orta saha çizgisi: Eğir oyununun icra edildiği sahayı iki eşit parçaya bölen çizgiyi,
p) Savunma bölgesi çizgisi: Çukuru ve dokunulmazlık bölgesini içinde bulunduran 4 metre çapındaki daireyi,
r) Spor kulübü: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonu nezdinde tescilli spor kulüplerini,
s) Sporcu: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonu Başkanlığınca düzenlenen veya izin verilen resmi ve özel müsabakalara katılan ve sporcu lisansına sahip olan kişiyi,
ş) Savunma oyuncusu (Güdek): Savunma bölgesinin içerisinde bekleyerek rakibin attığı topun çukura girmesini engellemeye çalışan oyuncuyu, (Savunma oyuncusu savunma bölgesinin dışına çıkabilir ve orta hakeme bilgi verilmesi dahilinde başka bir oyuncuyla görev değişikliği yapabilir.)
t) Teknik kurul: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonu Teknik Kurulunu,
u) Teknik kurul başkanı: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonu Teknik Kurul Başkanı,
ü) Takım kaptanı: Oyuncuların müsabaka esnasında saha içinde görev ve yönlendirmelerini yapan kişiyi,
v) Taraf adları: Takımlardan birinin Çobanlar, diğerinin ise Kurtlar olmasını,
y) Yönetim kurulu: Türkiye Geleneksel Spor Dallar Federasyonu Yönetim Kurulunu,
z) Uzun kenar çizgisi: Eğir oyununun icra edildiği sahanın uzun tarafını belirleyen çizgileri,
ifade eder.

İKİNCİ BÖLÜM

Esas Hükümler

Müsabaka mevsimi

MADDE 5- (1) Müsabakalar her yıl 1 Ocak- 31 Aralık tarihleri arasında yapılır.

Müsabakalara katılım

MADDE 6- (1) Resmî müsabakalara iştirak edecek kulüp takımlarının Gençlik ve Spor Bakanlığı tarafından tescillenmiş olmaları ve eğir oyunu oynatacak nitelikte, yönetici, eğitici, sporcu, oyun aracı ve malzemeye sahip olmaları gerekmektedir.

Müsabakalara katılacak kulüpler ve sporcular

MADDE 7- Müsabakada yer alacak kulüplerin ve sporcuların;



a) Kulüplerin ve ferdi sporcuların lisanslarını ve İl Müdürlüğünden onaylı kafiye listelerinin asıllarını Federasyon tarafından tarihi, saati ve yeri belirlenecek olan teknik toplantıda müsabaka hakem heyetine teslim etmesi,

b) Kulüplerin ve ferdi sporcuların müsabakalar öncesinde Federasyon tarafından istenen tarihte İl Müdürlüğünden onaylı kafiye listelerini Federasyona faks veya e-mail yoluyla göndermesi,

c) Ferdi sporcuların ferdi, kulüp sporcularının ise temsil edeceği kulüp adına lisanslı olması,

ç) Sporcuların lisanslarının yanında olması,

d) Müsabakanın yapıldığı yıla ait vizesi olmayan sporcular ile tescil edilmemiş kulüplerin müsabakalara katılamaması,

e) Müsabakalardan men cezası almamış olması,

f) Teknik toplantının yapılmadığı veya yapılamadığı durumlarda müsabaka grup ve isim listelerinin hazırlanması esnasında lisansların ve İl Müdürlüğünden onaylı kafiye listelerinin müsabaka öncesinde hakem heyetine ibraz edilmesi,

g) Teknik toplantıya katılmayan yönetici ve sporcuların, teknik toplantıda alınmış karar ve bildirimlerden sorumlu olması,

ğ) Başhakem tarafından yapılan son çağrıda sporcuların Federasyon tarafından uygunluğu belirlenmiş müsabaka alanına yine Federasyon tarafından belirlenmiş olan kıyafetlerle turnuva alanında hazır bulunmaları,

(2) Bu Talimat hükümleri ve yukarıdaki şartların yerine getirilmemesi hâlinde sporcu müsabakalara katılamaz. Kural ihlali yapıldığı sonradan anlaşılması hâlinde bu Talimat ve Federasyon Disiplin Talimatı hükümleri uygulanır.

(3) Teknik toplantıdan sonra müsabaka isim listesinde değişiklik yapılamaz.

Müsabaka çeşitleri

MADDE 8- (1) Eğir oyunu müsabakaları; resmî ve özel olmak üzere iki (2) şekilde yürütülebilir;

a) Resmî müsabakalar;

1) Federasyonca düzenlenen müsabakalar,

2) İl Müdürlüklerince düzenlenen müsabakalar,

b) Özel müsabakalar;

1) Resmi müsabakaların dışında kalan ulusal ve uluslararası müsabakalardır.

2) Bu müsabakalar; spor kulüpleri, resmi ve özel kuruluşlar tarafından organize edilir.

3) Özel müsabakalar, Federasyon veya İl Müdürlüğünden gerekli izni alınmış gösteri amaçlı olarak organize edilen müsabakalardır.

4) Gösteri amaçlı olarak düzenlenecek her türlü yurt içi eğir oyunu müsabakalarında, organizasyon sorumluları müsabaka tarihinden en az otuz (30) gün önce Federasyondan yazılı olarak izin almak zorundadır. Gösteri müsabakası yurt dışında yapılacaksa Spor Genel Müdürlüğü mevzuatlarına uygun sürede izin işlemlerine başlanması gerekir.

5) Federasyon müsabakanın yapılmasında sakınca olup olmadığını yazılı olarak İl Müdürlüğüne bildirir veya müsabakanın yapılmasına engel teşkil edecek bir gerekçe varsa yazıda belirtilir.



