

GÜREŞİN TARİHÇESİ

Literatür Bilgi :

Dünyanın bilinen ilk ve en eski sporu güreştir .

Güreşin başlangıcı çok eski çağlara kadar gider. İnsanların taş ve demir devrinde de güreştiklerine dair belgeler ortaya çıkarılmış bulunmaktadır. Çok eski çağlarda müdafaasız insanın kendisini düşmandan vücudu ile koruduğu, sopa ve taşın, onun başlıca savunma vasıtası olduğu, karşı karşıya gelince bunların da yeterli olmadığı bilinmektedir. Düşmana karşı yapılan vücut müdafaasına hazırlanmak, daha önceden idmanlı bulunmakla mümkün olabilirdi. Büyükler küçükleri yetiştirmekte, onlara tecrübelerinden istifade etmek suretiyle bir takım faydalı bilgiler öğretmekteydiler. Bunlar da pek tabii olarak bir güreş karşılaşması veya idmanı şeklinde kendini göstermekteydi. Güreşin müdafa vasıtası olmaktan çıkıp spor haline gelişine kadar geçirdiği yıllar tarihin karanlıkları içinde kaybolmaktadır. Bugünkü imkanlara dayanarak bir tahmin yapmak lazım gelirse, spor olarak kabul edilişi, Milat denilen İsa'nın doğuşundan önce yedi veya sekizinci yüzyıla kadar dayandığı söylenmektedir(44). Güreşi spor haline getirenlerin başında eski Yunanlılar görülmektedir. Bugünkü Greko-Romen'e benzeyen eski Yunan güreşinde "yağlı güreş" de vardı. Yunan topraklarının, dolayısıyla Ege Bölgesi'nin bir zeytinyağı memleketi oluşu, yağlanma işini kolaylaştırmakta idi (44).

Güreşin zamanla Yunanlılardan Roma'ya geçtiği görülmüştür. Yunan medeniyetinden ziyadesiyle faydalanan Romalılar, Yunan güreşini kendilerine uydurmuşlardır. Greko-Romen branşında ve serbest sitilde yapılan güreşler Roma'da çok tutulmuştur. Bir rivayete göre Romalılarda güreş Etrüskler'den geçmiş, Yunanlılar da Etrüskler'den faydalanmışlardır. Vücut kültürü ile ilgili faaliyetlerin, tarih çağlarına rastlayan ilk izlerini, hemen hemen bütün uygarlıkların beşiği sayılabilecek olan Asya'nın, Orta ve Ön Asya coğrafi bölümlerinde bulmak mümkündür. Ancak, bu uygarlıklarda beden eğitimi ile ilgili faaliyetlerin amacı, günümüzdeki amacından biraz da olsa farklıdır Çünkü o çağlarda medeniyet olarak varolmak ve egemenlik kurmanın, özellikle fiziki olarak güçlü ve cesur olmaya bağlı olduğu düşüncesinden hareketle bütün çalışmalar bu amaca uygun olarak yapılmaktaydı

Etrüskler, Orta Asya'dan kalkarak Avrupa'ya gelip İtalya yarımadasına yerleşmişlerdir. Güreş tuttuklarına göre bunu yüzyıllar önce Orta Asya'dan getirdikleri de pek tabiidir. O tarihlerde, Avrupa'dan daha ileri medeniyete

sahip olan Orta Asyalılarda güreşin varlığını düşünmek ne kadar normal bir olaya; kendilerinin pek yakınlarında yerleşen EtrüsklerMe temas eden Yunanlılardan güreşi öğrendikten sonra Romalılara geçmiş olması mümkün görülmektedir. Güreşin Avrupa'ya yayılışı Roma'dan başlamıştır. Greko-Romen stili böylece bütün dünya tarafından tanınan ve medeniyetle birlikte ilerlemiş modern bir spor olmuştur.

Dünya'da bugün yaklaşık 200 çeşit yerel geleneksel güreş türü vardır (14). Bunların yarışma kuralları birbirlerinden çok farklıdır. Örneğin "Sumo" güreşinde galibiyet rakibin belli bir sahanın dışına itilmesi veya yere yıkılmasıyla sağlanmaktadır. Moğolların geleneksel güreşi "Bokh" da, ispanyolların Kanarya adalarının geleneksel güreşlerinde, rakibin diz veya vücudunun herhangi bir kısmının yere değmesiyle galibiyet sağlanırdı. Bunların yanında yalnız ayakla veya parmakla yapılan veya Brezilya'da saçlardan çekerek yapılan komik güreş türleri de vardır. Ülkemizde yaygın olarak yapılan geleneksel güreş türleri Karakucak ve Yağlı Güreştir. Sadece Güneydoğu Anadolu Bölgemize özgü, Judo'ya benzer "Aba Güreşi" de, Türklerin geleneksel güreş türlerindedir (14).

İlk çağlarda güreş, elbette bir tür boğuşmadır. Orta Asya devirlerinde Türkler arasında yapılan güreş müsabakalarında güreşin sporculardan birinin ölümü halinde sona erdiği bilinmektedir. Manas Destanı'nda kaydedilen güreşler bu gerçeği aydınlığa kavuşturmuştur.

İranlı şair Firdevsi, "Şehnamesi"nde iki ordunun savaşmadan önce en kuvvetli ve en yürekli pehlivanlarını meydana sürdüklerini belirtmektedir (45). Bu pehlivanlardan birinin yenilgisi, temsil ettiği ordunun toptan yenilgisi sayılmaktaydı.

Mısır'daki "Beni Hassan" kalıntılarında, günümüzden beş bin yıl önce işlenen güreş oyunları motifleri bulunmuştur (9,45). Açık olarak söylemek gerekirse; ilk çağlardan itibaren güreş, yeryüzündeki hemen her insanın güç denemek için yaptığı uğraşlar arasında yer almıştır. Bir insanı saçından tırnağına kadar titreten, fizik ve karakter oluşmasında en etkili spor olarak kabul edilen güreş, Sokrat'ın da öğrencilerine tavsiye ettiği sporlar arasındadır. Sokrat "Devlet" adlı eserinde "çocuklarınıza müzik eşliğinde cimnastik ve güreş yaptırın" demiştir.

Bilindiği gibi Yahudiler, "Beni İsrailoğullan" diye de anılmaktadır. Beni İsrailoğulları'nın anlamı "güreşte galip gelenlerin oğulları" şeklindedir. Tevrat'ın 32. babında, "Yaradan'İa Hz. Yakup'un güreşi kaydedilmekte ve Hz. Yakup'un galip geldiği" öne sürülmektedir (45).

İslam Peygamberi Hz. Muhammed (S.A.V.) Dünyada at nesline en büyük hizmeti yapan olarak bilinmektedir. Hz. Peygamber at neslinin geliştirilmesini emrederken, güreş sporuna da en önemli değeri vermiştir. Hazreî Hamza "Pehlivanların piri", Hazreti Ali ise pehlivanlığından ötürü "Allah'ın Arslanı" lakaplarını almışlardır (45). Rus şairi Puşkin, "Rusland ile Ludmilla" adlı destanında geniş şekilde güreşten söz etmektedir. Romalı Virgil'den İngiliz Şekspir'e varıncaya kadar, güreşin insanlarla içice olduğu bilinmektedir.

Türkiye'de güreş ve güleş söylenişinin yanında, Senirkent'lilerin "Havız", Türkmen köylerinin "Gencer" deyişleri de güreşi anlatmaktadır

Poiakça "Zapaş", isveççe "Brotning", İngilizce "VVrestling", Almanca "Ringen", Farsî "Koşti", Bulgarca "Barba", Macarca "Bîrkuzu", Fransızca "Lutte", Rumence "Lupte", İtalyanca "Lutte" ve Arapça "Musara", Türkçe'deki "Güreş"İN karşılığıdır (45).

2.2. Güreş Konusunda Genel Bilgiler

Batı Türkleri tarafından güreş ve güleş şeklinde söylenen güreş sözcüğü, "Divan-ü Lügat'it Türk" te küreş şeklinde kullanılmıştır (54).

Kür-er: Yiğit, sarsılmaz, pek yürekli, kabadayı adam demektir (54).

Kür-eş-mek: Başka birisiyle yarışmak anlamına gelir. Güreş yapana da güreşçi denir (63).

Diğer Türk ağızlarında güreş sözcüğü şu şekilde söylenmektedir.

Moğol: Gûra

Çağatay: Küreşmek, küleşmek

Kazan: Kirle, küreş, küreşü,

küreşmek Çuvaş: Küreş, güreş

Yakut: Küreş, "Küres tardısa keldim. -Güreşmek için geldim.", "Kürestesen kör -Boy ölçüşmeyi gör" (51).

Atik (9), "Bir yandan psikolojik, fizik ve teknik unsurların ferdi çerçeve içinde ahenkli bir denge gösterebilmesindeki zorluk, diğer taraftan ister tüm sahada yapılınsın, ister ferdi olsun, başka sporlara kıyasla toplam adale gücünün en fazla güreş sporunda zirveye ulaşması ve insan sağlığına büyük yararlar sağlayışı, batılı ilim adamlarınca güreşin baş spor olarak kabul edilmesinin nedenleri olarak gösterilmektedir" demiştir.

2.3. Türk Güreş Tarihi

Türkler, Büyük Göç'ten önce "Totemizm" akidesinin verdiği hür ve serbest terbiyenin, tabiat güçlerine tapınmanın etkisinde kalarak doğaya, kuvvete tutkun karakteristik özellikleriyle, pehlivanlığı asırlar boyunca başta yapılmışlardır. İslamiyet'ten önce de her Türk'ün güreş yaptığı bilinmektedir. Ölen yiğitler silahlarıyla gömülerek mezarları çevresinde dokuz gün dokuz gece

süren gürleşler düzenlendiđi rivayet edilmektedir. Yiđitlerin ölüm yıldönümlerinde de yine üç gün üç gecelik gürleş müsabakaları düzenlendiđi anlatılmaktadır (44). Yaşantısı sürekli olarak tabiat ile savaşmakla geçen Türk Ulusu'nun Muaftan (3000) yıl evvel gürleş yaptıđı söylenmektedir (52,53).

Sinoloji profesörü D.W. Eberhad (29), Çin kaynaklarının (Han) zamanından (M.Ö. 2. yüzyıl) gürleşle ilgili bilgiler verdiđini ve bu kaynaklarda gürleşin "toslama" işaretiyle gösterildiđini, Türkistan'ın (Yen-Çi) ülkesinde yeni yılın ilk günü zırhlanmış yiđitlerin savaşmalarını, yine Türkistan'ın (Kuça) şehrinde yeni yılın başladığı gün öküz, at ve deve gürleşleri yapıldığını bildirmektedir. Dinsel olan Miladi ve Hicri yıl başlan yanında bilimsel bakımdan da önem taşıyan eski Türkler'in yılbaşı olan (9 Mart-M. 22 Mart) günü tabiatın yeniden canlanması ile birlikte Türk Ulusu'nun da sevindiđi ve bu sevincini o gün kırlarda bütün milletçe bayram yaparak kutladıđı bildirilmektedir. Acemlerin "Nevruz-Yenigün" dedikleri bu günde kırlarda yemekler yenmekte, spor yarışmaları yapılmaktadır. Bu gelenek, Anadolu'da ve Türkler'in yaşadığı diđer bütün yerlerde hala sürdürülmektedir (50). Eski Türkler'in, yalnız yılbaşı bayramlarında gürleşmedikleri, evlenme toylarında, zafer şölenlerinde de gürleştikleri rivayet edilmektedir (50). Ayrıca hakanların da yanlarında bulundurdukları (Kırk yiđidi) birbiriyle veya başka ulusların gürleşçileriyle karşılaştırdıkları bilinmektedir.

Türkler gürleşe özel önem vermiş, bütün sporlardan üstün tutmuşlardır. Binicilik ve atıcılığın yanında "Pujila" da (Yakut Türkleri'nin buluşu bir tür boks) ve atlı cirit oyunlarında son derece usta olan Türkler, gürleş de bütün sporların temeli, terbiye verici, adeta bir ibadet şeklinde kabul etmişlerdir (44). Orta Asya'daki Türklerde gürleş, binicilik ve okçuluk sporlarıyla birlikte yapılmaktadır. Eski Türklerin kendi aralarında harp etmek istemedikleri, aralarında çıkan anlaşmazlıkları, karşılıklı çıkardıkları iki pehlivanın kıyasıya gürleşinin sonucuna bağladıkları, yenen pehlivanın tarafı galip, yenilen pehlivanın tarafının da mağlup sayıldıđı ifade edilmektedir (44). Eski Türklerin bir kolu olan ve Oğuz Türklerinden olan Osmanlı Türkleri, Anadolu Selçuklu Türkleri'nin devamı olan devletlerini kurdukları zaman, Dođu Roma imparatorluğunun gürleşçilerini ve onların gürleş stillerini görmüşirse de, bu gürleş tarzı ile ilgilenmemişlerdir. Rumeli denilen Avrupa'ya geçen Osmanlı Türkleri, burada gördükleri yağlanarak yapılan gürleşle ilgilenmişler ve bu gürleş kendilerine has bir tarzda yapmaya başlamışlardır. Alman sınırından İtalya yarımadasına, Budin (Budapeşte) vilayetinden Basra körfezine, İspanya sahillerinden Fas, Cezayir, Tunus, Bingazi, Trablusgarp, Mısır, Arabistan, Kafkasya, Kırım, Eflak ve Bođdan (Romanya)'ı çevreleyen ve İstanbul'u başşehir yapan, büyük imparatorlukta;

güreş, başlıca spor olmuştur (44). Osmanlı Türkleri'nde güreşin tekkeler (bugünkü kulüpler) ile yönetildiği, başkanlarına (Şeyh), sporculara (Mürit) denildiği bilinmektedir. Güreş tekkelerinin merkezi ve en büyüğü İstanbul'da Zeyrek'te idi (44,45). Ayrıca Mekke, Cidde, İskenderiye, Lazkiye, Şam, Maraş, Amasya, Tokat, Ankara, Kütahya, Tire, Bergama, Manisa, Akhisar, Yenice, Üsküp, Gelibolu, İpsala, Usturumca, Avlonya, Diyarbakır, Konya, Bursa, Balıkesir, Urfa, Halep Belgrat, Bağdat, Edirne'de de güreş tekkelerinin bulunduğu bilinmektedir. Bu tekkelerde çalışmalar akıl durduracak kadar başarılı olmuş, bugün dahi eşine rastlanmayacak kadar teknik bilgiler öğretilmiştir. Bu teşkilat, Türk pehlivanlığının yıllarca üstün kıvamda kalmasına, bütün Dünyaya ün salmasına yardım etmiştir. Bugünün en yüksek medeniyetini taşıyan uluslar bile bu teşkilata, bu disipline ve bu tekniğe sahip değillerdir. Bu tekkelerde sporcuların ve başkanlarının aylık ve yemek vakfiyelerinden başka, birer ikişer imareti vardı ki; bu imaretlerde isteyen halkın, gelen seyircilerin, geçen seyyahların (turistlerin) parasız, istedikleri gibi yeyip içtikleri anlatılmaktadır (44). Bütün bu vakfiyeler; zamanın beylerbeyleri, paşaları, vezirleri, ayanı ve hakanları tarafından yüzbinlerce altın hibe edilerek ortaya çıkarılmıştır. Menziller, türlerine göre isimlendirilmişlerdir. Sözelimi "Pehlivan Tekkesi" (Güreş Kulübü), Okçular Tekkesi (Okçular Kulübü), Gürzcüler Tekkesi (Kale kapılarını ağır gürzler kaldırarak kıranlar) gibi.

Türk güreş tarihi ile ilgili bir açıklama yapmak gerekirse, bunu üç kısımda ele almada yarar vardır: I. Devir: 18. yüzyılın başına kadar gelen ve daha çok eski tarih kitaplarında kısaca bahsi geçen devre, II. 18. yüzyılın başından Koca Yusuf'a kadar (1830-1890) geçen ve daha çok söylentiler halinde bilinen devre. III. Devir; Koca Yusuf'tan bu yana belgelere dayanılarak bilinen devredir (11,60).

Türk güreşi genel olarak iki türdür. Birine "Karakucak" denir. Anadolu'da bu tür karşılaşmalar "Harman Güreşi" şeklinde de bilinmektedir. İsviçre'nin dağ köylerinde, Kuzey Amerika'nın bazı bölgelerinde "Karakucak" tabir ettiğimiz türde güreşler yapılmaktadır. İsviçre'nin dağ köylerine bu güreşi Atilla ve Cengiz'in ordusundan ayrılan askerlerin taşıdığı sanılmaktadır. Bunlara ek olarak Fransa'da Brötonlar da serbest güreşleri bilmekte ve yapmaktadırlar. Avar Türkleri'nin yüksek dağlarda kalan kolları Avrupa'ya bu tür güreşi yaymıştır (45). Karakucak, başka bir deyişle "Serbest Güreş" Mançu'dan, Yakut Türkleri'nden, Moğolistan'dan, Doğu ve Batı Türkistan'dan, Kırım ve Kazak Türkleri'ne varıncaya kadar bilinen bir spordur.

2.4. Yağlı Güreş ve Kırkpınar

Türklerin çok sevilen "Yağlı Güreş" karşılaşmaları vardır. Bu tür güreşin temeli, dengedir. Pehlivanlar, İslami kurallara göre vücutlarını örten (göbeğin altından diz kapağının altına kadar) deriden yapılmış "Kısbet" giyer, yağlanır, yenişinceye kadar güreşirler. Son yıllarda yağlı güreşe de bazı kurallar getirilmiş, zaman tahdidi konmuş ve puanlama girmiştir. Yağlı güreş kapışmaları sırasında davul-zuma savaş havaları çalmaktadır. Yağlıdaki mücadele müzikaldir. Hatay ve Kahramanmaraş çevrelerinde yapılan ve Judo'ya çok benzeyen "Aba güreşi" de Türklerin ayrıca kendilerine has güreş kapışmalarından biridir (45).

Türkiye'de çok yaygın olan ve sevilen Yağlı Güreşin, Rumeli denilen Trakya ve Balkanlardan yayıldığı bilinmektedir. Yunanlılar tarafından eski Olimpiyat Oyunlarında güreşçilerin zeytin yağıyla yağlanarak yaptıkları güreşin, buradaki Türkler tarafından benimsenerek yayıldığı da bilinmektedir. Yağlı güreş daha çok muvazene güreşidir. Arapların da bu güreşi yaptıkları söylenmekte ise de, bu hususta tarihi bir ize rastlanmamıştır (44). Yağlı güreşçilerin, pirlarını Hazreti Hamza olarak kabul etmelerinden başka Araplıkla bir ilgisi bulunmamaktadır. Rumeli Türkleri, eski Yunanlılara ait olan yağlı güreşi tamamiyle değiştirerek Türkleştirmişler ve Yunan ilahları için tertiplenen Olimpiyat Oyunlarının bu spor dalını, kendilerine has bir şekilde Müslümanlaştırmışlardır. Yağlı Güreşte tören çok önemlidir. Güreşe başlamadan önce pehlivanlar soyunup deri kısbetlerini giydikten sonra yağ kazanının başına gelmekte ve Kible'ye dönerek üç ihlas bir fatiha okuyup pirlari Hazreti Hamza'ya dua ettikten sonra cazgır tarafından seyircilere tanıtılmaktadır (44).

Kırkpınar güreşleri, Türk'lerin Rumeli'ye ayak basmalarıyla başlamıştır. Orhan Gazi'nin büyük oğlu Süleyman Paşa (1316-1359) Rumeli Fatihisi olarak anılan Osmanlı Başkomutanı idi ve Rumeli yakasına ilk ayak basan ve oralarda elde ettiği fetihlerle şanlı bir askerdi ki; Kırkpınarın destanlara karışmış tarihinde Süleyman Paşa'an sözetmemek imkansızdır. Rumeli'de ilk defa Süleyman Paşa'nın komutasındaki Türk askerleri güreşmişlerdir.

Kırkpınar Güreşleri'nde Edirne'nin fethi olan 1362 yılı esas alınmaktadır. 1349'larda Sırpın işgaline son vermek üzere Selanik'e doğru yol alan Türk askerleri, bir Hıdrellez günü Edime yakınlarındaki Ahir Köy'de konaklamışlardır. Pehlivanlık, Türklerde hem bir gelenek, hem de savaş hazırlıkları olduğundan, kırk yiğit, 1349 yılının Hıdrellezi'nde güreşe başlamışlardı. Güneş batarken kapışmalara son verilince, bu kırk yiğit de buldukları yere düşerek son nefeslerini vermişlerdir. Şehit oldukları yere gömülmüşlerdir. Ertesi gün bir de bakmışlar ki, her yiğidin can verdiği yerde bir pınar fışkırmıştır. Bunun üzerine

oraya (Kırkpınar) adı verilmiş ve her yıl Hidrellez'de burada toplanarak güreşmek adeti yerleşmiştir. Kırkpınar'da yapılan güreşlerin ulviliği, burada son nefeslerini verinceye kadar güreşenlerin şehit düşerek unutulmazlar arasında yer almaları, dolayısıyla "Kırklar Pınarı" veya o yörede çok sayıda suyun akmakta olduğunu vurgulamak için aynı zamanda "Çeşme" anlamına gelen "Pınar" kelimesinin kullanılarak "Kırkpınar" olarak adlandırılmış olduğu söylenmektedir. Her ne olursa olsun, Süleyman Paşa'nın komutasında Rumeli'ye ayak basan ilk Türkler arasında yer alan yiğitlerin, hiç bir şekilde anlaşmalı güreşe yanaşmadan, ölünceye kadar güçlerini denemeleri, birbirlerine denk bu yiğitlerin emsalsiz bir mücadeleden sonra son nefeslerini vermeleri, onları tarihe maletmiştir(46).

Balkan Harbi'nden sonra Kırkpınar Osmanlı İmparatorluğu hudutları dışında kalması üzerine, bu güreşlere Edirne'nin SARAYIÇI mevkiinde devam edilmiştir.

Doksanüç Muharebesi adıyla anılan 1877 Rus harbinden sonra Ege Bölgesi'ne muhacir olarak gelen Rumeü Türkleri, yağlı güreşi Anadolu'ya getirmişlerdir (44).

Edirne'nin Osmanlı Türkleri tarafından 1362 yılında fethinden günümüze kadar 632 kez yapıldığı söylenen KIRKPINAR GÜREŞLERİ'nde, başpehlivanlık kazananların tamamının isimleri, yapılan bütün araştırmalara rağmen tesbit edilememiştir. Ancak II. Mahmut devrinden Balkan Harbine (1912) kadar isim yapan Başpehlivan olarak tesbit edilebilenler; II Mahmut devrinde Yozgatlı Kel Hasan ve Sultan Abdülaziz döneminde Kavasoglu İbrahim (ki 1867 yılında Sultan Abdülaziz'le birlikte Avrupa'ya gitmiştir). Akkoyunlu Kazıkçı Karabekir, Şamdancıbaşı Kara İbrahim (Kara İbo namı ile tanınmaktadır.) Sultan İl Abdülhamit devrinde Kel Aliço (27 sene üst üste Kırkpınar Başpehlivanı olarak kırılması güç bir rekorun sahibi olmuştur) (44). Kara Süleyman (Sülo), Yörük Ali, Büyük Yaşar, Makarnacı Hüseyin, Koca Yusuf (Avrupa ve Amerika'da güreşler yapmıştır), Hergeleci İbrahim ile Adalı Halil ve Kurtdereli Mehmet pehlivanlar ki; bunlar da Avrupa'da güreşerek milletimizi alınlarının akıyla temsil etmişlerdir. Kara Mehmet, Çolak Molla Mümin, Kara Murat, Koca Rüstem, Geçkinli Yusuf, Kırkpınar'da Başpehlivan olmuşlardır.

Sn Osman Gürsesoğlu'nun araştırma notları,

I- GÜREŞİN TARİHÇESİ

İnsanlar arasında silâhsız olarak en basit ve doğal bir mücadele şekli olan güreş; insanlık tarihi kadar eski ve uzun yıllara giden bir geçmişe sahiptir, insanların doğasında var olan hayata dört elle sarılma ve büyük bir yaşama arzusu, onları bir birine karşı saldırgan yapmış ve mücadeleye zorlamıştır. Bu karakteriyle güreşe; tarihte yer almış tüm göçebe halklarda olduğu gibi eski Türklerde de rastlanmaktadır. Güreşte; cesaret, güç, mertlik, dürüstlük, çeviklik ve beceri gibi özelliklerin bulunması ve Türk karakterine çok uygun bir spor dalı olması nedeniyle; atalarımızdan günümüze kadar tüm Türk toplumlarında sevilmiş ve önemsenmiştir. Bu nedenle gençlerimizin var olan güç ve cesaretlerini sergilemek ve daha da arttırmak amacıyla yaptıkları çalışmalara bağlı olarak, güçlü, sağlıklı, dinamik ve atılgan bir gençlik yaratılmıştır. İyi bir nesil yetişmesinin yanında, yine güreşin katkılarıyla bir Türk ordusundaki askerlerin Avrupa ve dünya ülkeleri arasında, sağlam, cesur, kuvvetli ve vatanına bağlı birer er olarak yetişmesinde ata sporumuzun katkısı büyük olmuştur.

İnsanların henüz daha yerleşik düzene geçmedikleri ilkel yaşantılarında varlıklarını sürdürebilmek için yiyecek temin etmek ve kendilerini korumak amacıyla vahşi hayvan ve düşmanları ile yaptıkları mücadele ve boğuşmalardaki hareketler güreşe konu olmuştur. Zamanla insanların yerleşik düzene geçmeleri ve yiyeceklerini biriktirip, boş zaman yaratmalarıyla, ilkel ve doğal tutuşlar, vuruşlar, savunma ve boğuşma gibi basit hareketler geliştirilmiş ve seyirci önünde yapılan bir gösteri biçimine dönüşmüştür. Toplu olarak yapılan av partilerinin öncesinde idman olarak yapılmaya başlanmıştır.

Kölelik döneminde ise; zengin ve nüfuslu kişiler iri yapılı köleleri bir süre eğiterek, eğlence amacıyla güreş ve bokstan oluşan pankreas denilen çeşitli gösteriler düzenlemişlerdir.

M.Ö 3-1. yüzyıllarda orta Nil kıyılarındaki Ben-i Hasan harabelerindeki mezarların üzerindeki kabartmalarda, Mısır askerleri arasında güreşin yaygın olduğu ve askerlik eğitimlerinde cirit attıkları ağırlık kaldırıp, güreş yaptıkları görülmektedir.

Eski Mısır askerleri güreş hareketlerini ayakta ve yerde olarak çeşitli pozisyonlarda uygulamaktaydılar. Tutuşlar serbest olduğu için, güreş karşılaşmalarında bazılarında ölümcül sonuçlara tanık olunabili-yordu. Çünkü, uygulanan hareketlerde amaç hiç bir kurala uymaksızın rakibin süitim yere getirmek, ya da pes ettirmektir.

Yine kölelik dönemlerinde eğlence amacıyla yapılan güreşe ilginin artması ile askerde piyade birliklerinin kurulduğuna, küçük Asya ve Kafkas topraklarında rastlandığı Hindistan, Çin, eski Yunan ve Roma kültüründe görülmektedir.

Genellikle bu konuda eski Yunan topraklarında yapılan birçok kazılarda ve eski Yunan Edebiyatında tatminkâr kaynaklar bulunmuştur. Eski Yunanistan'ın en eski ve hatta Girit Miken devrinde güreş müsabakaları yapıldığı kanıtlanmaktadır. Olimpiyatların ana ülkesi olduğu bilinen Eski Yunanistan'da olimpiyatlarda güreşin temel sporlar arasında bulunması da rastlantı değildir. Nitekim 33 Olimpiyatların (Milattan 644 yıl önce) programında boksla kombinasyon haline getirilen ve pankreas (yumruk doğuşu) diye bilinen güreşe yer verilmiştir. Eski Yunan devletinin gelişme çağında güreşteki değişiklikler kayda değerdir. İlk yıllarda güreşenler, rakibin tüm vücudundan (el-ayak dahil) tutarak kuvvete dönük boğuşuyorlardı. Daha sonraları yapılan değişiklikler bugünkü folklor güreşleri ve çağın modern güreş hallerini almıştır.

Kölelik devrinin düşme çağlarında Spartak zamanında gladyatörlerin

(satın alınan kölelerin asker olarak) yetiştirilmelerinde temel ve özel kuvvet çalışmalarında güreş sporuna büyük önem verilmiştir. Güreşin, Ortaçağ devrinde kitleler arasında hoş karşılanmasından yararlanan menejerler ve cambazlar arenalarında güreş gösterileri tertipleyerek, yaygınlaştırma yoluna girmişlerdir. Bu gösterilere iştirak eden müsabıklar zamanla hazırlık yapma ihtiyacı duymuşlardır. Galibiyete ulaşabilmek için kuvvet ve özel teknikler üzerinde gerekli çalışmaları yapabilmek için tecrübeli kişilerin açtıkları okullarda eğitime yönelmişlerdir. Bu özel çalışmalarda ön planda maddi olanakların geliştirilmesi amacıyla profesyonelliğe ilk adımın atılmasına bir olanak sağlamıştır.

Profesyonel güreşte, Yunanlıların Romalılar tarafından istilâsından sonra hızlı bir yükseliş göze çarpmaktadır. Bu zamanda güreş kitlelerin en sevip saydığı geleneklerden biri olmuştur. Daha büyük bir sükse ile seyirci kazanabilmek için yumruk doğuşu ve ateşsiz silâhlar kullanarak gladyatörlüğe dönük çalışmalara ilgi daha da artmıştır.

Hristiyanlığın doğuşu ile gladyatörler güreşi yasaklanmış ve daha sonra da (394 yılında) İmparator Teodosiy Olimpiyat oyunlarını da yasaklamıştır, XVIII. asrın sonunda ve XIX. asrın başında ise Greko-Romen güreşine gittikçe ilginin arttığı görülmektedir. Türk güreşçilerini kiralayarak Fransa, Amerika ve İngiltere'de büyük gösteriler tertiplenmiştir. Birçok oyunlar sergilenmiş ve güreşi spor olarak kötü amaçlarda kullanan birçok yabancı menejerler Türk güreşçilerini perde olarak kullanma girişimlerinde bulunmuşlardır. Asırlardır önemini kaybetmeden Türkler ve daha birçok millet tarafından yapılan güreş, Türklerin îslâmiyeti kabulünden sonra milli spor olarak önemini devam ettirmiştir. Halife Hz. Ali'nin cenklerini anlatan menkıbelerde savaşlar sırasında yapılan güreşlerden söz edilmektedir. Hz. Hamza ise günümüzde yapılmakta olan karakucak ve yağlı güreşlerin dualarında pehlivanların piri olarak anılmaktadır. Bugün yağlı güreşlerimizin

giydikleri kispeti, İskit Türklerine ait bir kemikten avadanlık üzerine işlenen güreşçi figüründe görmek mümkündür.

Osmanlı imparatorluğunun bütün sınırları içerisinde güreş, sevilen ve itibarlı bir spor olarak kabul edilmiştir.

Osmanlı padişahlarından Fatih Sultan Mehmet'in İstanbul'da ve Edirne'de güreş tekkeleri yaptırdığı ve bu tekkelerde 300'den fazla güreşçiye idman yaptırıldığı bilinmektedir. Bu devirde bir çok padişah ve beylerin güreş yapmaları ve güreşçilerin yüksek mevkilerde görev aldıkları görülmüştür. . Bilhassa Sultan Abdülaziz'in ve IV. Murat'ın saltanat devrinde Kırkpınar güreşlerinde basan gösteren pehlivanlar saraya alınıp, güreş çalışmalarını sürdürmüşlerdir(*)

Günümüzde ise güreş; bütün vücut bölümlerinin ortak çalışmalarını gerektiren, ayrıca cesaret, rekless, beceri, dayanıklılık ve kuvvet isteyen bir spor dalı olması nedeniyle, hazırlıklarını erken yaşlarda başlanılmayı gerektiren bir yakın mücadele sporu olarak önem kazanmaktadır.

Türk Güreşi

Türklerin güreşle ilgisine gelince; tüm insanlıkta olduğu gibi atalarımızda da bu sporun ilk şeklinin kuvvet denemesi şeklinde yapıldığı söylenebilir. Türk güreş tarihi ile ilgili bir açıklama yapmak gerekirse, bunu üç kısımda ele almada yarar vardır.

I. Devir : XIX. yüzyılın başına kadar gelen ve daha çok eski tarih kitaplarında kısaca bahsi geçen devre,

II. XIX. yüzyılın başında Koca Yusuf'a kadar (1830-1890) geçen ve daha çok

söylentiler halinde bilmen devre,

III. Devre Koca Yusuf tan bu yana belgelere dayanılarak bilinen devredir. (*)

Güreş tekkeleri, yağlı güreşin kuralları teknik oyunların isimleri hakkında geniş bilgi almak için Evliya Çelebi'nin "Seyahatnamesi" eşsiz bir kaynaktır. Çelebi'ye göre yağlı güreşin önceleri yağlı mermer üzerinde fakat daha sonra çayır üzerinde yapılmaya başlandığı bilinmektedir.

Yağlı güreş ananesi bizi tabii olarak Kırkpınar hikâyesine götürmektedir. Osmanlılardan ilk kez Rumeli kıyısına çıkan Orhan Gazinin oğlu Süleyman Paşa'nın yanında bulunan ve hepsi de bu bölgenin fethinde şehit olan Kırk yiğidin adından Kırk pınara gelindiği ileri sürülmektedir. Rivayete göre Süleyman Paşa'nın öncüleri olan Kırk yiğit Rumeli içindeki ilerlemelerinin her molasında silahlanm bir kenara bırakıyor, kısıbetlerini giyiyor ve güreş tutuyorlardı. Bunlardan Anadolu yakasındayken güreşini tamamlayamamış iki kişi bir gün Edirne civarında bir çayırda tekrar tutuşurlar. Ancak bütün gün güreştikleri halde bir türlü yenişemezler. Ay ışığında da gece yansına kadar güreşen pehlivanlar sonunda son nefeslerini verirler ve bir incir ağacının altına gömülürler. Bir süre sonra o bölgeye dönen ve arkadaşlarının mezarına' bir taş dikmek isteyen diğer kahramanlar incir ağacının altında billur gibi suların kaynadığını ve kırk tane pınarın aktığını görürler.**)

Dünya çapında bazı ülkelerin tarihi ve geçmişte yaptıkları hizmetler, oldukça kısıtlı olsa da bazı arkeolojik kazılar ve belgelerle günümüze kadar ulaşmıştır.

Bu konuda ülkemizde çok sayıda kaynağa rastlan-masına karşın yapılan incelemeler dar bir çevre içerisinde kaybolup, kalitesini yitirmektedir. Ne yazık ki, ülkemize güreşi incelemeye gelen birçok yabancı uzman, tekniklerimizi rehber edinerek ve gerekli değişikliği yaparak modern güreş halinde çeşitli çalışma yöntemleriyle güçlü takımlar oluşturup, galibiyetten galibiyete koşmaktadırlar. Güreşçilerimizin spesifik tekniklerini filme alarak

gizli silâhlı taktikle çıkararak başarı olma hedefini seçtiler ve bunda da başarılı oldular. Güreşte dünyaca ün yapan Yaşar Doğu, Mustafa Dağistanlı, Hüseyin Akbaş, Hamit Kaplan, İsmet Atlı, Ahmet Aylık .. vb güreşçimizin temel teknikleri diğer ülke otoritelerince kök söktüren teknikler olarak sözlüklerine girmiş bulunmaktadır. Birçok çalışmalar yapıldı, yeni yeni varyasyonlar, taktikte kombinasyonlar hazırlandı. Teknik-taktik çalışmalarda yeni yeni formlar seçildi. Çalışma formasyonuna, bilimselliğe yön verilerek birçok yeniliklere değinildi. Gayretli çalışmalar neticesinde olumlu sonuçlar elde edildi. Zamanın askeri stratejisine göre ordumuzda kullanılan ateşsiz silâhlardan süngü, mızrak, ok, yay vs. kullanılarak ikisinin genelde bedeni düzgün, kuvvetli ve sağlıklı bir er olması gerekiyordu. Birçok bulgu ve araştırmalara göre erlerimizin güçlü, kuvvetli yetişmelerinde güreş sporunun katkısının büyük olduğu Ulusumuzca malûmdur. Bedensel gücün geliştirilmesinde güreş, çeşitli amaçla kuvvet ve beceri kazanma unsuru olarak yapıldığı gibi halkımızın da üstün bir zevki haline gelmiş, saraylarda bile güreşler düzenlenmiştir. Köy ve kasabalarımızın günlük yaşantılarında en ufak bir bayram şenliğinde güreşler yapılmadan geçmesi pek nadirdir. Başanlı olan güreşçilerimizin birer milli kahraman olarak sevilip sayılmış, yetişen her yetenekli ve ümit veren gence her çeşit maddi ve manevi yardımlarını da esirgememişlerdir.