6) Gösteri müsabakası düzenleyecek kişi, kurum, kuruluş vb. müsabakalarda eğir oyunu Müsabaka Talimatına uymak, her türlü mali, sağlık, emniyet vb. tedbirleri almak veya aldırarakla sorumludur.

7) Gerekli görüldüğü durumlarda, müsabakalar için gözlemci görevlendirilebilir.

(2) Resmî ve özel olan tüm eğir oyunu müsabakalarında federasyon izni esas olup müsabakalardan en az otuz (30) gün önce müracaat edilmelidir.

Müsabaka usulü

MADDE 9- (1) Eğir oyunu müsabakaları iki (2) şekilde yürütülür;

a) Lig Usulü;

1) Müsabakaların sonunda takımlar elde ettikleri puanlara göre sıralanır.

2) Galip gelen takım üç (3) puan kazanır.

3) Müsabaka sonucunda oluşan farklar averaj olarak takımlara yansıtılır.

4) İki (2) takımın puan eşitliği durumunda ikili averaja bakılır.

5) Üç (3) veya daha fazla takımın puanı eşitliği durumunda ise genel averaja bakılır.

6) Geçerli bir mazereti olmadan (trafik kazası, yaralanma, sakatlanma, ölüm vb.) takımda bir maça çıkmayan veya maçtan çekilen takım, diskalifiye edilir.

b) Eleme Usulü;

1) Yenilen takımın turnuvadan elenmesi esasına dayanır.

2) Müsabakanın normal süresinin beraberlikle sonuçlandığı durumlarda çukur atışlarına geçilir.

a) Atışın yapılacağı çukur, küp atışıyla belirlenir.

b) Hakemin küp atışıyla ilk vuruşu ve ikinci vuruşu yapacak olan takım belirlenir.

c) Her takım üçer vuruş yapar.

ç) Çukur atış vuruşları takımlar arasında sıra ile yapılır.

d) Eğer, her iki takım üçer vuruşu tamamlamadan takımlardan birisi diğer takımın üç (3) vuruşu tamamlasa dahi yapamayacağı kadar sayı yapmışsa çukur atışları sona erer.

e) Her atış farklı bir oyuncu tarafından yapılır ve bir oyuncu ancak kendi takımında atış hakkına sahip bütün oyuncular birer atış yaptıktan sonra ikinci atışını yapabilir. Beraberlik bozuluncaya kadar bu atış kuralı devam eder.

f) Atışı yapan oyuncu dışındaki bütün oyuncular orta çizginin gerisinde yer alır.

g) Hakem, atışlar başlamadan önce her iki takımdan da eşit sayıdaki oyuncunun orta saha çizgisinin gerisinde olmasını sağlar ve çukur atışları bu oyuncular tarafından yapılır

(2) Müsabakalar 2, 4, 8, 16, 32, 64 vs. ideal rakamlardaki takım sayısı ile direk eleme sistemi ile yapılır (yenilen takım elenir). Eğer bir organizasyonda takım sayısı ideal rakamlarda değil ise, bu rakamlara ulaşmak için ön eleme müsabakaları yapılır. Eşlemeler kura sırasına göre yapılır. Ön eleme müsabakaları en büyük numaralardan (Altan yukarıya doğru) başlayarak eşlenir. Eğer organizasyona katılacak takım sayısı beş (5) ve daha az ise tüm takımlar birbiriyle maç yapar.

(3) Müsabakaya çıkmayan ya da ceza kurallarına uymayan sporcu hükmen mağlup sayılır.



(4) Kura çekimi; Müsabaka Başhakemi ve Tertip Kurulu tarafından teknik toplantıda gerçekleştirilir. Kura çekimi manuel olarak veya bu işi yapmaya uygun bir bilgisayar programı kullanılarak yapılabilir.

(5) Geçerli bir mazereti olmadan (trafik kazası, yaralanma, sakatlanma, ölüm vb.) kura listesinin açıklanmasından sonra müsabakaya gelinmemesi veya kura listesi açıklandıktan sonra müsabakaya herhangi bir sebeple katılım sağlanmaması durumunda bir maça çıkmayan veya maçtan çekilen sporcu, diskalifiye edilir.

Yaş kategorileri

MADDE 10- (1) Müsabakalar aşağıda belirlenen yaş seviyeleri arasında altı (6) kategoride düzenlenir;

- a) Minikler: 11, 12, 13 yaş sporcular,
- b) Yıldızlar: 14, 15, 16 yaş sporcular,
- c) Gençler: 17, 18, 19 yaş sporcular,
- ç) Ümitler: 20, 21, 22 yaş sporcular,
- d) Büyükler: 23-39 yaş grubu sporcular,
- e) Veteranlar (Kıdemliler/Emektarlar): 40 ve daha büyük yaş grubu sporculardır.

(2) Müsabaka, cinsiyet ayrımı yapılarak yaşa bağlı belirlenen seviyeler arasında kurulmuş olan takımlarla gerçekleştirilir.

Müsabaka alanı ve düzeni

MADDE 11- (1) Müsabakanın sağlıklı, güvenli ve düzenli bir şekilde yürütülebilmesi amacıyla aşağıdaki esaslar uygulanır;

a) Resmî müsabakalarda sağlık personeli ve gerekli donanıma sahip bir sağlık memuru ya da bu görevi üstlenebilecek nitelikte bir araç bulundurulması zorunludur. Müsabakaların düzeni ve seyir güvenliği açısından Tertip Kurulu, yerel organizasyonlardan destek alarak yeterli sayıda görevli personel görevlendirebilir.

b) Türkiye Geleneksel Spor Dalları Federasyonu tarafından düzenlenen resmî müsabakalarda, il müdürlükleri tarafından gerekli güvenlik önlemleri alınır. Güvenlik personeli sayısı ve sağlık personelleri müsabakalara göre belirlenir.

c) Özel müsabakalar ile kurum, okul veya kulüpler tarafından düzenlenen eğitici etkinliklerinde, müsabakanın tüm sağlık, güvenlik ve düzen tedbirlerinden organizasyon sorumluları mesuldür.

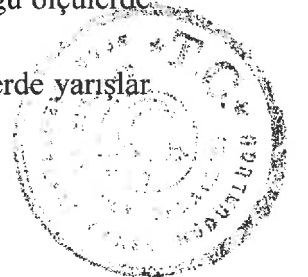
ç) Müsabaka alanının mevsim ve hava şartlarına göre açık veya kapalı alan, toprak veya çim zemin olması durumu Federasyonun Yönetim Kurulu tarafından belirlenir ve Federasyon tarafından değiştirilebilir.

d) Müsabaka sahası dikdörtgen biçimli 20-30 metre uzunluğunda ve 10-15 metre genişliğinde olmalıdır. (EK-1)

e) Saha çizgileri 5 cm kalınlığında olmalıdır.

f) Müsabaka alanı, açık veya kapalı alanda Federasyonun belirlemiş olduğu ölçülerde ve zeminde yapılabilir.

g) Federasyon, gerek gördüğü hâllerde farklı mesafe, mekân ve kategorilerde yarışlar düzenleyebilir.



İl faaliyetleri

MADDE 12- (1) İl birincilikleri; yaş kategorilerine göre planlanmalı ve yürütülmelidir. Söz konusu il birincilikleri, Federasyonun takvimine uygun şekilde belirtilen son tarihe kadar tamamlanmalı ve resmî sonuçlar Federasyona iletilmelidir.

(2) İl Müdürlükleri tarafından bağımsız şekilde düzenlenen eğir etkinlikleri, Federasyonun resmî faaliyeti kapsamında değerlendirilmez. Bu tür organizasyonlarda elde edilen dereceler, bölge müsabakalarına ve Türkiye şampiyonalarına katılım hakkı sağlamaz.

(3) İl Müdürlüğünce oluşturulan müsabaka Tertip Kurulu İlçe Müdürlüğünce düzenlenen müsabakalarda da görev alırlar.

Müsabaka tertip kurullarının oluşturulması

MADDE 13- (1) Resmî eğir oyunu müsabakalarının düzenlenmesi amacıyla Tertip Kurulları oluşturulur. Bu kurulların teşkili ve görevleri aşağıda belirtilmiştir;

a) Federasyon tarafından düzenlenen eğir oyunu müsabakalarında, Tertip Kurulu Başkanı ve üyeleri, Federasyonun belirlediği kriterler doğrultusunda oluşturulur.

b) Tertip Kurulu, en az üç (3), en fazla beş (5) kişiden oluşur.

c) İl düzeyinde düzenlenen eğir oyunu müsabakalarında İl Müdürlüğü ve il Temsilcisi, müsabakalar öncesinde görev alacak şekilde Tertip Kurulunu oluşturur.

(2) İl Müdürlüğü tarafından düzenlenen eğir oyunu müsabakalarında Tertip Kurulu ve görev alacak kişi sayısı İl Müdürlüğü tarafından belirlenir. Bu kurulda il temsilcisi, il temsilcisi bulunmayan illerde Federasyon tarafından görevlendirilecek bir kişi bulunmak zorundadır.

Müsabaka tertip kurulunun görev ve yetkileri

MADDE 14- (1) Eğir oyunu müsabakalarında oluşturulan Tertip Kurullarının görev ve yetkileri aşağıda belirtilmiştir;

a) Müsabaka Tertip Kurulları, Federasyon adına görev yapar. Hem Federasyon hem de İl Müdürlüğü tarafından programlanan eğir oyunu müsabakalarının ilgili yönetmeliklere uygun, disiplinli ve düzenli bir şekilde tamamlanmasını sağlar. Müsabaka sürecinde ortaya çıkabilecek aksaklıkları tespit etmek, önlemek ve çözümlemekle yetkilidir. Zaruret halinde müsabakaların ertelenmesine veya yapılacağı yerlerin değiştirilmesine karar verebilir.

b) Müsabaka alanının, oyun düzeninin sağlanması ve müsabakaların sorunsuz şekilde gerçekleşmesi için gerekli olan tüm malzeme ve araçların temin edilmesi, hazırlanması ve eksiksiz bulundurulması konusunda Federasyon ve İl Müdürlüğü imkanları doğrultusunda görevli ve yetkilidir.

Tescil ve vize şartı

MADDE 15- (1) Sporcuların lisansları;

a) Eğir müsabakalarına katılacak sporcuların lisanslarının vize ettirilmiş olmaları zorunludur.

(2) Oyun araçlarının tescili;

a) Müsabakalarda kullanılacak eğir oyunu sopaları, topu ve diğer teçhizatlar, Federasyonun belirlediği standartlara ve üretim kriterlerine uygun olarak hazırlanmalıdır.



b) Federasyon görevlileri, standartlara uymayan oyun araçlarının müsabakada kullanılmasını engelleme yetkisine sahiptir.

Birleşen ve isim değiştiren kulüpler

MADDE 16- (1) İl Müdürlüğü tarafından tescil edilmiş eğir oyunu kulüplerinin birleşme işlemleri, resmî müsabaka fikstürleri onaylanmadan önce ve sezon başlangıcında yapılmalıdır. Birleşme sonucu oluşan yeni kulüp adına sporcuların lisanslarının çıkarılması zorunludur. Birleşme işlemleri tamamlandıktan sonra, yeni oluşan kulüp, o sezondaki resmî eğir oyunu müsabakalarına katılabilir.