Güreş yalnız kaba kuvvet sporu olarak kalmamış, değişen koşullara özel teknik ve taktikler uygulanmıştır. Yıllarca dış ülkelerde yurdumuzu temsil eden güreşçilerimiz özel ekol kazandırmaya muvaffak olmuşlardır. Amerikan sözlüğüne giren "Türk gibi güçlü" sözünün milletimize ve güreş sporuna otorite kazandırmalarında katkısı az değildir. Yıllardan beri ülkemizde uygulanan ve kısa sürede diğer Balkan ülkelerine sıçrayan karakucak ve yağlı güreşlerinde temel teknik olarak kullanılan tek ve çift dalmalar, sarmalar, sarma kleler, kündeler ters paçalar, elense çekmeler güreşte Türk ekolünü oluşturmaktadır.

Ülkemizde de zamanında güreşe büyük önem verildiği inkâr edilemez. 1923 yılında Türkiye Güreş Federasyonunun kurulmasıyla ülkemizde modern güreş kurallarını ve greko-romen tekniklerin öğretimi için Macar Peter getirilmiştir. Güreşçilerimiz ilk olarak 1924 Olimpiyatlarına (Paris) katılmışlardır. 1936 yılında yapılan Berlin Olimpiyatlarında 61 kilo güreşçimiz Yaşar Erkan, greko-romen stilde Olimpiyat şampiyonu olmuştur. Türkiye güreşte gücünü 1948 Olimpiyatlarında bütün dünyaya göstermiştir. Serbestte 4, greko-romende ise 2 altın madalya alınmış ve takım sıralamasında İsveç'ten sonra 26,33 puanla ülkemiz ikinci sırayı almıştır. Güreşteki başarımız 1960 Roma Olimpiyatlarında da devam etmiştir. Serbestte 4, greko-romende 3 madalya ile Sovyetlerden sonra 31 puanla ikinci olunmuştur. Bu dönemden sonra diğer ülkeler güreş konusunda birçok çalışmalarla yeni yöntemler teknik-taktik üzerinde evalüsyonlar yaptılar. Ülkemizde ise modern güreşte 1972 yılından bu yana bir düşüş görülmektedir. Genellikle önceki çalışmalar seviyesinde daha yoğun çalışmalara geçilse bile, FİLA tarafından uygulanan yeni yeni kurallar üzerindeki değişikliklere sadece hakem açısından bakılmış, sporcular ise yeni kurallara adapte olmakta güçlük çekmişlerdir. Güreşte tabana dönük uzun vadeli çalışmalar için yatırımlar yapılmayınca pek tabii ki, elde edilen basanlar da periyodik ve sürekli olmamaktadır. Bir veya iki müsabakayı geçmeyen yetersiz sayıda olumlu sonuç alınmaktadır. Bu yüzden ata sporumuzun kalkınabilmesi için önemli sorunlardan sayılan tabana dönük ve-uzun vadeli yatırımlar yetenekli uzmanlar tarafından geniş ölçüde ağırlık verilerek bilimselliğe yönelik çalışmaların gereksinimi duyulmaktadır.

Her yıl il, ilçe ve köylerimizde organize edilen ve minder güreşine kaynak oluşturan yüzlerce yağlı ve karakucak güreşlerine genç güreşçi katılmaktadır.

Her ne kadar bir sporcunun güreşe erken yaşta başlaması gerekiyor ve gelişim süreci içerisinde temel motorsal özelliklerin güreşin gerektirdiği şartlara uygun bir biçimde geliştirilmesi isteniyor ise de, teknik eleman ve

malzeme yetersizliđi nedeniyle gnmz kořullarında geniř sporcu kitlesine hizmet etmek oldukça sınırlı kalmıřtır.

Bunun telfisi iin, geleneksel olarak ya da bazı durumlarda her yıl ve birok yrede sık sık yapılmakta olan karakucak greřlerinin, minder greřlerine yakın kaynak oluřturacađı inancındayım.

Kaynak : Dr Musammet Bařaran

Serbest ve Grekoromen Greř isimli kitabından

Yrd Do Dr Mehmet TRKMEN

merasimlerinde # ! \$ % & \$ & #
,
aksiyonl () ! #
, -kltrel ve sosyo-ekonomik #
! #
g # ! #
(// ! \$ *+, *&
(0 #

Ancak¹ spora olan ilgi bütün dünyada gün geçtikçe daha da
2

3 4 \$* , , 5&
\$6777&
8
9
Bu durum sporun
2
(
3
yeterince
Zamanla :
(

durumdan kendisine ; #
\$ # &
9
a !
< 0 = ' 9 > \$0='9&
0 ? #
0 #
Hatay yöresinde 3 8 ;) ; (#
\$) *++*3 2
*+@, &

8 # # ;) #
? #
(:
3
görülebilmektedir
0 9 \$ 09& ; !
0 !
kadar yo 3 #
(
! -
gerektirmektedir

! #
: #
) # D (: er
(# #) ! #
! (# #
2 \$ \$ 0 -E &
\$ & #
*+@7>
-yava 0 2
! # 9.F) # irC >
) ! # # 3 # !
, 8 GG> 6@>
> ,) | 0 ! !
3 ! ! !
9 # 3 # 3
! ! !
! # 3 # 3
s !
! # 3 # 3
! # 3 # 3
\$= *+, J&
KSapunov1 LMMNO b !

(#
" #
0 #
Part- !
3 ! !
3 ()

! ; / .) ' F > ve •ÇelmeŽ kelimesinin kar
olarak \$ &) (Bu büyük yazar
kelimesi \$; *+,Q& \$;
*+,Q& #
) # \$/.) &
olan RB'de Yusuf Has Hacıpī # !
NUVUOC \$< (? ? !
olan WXC'de de XI-? \$**LV - **JJ&
8 ; ; derken bu sporun bu isim
\$" -Havarizmi1 NUU[OC
0 8) 1
T Razaklar •küresŽ ; T Özbekler T
\atarlar \ürkmenler 3] >
\$; F= *++6& # ' > 0
T Yakutlar1 Sakalar1 \uvalar ve Hakaslar ise demektedirler
KB^SWS\SC1 NU__0
< # ! # !
) > # ! ((ya da
\$)(*+, ,& ((# ! 0#
•Kür Ž # ! # •kürŽ
\$8 < &
!
gelmektedir K ' rhun1 NU_VOC " # \$ %& &
•Kür- -mekŽ 2 "j>
! \$" -
? *++G3 ; *+, +& = u konuyu daha sade
\$ & '() (* & !
! #& & ! + -
, & \$= *+, J&
? (#
#

2 q = ! ((! ((\$= (*++G& (D tasvir edilebilmektedir. Hanname1 wan ' iyan \eskeresi'nde \ürkistan> kelimesini •jiao. ÇuŽ.

2 q # *+,G D \$2 & { 3 D 9)) :) Bölümü'nün NU|| - *+Q@ I \$ { & ! # I # *J7 # \$I : ' *+,63 E *++5& (birçok # 4

& ' ! # # \$] *++73 2 } *+5G ! 4 ./) bildirilir K~vov1 NU_U0C) !

\$! & > D en1 NUUxT ^ahman 1 (# \$ NUUxT Almas1 NU_xT B^SWS\ S1 NU__0C

Pehlivan; # ! 9 •PehlevanŽ ! / 0 & \$' *++G& . •Pehlevan. - aneŽ\$! & (tçesine0 •PehlivaniŽ \$' *++G& /. \$**&) # ! 4 # ! (# ! # ; *+,+&) : AlpŽ 4 PehlevanŽ olarak geçmektedir , ! 4

“1 0# % : # \$ & "(< 1 0# " ! 'de
\$ & "(3 - E >
4 #) E "(4 > ' #
(! ! \$'

NUU|OC

)
Rahraman0 denir ve o gözle \$= ! KBahtiyar -
2 *++Q& - Bukayev ve
(9 \$ & # !
q (>
((2 >
! ; ? > D { ? > \$'

NUU|T Saralayev-Bukayev ve Wembetkaliyev1 NUU|OC

/..) # =
hem de (# # =
I 4 > # 2
\$; , *+,+& ; = #
' I ! - % > = ; \$ *+@@&
? *55G%*+@6& (\$ E=2= = *+, ,T wiley1 NU_xT ~iu1 NU_VOC
\$ E=2= = *+, ,T wiley1 NU_xT ~iu1 NU_VOC
? # !

Bugün Azeriler'in •pahlavanŽ2 ; > •baluvanŽ. ; >
•balbanŽ] > .•palvanŽ\$; F= *++6&
) \$ *+,Q3
*++G3 ; *++Q&
8) #
! q ; , 3 # ! / rdeyŽ.
K Pehlivana ters- &3 3 #& ! / & !
bilediŽ.4 (& \$4

yuwdan-2. palwanŽ\$;
\$; 0 *++Q& *

& #

"# # \$ % & ')# \$ +, #, -,

"# # \$." ## \$

SERBEST/GREKO/ROMEN/BAYANLAR

GİRİŞ

- MADDE 1 : Konu
MADDE 2 : Tercüme
MADDE 3 : Uygulama Alanı

BÖLÜM I MÜSABAKALAR VE PROGRAMLAR

- MADDE 4 : Müsabaka Metodu
MADDE 5 : Müsabaka Programı

BÖLÜM II GENEL KONULAR

- MADDE 6 : Yaş Kategorileri – Ağırlık Kategorileri – Müsabakalar
MADDE 7 : Güreşçi Lisansı
MADDE 8 : Kıyafet
MADDE 9 : Minder
MADDE 10 : Sağlık Hizmetleri
MADDE 11 : Tıbbi Servisin Müdahalesi
MADDE 12 : Doping

BÖLÜM III HAKEM HEYETİ

- MADDE 13 : Yapısı
MADDE 14 : Genel Görevler
MADDE 15 : Orta Hakem
MADDE 16 : Sayı Hakemi
MADDE 17 : Minder Amiri
MADDE 18 : Kontrolör
MADDE 19 : Karar ve Oylama
MADDE 20 : Karar Tablosu
MADDE 21 : Hakemlerin Cezalandırılması
MADDE 22 : Hakemlerin Kıyafetleri

BÖLÜM IV MÜSABAKALARIN YÜRÜTÜLMESİ

- MADDE 23 : Tartı
MADDE 24 : Kura Çekimi
MADDE 25 : Başlangıç Listesi
MADDE 26 : Eşlendirme
MADDE 27 : Müsabakalardan Elenme
MADDE 28 : Ödül Töreni
MADDE 29 : Bireysel Müsabakalarda Takım Sıralaması
MADDE 30 : Takım Müsabakalarında Sıralama Sistemi

BÖLÜM V MÜSABAKA

- MADDE 31 : Müsabaka Süresi
MADDE 32 : Çağrı
MADDE 33 : Güreşçilerin Takdimi
MADDE 34 : Müsabakaya Başlama
MADDE 35 : Müsabakaların Durdurulması
MADDE 36 : Müsabakaların Sona Ermesi
MADDE 37 : Müsabakaların Durdurulması ve Devamı
MADDE 38 : Galibiyet Şekilleri
MADDE 39 : Uzatma
MADDE 40 : Antrenör

BÖLÜM VI HAREKET ve OYUNLARIN PUANLARI

- MADDE 41 : Hareket ve Oyunların Önemi ve Değerlendirilmesi
MADDE 42 : Ayak Kilidinin Değerlendirilmesi
MADDE 43 : Çırpınmanın Değerlendirilmesi
MADDE 44 : Tehlikeli Durum
MADDE 45 : Puanların Kaydı
MADDE 46 : Grand Teknik Oyun
MADDE 47 : Hareket ve Oyunların Değerlendirilmesi

BÖLÜM VII BİR MÜSABAKADAN SONRA VERİLEN KLASMAN PUANLARI

- MADDE 48 : Pozitif Puantaj
MADDE 49 : Tuş
MADDE 50 : Teknik Üstünlük
MADDE 51 : Hakem Kararı

BÖLÜM VIII PASİVİTE

- MADDE 52 : Pasivitelerin Tanımı
MADDE 53 : Pasiviteyle Mücadele
MADDE 54 : Müsabakanın Yerde Başlatılması
MADDE 55 : Müsabaka Süresince Yerde Güreş
MADDE 56 : Pasivite Bölgesi

- MADDE 57 : Pasivitelerin Cezalandırılması
MADDE 58 : Bağlama

BÖLÜM IX YASAKLAR ve NİZAMİ OLMAYAN OYUNLAR

- MADDE 59 : Genel Yasaklar
MADDE 60 : Oyundan Kaçma
MADDE 61 : Minderden Kaçma
MADDE 62 : Nizami Olmayan Oyunlar
MADDE 63 : Minikler ve Yıldızlar İçin Yasaklanmış Oyunlar
MADDE 64 : Özel Yasaklar
MADDE 65 : Mücadeleyi Etkileyen Hususlar

BÖLÜM X İTİRAZ (PROTESTO)

- MADDE 66 : İtiraz

BÖLÜM XI BAYANLAR GÜREŞİNE ÖZGÜ ULUSLARARASI KURALLAR

- MADDE 67 : Yaş Kategorileri ve Ağırlık Kategorileri
MADDE 68 : Kıyafet
MADDE 69 : Tartı
MADDE 70 : Müsabaka Süresi
MADDE 71 : Teknik Oyunlar
MADDE 72 : Yasak Oyunlar

BÖLÜM XII GÜREŞ KURALLARININ YORUMU

- MADDE 73 : Değişiklikler ve Beklenmedik Durumlar

EKLER

- EK 1 : Temel Terimler
EK 2 : Müsabaka sistemi
EK 3 : Güreşçilerin Eşitliklerinde Galibi belirleyen Kriterlere Örnekler
EK 4 : Müsabaka Sistemi
EK 5 : Bir Sıkletteki Güreşçi sayısına Göre Grup Sayısı
EK 6 : Sporcu Sayısına ve Tur Sayısına Göre Müsabaka Sayısı
EK 7 : Müsabaka Cetveli
EK 8 : Hakem Puan Bülteni
EK 9 : Fıla ' ya Kayıtlı Ülke Rumuzları

MADDE 1.KONULAR

Federal statülerin ikinci maddesinin kapsamda yerine getirilecek konuları teşkil eder.

- Mali Hükümler
 - Disiplin Kuralları,
 - Uluslararası Güreş müsabaka organizasyonu ile ilgili yönetmelik, Uluslararası Güreş Kuralları Yönetmeliği özellikle aşağıdaki konuları kapsar:
 - Müsabakaların yapılmasında teknik ve pratik şartları belirlemek,
 - Oyunların ve hareketlerin değerlendirilmesini yapmak,
 - Pozisyonları ve yasakları sıralamak,
 - Hakemlerin (ve görevlilerin) teknik görevlerini belirlemek
 - Katılımcıların sıralanması,cezalandırılmaları ve elenme yönetmeliklerini belirlemek,
- Yönetmeliğin bundan sonraki maddeleri,güreşte uyulması gereken genel çerçeveyi belirlemektedir.Bu maddeler uygulamaların,gözlemlerin,araştırma sonuçlarının ışığında yapılacak değerlendirmelerle değiştirilebilir ve güreşlerin yürütülmesi için çatı teşkil edecek dokümanları oluşturur.Geleneksel güreşler kendi stillerine özgü özel kurallarla yönetilir.

MADDE 2. TERCÜME

Kuralların tercümesinde anlaşmazlık durumunda FILA İcra Bürosu, anlaşılmayan ilgili kaidelerin tam olarak ne anlama geldiğine karar vermeye yetkilidir. Esas olan Fransızca metindir.

MADDE 3. UYGULAMA ALANI

Bu kurallar Olimpiyat Oyunları,Şampiyonalar ve FILA'nın kontrolü altında organize edilen Uluslararası bütün karşılaşmalarda uygulanmak zorundadır.

Uluslararası turnuvalarda,bütün katılımcı ülkelerin ve FILA'nın onayı alınarak bir başka müsabaka sistemi tatbik edilebilir.

BÖLÜM I

MÜSABAKALAR VE PROGRAMLAR

MADDE 4. MÜSABAKA METODU

Müsabakalar güreşçilerin 3 veya 4'erli gruplara ayrıldığı bir sistemle yapılacak,seri başı olmayacak ve her grubu oluşturan güreşçiler ektteki tablodaki gibi birbirleri ile karşılaşacaklardır.

a) Grup Elemesi

Güreşçiler tartıda çıktıkları kura numarasına göre küçük numaradan büyük numaraya doğru sıralanarak 3 veya 4'erli gruplara ayrılırlar.

Güreşçiler gruplarında birbirleri ile maç yaparlar ve içlerinde en fazla pozitif puan toplayan grupta birinci olarak direk eliminasyon sistemi ile müsabakaya devam ederken diğer iki veya üç güreşçi elenir.

Grup müsabakaları sonucunda iki güreşçinin pozitif puanlarında eşitlik olduğu taktirde birinci aşağıdaki kriterlere göre belirlenecektir;

- a- Birbirleri arasındaki müsabakayı kazanan
- b- Tuş sayısı (eşitlik varsa tuş yapma zamanı kısa olan)
- c- Teknik üstünlükle galibiyet sayısı
- d- Teknik puan toplamı

- e- İhtar sayısı (az olan sıralamada önde yer alır)
- f- Pasivite sayısı (az olan sıralamada önde yer alır)
- g- Büyük teknik puanı fazla olan (5 – 3 – 2)
- h- Hala eşitlik devam ediyorsa resmi tartıda hafif gelen

NOT : Eğer 3 güreşçinin pozitif puanlarında eşitlik varsa aşağıdaki kriterlere göre sıralandırılırlar

- Klasman kriterlerine bakılarak birinci veya üçüncü güreşçi belirlenir
- Diğer iki güreşçi için aralarındaki maça bakılır
- Dört güreşçinin bulunduğu bir grupta (veya bir sıkllette sadece 5 güreşçi varsa) birinci kriter galibiyet sayısıdır. Sonra diğer kriterler kullanılır.
- Elenen bütün güreşçiler klasman kriterleri (a - h) kullanılarak sıralandırılır.

Özel Durumlar:

- Bir sıkllette 2 - 5 güreşçi varsa hepsi birbirleri ile karşılaşır.
- 6 - 8 güreşçi varsa iki grup olur,grup birincileri final,ikincileri 3.ncülük müsabakaları yapar.
- Bir sıkllette 9,10 veya 11 güreşçi olduğu zaman, grubunda ikinci olan güreşçilere aralarında maç yaptırılacak ve birinci olan güreşçi dördüncü yarı finalist olarak yarı finalistler tablosunun altına eklenecektir.Bu güreşçi üçüncü grubun birincisi ile daha evvel karşılaşmış ise eşleme çapraz olarak değiştirilecektir.
- Eğer bir güreşçi sakatlanır ve müsabakalara devam edemezse elenir ve o ana kadar topladığı pozitif puanlara göre klasmandaki yerini alır. Bu güreşçinin sakatlığından dolayı eşleme değiştirilmez ve o güreşçinin rakibi galip sayılarak 4 pozitif puan alır.

b) Klasman Turları

Grubundan birinci olarak gelen güreşçilere 4,8 veya 16 gibi ideal numaraya ulaşılabilmesi için klasman grubunda direk eleme ile maç yaptırılır.