(2) Resmî müsabaka fikstürleri açıklandıktan sonra gerçekleşen birleşmelerde ve isim değişikliklerinde, ilgili kulüplerin sporcuları yeni kulüp adına o sezonki resmî eğir oyunu müsabakalarına katılamazlar.

Müsabakanın ertelenmesi ve müsabaka yerinin değiştirilmesi

MADDE 17- (1) Müsabakalar, Federasyon tarafından belirlenen tarih, saat ve mekânda gerçekleştirilir.

a) Federasyon faaliyet takviminde yer alan müsabakaların ertelenmesi veya yer değiştirmesi yalnızca Federasyonun onayıyla mümkündür.

b) Müsabaka günü ortaya çıkan olumsuz hava koşulları, teknik aksaklıklar veya zorunlu haller nedeniyle müsabakanın ertelenmesine ilişkin karar, müsabakadan en az bir (1) saat öncesine kadar Tertip Kuruluna aittir; bu sürenin ardından müsabaka Başhakemine geçer.

c) Ertelenen müsabakaların yeni tarih ve yerinin belirlenmesi, öncelikle müsabaka Tertip Kurulu tarafından yapılır; kurulun bulunmadığı durumlarda ise müsabaka Başhakemi ve Hakem Heyeti bu kararı verir. Verilen karar, Federasyon onayıyla uygulanır.

Takım kadroları

MADDE 18- (1) Takımlar, belirlenen yaş kategorilerinde cinsiyetlere göre oluşturulur.

a) Her takım; beş (5) oyuncu ve iki (2) yedek oyuncu ile hazır bulunur.

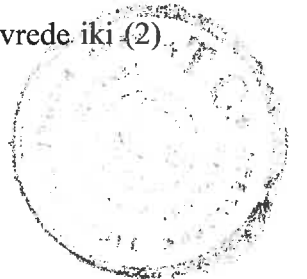
b) Bütün takım adına sorumlu kişi antrenördür.

c) Takım kaptanı: Her takımda belirlenmiş olan takım kaptanı bulunur ve sol kolunda kaptan olduğuna dair bir kuşak bulunur. Takım kaptanının sakatlanma, fiili veya sözlü müdahalesi vb. durumlar sebebiyle oyun dışı kalması durumunda sahada bulunan oyunculardan birinin yeni takım kaptanı olarak yerine geçmesini sağlar. Değişiklik, orta hakeme bildirilir ve başhakem onayıyla yapılır.

ç) Savunma oyuncusu: Her takımın bir savunma oyuncusu vardır. Takımlar, belirlemiş olduğu savunma oyuncusunu, başhakem ve orta hakem gözetiminde belirtir. Savunma oyuncusunun sakatlanma, fiili veya sözlü müdahalesi vb. durumlar sebebiyle oyun dışı kalması durumunda takımın antrenörü sahada bulunan oyunculardan birinin yeni savunma oyuncusu olarak yerine geçmesini sağlar. Değişiklik, orta hakeme bildirilir ve başhakem onayıyla yapılır.

d) Seremonide takımların saha çizgisinde hazır olması gerekmektedir. Takımların eksik oyuncuyla seremoniye çıkması durumunda hükmen mağlup sayılır.

e) Oyundan çıkan veya yedek sporcu değişikliği yapılan sporcular, bir devrede iki (2) defa oyuncu değişikliği yapılması şartıyla oyuna tekrar girebilir.



f) Müsabaka esnasında bir sporcunun ciddi sağlık problemi yaşaması durumunda, başhakemin onayı ile sporcu sahadan ayrılarak tedavi olabilir. Sağlık problemi yaşayan sporcunun oyuna devam edemeyeceğine karar verilmesi halinde takımın değişiklik hakkı var ise yedek sporcuyla oyun devam ettirilir.

(2) Yapılacak olan tüm resmi ve özel müsabakalarda; onaylı katile listesinde olmayan sporcular müsabakaya katılamaz, onaylı katile listesinde antrenör veya idareci olarak belirtilmeyen kişiler ise antrenör ve idareci olarak görev alamazlar.

Müsabaka süresi

MADDE 19- (1) Eğir oyunu müsabakaları; on beş (15) dakikalık iki (2) devre ve beş (5) dakikalık devre arasıyla gerçekleştirilir.

a) Oyun esnasındaki duraklamalar, o devre sonuna ilave edilerek süre tamamlanır.

b) Devre arası dışında her takımın her devre içerisinde bir (1) defa otuz (30) saniyelik mola alma hakkı vardır.

Neticenin ilanı

MADDE 20- (1) Eğir oyunu müsabakalarının sonucu ve takımların aldığı puanlar; takımlar sahadan ayrılmadan, müsabakanın bitiminden sonra orta hakem tarafından hazırlanan sonuç tutanağı ve başhakemin tasdikiyle tamamlanarak ilan edilir.

(2) Sonuçlar, hakemler ve gözlemciler tarafından tutanak altına alınır.

(3) Tutanaklar üç nüsha hâlinde düzenlenir. Bir nüsha, muhafaza edilmesi için Federasyon temsilcisine verilir.

(4) Müsabaka sırasında veya sonunda kural ihlali veya disiplin sorunları tespit edilirse, ilgili cezalar dikkate alınarak müsabaka yeniden değerlendirilebilir.