Bu turun eşlemesi tablonun üstünden başlayarak yapılacaktır.

Bu turda elenen güreşçiler klasman sıralamasında otomatikman grupta elenen güreşçilerin üzerinde yer alacaklardır.

Klasman turunda elenen güreşçilerin sıralaması aşağıdaki kriterlere göre yapılacaktır (sadece klasman turundaki maçlara bakılarak).

- a- Pozitif puan
- b- Teknik puan
- c- İhtar sayısı
- d- Pasivite sayısı
- e- Büyük teknik puan (5 – 3 – 2)
- f- Resmi Tartıda hafif gelen

c) Finaller

Final turları 2 güreşçi kalana kadar direk eleme sistemi ile yapılacaktır ve kalan bu 2 güreşçi 1'lik - 2'lik müsabakası yapacaklar.

Finalistlere kaybeden 2 güreşçi ise 3'lük - 4'lük müsabakası yapacaklardır.

5 – 6 ncılık final maçları sadece Olimpiyat Oyunlarında yapılır. Bu müsabakaları çeyrek final maçlarında (1 / 4) klasman kriterlerine göre ilk iki sırayı alan güreşçiler yapar.

NOT : Eğer bir güreşçi her ne sebeple olursa olsun bir müsabakanın başlama zamanında mindere gelmezse rakibi maçı hükmen kazanır. Eğer grup müsabakaları başlamadan müsabakadan çekilme söz konusu olursa o sıklletin eşlemesi yeniden yapılacaktır.

MADDE 5. MÜSABAKA PROGRAMI

Müsabakalar aşağıdaki gibi yapılacaktır.

- a. Olimpiyat Oyunları: Her stil 3 minderde 4 gün
- b. Büyükler Dünya Şampiyonaları: Her stil 3 minderde 4 gün
- c. Gençler Dünya Şampiyonaları: Her stil 3 minderde 4 gün

Bununla beraber, katılımcı sayısına bağlı olarak, FILA'nın onayı alınarak her şampiyona tipinde bir minder daha ilave edilebilir veya çıkarabilir.

Prensip olarak, her müsabaka tipinde, seanslar 3 saatten daha uzun olmayacaktır.

Bütün şampiyona tiplerinde bir sıkletin müsabakaları azami üç günde biter.

Birinci ve ikinci gün: Klasman turları

Üçüncü gün: Yarı finaller - finaller

Genel kural olarak bir güreşçi günde 4 müsabakadan daha fazla müsabaka yapmamalıdır. 1.cilik - 2.cilik ve 3.ncülük - 4.ncülük müsabakaları aynı (tek) minderde yapılır. Bir sıkletin müsabakaları, o sıklettaki güreşçi sayısına bağlı olarak bir veya iki günde bitirilebilir.

Müsabakanın her turunda bir sıkletin müsabakası sadece bir minderde yapılacaktır, aynı anda bütün minderlerde yapılmayacaktır.

BÖLÜM II

GENEL KONULAR

MADDE 6. YAŞ KATEGORİLERİ - AĞIRLIK KATEGORİLERİ - MÜSABAKALAR

a) Yaş Grupları

* **MİNİKLER** 14-15 yaş (13 yaş doktor raporu ve aile muvakatı ile)

* **YILDIZLAR** 16-17 yaş (15 yaş doktor raporu ve aile muvakatı ile)

* **GENÇLER** 18-20 YAŞ (17 yaş doktor raporu ve aile muvakatı ile)

* **BÜYÜKLER** 20 yaş ve üstü (19 yaşındaki güreşçi hiçbir belgeye ihtiyaç olmaksızın bu kategoride güreşebilir. 18 yaşındaki güreşçi doktor raporu ile aile muvakatı ile güreşebilir. 17 yaşındaki güreşçi büyükler kategorisinde güreşemez).

Şampiyonalar ve müsabakalarda yaş kontrolü tartıdan 6 saat önceki kesi n kayıt sırasında yapılır. Bunun için her katile sorumlusu FILA teknik delegesine:

- Güreşçinin o yıl için geçerli lisansını,

- Kişisel pasaport veya kimlik kartını (kollektif pasaport geçerli değildir),

- Güreşçinin yaşını belirten ulusal güreş federasyonunun verdiği belgeyi verir. Bu belge FILA'nın verdiği modele uygun olarak Federasyonun antetli kağıdına yazılır.

- Uluslararası yarışmalarda her güreşçinin milliyeti, tartı sırasında sporcunun kişisel pasaportuna veya kimlik kartına bakılarak belirlenir.

- Bir güreşçi müsabakaya sadece pasaportundaki milliyetine göre kaydedilir. Eğer, belgede bir yanlışlık veya hileli bir düzeltme varsa, öngörülen disiplin cezaları sorumlu federasyona, güreşçiye ve yanlış belgeyi imzalayana uygulanır.

- Her gürleşçinin fotoğraflı lisansı,girdiđi bir müsabakada FILA tarafından onaylanır ve bu belgeyle müsabakaya girerler.Eđer ilerideki başka müsabakalarda lisansındaki fotoğrafına ve diđer bilgilere aykırı durumla karşılaşırsa müsabakadan ihraç edilir.

b) Ađırlık Kategorileri

Minikler	Yıldızlar	Gençler	Büyükler
1 29-32 Kg	39-42 Kg	46-50 Kg	48-54 Kg
2 35 "	46 "	54 "	58 "
3 38 "	50 "	58 "	63 "
4 42 "	54 "	63 "	69 "
5 47 "	58 "	69 "	76 "
6 53 "	63 "	76 "	85 "
7 59 "	69 "	85 "	97 "
8 66 "	76 "	97 "	130 "
9 73 "	85 "	97 - 130 "	
10 73-85 "	85-100 "		

Her gürleşçi,müsabakaya kendi isteđi ve sorumluluđu ile katılır. Resmi tartıda vücut ađırlıđı ne ise o sıkllette gürleşir. Büyüklerde;ađır sıkllet (130 Kg) hariç bir gürleşçi kendi sıklletinin bir üst sıklletinde gürleşebilir.130 Kg. gürleşçisinin 97 kg.dan fazla gelmesi gerekir.

c) MÜSABAKALAR

Deđişik yađ gruplarında uluslararası müsabakalar aşıđıdaki gibidir;

MİNİKLER (14-15 yađ)

- İkili ve bölgesel uluslararası müsabakalar

YILDIZLAR (16-17 yađ)

- Uluslararası müsabakalar
- Her yıl kıta şampiyonaları

GENÇLER (18 – 20 yađ)

- Uluslararası müsabakalar
- Tek yıllarda kıta şampiyonaları
- Çift yıllarda dünya şampiyonaları

BÜYÜKLER (20 yađ ve üstü)

- Uluslararası müsabakalar
- Her yıl kıta şampiyonaları
- Her yıl kıta kupaları
- Her yıl dünya şampiyonaları (olimpiyat yılları hariç)

Büyük erkekler dünya şampiyonalarına gürleşçiler, 2000 Sydney FILA kongresi kararıyla koyulan kotaya uygun olarak o yılın kıta şampiyona sonuçları baz alınarak seçilirler. Diđer dünya şampiyonaları (yıldızlar, gençler, bütün yađ kategorilerinde bayanlar) için kota yoktur. Ancak bu yađ

gruplarının dünya şampiyonalarına katılmak için her ülkenin bir önceki kıta şampiyonasına bir veya daha fazla güreşçi ile katılması gerekmektedir.

- Her yıl dünya kupaları
- Unvan müsabakaları,Ustalar,Uluslararası Grand Prix,FILA Gala Grand Prix, Süper Yıldızlar Müsabakaları,
- Dört yılda bir Olimpiyat Oyunları

ESKİ GÜREŞÇİLER (VETERANLAR) (35 yaş ve yukarısı)

Müsabakalarda programa uygun olarak özel kategoriler ve bazı özel kurallar vardır. Yukarıda adı geçen bütün müsabakalar,FILA kurallarına göre yürütülür.

MADDE 7. GÜREŞÇİ LİSANSI

Erkek ve bayanlarda Yıldız,genç,büyük;bütün güreşçiler olimpiyat oyunlarında,dünya şampiyonalarında,dünya kupalarında,kıta şampiyonaları ile kupa oyunlarında, bölgesel müsabakalarda ve uluslararası turnuvalarda yürürlükteki kurallara uygun Uluslararası Güreşçi Lisansına sahip olmak zorundadır.

Güreşçi tartı sırasında FILA'nın görevlisine lisansını verir.Görevli,daha sonra ekip sorumlusuna iade eder.Lisans,içinde bulunulan senenin FILA pulunu taşıması halinde geçerlidir. Ücreti ödenerek alınan pul ile güreşçi müsabaka esnasında sakatlanma ve hastane ücretleri için sigortalanmış olur. Bu durum ; olimpiyat oyunları, dünya şampiyonaları, kıta şampiyonaları, dünya kupaları ve dünya ligi müsabakalarında geçerlidir.

MADDE 8. KIYAFET

Her günün başında her güreşçi sakal tıraşı olmak veya birkaç aylık sakala sahip olmak zorundadır.

a- Müsabaka Mayosu

Güreşçiler tek parçalı,mavi veya kırmızı renkli ve FILA tarafında onaylanmış bir mayo ile minder kenarında hazır bulunurlar.Kırmızı mayoların mavi,mavi mayoların kırmızı renkte dizaynı yasaktır.

Güreşçiler aşağıdaki gibi giyinmelidir ;

- Göğsünde ülkesinin amblemi olmalıdır
- Mayonun arkasında azami 10 X 10 cm ebadında ülke isminin kısaltması yazılmalıdır
- Diğer ülkelerin amblem ve isim kısaltması yazılı mayo giyilemez
- Hafif ve metal içermeyen dizlikler kullanılabilir
- Maç sırasında kullanılmak üzere bir bez mendil bulundurmalı ve bunu maçın başında hakeme göstermelidir

b- Önerilen Kıyafet

IOC kurallarının uygulandığı Olimpiyat oyunları hariç güreşçiler mayolarının bacak veya kalça bölümlerinde sponsor ismi taşıyabilirler. Ayrıca eşofmanlarının sırt ve kol kısımlarında sponsor ismi taşıyabilirler.

c- Kulak Koruyucular

Bütün gürleşçiler için sert maddelerle desteklenmiş kulaklık kullanmak yasaktır. Sadece elastik bez maddelerden yapılmış, metal içermeyen ve yüzeyi sert olmayan kulaklıklara FILA tarafından izin verilmiştir. Bayanlar için her yaş kategorisinde kulaklık kullanımı zorunludur.

Hakem saç çok uzun olan gürleşçiye kulaklık taktırabilir.

d- Ayakkabılar

Gürleşçiler bileklerini destekleyecek ayakkabı giymelidirler. Kullanılan ayakkabılar; topuklu , pençesi çivili,kopçalı olmamalı, her hangi bir metalik parça içermemeli, bağıcsız olmalıdır. Bağcıklı ayakkabılar müsabaka esnasında çözülmeyecek şekilde bandajlanmalıdır. Her müsabık ayakkabılarının bandajını mindere gelmeden evvel kontrol etmek zorunluluğundadır.

e- Yasaklar

Ayrıca şunlar da yasaktır.

- Gürleşçiler bileklerine,kollarına veya ayak bileklerine sakatlanma veya doktor müsaadesi haricinde bandaj saramazlar.
- Vücuda yapışkan bir madde veya yağ süremezler
- Maçın başında veya ikinci devrede mindere terli gelemmezler
- Gürleşçilerin üzerinde rakibini sakatlayabilecek kolye,küpe,yüzük,bilezik gibi şeyler bulunamaz.

Tartı esnasında hakem bu maddede yazılı hususları kontrol ederek eksiklikleri gidermeleri, aksi takdirde müsabakaya alınmayacakları hakkında gürleşçileri uyarır. Bu maddede açıklanan bütün şartları haiz olmayan gürleşçilere hazırlanması için maksimum 1 dakika müsaade edilir,hazır olamayan müsabakayı terk etmiş sayılır.

MADDE 9. MİNDER

FILA'nın belirttiği tipte 9 metre çapındaki minder,aynı kalınlıktaki 1.50 metre genişliğindeki koruma bölgesi ile çevrilidir.Olimpiyat oyunları, şampiyonalar ve bütün uluslararası müsabakaların bu tip minderlerde yapılması zorunludur.

Olimpiyat oyunları ve dünya şampiyonalarında ısınma ve antrenman minderleri FILA ' nın kabul ettiği müsabaka minderleri ile aynı kalitede olmalıdır

Ortada bir metre çapında kırmızı bantla belirlenmiş olan alan gürleş başlama bölgesidir. Minderin değişik kısımlarını belirlemek için aşağıdaki terimler kullanılır;

- Minderin ortasında merkezi daire (1 m. Çapında)
- Etrafı kırmızı bantlı iç kesim: MERKEZİ GÜREŞ ALANI (7 m.çapında)
- Kırmızı bant: ZON (PASİVİTE) BÖLGESİ (1 m.genişliğinde).
- 1.50 metre genişliğinde alan: KORUNMA BÖLGESİ

Olimpiyat Oyunlarında , dünya şampiyonalarında ve kıta şampiyonalarında minderler,1.10 metre yüksekliği geçmeyen platforma koyulmalıdır.Kenarlarına kazık çakılması veya kordon geçirilmesi yasaktır. Eğer minder platformun üzerine konmuş ise,korunma bölgesi 2 metreyi geçmeyecek ve platformun kenarları zeminle 45 derecelik açı yapacak şekilde kurulacaktır. Korunma bölgesi mutlaka minderden başka renkte olacaktır. Mindere yakın döşemeler yumuşak bir örtü ile kaplanmalıdır. Minder bir örtü ile herhagi bir zararlı etkene karşı muhafaza edilmeli, her seanstan önce yıkanmalı ve mikroptan arındırılmalıdır. Minder üzerindeki branda alta katlanmış ise açılır ve temizlik burada da uygulanır.

Minder ortası 1 metre çapında ve çevresi 10 cm. kalınlığında bir bantla çevrilidir.Bunun rengi müsabakanın başlayacağı yer olduğunu belirtmek için kırmızı olmalıdır.Ayrıca çapraz olarak karşılıklı

iki köşe,güreşçilerin mayo renginde kırmızı ve mavi olarak işaretlenmelidir. Minderin serileceği alanın, müsabakanın normal seyrine müsaade edecek kadar geniş olması gerekir.

MADDE 10. SAĞLIK HİZMETLERİ

Uluslararası müsabakalarla ilgili olan 7nci maddede açıklandığı gibi şampiyonalar, kupalar ve oyunlar için kafilerin ülkelerinden hareketlerinden 3 gün önce güreşçiler tıbbi kontrolden geçer ve lisanslarına işlenir.

Müsabakayı organize eden ülke,tartıdan önceki tıbbi kontrol ve müsabakalar sırasında sağlık görevlilerine çalışması için bir yer tahsis etmek zorundadır.

Sağlık görevlileri müsabakalar esnasında gerektiğinde hizmet vermeye çağırılırlar ve FILA doktorunun emrinde çalışırlar.

Müsabakaların tartısından önce de hekimler,güreşçilerin sağlık muayenelerini yapacaklardır. Eğer tıbbi yönden sakınca varsa,güreşçinin ve rakibinin sağlığını tehlikeli bir şekilde etkileyecek ise,o güreşçinin müsabakalara girmesini yasaklayacaklardır.

Tıbbi servis,müsabakalar sırasında yaralanma ve kaza halinde müdahale eder ve güreşçinin müsabakaya devam edip edemeyeceğine karar verir.Katılan ülkelerin doktorlarının da sporcularına tıbbi müdahale etme hakkı vardır. Ancak muayene esnasında sadece ekip yöneticisi veya antrenör bulunabilir.

MADDE 11. TIBBİ SERVİSİN MÜDAHALESİ

FILA'nın tıbbi sorumlusu müsabıklardan herhangi birinin sıhhi bakımdan tehlikeli bir durumda olduğunu tespit ettiği takdirde minder amiri aracılığı ile müsabakayı durdurma hakkına ve görevine sahiptir.Keza güreşçilerden birinin müsabakaya devam edemeyecek durumda olduğunu anlarsa müsabakayı hemen durdurtabilir. Bu güreşçi ciddi bir sakatlık olduğu belirtilerek izin verilmedikçe asla minderi terk edemez.

Eğer bir güreşçi kasit olmaksızın yaralanırsa veya kabul edilebilir. Bir durumu söz konusu ise,güreş mecburen durdurulur.FILA doktoru veya müsabaka doktorunun müdahalesi sağlanır ve ona sakatlığının gerçek mi yoksa numaramı olduğu sorulur.Eğer doktor sporcunun numara yaptığını söylerse orta hakem sayı hakemi veya minder amirinin katılımı ile numara yapan güreşçiye 1 ihtar,rakibine 1 puan verilecektir.

Eğer güreşçi müsabaka sırasında gerçekten sakatlanmış ise veya herhangi bir kanaması varsa ve doktor (sadece FILA resmi doktoru) tedavi edeceğini söylüyorsa zaman sınırı olmaksızın tedavi yapılacaktır. Bu tedavi esnasında güreşçinin kendi doktoru da bulunup görüş beyan edebilir.

Bir müsabakada Resmi Doktor yoksa (FILA'nın görevlendirdiği) 2 dakikalık sakatlanma süresi uygulanacaktır. Sakatlanmanın numara veya gerçek olduğuna müsabakadaki görevli hakemler karar verecektir.

Hakem müsabakayı her müsabık için her müsabakada en fazla 2 dakika durdurur. Bu durduruş her iki güreşçi için de bir veya daha fazla olabilir. Her 30 saniyede bir kesinti süresi kronometreyi idare eden tarafından anons edilir.2 dakikanın bitmesinden 10 saniye önce orta hakem her iki güreşçiyi müsabakaya başlamak üzere ortaya davet eder. FILA Tıp Komisyonunun bulunmadığı uluslararası turnuvalarda müsabakayı durdurma kararı FILA delege hakemi tarafından müsabaka doktoruna ve yaralı güreşçinin takım doktoruna danışılarak alınır.Her durumda müsabakanın durmasına veya devam etmesine karar verecek doktor mutlaka sakatlanan güreşçiden ayrı bir milliyetten olmalıdır ve sakatlığın yaşandığı ağırlık kategorisindeki diğer güreşçileri de konu ilgilendirdiğinden ilgili diğer milletten de olmamalıdır (Bakınız Sağlık Yönetmeliği).