Hükmen yenik sayılma

MADDE 21- (1) Eğir oyunu müsabakalarında sporcuların aşağıda belirtilen durumlardan birisini veya birkaçını işlemesi halinde hükmen yenik sayılır;

a) Sporcuların vaktinde ve yarışma kıyafeti ile oyun yerine çıkmaması,

b) Sporcu lisanslarının, isim listeleriyle birlikte, müsabaka başlama saatinden en az altmış (60) dakika önce ibraz edilmemesi,

c) Kendi kulübünde lisanslı olmayan veya vize süresi geçmiş sporcu oynatılması durumunda ve kendi kulübünde lisanslı olup, müsabaka isim listesinde sporcunun adının bulunmaması,

ç) Başkasına ait lisansla veya sahte lisansla sporcu oynatılması,

d) Cezalı veya tedbirli sporcu oynatılması,

e) Bir turda üç (3) defa uyarı cezası alması,

f) Sporcu, idareci, antrenör ve yardımcıları ile yetkililer ve taraftarların ayrı ayrı veya birlikte hakeme veya rakibe müdahale veya fiili saldırıda bulunmaları halinde, olaylara her iki sporcu karışmış ise iki sporcunun da hükmen mağlup sayılması,

(2) Sporcu, idareci, antrenör ve yardımcıları maç bitip sahayı terk edinceye kadar tüm cezai hükümlere tabiidir.



(3) Hükmen yenik sayılan takımın rakibine üç (3) puan verilir. Her iki takımın hükmen yenik sayıldığı durumlarda takımlara puan verilmez.

(4) Yarışmaların belirtilen sahalarda ilan ve tebliğ olunan gün ve saatlerde başlaması zorunludur. Bir yarışma ancak zorunlu nedenlerle başka bir güne bırakılabilir. Başka bir güne bırakılmasında zorunlu sebepler bulunup bulunmadığının takdiri yarışmanın başlamasına kadar Federasyona, yarışma sırasında ise Federasyon Tertip Kuruluna aittir. Kulüplerin anlaşmaları ile yarışma ertelenemez.

a) Ertelenen yarışmalar, erteleme sırasına göre yapılır.

Sporcu kıyafetleri ve oyun araçlarının teçhizatı

MADDE 22- (1) Sporcu kıyafetleri;

a) Sporcular tercihlerine göre uzun, kısa veya kolsuz forma, şort veya eşofman altı veya tek parça spor giysisi veya yelek, spor ayakkabıdan oluşan bir kıyafet giyer. Sporcuların kıyafetleri, Federasyonun belirlediği kurallara uygun olmalıdır.

b) Sporcuların giymeyi tercih ettiği kıyafetlerin üzerinde Federasyonun uygun gördüğü tasarımın dışında herhangi bir markayı temsil eden bir logo, amblem veya işaret olması kesinlikle yasaktır.

c) Sporcuların müsabaka sırasında kask veya şapka vb. oyunu engelleyecek veya oyuncunun sakatlanmasına sebebiyet verecek ayakkabı ya da kıyafetler kullanması yasaktır.

ç) Sporcunun kolye, bileklik, saat, yüzük, hızman, piercing vb. takıları müsabaka öncesinde hakem kontrolüyle onaylanacak şekilde çıkarması, bantlaması veya hiç bulundurmaması gerekmektedir.

(2) Sporcu kıyafetlerinin özellikleri;

a) Ayakkabı;

1) Her oyuncunun spor yapmak amacıyla tasarlanmış ayakkabı kullanması zorunludur.

2) Çivili ayakkabı giyilmesi yasaktır.

(b) Ayak Korumalığı;

1) Sporcuları gelebilecek olan değnek darbelerine karşı korumaya yarar.

2) Kullanımı zorunlu değildir.

3) Diz kapağı ile ayak bileğine kadar ya da daha kısa ölçülerde olabilir.

(c) Eldiven;

1) Değneğin uzun süre tutulmasından kaynaklı, avuç içinin su toplamasını ya da değneğin elden kaymasını engellemeye yarar.

2) Kullanımı zorunlu değildir.

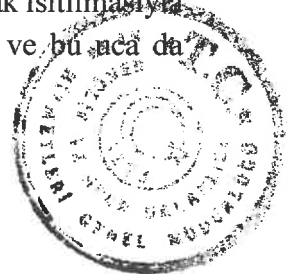
(3) Oyun araçlarının teçhizatı;

a) Değnek (Çoğan);

1) Oyunda her oyuncunun elinde olması gerekir,

2) Çoğanın boyu, en fazla 1 metre olmak zorundadır. Bununla birlikte yaş seviyelerine ve sporcu tercihlerine göre daha kısa tercih edilebilir. Bükülen kısım, sopanın boyuna dahil olmayıp en fazla 15 cm ve 90 derece veya daha küçük açıya sahip olmalıdır.

3) Çoğan genellikle kızılıçık ağacından bir değneğin ucunun ateşe tutularak ısıtılmasıyla elde edilir. Isıtılan değneğin ucu eğrilir. Eğrilen kısım, çoğanın kalın ucudur ve bu uca da "konbaş" denilir. Oyuncular, çoğanın ince olan kısmından tutarak oynar.



(b) Eğir Topu (Güdül);

1) Çapı 10 cm olmalıdır.

2) Eğir topu; ağaç, sıkıştırılmış keçe veya kumaş vb. parçalardan oluşturulabilir.

(4) Oyun araçlarının müsabakalarda yer alma şartları;

a) Müsabakada yer alacak oyun araç gereçleri, Federasyonun belirlediği standart ölçü ve özelliklerde olmalıdır.

b) İl Müdürlükleri, müsabaka tarihinden önce, Federasyon onaylı oyun araçlarını müsabakaya hazır hale getirmekle yükümlüdür.

c) Müsabakaya katılan sporcuların oyun araçlarının uygunluğu; başhakemin görevlendireceği orta hakem tarafından müsabaka öncesi kontrol edilir. Çatlak, kırık, eksik veya bozuk oyun aracı tespit edilirse yedek hakem durumu başhakeme bildirir ve oyun aracı yenisiyle değiştirilir.

Eğir oyunu kuralları

MADDE 23- (1) Müsabaka, Federasyonca veya müsabaka tertip kurulu tarafından belirtilen resmî başlama saatinden kırk (40) dakika öncesinde bütün yetkilerin başhakeme devredilmesiyle başlar. Başhakem takımları seremoniye müsabaka saatine göre davet eder.

(2) Başhakem, müsabakayı gerçekleştiren sporcuların başında bulunan hakemleri kontrol eder, oyunu başlatır ve durdurur.

(3) Müsabakalar, yaş kategorileri ve cinsiyet ayrımına göre sporcuların alanda eş zamanlı olarak bulunmasıyla yürütülür.

(2) Gerekli durumlarda oyunun durdurulması başhakemin orta saha hakemine bilgi vermesiyle takımlara bayrakla gösterilir. (Bayrak iki elle saha ortasına yukarı ve kol hizasında sallanır). İmkân dâhilinde telsiz kullanılır.

(3) Müsabaka esnasında sporcuların rakibe veya hakemlere karşı sözlü ve fiziki her müdahalesinde müdahalenin şiddetine göre orta hakemin ikazıyla sarı ya da kırmızı kart gösterilir. İki sarı kart almış olan sporcu, kırmızı kart almış olur. Kırmızı kart gören sporcu oyundan çıkarılır, tekrar oyuna giremez ve soyunma odasına gönderilir.

(4) Oyun alanına sporcular ve orta hakemin haricinde (başhakemden izinsiz) hiç kimse giremez, yedek sporcular olarak görevlendirilen sporcular hiçbir şekilde aktif sporculara ve müsabakaya müdahale edemezler. Kendilerine ayrılan bölgede veya saha kenarında beklerler. Müsabakaya müdahale eden yedek sporcular, müdahalenin şiddetine göre sarı ya da kırmızı kart alır. İki sarı kart ya da direkt kırmızı kartı olan yedek sporcular, oyuncu değişikliğinde oyuna giremez ve soyunma odasına gönderilir.

(5) Takımlar müsabaka süresince yan hakeme haber vermek kaydıyla ve müsabaka başhakeminin izni doğrultusunda bir devrede en fazla iki (2) oyuncu olmak şartıyla en fazla dört (4) oyuncu değiştirebilir.

a) Sporcu değişiklikleri yan hakemin kontrolünde ve kulüp antrenörü gözetiminde yazılı veya sözlü bir şekilde yapılır. Oyuna girecek ve oyundan çıkacak sporcunun orta saha çizgisinin uzun kenar çizgisi ile kesiştiği noktada bir araya gelmesiyle gerçekleşir.

(6) Müsabakaya katılacak oyuncuların kıyafetlerini giymiş ve oyun araçlarını eksiksiz yanlarında bulunduracak şekilde bulundukları takım ile yan çizgide hazır bulunmaları gerekmektedir.



(7) Müsabaka, iki (2) devre şeklinde takımların sahalarını değiştirmesiyle oynanır.

a) Müsabakaya hangi takımın hangi sahada başlayacağı, orta hakemin elindeki sağ/sol yazan yön küpünü atması ve yüzeye düşen küpün üstünde yazan yönü seçmiş olan takımın hangi sahada oynayacağına karar verilmesiyle başlar. Takımın hangi sahada oynayacağına karar verecek olan kişi takımın kaptanıdır.

b) Sporcular, takım kaptanının saha içi görevlendirmelerine göre müsabakaya hazır olacak şekilde yerlerine geçer.

(8) Müsabaka, başhakemin yönetiminde orta hakem düdüğü veya sesli anonsla başlar.

a) Müsabaka, topun başlama noktasına konulması ve her iki takımdan birer oyuncunun başlama alanına girmeden hazır bulunması sonucunda başlatılır. Başlama düdüğünden sonra oyuncular ya da değnekleri başlama alanına girebilir.

(9) Oyuncular, rakip takımın çukuruna topu sokmak için kendi aralarında paslaşır ve savunma çizgisine kadar topu sürmeye çalışır.

a) Top, rakip takımın savunma alanına girdiğinde hem topu süren takımın savunma oyuncusu hem de rakip takımın tek bir hücum oyuncusu, savunma alanı içerisinde birebir mücadelede girer.

b) Eğer iki oyuncu da savunma alanının içinde mücadele ederken top, savunma alanı çizgisinden çıkarsa diğer oyuncular da müdahale etme hakkı elde eder.

c) Savunma alanına rakip takımın atağını engellemek adına, savunma oyuncusu dışında ikinci bir oyuncu girerse müdahalenin durumuna göre sözlü uyarı yapılır veya sarı ya da kırmızı kart gösterilir. Sarı ya da kırmızı kart gösterilmesi durumunda rakip takım lehine çukur atışı verilir.

ç) Savunma alanına rakip takıma atış yapmak için ikinci bir hücum oyuncusu girerse oyun durdurulur ve savunma takımının serbest atışıyla oyun başlatılır.

d) Dokunulmazlık alanına rakip takımın atağını engellemek adına giren savunma oyuncusuna müdahalenin durumuna göre sözlü uyarı yapılır veya sarı ya da kırmızı kart gösterilir. Sarı ya da kırmızı kart gösterilmesi durumunda rakip takım lehine çukur atışı verilir.

e) Dokunulmazlık alanına atış yapmak için hücum oyuncusu girerse oyun durdurulur ve savunma takımının serbest atışıyla oyun başlatılır.

f) Topun çukura girmeden önce dokunulmazlık alanında durması sonucunda savunma oyuncusu beş (5) saniye içerisinde topu dokunulmazlık bölgesinden tek vuruş ile çıkarmak zorundadır, eğer belirtilen süre içerisinde top savunma oyuncusu tarafından dokunulmazlık bölgesinden çıkarılmaz ise hücum takım lehine çukur atışı verilir.

g) Bariz sayı şansını değnek dışı bir yöntemle kasti olarak engelleyen savunma takımı oyuncusuna kırmızı kart gösterilir ve hücum yapan takım lehine serbest atış kullanılır. Engelleme savunma bölgesinde gerçekleşirse hücum yapan takım lehine çukur atışı verilir.