MADDE 12. DOPİNG

Federal statülerin uygulanması ve zaten yasak olan dopinge karşı mücadele amacı ile FILA,kendisi tarafından kontrol edilen turnuvalarda istediği zaman güreşçileri doping testine tabi tutma hakkına sahiptir. Bu düzenleme FILA kurallarına göre Kıta ve Dünya Şampiyonalarında ve Uluslararası Olimpiyat Komitesi kurallarına göre Olimpiyat ve Kıta Oyunlarında zorunludur. Doping için yapılacak kontrollere,öngörülen müeyyidelerin uygulanmasına ve sporcunun hemen elenmesine

güreşçiler ve idareciler hiç bir şekilde karşı gelemezler. Doping kontrolünün sayısına,zamanına ve kontrollerin ne zaman yapılacağına FILA Tıp komisyonu karar verir. Numune alma işlemi FILA tarafından görevlendirilen bir doktor tarafından,test edilen güreşçinin idarecisi huzurunda yapılır. Numune alma işlemi yukarıdaki koşullarda yapılmaz ise elde edilen sonuç geçersizdir.(Bakınız Doping Yönetmeliği)

Doping kontrol masrafları organizatör ülke tarafından sağlanır. FILA , IOC ' ye Dünya Doping Mücadele Birliğinin belirlediği bütün doppingle mücadele ve ceza prosedürlerini uygulama konusunda taahhütte bulunmuştur. FILA tarafından doping yapan güreşçilere yönelik açılmış olan davalar Lausanne ' de ki Spor Suçları Mahkemesinde görülür. Uluslararası lisansa sahip güreşçilerin diğer mahkemelere başvurması yasaktır.

BÖLÜM III

HAKEM HEYETİ

MADDE 13. YAPISI

Bütün müsabakalarda hakem heyeti şu şekilde oluşur: Nitelikleri ve görevlendirilmeleri Uluslararası kurallardaki hakem statüsüne uygun bir minder amiri,bir orta hakem ve bir sayı hakemi,o müsabakadaki hakem heyetini oluşturur. Resmi FILA şampiyonalarında kontrolörlerle ilgi madde paralelinde görev yapacak bir de kontrolör görevlendirilir.

Müsabaka sırasında,ciddi nedenler hariç,hakem heyeti asla değiştirilemez. Hakem heyetinde aynı milletten iki hakem birden görev alamazlar. Bundan başka ; hakemlerin güreşçilerle vatandaşlık bağı da kesinlikle olamaz. Ayrıca kendi milletlerinden güreşçilerin müsabakalarında görev alamazlar. Olimpiyat Oyunlarında, dünya şampiyonalarında ve kıta şampiyonalarında hakem heyetinin teşkili minder amiri hariç kura ile yapılır.

MADDE 14. GENEL GÖREVLER

a) Hakemler güreş müsabakalarının kurallarında öngörülen bütün görevleri yerine getirirler.Hakemlerin görevi,müsabakayı dikkatle izleyip hareketin şekline göre karar vermektir.Bu karar müsabakanın fizyonomisini hakem bültenine aynen aktaracak şekilde olmalıdır.

b) Minder amiri,orta hakem ve sayı hakemi oyunları değerlendirerek nihai kararlarını vereceklerdir.Orta hakem ve sayı hakemi minder amirinin idaresinde beraber çalışırlar.

c) Hakemler yürürlükteki kaidelerde öngörülen puan ve cezaları vermekle yükümlüdürler.

d) İki rakip tarafından gerçekleştirilen oyunların değerleri, sayı hakemi ve minder amiri tarafından kullanılan hakem bültenlerine işlenir.

Puanlar,ihtarlar (0) , pasiviteler (P) ve zorunlu bağlama (K) müsabakanın değişik safhalarında sıra ile ve açıklıkla yazılmalıdır.Bu puantaj cetvelleri sayı hakemi ve minder amiri tarafından imzalanmalıdır.

e) Eğer müsabaka tuşla bitmez ise; karar minder amiri tarafından her iki güreşçinin hareketlerinin, minder amiri ve sayı hakeminin bültenleri üzerine işaretlenmiş değerlendirmelerine göre verilecektir.

f) Bütün puanlar sayı hakemi tarafından da sayı paleti veya elektronik numaratorle anında ilan edilmelidir.

g) Müsabakaların idaresi için hakemler FILA'nın temel terimlerini kullanmalıdır. Bununla beraber müsabaka esnasında kendi aralarındaki konsültasyon hariç,başkaları ile konuşmaları yasaktır.

MADDE 15. ORTA HAKEM

a) Orta hakem,minder üzerinde kaidelere göre idare etmek zorunda olduğu müsabakayı düzenli bir şekilde yürütmekten sorumludur.

b) Hakem müsabıklar üzerinde,emirlerini ve talimatlarına uymalarını sağlamak için kesin bir otorite sağlamak mecburiyetindedir. Ayrıca müsabakayı dışarıdan yapılacak yasak ve kural dışı müdahalelere müsamaha göstermeksizin yönetir.

c) Orta hakem,sayı hakemi ile sıkı bir işbirliği içerisinde çalışır ve müsabaka esnasında görevini tahriklerden ve uygun olmayan müdahalelerden etkilenmeden yapar.Düdüğü ile müsabakayı başlatır, durdurur ve bitirir.

d) Sayı hakeminin veya minder amirinin katılımı ile müsabıklar minder dışına çıktıkları durumlarda müsabakanın içeride devamına ya da güreşin durduğu durumlarda müsabakanın yerde veya ayakta devamına karar verir.

e) Orta hakem,sol koluna kırmızı,sağ koluna mavi renkli kolluk takar. Yapılan oyunlarda alınan puanları parmakları ile işaret eder. Eğer sağ kol havada ise yapılan hareketin puanı mavi mayolu güreşçiye aittir. Aksine sol kol havada ise puan kırmızı mayolu güreşçiye aittir.

f) Orta hakemin kesinlikle tereddüt etmemesi gereken konular şunlardır;

- Pasif güreşçi veya güreşçileri ikaz etmek,

- Müsabakayı çok erken veya çok geç kalmaksızın tam zamanında durdurmak,

- Oyun,minder kenarında yapılmış ise,geçerli olup olmadığına karar vermek,

- Güreşçi köprü durumuna düştüğünde 5 saniyeyi görünür şekilde saymak ve durumun gerektirdiği ek puanı vermek,

- Sayı hakemi ile görüş birliğine vararak,bu mümkün değilse minder amirinin mutabakatını alarak tuşa karar vermek.Tuş, güreşçinin iki omuzu da aynı anda mindere yapıştığında orta hakemin TUŞ (TOMBE) veya “ 21,22 “ kelimesini telaffuz etmesi ile geçecek zamanın sonunda gerçekleşir. Bu durumda orta hakem ; minder amiri veya sayı hakemi ile mutabakattan sonra, önce elini mindere vurur ve sonra düdüğünü çalar.

- Müsabakayı durdurmadan minder amiri veya sayı hakemine pasif güreşçiye işaret etmek,mutabakattan sonra prosedürü doğru olarak uygulayarak pasif güreşçiye pasivite vermek,

g) Orta hakem şunları da yapmalıdır;

- Güreşçiler ayakta iken yanlarına çok yaklaşmamak,aksi halde bacaklarını görmeyebilir.

Güreş yerde ise onlara yakın olmak,

- Müsabakanın minder ortasında yeniden başlayacağı durumlarda, müsabakanın ayakta mı yoksa yerde mi devam edeceğine açık seçik ve hızla karar verip bildirmek (ayakların merkezi daire üzerinde olmasına dikkat etmelidir),

- Özellikle tuşun söz konusu olduğu durumlarda,seyirci ve sayı hakemi ile minder amirinin görüşüne mani olmamak için güreşçilere fazla yakın durmamak,

- Güreşçilerin müsabaka esnasında vücutlarını kurulama,burunlarını temizleme,ayakkabı bağcıklarını bağlama,yaralanma ve benzeri bahanelerle dinlenmesine izin vermemek,bu durumlarda müsabakayı durdurmak ve hatalı güreşçiye ihtar, rakibine 1 puan teklif etmek

- Her durumda minder üzerinde pozisyonunu değiştirebilecek ve olası bir tuşu daha iyi görebilmek için yüzüstü yere yatabilecek durumda olmak,

- Pasif güreşçiye,minderden kaçmasını engelleyecek bir yerde durarak müsabakayı durdurmaksızın uyarmak,

- Güreşçiler minder kenarına yaklaştığında düdüğünü çalmak için hazır olmak,

h) Orta hakem aşağıda belirtenleri de yapar;

- Greko-romen güreşte özellikle güreşçilerin bacaklarına dikkat eder,

- Müsabakanın sonucu ilan edilinceye kadar güreşçilerin minderde kalmasını sağlar,

- Her durumda,mutabakat ihtiyacı duyulduğunda önce sayı hakemine başvurur,bu esnada minder kenarında ve minder amirini görece şekilde bulunur,

-Hakem kararını gerektiren durumlarda diskalifiye veya galibi belirlemek için kanaatini bildirir,

- Kazanan güreşçiye minder amiri ile mutabakat sağladıktan sonra ilan eder.

i) Orta hakem kurallara uyulmaması ya da sertlikler yapılması ceza talep eder.

J) Orta hakem,minder amirinin müdahalesi ile teknik üstünlüğe (10 puan fark) ulaşıldığı zaman müsabakayı durdurur. Bu durumda atak veya kontra-atak için hareketin tamamlanmasını

beklemelidir. Maçı durdurduktan sonra kazanan güreşçiye müsabakaya devam etmek isteyip istemediğini sorar

MADDE 16. SAYI HAKEMİ

- a) Genelde güreş kurallarında öngörülen bütün yükümlülükleri yerine getirir.
- b) Hiçbir şekilde münakaşaya meydan vermeden müsabakayı dikkatlice takip eder. Orta hakem veya minder amiri ile mutabakattan sonra her hareketin puanını bültene işler. Bütün durumlarda fikrini bildirir.
- c) Her hareketin sonunda orta hakem veya minder amiri ile mutabakatı doğrultusunda söz konusu harekete verilen puanları bültenine işler. Yanındaki her türlü özel araç aracılığı ile kararlarını gösterir ve kararlar yanında bulunan skorborda girilir. Skorbord seyircilerin ve güreşçilerin görebileceği biçimde kurur.
- d) Pasif güreşçi hakkında kararını bildirir.
- e) Orta hakemin tuş kararına katıldığını işaretler.
- f) Müsabaka sırasında orta hakemin göremediği bir şey olursa (tuş, kural dışı oyun veya pasif pozisyon gibi),söz konusu güreşçinin rengini taşıyan paleti kaldırarak orta hakeme işaret eder (orta hakem ona teklifte bulunmamış olsa dahi). Bütün durumlarda,sayı hakemi güreşçinin tavırlarında anormal veya kaide dışı görünen her durum için orta hakemin dikkatini çeker.
- g) Sayı hakemi,puanlama bülteninin altına imza eder ve kaybeden güreşçinin sütununu net bir şekilde çizerek galibin adını yazarak müsabakanın sonucunu kaydeder.
- h) Minder amirinin karar vermesinin zorunlu olduğu teknik üstünlükle biten karşılaşmalar hariç,sayı hakemi ile orta hakemin kararları,eğer bir çelişki yoksa minder amirinin müdahalesine gerek kalmadan geçerlidir.
- i) Hakem puantaj bülteninde tuş,teknik üstünlük,müsabakayı terk ile sonuçlanan müsabakaların ne kadar sürdüğü net bir şekilde yazılmalıdır.
- j) Müsabakayı daha iyi izleyebilmesi için sayı hakemi yerini değiştirebilir. Bu yer değiştirme yalnızca minderin sayı hakeminin bulunduğu uzun kenarı boyunca olabilir.
- k) Sayı hakemi bültenine, güreşçinin pasivite ikazı olduğu her seferinde "P" harfi ile işaretler.
- l) Sayı hakemi güreşçilerin birinin veya diğerinin yaptığı çırpmaların puanını altını çizerek belirtir.
- m) Minderden kaçma,kural dışı oyun, (kontağı reddetmek), yerde başlama pozisyonunun (ve zorunlu bağlamanın) doğru olmaması ve sertlik gibi durumlar sonucu verilen ihtarlar,bültene "O" ile işaretlenir.
- n) Her zorunlu bağlamada bağlamayı önce yapacak olan güreşçinin hanesine “ K” harfini yazar ve bağlama sonucunda alınan puanı kare içine alır.

MADDE 17. MİNDER AMİRİ

- a) Fonksiyonu çok önemli olup,güreş kurallarında öngörülen görevleri yerine getiren kişidir.
- b) Orta hakem ve sayı hakeminin çalışmasını koordine eder.
- c) Kurallarla öngörülen her durumda müsabakanın uzamasına karar verir.
- d) Hakem heyetinin hareket ve kaidelere uymasını ve müsabakanın hiçbir tartışmaya yol açmayacak şekilde cereyanını sağlamak için çok dikkatle müsabakayı takip eder.
- e) Orta hakem ve sayı hakeminin anlaşmazlığı durumunda,neticenin tespiti için puan değerleri ve tuş için karar vermek görevidir.
- f) Hiçbir zaman kararını ilk olarak vermez,orta ve sayı hakeminin kararını beklemelidir. Kararı etkilemeye hakkı yoktur.
- g) Kural ihlali durumunda müsabakayı durdurup orta ve sayı hakemlerine bu kararın nedenini sorar. Her iki hakemle görüşükten sonra ve çabuklukla çoğunluk oyu ile (2'ye karşı 1) kararı düzeltir.
- h) Genel olarak minder amiri teknik ve özellik gerektiren hususlarda Uluslararası Hakem Yönetmeliğinin ilgili bölümüne göre hareket eder.

MADDE 18. KONTROLÖR

Olimpiyat Oyunları, dünya şampiyonaları,dünya kupaları,kıta şampiyonaları ve kupaları, oyunlar ve bölgesel oyunlarda her minder için bir hakem komisyonu üyesi veya en yüksek kategorili bir hakem kontrolör olarak atanacaktır.

a) Kura Çekimi

- Kontrolör orta hakem ve sayı hakemini kura ile tayin etmelidir. Bu kura her maç için minderde görevlendirilmiş hakemler arasında aşağıdaki şekilde yapılır.
- Çekilen ilk numara orta hakem olarak görevlendirilir
- Çekilen ikinci numara sayı hakemi olarak görevlendirilir
- Orta ve sayı hakemleri kura ile belirlendikten sonra minder amiri belirlenen hakemler arasında atama ile tayin edilir
- Bir maç başladığında , bir sonraki maçın kurası çekilir
- Her minderin sorumlusunda, o minderde görevli hakemlerin numaralarının içinde bulunduğu (üç) torba olur. (Bu torbaları hazırlamak organizasyonun görevidir)
- Minderlerdeki tüm hakemler orta ve sayı hakemi olarak görev yaparlar
- Bütün hakemlerin görevlendirilmesi tamamlanana kadar çekilen numaralar torbaya geri atılmadan (diğer torbalarda) muhafaza edilir. Herkesin görevlendirilmesi tamamlanınca prosedür tekrar uygulanmaya başlar.
- Kurada güreşçilerden biri ile aynı ülkeden olan hakemin numarası çıkarsa numara torbaya geri atılır ve nötr bir hakem için tekrar kura çekilir.
- Orta hakem olarak belirlenen hakemlerin numaraları başka bir torbaya konularak diğer maçta sayı hakemi olarak görevlendirilecek şekilde kuraya tabi tutulurlar.
- Orta minderde yapılacak final müsabakaları için kuralar hakem komisyonu başkanı veya görevlendirilmiş FILA yönetim kurulu üyesi sorumluluğunda çekilir.

b) Kontrolör

- Kontrolör hakemlerin yönetimine müdahale etmez. Eğer maçın neticesini değiştirecek bir durum oluşursa minder amiri maçı durdurur kontrolörle konsültasyon yaparak ve onunla mutabık kalarak doğru kararı belirler. Bu konsültasyon esnasında sayı ve orta hakemin fikirleri alınmaz ve onlar konsültasyona katılmazlar
- Kontrolör ve minder amiri tarafından verilen karar kesindir ve değiştirilemez.
- Video kontrol sisteminin olduğu müsabakalarda kontrolör minder amiri ile beraber doğru sonucu bulmak için tartışmalı pozisyonu videoda inceleyebilir.

MADDE 19 : KARAR VE OYLAMA

a) Orta hakem kararını kolunu kaldırarak ve puanları parmakları ile işaret ederek belirtir. Eğer orta hakem ve sayı hakemi anlaşmışlarsa karar geçerlidir. Bu durumda minder amirinin kararı etkileme yetkisi yoktur. Eğer açık bir ihlal varsa minder amiri konsültasya başvurmadır.

b) Oylama (karar belirtmede) sayı hakemi ve minder amiri kararını paletler veya elektronik skorbord kullanarak gösterirler.Aşağıda belirtildiği gibi; mavi,kırmızı ve beyaz renklerde 11 adet palet mevcuttur.

- Bir beyaz
- Beş kırmızı; dört adet üzerinde 1,2,3 ve 5 yazılı palet bir adet rakamsız olup ilgili güreşçinin ikaz ve ihtarında kullanılan palet.
- Beş mavi; kırmızıdaki gibi dördü rakamlı,biri rakamsız.

Bunlar kullanıcıların kolayca kullanabileceği şekilde bulunur. Sayı hakemi kararını açık seçik ve anlaşılır biçimde vermektten kaçınmamalıdır.

Anlaşmazlık halinde karar minder amiri tarafından verilir. Bu, orta hakemin veya sayı hakeminin birbirine uymayan kararlarında, birinin kararına minder amirinin uyması mecburiyeti şeklinde olur.

c) Eğer müsabaka öngörülen zamanın sonuna kadar uzarsa,kazananı tespit etmek için minder amirinin puantaj bülteni dikkate alınacaktır. Skorbord'ta yazılı olan her zaman minder amirinin puantaj bültenine uygun olmalıdır.

Eğer sayı hakemi ve minder amirinin tuttuğu bültenlerde bir veya birkaç puan farkı varsa,minder amirinin bülteni geçerli sayılacaktır.

MADDE 20. KARAR TABLOSU

Puanların ve ihtarların verilmesi.