ğ) Hücum yapan oyuncu ile çukur arasında hiçbir savunma oyuncusu yok iken yapılan faullerde, faul yapan oyuncuya kırmızı kart gösterilir ve hücum yapan takımın serbest atışıyla oyun başlatılır. Bu durum savunma alanında gerçekleşirse hücum yapan takım lehine çukur atışı verilir.

h) Oyuncular topa kasti olarak el veya ayakla müdahale ederse müdahale durumu orta hakem tarafından değerlendirilir ve oyuncuya; uyarı veya sarı ya da kırmızı kart verilir.



(10) Bir takım, topu, rakip takımın çukuruna sokarsa bir atış sayısı elde etmiş olur. Her sayıdan sonra oyun sayı kaybeden takımın başlama alanından vuruşuyla başlar.

(11) Topun bir takım tarafından eğir sahası dışına çıkması durumunda topun çıktığı noktadan diğer takımın çizgi atışıyla oyun başlatılır.

a) Top kısa kenar çizgisinden, savunma takımı oyuncusu tarafından çıkar ise oyun, topun çıktığı noktadan hücum oyuncusunun çizgi atışıyla başlar. Top bu çizgiden hücum oyuncusu tarafından çıkar ise savunan takım oyuncusunun çizgi atışıyla başlar. Ancak bu atış esnasında rakip takım oyuncuları çukur atış noktasının hizasından daha fazla yaklaşamazlar.

(12) Oyuncular birbirlerine değnekle ya da fiziki olarak müdahale ederse, müdahale durumuna orta hakem tarafından faul verilir. Ayrıca müdahalenin şiddetine göre oyuncuya; uyarı veya sarı ya da kırmızı kart da verilebilir. Müdahale olan noktadan rakip takımın serbest atışıyla oyun başlatılır. Bu durum savunma alanında gerçekleşirse çukur atışı kullanılır.

a) Serbest atış kullanılırken rakip takım oyuncuları atış noktasına üç (3) metreden fazla yaklaşamazlar. Atışın yapılacağı noktanın korunma alanına uzaklığı üç (3) metreden az ise korunma alanındaki oyuncu dışında kimse önünde bekleyemez.

(13) İki (2) set sonucunda takımlardan hangisinin sayı atışı yüksekse, bir sonraki tura çıkmaya hak kazanır veya üç (3) puanın sahibi olur.

(14) Oyuncuların oyun süresi içerisinde başhakeme itirazda bulunma hakkı 1. devrede 1 (bir) 2. devrede 1 (bir) olmak üzere toplam 2 (iki) keredir. İtiraz takım kaptanının orta hakeme ya da antrenörün başhakeme sözlü olarak bildirmesiyle gerçekleşir.

(15) Müsabaka süresinin sonunda başhakem maç raporunu tamamlayarak Federasyona veya müsabaka tertip kuruluna teslim etmesiyle yetkileri sona ermiş kabul edilir ve müsabaka tamamlanır.

a) Sonuçlar başhakem tarafından ilan edilir.

Hakem görevlendirme

MADDE 24- (1) Federasyonun tüm faaliyetleri için hakemler Federasyon Merkez Hakem Kurulu tarafından yetiştirilerek görevlendirilir.

(2) İl Müdürlüklerince organize edilen müsabakalar için ise hakemler, müsabakanın yapıldığı ilde yeterli sayı ve nitelikte hakem varsa İl Müdürlüğünce talep edilmesi hâlinde Federasyon Merkez Hakem Kurulu tarafından (yeterli sayıda hakem) görevlendirilir.

(3) Federasyonca tasdikli il faaliyet programı kapsamında, İl Müdürlüğü tarafından düzenlenen müsabakalarda görevlendirilen hakemlerin tüm masrafları İl Müdürlüğünce karşılanır. Federasyon Yönetim Kurulu gerekli hallerde geleneksel sporların ve oyunların gelişimi için maddi destek sağlayabilir.

Müsabaka hakemleri, görevleri ve kıyafetleri

MADDE 25- (1) Her müsabakada, müsabakaya katılan sporcuların sayısına göre Federasyon Merkez Hakem Kurulu tarafından yeterli sayıda hakem görevlendirilir.

(2) Hakemlerin taraflı olarak (yardım, kayırma vb.) müsabaka yönettikleri tespit edilirse, spor federasyonu yetkilisi veya MHK Başkanı tarafından gerekli önlemler alınır ve hakem disiplin kuruluna sevk edilir.

(3) Bir müsabaka yönetiminde en az aşağıdaki görev ve sayıda hakem görevlendirilir:



- a) Bir (1) Bař Hakem
- b) Bir (1) Orta Hakem
- c) İki (2) Yan Hakem
- ç) Bir (1) Süre Hakemi

(4) Hakem sayıları, en az beř (5) olmak üzere organizasyona katılacak takım sayısına göre Merkez Hakem Kurulu tarafından Federasyonun onayıyla deęişiklik gösterebilir.

(5) Hakemler, Federasyon tarafından belirlenecek tek tip kıyafet giymek zorundadır.