Güreş devam ederken sayı hakemi ve orta hakemin verdikleri puanlar, ihtarlar ve pasiviteler aşağıdaki şekilde kesinleşir. (R: Kırmızı güreşçi,B: Mavi güreşçi, 0 sıfır puan)

HAKEMLER

Orta Hakem	Sayı Hakemi	Minder Amiri	Kesinleşen Sonuç
1.R	1.R	--	1.R
2.B	2.B	--	2.B
3.R	3.R	--	3.R
5.R	5.R	--	5.R

Orta Hakem	Sayı Hakemi	Minder Amiri	Kesinleşen Sonuç
1.R	0	0	0
1.B	1.R	1.R	1.R
2.R	1.R	2.R	2.R
2.B	0	2.B	2.B
3.R	2.R	2.R	2.R
3.B	1.R	3.B	3.B

Kural ihlallerinde minder amiri konsültasyon talep etmelidir. Eğer, konsültasyon sonucunda da anlaşmazlık devam ederse minder amiri birinin fikrine uyar ve karar kesinleşir. Eğer müsabakalarda kontrolör varsa bu konsültasyon orta ve sayı hakemi ile değil minder amiri ve kontrolör arasında yapılır.

ÖRNEK:

Sayı Hakemi	Orta Hakem	Minder Amirinin Kararı
1.R	1.B	1.R VEYA 1.B
2.R	2.B	2.R VEYA 2.B

MADDE 21. HAKEMLERİN CEZALANDIRILMASI

En yüksek jüriyi oluşturan FILA Bürosu,şampiyona delegelerinden aldığı raporlara göre hakemlere yaptıkları hatalar için aşağıdaki disiplin cezalarını verebilir.

- İhtar verebilir,
- Müsabakadan çekebilir,
- Bir alt kategoriye düşürebilir,
- Belli bir süre için hakemliğini askıya alabilir,
- Hakemliğine son verebilir.

MADDE 22. HAKEMLERİN KIYAFETİ

Hakemler ; orta hakem, sayı hakemi, minder amiri ve kontrolör görevlerini yaparken aşağıdaki kıyafeti giymek zorundadırlar.

- FILA logo' lu klasik lacivert ceket
- Gri pantolon ve siyah kemer
- Sol göğüste FILA logo'su bulunan uzun veya kısa kollu açık mavi gömlek
- FILA logo'lu sarı kravat
- Siyah çorap
- Siyah ayakkabı

Hakemler sponsor ismi taşıyamazlar. Fakat sırt numarasında FILA sponsorunun ismi bulunabilir.

BÖLÜM IV

MÜSABAKALARIN YÜRÜTÜLMESİ

MADDE 23. TARTI

Tartı başlangıcından 6 saat önce ekip şefi kesin güreşçi listesini organizatöre vermek zorundadır. Bu sürenin bitiminden itibaren hiçbir değişiklik kabul edilmeyecektir.

Tartı,her zaman müsabakadan bir gün önce yapılır ve 30 dakika sürer.

Müsabaka yönetmeliğinde belirtilen zamanda ve koşullarda yapılacak olan tıbbi kontrolden geçmeyen hiçbir güreşçi tartıya kabul edilmeyecektir. Tıbbi kontrol her zaman tartıdan 1 saat önce yapılır. Güreşçiler bu esnada lisans ve pasaportlerini göstermek zorundadırlar. Güreşçiler tıbbi kontrolde yetkili hekimler tarafından herhangi bir bulaşıcı hastalığı olup olmadıkları konusunda muayene ederler. Bulaşıcı hastalık belirtisi görülen güreşçiler elenirler.

Güreşçilerin fiziki görünüşleri mükemmel olmalı,tırnaklar çok kısa olarak kesilmelidir.

Güreşçilerin tartı esnasında güreş mayolarını giymiş olacaklar, ayakları ise çıplak olacaktır. Mayo için herhangi bir tolerans tanınması söz konusu değildir.

Güreşçiler tartı işleminin sonuna kadar istedikleri kadar tartılma hakkına sahiptirler. Karşılaşmaların iki veya üç gün sürdüğü müsabakalarda, belirlenen kategorilerin güreşçileri tartılarının bir gün önce olacağına ve başlangıç saatine dikkat etmek zorundadır.

Bütün müsabakalarda,her kilo kategorisi için tek bir tartı vardır.

Hakemler tartıda güreşçilerin madde 8 ' de belirtilen kıyafet şartlarını tam olarak yerine getirdiklerini kontrol etmek ve güreşçilere mindere hatalı kıyafetle gelmelerinin kendileri için riskli olacağını bildirmekle sorumludur.

MADDE 24. KURA ÇEKİMİ

Müsabıklar,her turdaki eşlemenin sağlanması için kura çekeceklerdir. Kura ,müsabakanın başlamasından önce,tartı sırasında çekilir.

Kura çekimi herkese açık olmak zorundadır ve tıbbi kontrolden geçmiş güreşçi sayısı ile eşit sayıda numaralanmış markanın (JETON) kapalı bir torba,çanta veya numaraların ayırt edilmesini engelleyecek bunlara benzer bir nesneye atılarak yapılır. Eğer farklı bir sistem kullanılırsa bu açık olmalıdır. Tartılan güreşçi kantardan indikten sonra eşlemesini belirleyecek olan kurayı kendisi çeker. Bu numara pano üzerine hemen yazılarak herkesin görmesi sağlanır.

ÖNEMLİ: Kura çekiminde tartıdan ve kuradan sorumlular üstteki yönetmeliğin prosedürüne uygun olmayan bir şey veya bir hata görürlerse, kategorinin kurası iptal edilir ve bu kategorinin kurası yenilenir.

MADDE 25. BAŞLANGIÇ LİSTESİ

Eğer bir veya birçok güreşçi tartıya gelmezse veya tartıda ağır gelirse,tartı sonunda,güreşçiler en küçük numaradan en büyük numaraya gitmek üzere sıralanırlar.

NO. 1	E	NO. 7	J
NO. 2	H	NO. 8	L
NO. 3	B	NO. 9	I
NO. 4	A	NO. 10	G
NO. 5	D	NO. 11	K
NO. 6	C	NO. 12	F

Güreşçiler numaralarına göre sıralanırlar.

MADDE 26. EŞLENDİRME

Güreşçiler kurada çektikleri numaraların dizilişine göre eşlenirler. Eşleme sonuçlarını gösteren ve müsabakaların saatli programını belirten bir yayın hazırlanmalı ve müsabakaların öngörülen şekilde yürütülmesini içermelidir. Tur atlayan güreşçi yayınlanan müsabaka programlarında bildirilmelidir.

Her turun eşlemeleri,sonuçlarıyla beraber katılımcıların her zaman görebilmeleri ve değerlendirebilmeleri için görünür bir tabloya kaydedilecektir.

MADDE 27. MÜSABAKADAN ELENME

- Tıbbi kontrolden geçmemiş,Organizasyon Sekreterliğinden izin almamış veya ismi okunduğunda müsabakaya çıkmamış güreşçi elenir ve sıralamaya da giremez. Rakibi müsabakayı kazanmış sayılır.

- Centilmenliğe,FILA'nın evrensel güreş düşüncesine ve kavramına uymayan hareketlerde bulunan,hile yapan veya bilerek vahşice davranışta bulunan güreşçi anında hakemlerin oybirliği ile diskalifiye edilir, bu güreşçi sıralanmaya alınmaz.

- Eğer her iki güreşçi birden centilmenliğe aykırı hareketten dolayı diskalifiye edilirse, yukarıdaki şekilde değerlendirilecek ve bir sonraki turda eşlendirme değiştirilmeyecektir.

- Eğer bu diskalifiye durumu müsabakalardaki sıralamayı bozuyorsa aşağıdaki sıralarda yer alan güreşçiler yukarı kaydırılarak sıralama yeniden düzenlenecektir.

MADDE 28. ÖDÜL TÖRENİ

Her kategoride ilk üç sırayı alan güreşçiler ödül törenine katılırlar ve derecelerini belirten birer madalya ve diploma alırlar.

Birinci Altın Madalya
İkinci Gümüş Madalya
Üçüncü Bronz Madalya

Dünya Şampiyonalarında birinci,Dünya Şampiyonluğu kemeri kazanır (Bkz.Ödül ve Ceza Yönetmeliği).

Dördüncülükten onunculuğa kadar derece alan güreşçiler diploma alacaklardır.

Ödül törenleri her kategorinin final maçından hemen sonra yapılır. Törende ilk önce birinciden başlanarak ödül verilir.

MADDE 29. BİREYSEL MÜSABAKALARDA TAKIM SIRALAMASI

Takım sıralaması ilk 10 sırayı alan güreşçilere göre belirlenir.

Her kategoride 1.nci olan güreşçi 10 puan alır.

" " 2.nci " " 9 " "

"	"	3.ncü	"	"	8	"	"
"	"	4.ncü	"	"	7	"	"
"	"	5.nci	"	"	6	"	"
"	"	6.ncı	"	"	5	"	"
"	"	7.nci	"	"	4	"	"
"	"	8.nci	"	"	3	"	"
"	"	9.ncu	"	"	2	"	"
"	"	10.ncu	"	"	1	"	"

Bu tablonun uygulanması,her kategorideki güreşçi sayısı ne olursa olsun değişmez. Birkaç takımın sıralamasında eşitlik olduğu durumda en fazla birincilik alan takım birinci sırada yer alır, (2.3.... v.b.)

MADDE 30. TAKIM MÜSABAKALARINDA SIRALAMA SİSTEMİ

Genel Prensipler

- Bir güreş takımı 8 kişiden oluşur ve her siklette 1 güreşçi bulunur. Takımın teşekkülü için ayrı kilolarda olmak şartı ile en az 7 güreşçi bulunması gereklidir.
- Her takım 10 güreşçi tarttırabilir.
- Her müsabaka 2 bölümden oluşur. Birinci müsabakanın bitiminden 10 -15 dk. sonra ikinci müsabaka yapılır.
- Müsabakanın sonunda her güreşçinin aldığı pozitif puanlar toplanır. Daha fazla pozitif puan kazanan takım müsabakayı kazanmış olur.
- Her takım müsabakanın ikinci bölümünde tartılmış olması şartı ile güreşçi değişikliği yapılabilir.

Sadece iki ekip arasındaki müsabakalarda

- Her müsabakanın sonucuna göre güreşçilere 46 ncı. madde uyarınca pozitif puan verilir (4-0,4-1,3-0,3-1). Neticede daha çok pozitif puan alan takım galip olur.
- Eğer her iki ekip eşit pozitif puanlara sahiplerse,aşağıdaki kıstaslara bakılarak galip takım belirlenir.
- Daha çok tuş,müsabakadan çekilme,diskalifiye,rakibin müsabakaya çıkmaması,sakatlı sebebi ile galibiyet,
 - Daha çok teknik üstünlükle galibiyet (10 puan fark),
 - Daha çok puanla galibiyet,
 - Her ekipte güreşçilerin aldıkları bütün teknik puanların toplamı alınır. En çok teknik puan alan ekip galip ilan edilir.

İki ekipten daha fazla katılımın olduğu müsabakalarda

- Sonuçlar her güreşçinin aldıkları puanların toplanmasıyla belirlenir. Daha çok pozitif puan takım galip olur
- İki ekibin pozitif puanlarının eşitliğinde, aldıkları galibiyetlerin niteliğine bakılmaksızın berabere ilan edilirler.
- Ekiplerin nihai sıralaması her ekibin karşılaşmalar sonucunda aldığı pozitif puanlara bakılarak yapılır.
- Kazanan ekip 2 puan alır,
 - Kaybeden ekip 0 puan alır,
 - Beraberlik halinde her iki ekibe de 1' er puan verilir.
- Eğer bütün karşılaşmaların sonucunda iki veya daha fazla ekibin puan eşitliği söz konusuysa,ekipler bütün karşılaşmalarda aldıkları pozitif puanların toplamına göre sıralanır. Daha çok pozitif puan alan ekip galip olur.

BÖLÜM V

MÜSABAKA

MADDE 31. MÜSABAKALARIN SÜRESİ

Müsabakaların süresi aşağıdaki gibi belirlenmiştir;

- Minikler ve yıldızlar (Erkek-Bayan) 2 şer dakikalık 2 devre,
- Gençler ve büyükler (Erkek-Bayan) 3 er dakikalık 2 devre.

** İki devre arasında 30 saniye dinlenme süresi verilir, (sürenin bitimine 5 saniye kala güreşçiler mindere çağrılır.)

** Uzatma durumunda, müsabaka içerdiği maçın bir devresi kadar uzatılabilir: minik ve yıldızlar için 2 dak. , genç ve büyükler için 3 dak.

MADDE 32. ÇAĞRI

Müsabıklar anlaşılır biçimde ve yüksek sesle mindere çağrılırlar. Bir güreşçi en son müsabakasında 30 dakikalık bir süre geçmeden yeni bir müsabakaya çağrılmaz.

Bununla beraber,gecikmenin kabul edilebilirliği aşağıdaki usulde düzenlenmiştir.

Müsabıklar 30 saniye ara ile üç kere mindere çağrılırlar.Eğer güreşçi üçüncü çağrıdan sonra da gelmemişse,diskalifiye edilir,elenir ve klasmana giremez. Rakibi müsabakayı hükmen kazanır. Çağrılar Fransızca ve İngilizce yapılır.

MADDE 33. GÜREŞÇİLERİN TAKDİMİ

Finallerde aşağıda açıklanan seremoni usulü bütün sıkletlerde uygulanacaktır.

1 ncilik ve 2 ncilik müsabakası yapacak finalistler antrenörleri ile birlikte mindere gelirler. Spiker finalistlerin eski derecelerini anons eder. Minder amiri, orta hakem ve sayı hakemi de finalistlerle beraber minderde bulunurlar.

MADDE 34. MÜSABAKAYA BAŞLAMA

Müsabakadan önce isminin anons edildiğini duyan her güreşçi,minder köşesinde kendisine tahsis edilen bölümde yerini alır. Köşedeki bu bölüm güreşçinin mayosu ile aynı renktedir. Hakem minderin ortasında yerini alır ve her iki güreşçiyi yanına çağırır. Hakem güreşçilerin ellerini sıkar,kıyafetlerine, yapışkan veya yağlı madde sürülüp sürülmediğine,terli olmadıklarına,ellerinde bir şey bulunmadığı ve bez mendillerinin olup olmadığına bakar. Güreşçiler selamlaşırlar,el sıkışırlar ve orta hakemin düdüğü çalmasıyla müsabaka başlar.

MADDE 35. MÜSABAKANIN DURDURULMASI

a) Bir güreşçinin iradesi dışında kabul edilebilir bir kaza veya yaralanma nedeniyle müsabaka durmuş ise,orta hakem müsabakayı 11 nci madde esaslarına uygun olarak durdurur.

Müsabaka durdurulduğunda,güreşçiler kendilerine tahsis edilen köşede ayakta dururlar, omuzlarına bir havlu veya eşofman alabilirler ve antrenörleriyle görüşebilirler.

b) Eğer,müsabaka tıbbi nedenlerden dolayı devam edemezse,müsabakanın sorumlu hekimi söz konusu güreşçinin antrenörünü ve orta hakemi bilgilendirir ve minder amiri karşılaşmayı bitirir.

c) Minder amiri,ciddi bir hakem hatası olduğu zaman müsabakayı durdurmaya karar verebilir,bu durumda minder amiri hakemlerle konsültasyon yapacaktır. Kontrolörün olduğu müsabakalarda bu konsültasyon sadece kontrolörle yapılacaktır.

d) Müsabıklardan hiçbiri inisiyatifi ele alarak müsabakayı durduramaz, kendi kendine karar verip müsabakanın ayakta yapılmasını, rakibin minder kenarına veya ortaya gitmesini isteyemez.

e) Eğer müsabaka bir güreşçinin rakibine bilerek faul yapması ve rakibinin sakatlanması sebebiyle durdurulursa, faul yapan güreşçi diskalifiye edilecek ve sakatlanan güreşçi galip ilan edilecektir.

MADDE 36. MÜSABAKANIN SONA ERMESİ

Müsabakanın; tuşla, teknik üstünlükle (10 puan farkı - madde 48), sporculardan birinin diskalifiye edilmesiyle, yaralanmayla veya sürenin dolmasıyla sona ermesi, gong sesiyle ve hakemin düdüğü ile belirtilir.

Eğer hakem gongu duymaz ise, minder amiri müdahale etmeli ve hakemin dikkatini çekmek amacıyla mindere bu iş için yapılmış yumuşak bir maddeyi atarak müsabakayı durdurmalıdır.

Gong vurulduktan veya düdük çaldıktan sonra yapılan herhangi bir oyun veya hareket geçerli değildir.

Müsabaka bittiğinde, orta hakem yüzü minder amiri masasına dönük olarak minder ortasında yerini alır. Güreşçiler el sıkışırlar, orta hakemin birer yanına geçerler ve sonucun ilan edilmesini beklerler.

Müsabıkların, müsabaka bölgesini terk etmeden önce mayo askılarını indirmeleri yasaktır. Sonuç ilan edilince güreşçiler hakemin elini sıkırlar. Daha sonra güreşçiler rakiplerinin antrenörlerinin elini sıkmalıdırlar. Bu konulara saygı gösterilmemesi halinde hatalı güreşçi disiplin kurallarına göre cezalandırılır.

MADDE 37. MÜSABAKANIN DURDURULMASI VE DEVAMI

1. Genel Kurallar

Her durumda müsabaka güreşçiler ayakta iken durdurulduğunda tekrar ayakta başlatılacaktır.

Aşağıdaki durumlarda müsabaka durdurulmalı ve tekrar ayakta başlatılmalıdır.

- Bir ayak (atak güreşçinin) korunma bölgesine bastığında,
- Güreşçiler mücadele ile zona gelip 3 veya 4 ayakla bu bölgeye basar ve oyunsuz olarak zonda beklerlerse.

2. Yer Güreşi

Eğer güreşçiler minder dışına yerde çıkarlarsa müsabaka yerde başlayacaktır. Bu çıkışın rakibin kontrolünde olması veya henüz tamamlanan bir oyunun sonucunda olması hiçbir şeyi değiştirmez Aynı uygulama her iki güreşçi de yerde ise ve güreşçiler puansız olarak dışarı çıktıysa dışarı ilk çıkan (alttaki) güreşçi altta olmak şartı ile güreş yerde başlayacaktır.

Yerde devam eden müsabaka aşağıdaki durumlarda durdurulup tekrar minder ortasında yerde başlatılır:

- Defansif güreşçinin dizleri zondaysa ve iki eliyle korunma bölgesine dokunuyorsa,
- Defansif güreşçi, karnının üzerine uzanmış ve kafası ile korunma bölgesine dokunuyorsa,
- Bir güreşçi tehlikeli durumda korunma bölgesine çıkarsa veya omuzu veya dirseği korunma bölgesine dokunursa,
- Yerde kontrol altında olan bir güreşçi yaralanma dolayısıyla müsabakanın durdurulmasını isterse, güreş yeniden yerde başlar. Keza atak güreşçi yaralanma veya sakatlanmadan dolayı müsabakanın durdurulmasını isterse, müsabaka tekrar yerde başlayacaktır. (Çırpmaya dikkat)

MADDE 38. GALİBİYET ŞEKİLLERİ

Bir müsabaka aşağıdaki şekillerde kazanılır;

- Tuşla,
- Açık teknik üstünlükle (10 puan farkı),
- Yaralanma,sakatlanma ve çekilme ile,
- Rakibin diskalifiyesiyle,
- Normal süre veya uzatma süresi içinde en az 3 teknik puan alma koşuluyla puanla,
- Uzatma sonunda iki güreşçiden biri hala galip gelememişse, hakem kararıyla.

MADDE 39. UZATMA

Eğer normal sürenin sonunda eşitlik varsa veya iki güreşçiden biri normal süre içinde gerekli üç teknik puanı alamamışsa,orta hakem uygulanmış oyunların puanlarını ve minderdeki durumu dikkate almayarak uzatmaya karar verir. Orta hakem düdüğünü çalar,müsabakayı durdurur,minder amirine danışır ve müsabakayı ortada ayakta başlatır (veya zorunlu bağlama pozisyonu ile – madde 57 b). Bu uzatma,güreşçilerden birini 3.ncü teknik puanına ulaştıracak ilk teknik puanın alınmasına kadar devam eder.

Uzatma süresince,risk avantajı konusundaki kural uygulanmalıdır ve oyun yaparak puan kazanan güreşçi aldığı bu puanla galip geldiği takdirde her zaman ilk puanı almış farz edilir.

Uzatmada alınan ilk puanla müsabaka bitiyorsa tuş yoktur. Bununla beraber her iki güreşçiden hiçbirinin 3 puana ulaşamaması halinde yani sıfır puanlı güreşçi 2 puan alarak ani tuş yaparsa geçerlidir.

Uzatma yaş grubuna bağlı olarak 2 veya 3 dakika sürer. Eğer bu sürenin sonunda hiçbir güreşçi galip ilan edilememişse,kararı hakem heyeti verecektir. Keza açıktır ki,normal süre içinde güreşçilerin aldıkları bütün puanlar,ihtarlar (0) ve pasiviteler (P) geçerli kalırlar ve uzatma süresi sonundaki hakem kararının kriterlerini oluştururlar.

(Not: İki devre arasında 2.nci antrenör gelebilecek,güreşçi kurulacak,ikinci devre için ortaya geldiğinde hakem tarafından tekrar kontrol edilecek,devre arasında güreşçiler herhangi bir sıvı içmeyecek, vücuduna bir şey sürmeyecek,köşelerde kova bulunmayacaktır.)

MADDE 40. ANTRENÖR

Antrenörler,müsabaka sırasında podyumun altında veya mindere en az 2 metre mesafede bulunur. İlgililer gerekli gördüklerinde doktor tarafından güreşçi tedavi edilirken antrenör yardım edebilir. Sayı ve orta hakemin kararları hakkında,kararları etkileyecek ve onur kırıcı sözler söylenmesi yasaktır. Sadece güreşçisi ile konuşabilir.

Bu yasaklara uymayan antrenörlere orta hakem minder amirine başvurarak sarı kart gösterilmesini sağlar (ihtar),antrenör daha ileri giderse minder amiri kırmızı kart gösterecektir (elemine). Keza minder amiri kendi insiyatifi ile de sarı ve kırmızı kartını kullanabilir. Minder amirinin raporu ile müsabaka sorumlusu tarafından antrenör müsabakalardan elimine edilecek ve görevine devam edemeyecektir. Bu ekip, güreşçilerinin müsabakalarında başka bir antrenör bulundurulabilir.

BÖLÜM VI

HAREKET VE OYUNLARIN PUANLARI

MADDE 41. HAREKET VE OYUNLARIN ÖNEMİ VE DEĞERLENDİRİLMESİ

Riskli,dinamik güręęi teřvik etmek için,kendi oyunu ile altta kalan güręęi, aleyhine puan verilerek cezalandırılmaz,fakat müsabaka durdurulmadan yerde devam eder. Bir oyun esnasında defansif güręęi kontra atak yapar veya rakibini yerde tehlikeli durumda kontrol ederse gerekli puanlar verilmelidir.

Atak güręęi,kendi köprüsü üzerinde bir oyun yaparken bir an durur ve rakibine hem hakim olarak,hem de onu da köprüde tutarak hareketini tamamlarsa ceza uygulanmaz. Risk taşıyan bu oyun için de hareketi tamamladığında sadece kendisine puan verilecektir.

Buna karşılık atak olan güręęi,rakibinin karşı atağı ile tehlikeli durumda kontrollü olarak bloke edilmiş ise,rakibe puan vermek gerekir. Bu demektir ki,kendisine oyun yapılan güręęi,ancak kendi atağı ile ve yalnızca aşağıdaki durumlarda puan elde edebilir.

- a) Atak yapan güręęiyi yerde bastıran,
- b) Bir süreklilik içerisinde oyuna devam eden,
- c) Atak yapan güręęiyi bloke ederek tehlikeli durumda tutan.

Orta hakem,her güręęinin alacağı puanı verebilmek için oyunun sonunu beklemek zorundadır.

- İki güręęinin de bir oyundan diğerine geçerken hareketlerin değıřtiğı durumlarda yapılan bütün hareketlerin değırine göre puan verilir.

- Estantane tuř, tuř değıldir (madde 47). Eđer güręęilerden birisi ayakta bir oyun yaparak rakibini enstantane tuř pozisyonuna düşürürse atak güręęi 3 puan kazanır. Eđer atak güręęi oyunu esnasında enstantane tuř pozisyonuna düşerse rakibi 2 puan kazanır. Yer güręęinde güręęilerden birisi enstantane tuř olursa rakibi 2 puan kazanır.

- Müsabıklardan biri önce iki omuzu ile mindere dokunur (ki bu durum rakibi için puan demektir) ve sonra köprüye gelirse "estantane tuř" un karşılığı 2 puandır.

- Bir güręęinin iki omuzu birden mindere deđer ve sonra köprü pozisyonuna gelirse,estantane tuř olduğundan dolayı öncelikle 2 puan kaybedecektir.

- Bir güręęi rakibinin kontra atağı ile estantane tuř pozisyonuna gelir ve sonra kontratak ve başka oyunlar yapabilirse oyunların deęeri olan puanları alacaktır.

- Dirseklerini kullanarak köprü pozisyonunda bir omuzundan dięeri üzerine yuvarlanma ve bunun tersi,yalnızca bir hareket olarak addedilir.

- Orta hakem puanları işaret eder,sayı hakemi de aynı fikirdeyse ilgili güręęinin rengine ait paleti kaldırır (1,2,3,5 puan). Orta hakemle sayı hakemi aynı görüşte değılse,minder amiri güręęilerden bir için kararını belirtmek zorundadır.

- Müsabakanın sonunda gerçekleşen tuř için hakemin düdüğü değıl gong sesi geçerlidir.

- Eđer bir oyun için verilen puanlarda fikir ayrılığı varsa,minder amiri devreye girer ve nihai kararın verilmesini sağlar.

- Müsabıklar ilk başlangıç pozisyonlarına dönmedikleri taktirde, bir oyun yeni bir hareket olarak deđerlendirilmemelidir.

Müsabaka sonunda gong sesinden önce tamamlanan bütün oyunlar geçerlidir. Hiç bir durumda gong sesinden sonra biten oyuna puan verilmez.

MADDE 42. AYAK KİLİDİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ

Ayak kilidi aşağıdaki gibi deđerlendirilir;

- tehlikeli pozisyonla neticelenen oyun için – 2 puan
- tehlikesiz pozisyonla neticelenen oyun için - defansif güręęinin elleri üzerinde döndüğü pozisyon olarak tanımlanır – 1 puan

Sakatlıktan kaçınmak için kilit oyunu iki kez üst üste yapılamaz. Atak güręęi oyunu bir kez yaptıktan sonra kilidi tamamen bozmalıdır. Güręęi başka bir teknik puan aldıktan sonra tekrar kilit oyunu yapabilir. Bir güręęi rakibine pasivite (P) verdirdikten sonra ve düdükle güręęin

kesilmesinden sonra güreşin tekrar yerde başladığı bütün durumlarda iki kilit arasında bir teknik puan olması şartına bakmaksızın tekrar bu oyunu yapabilir.

MADDE 43 : ÇIRPMANIN DEĞERLENDİRİLMESİ

Çırpmanın değerlendirilmesi aşağıdaki gibidir;

- tehlikeli pozisyonla neticelenen oyun için – 2 puan
- tehlikesiz pozisyonla neticelenen oyun için - defansif güreşçinin elleri üzerinde döndüğü pozisyon olarak tanımlanır – 1 puan

Çırpma oyunu teknik puan almak için arka arkaya çok sayıda yapılamaz, bu oyundan tekrar teknik puan almak için çırpmayı yapan güreşçinin ikinci çırpmadan önce teknik puan veya puanlar alması zorunludur.

Müsabakaya dinamizm kazandırmak ve diğer oyunları yapmak için güreşçiyi cesaretlendirmek amacıyla oyun için zemin hazırlamak veya "tuş " yapabilmesi için birkaç kez çırpma yapmasına müsaade edilir. Fakat yukarıda belirtildiği gibi yalnız ilk çırpma puanla değerlendirilir.

Bir güreşçi,çırpma oyunu yaparken enstantane tuş olursa kendisi 1 veya 2 puan alsa dahi rakibi daima 2 puan alır .

Bir güreşçi (P) ikaz almış ise ve rakibi de güreşin yerde başlamasını istemiş ise,araya puan girme kuralına bakmaksızın tekrar çırpma yapabilir ve puan kazanabilir.

Güreşin durdurulup tekrar yerde başlatıldığı her durumda güreşçi tekrar çırpma yapabilir.

MADDE 44. TEHLİKELİ DURUM

Bir güreşçinin sırtı veya omuzları,dikey veya paralel olarak mindere gelecek şekilde,minderle 90 dereceden daha küçük açı oluşturduğu zaman ve vücudun üst kısmı ile tuş olmamak için mücadele verdiği zaman tehlikeli durumda olduğu düşünülür. Güreşçi bu mücadeleyi kafasıyla,dirseklere ve omuzlarıyla da verebilir.

Tehlikeli durum şu şartlarda oluşur;

- a) Desansif güreşçi,tuş olmamak için köprü durumuna gelirse,
- b) Defansif güreşçi,sırtı mindere doğru iken tuş olmamak için dirseklerinin biri veya ikisi üzerine dayanırsa,
- c) Güreşçinin bir omuzu minder ile temastayken diğer omuzu minder ile 90 dereceden daha küçük bir açı ile duruyorsa,
- d) Güreşçi enstantane tuş durumuna gelip bir saniyeden kısa bir süre iki omuzu minder üstünde kaldıysa,
- e) Güreşçi omuzları üzerinde yuvarlanmış ise,

- Güreşçi 90 derecelik açıyla göğsü ve karnıyla mindere doğru dönmüş vaziyete geldiği zaman tehlikeli durum ortadan kalkar.

- Güreşçinin sırtıyla minder arasında 90 derecelik bir açı varsa, bu tehlikeli durum olması için yeterli değildir.

MADDE 45. PUANLARIN KAYDI

Sayı hakemi; güreşçilerin hareketleriyle ve yaptıkları oyunlarla elde ettikleri puanları özel bir bülten üzerinde işaretler.

Her hareketin ve oyunun ardından,bu işlemi yapar. Yeknesaklığı sağlamak için,tuşa götüren hareketlerin puanları,puantaj bülteninde daire içine alınır.

Diğer oyunlardan alınan puanlardan ayırmak için,çırpma için verilen puanlar 1 - 2 şeklinde altı çizilerek gösterilir.

- Minderden kaçma,oyundan kaçma,başlangıç (ve zorunlu bağlama) pozisyonuna uymama, faullü oyun ve kasıtlı hareketlere verilen ihtarlar (0) ile işaretlenir.

- Her ihtardan (0) sonra ihtar alanın rakibi,yapılan hareketin önemine göre otomatik olarak 1 veya 2 teknik puan alır.
- Pasivite için verilen ikaz (P) ile işaretlenir.
- Zorunlu bağlamada ilk bağlayan (K) harfi ile, bağlama sonunda alınan puan veya punlar ise kare içine alınmak kaydı ile işaretlenir ()

MADDE 46.GRAND TEKNİK OYUN

- Bir güreşçinin atağının veya oyunun grand teknik olabilmesi için ayakta başlaması gerekir.
- Atak güreşçi rakibini yerden tamamen kaldırıyor,onu kontrol edip üstten büyük bir kavisle aşırıyor ve doğrudan açık olarak tehlikeli duruma düşürüyorsa, bu oyun grand teknik olarak kabul edilir.
 - Aynı şekilde atak güreşçi rakibini yerden kaldırıp grand teknik uygulayarak karnı üzerinde mindere bırakırsa 3 puan,hemen doğrudan doğruya tehlikeli duruma düşürerek yere indirirse 5 puan alır.(5 puanlık oyun için hareketin yerden kesilerek yapılması şart değildir. Hareketin ayakta başlaması yeterli olacaktır.)

AÇIKLAMA: Bir güreşçi grand teknik oyunu gerçekleştirmesi sırasında, iki omuzu birden mindere değerse,oyunun karşılığı olan 3 veya 5 puanı alır, rakibine de estantane tuş olduğu için 2 puan verir.

MADDE 47. HAREKETLERİN VE OYUNLARIN DEĞERLENDİRİLMESİ

1 PUAN

- Yerde rakibinin arkasına geçerek bastıran ve durumda rakibini kontrol eden güreşçiye (iki el bir diz,iki diz bir el “ veya iki el, iki diz ve kafayı oluşturan 5 noktadan 3 nokta” mindere değmelidir),
- Ayakta veya yerde nizami bir oyun yapan ancak rakibini tehlikeli duruma getiremeyen güreşçiye,
- Bir veya iki eli üzerinde bulunan rakibini bloke edip,sırtını mindere doğru yönelten güreşçiye,
- Oyunu,rakibi tarafından kural dışı bir oyunla engellenmeye çalışılan fakat buna rağmen oyununu gerçekleştiren güreşçiye,
- Rakibi minder dışına kaçan veya oyundan kaçan,yerde başlama şartlarını yerine getirmeyen faullü ve kural dışı oyun yapan atak güreşçiye veya zorunlu bağlamayı bozan güreşçiye,
- Rakibini 5 saniye ve daha fazla tehlikeli durumda tutan güreşçiye,
- Yerde rakibinin kontrolü altında olup üstteki güreşçinin kontrol ve hakimiyetinden mücadele ile kurtulup yüzü rakibine dönük olarak ayağa kalkabilen ve kontak yapabilen güreşçiye,
- Büyük çaba ve teknik gerektiren,seyre yönelik oyunları arttırmak amacıyla hakemler, rakibin yerle bütün temasını kesen hareketlerde bulunan atak güreşçiye fazladan 1 puan verilecektir. Bu durumda öncelikle 5 veya 3 puan alınması gerekir ve hakem önce bu 5 veya 3 puanı,sonra da ilave puanı işaret edecektir.

2 PUAN

- Yer güreşinde nizami oyun yapan ve rakibini tehlikeli duruma veya estantane tuş durumuna getiren güreşçiye,
- Rakibini omuzları üzerinde yuvarlayarak çeviren atak güreşçiye,
- Rakibi, tehlikeli durumda iken minder dışına atlayarak kaçan güreşçiye,
- Başladığı oyunu tamamlaması kural dışı oyunla engellenen atak güreşçiye,
- Atak olan güreşçi,bir oyun sırasında estantane tuş olursa veya omuzları üzerinde yuvarlanırsa,rakibine,
- Ayakta oyun yapan atak güreşçiye yerde tehlikeli durumda bloke eden güreşçiye verilir.

- Zorunlu bağlamayı reddeden güreşçinin rakibine

3 PUAN

- Rakibine ayakta oyun yaparak doğrudan doğruya ve büyük olmayan teknikle tehlikeli duruma getiren güreşçiye,
- Rakibini yerden sökü� kaldırarak doğrudan tehlikeli duruma getiren güreşçiye bir veya iki diz yerde olsa bile,
- Grand teknik oyun yapan ve rakibini doğrudan ve hemen tehlikeli duruma düşüremeyen güreşçiye verilir.

NOT: Bir oyun esnasında defansif güreşçi önce bir veya iki eliyle mindere tutunuyor fakat bilahare ani olarak oyun kesilmeden hemen tehlikeli duruma geliyorsa,atak olan güreşçi yine 3 puan alacaktır.

5 PUAN

- Ayakta,rakibini grand teknik bir oyunla doğrudan ve hemen tehlikeli duruma getiren güreşçiye,
- Rakibini yerden keserek ve grand teknik bir oyunla doğrudan ve hemen tehlikeli duruma getiren güreşçiye verilir.

BÖLÜM VII

BİR MÜSABAKADAN SONRA VERİLEN KLASMAN PUANLARI

MADDE 48. POZİTİF PUANLAR

A - Prensip

Güreşçi tarafından elde edilen pozitif puanlar,onun klasmanını belirleyecektir.

B - Bir müsabakanın sonundaki pozitif puanlar

Kazanan güreşçinin 4,kaybeden güreşçinin 0 puan aldığı durum:

- Tuşla galibiyet, (kaybedenin teknik puanı olsun veya olmasın)
- Teknik üstünlük (10 puan fark) mağlup olanın puanı yoksa,
- Sakatlanma,
- Terk,
- Mindere çıkmama,
- Diskalifiye,

Kazanan güreşçinin 4,kaybeden güreşçinin 1 puan aldığı durumlar:

- Teknik üstünlükle galibiyet (10 puan fark) mağlup olanın teknik puanı varsa,

Kazanan güreşçinin 3,kaybeden güreşçinin 0 puan aldığı durumlar:

- Müsabakanın normal süre içinde veya uzatma süresinde, en az 3 teknik puan alınmış olması şartıyla, puanlı galibiyet ile bitmişse ve mağlup olanın teknik puanı yoksa,
- Eğer galibiyet hakem kararıyla elde edilmiş ve uzatma süresinin sonunda da mağlup olan güreşçinin teknik puanı yoksa,

Kazanan güreşçinin 3, kaybeden güreşçinin 1 puan aldığı durumlar:

- Müsabaka normal süre içinde veya uzatma süresinde, en az 3 teknik puan alınmış olması şartıyla, puanlı galibiyet ile bitmişse ve mağlup olanın da teknik puanı varsa,
- Eğer galibiyete, 3 puan alınarak değil, her iki güreşçinin de puanı varken hakem kararıyla ulaşılmış ise veya uzatma süresinin sonunda puanlı beraberlik sürüyorsa.