Oyun hakemlerine yardımcı görevliler

MADDE 26- (1) Oyun hakemlerine yardımcı görevliler řunlardır;

- a) Doktor veya saęlık memuru, emniyet görevlileri,
- b) Müsabakanın başhakem ve masa hakemleri tarafından yürütölürken kontrol edilebilmesi, seyircinin müsabakayı takip edebilmesi için kameraya alınması ve sunucu tarafından sesli olarak oyun sürecinin aktarılması,
- c) Müsabakalarda Federasyon tarafından gerekli görölmesi halinde psikolog ve stajyer psikologlar görevlendirilebilir.

Temsilciler

MADDE 27- (1) Müsabaka Tertip Kuruluna iřtirak eder, Federasyonu temsil, organizasyonun yönetmelik ve talimat hükümlerine uygun olarak düzenlenmesini saęlar.

Gözlemciler

MADDE 28- (1) Federasyon faaliyet programında yer alan müsabakalarda bir Federasyon gözlemcisi görevlendirilir.

İtirazlar

MADDE 29- (1) İtirazlar;

a) Müsabaka öncesi, müsabaka esnasında ve sonrasında yapılan itirazlar başhakeme yapılır. Başhakemin incelemesi veya itiraza esas belgelerle birlikte müsabaka sonuç raporunda itirazı zikretmek kaydıyla itirazı müsabaka Tertip Kuruluna aynı gün içerisinde gönderir.

b) İtiraz ücreti her yıl Federasyon Yönetim Kurulu kararıyla belirlenir. İtiraz dilekçeleri, itiraz edilen her neden için ayrı ayrı verilmelidir ve her bir itiraz için ayrı ayrı belirlenen ücretin ödenmesi gerekir.

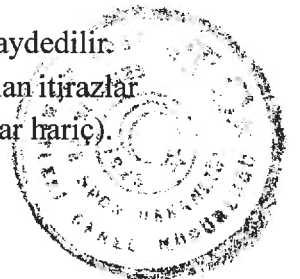
c) İtirazın haklı bulunması durumunda alınan itiraz ücretleri Tertip Kurulu tarafından spor kulübüne iade edilir.

ç) İtirazlar müsabaka süresi bitiminden sonra en geç otuz (30) dakika içinde yazılı olarak Müsabaka Başhakemine yapılır.

d) Müsabaka bitiminden otuz (30) dakika sonrasında ise; yapılan tüm itirazlar, itiraz ücretinin Federasyon hesabına yatırıldığını gösteren dekont ile yazılı olarak müsabaka bitiminden sonraki beř (5) iş günü içinde Federasyona yapılır.

e) İtirazında haksız olanların yatırdıkları ücretler Federasyona gelir olarak kaydedilir.

f) Kamera görüntüleri veya telefon görüntüleri ile resimlere dayanılarak yapılan itirazlar geçersizdir. Deęerlendirilmeye alınmazlar. (Resmi olarak çekilen fotoğraf ve videolar hariç).



g) İl müsabakaları ile ilgili itirazlar müsabaka sonucu açıklandıktan sonra en geç bir (1) iş günü içerisinde Gençlik ve Spor İl Müdürlüğüne yapılır.

(2) Tüm itirazlarla ilgili son karar yetkisi Federasyona aittir.

Cezalar

MADDE 30- (1) Federasyon ve il müsabakalarında sporla bağdaşmayacak hâl veya harekette bulunan yönetici ve sporcu hakkında hakem raporu ile Federasyon Disiplin Talimatına göre işlem yapılır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM **Çeşitli ve Son Hükümler**

Yurtdışından gelecek sporcular

MADDE 31- (1) Yabancı uyruklu sporcuların lisans tescil işlemleri, bağlı bulundukları kulüpler aracılığıyla ilgili Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü üzerinden gerçekleştirilir. Kulübe bağlı olmayan yabancı uyruklu ferdi sporcular ise, herhangi bir Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü nezdinde lisans tescil işlemlerini yaptırmak suretiyle yarışmalara katılabilirler.

(2) Yurt dışında ikamet eden Türk vatandaşı sporcular, Türkiye’de düzenlenecek müsabakalara Gençlik ve Spor İl Müdürlüğü aracılığıyla lisans tescil işlemlerini yaptırmaları halinde katılım sağlayabilirler.

Sorumluluk

MADDE 32- (1) Federasyon ve müsabaka tertip kurulları müsabakalardan önce, müsabaka sırasında ve müsabaka sonrasında, müsabakaya katılan sporcu, antrenör, idareci ve seyircinin kendisine veya malına zarar verebilecek herhangi bir kaza ziyan veya sakatlıktan ötürü sorumlu tutulamazlar.

Doping

MADDE 33- (1) Spor federasyonu, yarışmalarda ve yarışma dışında doping kontrolü yaptırma hakkına sahiptir. Bu konuda WADA’nın koymuş olduğu kurallar geçerlidir.

Temsil ve sunum amaçlı diğer faaliyetler

MADDE 34- (1) Eğir oyunu sporunun amacına yardımcı olacak eğitim esaslı ulusal ve uluslararası faaliyetlerde bulunulması, eğir oyununun dünyaya yayılması açısından çok önemli ve tabiidir.

(2) Ülkemizde veya yurt dışında eğir oyunu öğretim ve tekâmül kursları açılabilir.

(3) Yabancı uzman daveti ile ülkemizde kurslar tertip edilebilir.

(4) Örgün, yaygın ve sargın eğitimde eğir oyunu sporunun yaşatılarak korunması ve aktarılmasına yönelik faaliyetler düzenlenebilir.

(5) Kültürel ifadelerin çeşitliliği ve değerliliğiyle eğir oyununun kültürel miras olarak sözlü, yazılı ve görsel faaliyetlerde yer edinmesine dair çalışmalar yürütülebilir.