MADDE 49. TUŞ

Eğer defansif güreşçi rakibi tarafından iki omuzu mindere değiyor olarak orta hakemin tuşu tam kontrol edebileceği kadar tutulabiliyorsa, tuş olarak değerlendirilir. (21,22 sayı). Minder kenarındaki tuşun geçerli olabilmesi için müsabıkın omuzlarının minderin pasivite (ZON) bölgesine temas ediyor olması ve başın korunma bölgesine değmemesi gerekir.

Korunma bölgesinde oluşan tuş geçerli değildir.

Güreşçi bir kural ihlali veya faullü bir oyun yaparken iki omuzu üzerine gelerek kontrol edilirse yani tuş olursa, rakibinin bu tuşu geçerlidir.

Orta hakemin gördüğü tuş, sayı hakeminin veya minder amirinin katılımı olursa geçerlidir. Eğer orta hakem geçerli olan bir tuşu göremezse tuş, sayı hakemi veya minder amirinin mutabakatıyla verilebilir.

Sonuç olarak, tuşun tespit edilmesi ve geçerlilik kazanması için güreşçinin net olarak tuş pozisyonunda kontrol edilmesi gereklidir. Bu demektir ki, birinci paragrafta açıklandığı gibi kısa bir süre için iki omuzun birden mindere değmesi ve bu süre zarfında minderden kesilmemesi gerekir.

Bütün durumlarda orta hakem, sayı hakeminin veya minder amirinin onayını aldıktan sonra mindere vuracaktır. Hakem maçı durdurmak için, daha sonra da düdüğünü çalacaktır .

MADDE 50. TEKNİK ÜSTÜNLÜK

Tuş, terk veya diskalifiye durumlarından başka, eğer güreşçiler arasında 10 puan fark olursa müsabaka, normal süre dolmadan durdurulur.

Teknik üstünlük sağlandığı sırada, atak veya kontratak ile oyun sürüyorsa, hareket tamamlanmadan müsabaka durdurulmaz.

Müsabaka esnasında bir güreşçi 10 puan farka ulaştığında atak ve kontratağın olmaması (nötr duruma geliş) halinde müsabaka minder amirinin ikazı ile durdurulacak ve galip güreşçiye müsabakaya devam edip etmemek istediği sorulacaktır. Galip güreşçi maçı tuşla kazanmak için devam etmek isterse kararını değiştiremez ve maç sonuna kadar normal prosedür işler. Bu prosedür 1 incilik – 2 ncilik, 3 üncülük – 4 üncülük ve 5 incilik – 6 ncilik maçları için geçerli değildir

MADDE 51. HAKEM KARARI

Eğer müsabakanın uzatma devresi aşağıdaki sebeplerden dolayı galip tespit edilemeden bitmiş ise:

- Güreşçilerden hiçbiri 3 puana ulaşamamışlarsa veya her iki güreşçinin puanları hala eşit ise

Minder amiri ve sayı hakemi aralarında konsültasyon yapar ve rey pusulalarını karşılaştırırlar. Minder amiri aşağıdaki kriterlere bakarak galibi belirler ;

1. Galibiyet için gerekli olan 3 puan yoksa, en fazla teknik puan alan güreşçi galip ilan edilir,

2. Eğer teknik puanlarda eşitlik varsa aşağıdaki kriterler galibi belirler ;
a – en az ihtar (O) ve pasivitesi (P) olan, (ihtar ve pasivite toplamı)
b – en az ihtar olan güreşçi ,

Hala eşitlik varsa,

c- hakemler, güreşin geneline göre verecekleri oylar sonucunda 2 – 1 oy çokluğu ile galibi belirleyeceklerdir.

BÖLÜM VIII

PASİVİTE

MADDE 52. PASİVİTENİN TANIMI

Bütün diğer sporlarda olduğu gibi,güreşte de sporcuların müsabaka boyunca riske girmeleri gerektiği düşünülmektedir.

Pasivite ayak ve yer güreşinde mevcuttur. Bu yüzden,hakem pasif güreşçiyi aktif olmaya zorlamalıdır. Eğer bu güreşçi hakemin isteğine uymaz ise pasivite kuralları uygulanmalıdır.

Genel anlamda pasivite,güreşçilerin evrensel güreşin amaçlarına aykırı olarak,ayakta ya da yerde yaptıkları (aşağıdaki) hareketler olarak düşünülecektir

- Hareketleri kurallara uygun yapmamak,
 - Rakibi etkisiz kılmak için çaba harcamakla yetinmek,
 - Sonuca yönelik oyunlar yapmaya çalışmamak izlenimi vermek,
 - Sürekli olarak rakibin oyunlarını engellemek,
 - Ayakta veya yerde isteyerek minder dışına doğru gitmek,
 - Kontratak yapmaya çalışmadan karnının üzerinde sürekli olarak yatmak,
 - Rakibin güreş yapmasını engelleyecek biçimde tek ya da çift elle tutmak,
 - Greko romen güreşte,vücut vücuda teması engellemek için kafayı öne eğerek güreşmek,
 - Serbest güreşte,güreşmeden yerde dururken rakibin ayağını iki ayağıyla sıkıp güreşi engellemek,
 - Rakibini minder dışına itmek,
 - Rakibini minder ortasında itmek,
 - Kendini,bilerek yere atmak,
 - Yerde rakibin oyuna başlamasını engellemek için sürünmek ve sıçramak,
- Rakibi minderden kaçıyormuş gibi göstermek amacıyla dışarı itmek de pasivite olarak değerlendirilmeli ve iten güreşçi pasivite ile (P) cezalandırılmalıdır.

MADDE 53. PASİVİTEYLE MÜCADELE

Pasiviteyle mücadele etmek için,bir güreşçi FILA'nın evrensel güreş kavramına açıkça aykırı davranışında,hakem pasif güreşçiyi müsabakayı durdurmadan ana terimlerle uyarmalıdır

ÖRNEK:

- Rouge (kırmızı) : Action
- Rouge (kırmızı) : Contact
- Rouge (kırmızı) : Open (açıl) v.b.

Eğer bu ikazdan sonra,güreşçi pasif kalıyorsa,hakem pasif güreşçinin mayo rengini taşıyan elini havaya kaldırarak pasiviteyi teklif edecektir. Ardından,hatalı güreşçinin rengindeki tabelasını kaldıracak olan sayı hakeminin veya minder amirinin katılımıyla orta hakem müsabakayı durduracak ve pasivite cezasını verdiğini ilan edecektir.

Hakem pasif gürleşçiye hatasını söyleyecektir.

Bu ceza,hatırlanmaya yardımcı için sayı hakeminin ve minder amirinin bülteninde (P) ile işaretlenecektir. Daha sonra,orta hakem gerekli hareketlerle,aktif gürleşçiye yerde mi, yoksa ayakta mı müsabakaya devam etmek istediğini soracaktır. Bu pasivite cezaları her iki gürleşçiye de sınırsız kereler verilebilir.

Müsabakanın yerde ettiği bütün durumlarda,orta hakem,bir oyuna başlanması ve sonuçlandırılması için yeterli süreyi tanımalı ve hiçbir zaman oyunun yapılması aşamasında müsabakayı durdurmamalıdır.

MADDE 54. MÜSABAKANIN YERDE BAŞLATILMASI

Müsabaka aşağıdaki durumlarda yerde başlatılır.

- Aktif gürleşçi,rakibine pasivite (P) veya ihtar (O) cezası verildiğinde müsabakaya yerde devam etmek isterse,

- Hakem yerdeki müsabakayı koruma bölgesinde durdurduğunda,

- Diğer bütün durumlarda müsabaka, hakemin müsabakayı durdurduğu (ayakta veya yerde) pozisyonunda başlar. Müsabakanın yerde devamına karar verilen durumlarda iki gürleşçi aşağıda tanımlanan,yergürleşçi kurallarına uygun pozisyonları aldıklarında hareket yalnız orta hakemin düdüğü ile başlar.

a) Pozisyon

Gürleşçilerin,yerde,orta hakem düdüğü çalmadan önceki başlangıç pozisyonları aşağıdaki gibi olmalıdır. Yerdeki gürleşçi mecburi olarak dizleri üzerinde ve elleri de minder üzerindedir. Eller ve dirsekleri ayrı ve dizlerden en az 20 cm. uzaklıkta olmalıdır. Ayakları çapraz durmayacak ve kolları gergin olacak, kalçalar topuklarına değmeyecek, diz ve elleri merkez daire içinde olacaktır.

b) Kontak

Orta hakem,üstteki gürleşçinin iki elinin de altta olan rakibinin sırtında olmasını isteyecektir (tuş bölgesinde). Üstteki gürleşçi,atak yapabilmek için kendine uygun bir pozisyon alabilir,fakat daha önce iki elini paralel olarak rakibinin sırtına koyarak onunla temas içinde olmalıdır,ancak rakibinin bacaklarına ve vücuduna bacaklarıyla temas etmeyecektir.

İki gürleşçinin de kurallara uygun olarak pozisyon aldığını tespit eden orta hakem,müsabakanın başlaması için düdüğünü çalar. Bu anda ,üstteki gürleşçi rakibine atak yapabilir. Alttaki gürleşçi de keza başlangıç pozisyonundan kurtularak üstteki gürleşçinin çabalarını boşa çıkartıp ayağa kalkabilir.

c) Hatalı başlama pozisyonunun cezalandırılması

Müsabakaya yerde başlama durumlarında,gürleşçilerin doğru pozisyonu hemen almadığı veya almamak için zaman geçirdiği görülür (bu durum atak ve defansif gürleşçi için de geçerlidir). Bu durumda,doğru pozisyonu hemen almayan veya almayı reddeden gürleşçiye hakemler aşağıdaki işlemleri uygulayacaktır.

ALTTAKİ GÜREŞÇİ İÇİN:

- Hatanın ilk yapılışında : Cezasız ikaz (dikkat)
- İkinci defa yapılışında : İhtar (O) (minderden kaçma veya kural dışı oyunlarda olduğu gibi) ve rakibine 1 puan verilir. Üstteki gürleşçiden başlama pozisyonunu seçmesi istenir.

ÜSTTEKİ GÜREŞÇİ İÇİN:

- Hatanın ilk yapılışında : Cezasız ikaz (dikkat)

- İkinci defa yapılışında : İhtar (O) (minderden kaçma veya kural dışı oyunlarda olduğu gibi) ve rakibine 1 puan verilir. Altteki güreşçiden başlama pozisyonunu seçmesi istenir.

MADDE 55. MÜSABAKA SÜRESİNCE YERDE GÜREŞ

Eğer güreşçilerden biri müsabaka sırasında yere yatırılmış ise, güreş yerde devam eder, altteki güreşçi rakibinin çabalarını engellemeye çalışabilir ve tekrar ayağa kalkabilir veya kontra-atağa başlayabilir. Rakibini yere yatıran güreşçi aktif olmak zorundadır. Eğer, böyle bir durumda, bu güreşçi pasifse, orta hakem ona pasivite verecek ve müsabakayı durdurarak rakibine müsabakaya yerde mi yoksa ayakta mı devam etmek istediğini soracaktır. Buna karşılık eğer bir güreşçi rakibini yere yatırmış ise ve atağa uğrayan güreşçinin iyi savunması yüzünden hiçbir oyun uygulayamamış ise, orta hakem makul bir süre bekledikten sonra oyunu durduracak ve müsabakanın ayakta devam edilmesine karar verecektir. Üstteki güreşçinin rakibinin üstüne atlayarak müsabakayı sürdürmesi yasaktır. Eğer atak güreşçi böyle bir şey yaparsa, orta hakem güreşi durdurup hatayı yapanı ikaz ederek yerdeki güreşçiyi kaldırır ve güreşi tekrar ayakta başlatır. Üstteki güreşçinin, ne tek başına müsabakayı kesmeye, ne de müsabakaya ayakta devam etmeye istemeye hakkı vardır. Şu hatırlanmalıdır ki ;eğer bir güreşçi yerde bir oyun sonucunda veya rakibinin kontrolü altında minder dışına çıkarsa güreş tekrar ortada yerde başlar. Aynıısı yerde durdurulan güreş içinde geçerlidir.

MADDE 56. PASİVİTE BÖLGESİ

a) Pasivite bölgesi, pasif güreşçiyi ortaya çıkartmak, minder kenarında güreşmeyi ve müsabaka alanından çıkışların ortadan kaldırılmasını sağlamak için ihdas edilmiştir.

- Merkezi güreş alanında başlayıp zon'da biten bütün oyun ve hareketler geçerlidir. Tehlikeli durum, kontra atak ve tuş gibi.

- Merkezi güreş alanında başlayan bir oyun veya kontratak nerede sonuçlandığına (merkezi alan, zon veya korunma bölgesi) bakılmaksızın geçerlidir.

- Bununla birlikte, eğer korunma sahasında (puanlı olarak) sonuçlanmış ise, müsabaka durdurulur ve güreşçiler minder ortasında yerde müsabakaya devam ettirililer. Bu durumda, oyunun değeri olan puanlar verilecektir.

- Korunma bölgesinde yapılan tuş geçerli değildir. Böyle bir durumda, müsabaka durdurulmalı ve güreşçiler minder ortasına götürülerek müsabakaya yerde devam edilmesi sağlanmalıdır, çünkü oyun minder dışında sona ermiştir.

- Atak yapan ve oyunu gerçekleştiren güreşçinin atağı korunma bölgesinde kendisinin tuş olması ile sonuçlanırsa, güreş durdurulacak ve rakibi 2 puan alacaktır. Müsabakaya minder ortasında ve yerde devam edilecektir.

- Merkezi güreş alanında başlatılmış ve orada gelişimi süren hareket ve oyunların uygulanışında, güreşçiler pasivite bölgesine girebildikleri gibi , hareketin devamında bu bölgede tüm yönlere doğru oyunlarını geliştirebilirler. Böyle bir durumda oyunun gerçekleştirilmesi sırasında itme, blokaj, çekme ve itişme gibi bir kesinti olmazsa müsabaka durdurulmaz.

- Zon'da ayakta, bir atak veya oyun, sadece iki ayağın bu bölgeye basıyor olması kesin şartına bağlı kalmak şartıyla başlayabilir. Bu durumda hakem makul bir süre tanıyarak oyunun gelişmesini bekler.

- Güreşçiler pasivite bölgesinde hareketsiz duruyorlarsa ve hiçbir oyun geliştirmiyorlarsa veya hiçbir hareket yapmadan 2,3 veya 4 ayakları bu bölgeye basıyorsa, orta hakem müsabakayı durdurarak güreşçileri minder ortasına getirir pasivite kurallarını uygular.

- Ayakta güreş devam ederken her durumda atak güreşçinin bir ayağı korunma bölgesine basarsa, yani pasivite bölgesinin dışında ise, müsabaka durdurulacaktır.

- Defansif güreşçinin bir ayağının korunma bölgesine temas etmesinin ardından atak güreşçi oyununu devamlılık içerisinde yaparsa, oyun geçerli sayılacaktır.

- Bir gürleşçi, bir ayağını pasivite bölgesine bastığı zaman orta hakem yüksek sesle "ZON" kelimesini söyler. Bu kelimeyi duyan gürleşçiler yaptıkları hareketi bozmadan kendi kendilerini minderin ortasına gelmeye zorlamalıdır.

- Yer gürleşinde bir atak, bir oyun veya kontratak, pasivite bölgesinin içinde yapılırsa veya bu bölgede başlayıp gerçekleştirilirse, korunma sahasında sonuçlandırılrsa dahi geçerlidir.

- Yerde, pasivite bölgesinde başlatılan ve korunma bölgesinde sonuçlanan tüm hareketler için orta hakem ve sayı hakemi puan vereceklerdir. Bununla beraber müsabaka durdurulacak ve gürleşçiler minder ortasına götürülecektir. Gürleş yerde başlanacaktır.

- Yer gürleşinde, atak gürleşçi oyununu pasivite bölgesinin dışına doğru gerçekleştirebilir, ancak bu esnada rakibinin başı ve omuzları zonda bulunacaktır. Bu durumda 4 bacak da minder dışında olabilir.

b) Ayrıntılı açıklama

- Korunma sahasında kontratak geçersizdir.

- Pasivite bölgesi, pasiviteyi öngören kuralları değiştirmez.

Bu kurallar özellikle şu durumlarda uygulanmalıdır:

- Gürleşçilerden biri veya her ikisi birden pasivite bölgesinde hareketsiz kalıp ve hiçbir hareket için gayret göstermediklerinde,

- Bir gürleşçi rakibini söz konusu bölgeye ittiğinde veya rakibinin minder ortasına gelmesini engellediğinde.

MADDE 57. PASİVİTENİN CEZALANDIRILMASI

A) Temel kural

Pasivite için hiçbir teknik puan verilmez.

Orta hakem, sayı hakemi veya minder amirinin onayını almadan hatalı gürleşçiyi ikaz edebilir. Bununla birlikte pasivite vermesi için sayı hakeminin veya minder amirinin katılımını alması gerekir.

Orta hakem ve sayı hakemi arasında anlaşmazlık çıkması durumunda minder amir, orta hakem veya sayı hakeminin fikrine katılarak kararı oluşturacaktır.

Bir oyunun gerçekleşmesi veya yanlış bir pozisyonun değiştirilmesini sağlamak, müsabakayı durdurmaksızın gürleş hareketlendirmek orta hakemin sorumluluğundadır.

Orta hakem her zaman gürleşçilerin kurallara uygun bir gürleş sergilemeleri için, onların etkili gürleşmedikleri veya pasif oldukları zamanlarda müdahale edip, müsabakaya durdurmadan gerekli uyarılarda bulunabilir.

Orta hakem kontrol altındaki gürleşçi ile pasif gürleşçi arasındaki farkı anlamalı ve ayırmalıdır. Teknik olarak zayıf olan gürleşçiye, gürleşmeyi reddetmedikçe pasivite cezası verilmemelidir.

b) Ceza uygulaması ve araştırması

Gürleşçilerin hiçbir hareket yapmadıkları anlarda, açık gürleşen gürleşçiyi ve mücadeleden kaçmaya çalışan gürleşçiyi iyi gözlemek ve bu durumu net bir şekilde müşahade etmek çok önemlidir. Hakem heyeti (2:1) katılım ile pasivite kararı vermiş ise, gürleş durdurarak hatalı gürleşçiye hatanın şeklini söylemek ve pasiviteyi (P) vermek ve gürleş tekrar ortada yerde veya ayakta başlatmak orta hakemin görevidir.

Eğer gürleşçi pasif olmaya devam ederse, orta hakem gürleş tekrar durdurup, gürleşçiye yeniden hatasının şeklini belirtir ve pasivite ile ilgili kuralı uygular.

MADDE 58 : BAĞLAMA

Genel Prensipler

Olumsuz ve pasif gürleşle mücadele amacıyla, zorunlu bağlama gürleşin bütün kategori ve stillerinde uygulanabilir.

Genel kural, iki gürleşçiden biri galibiyet için gerekli olan 3 puana ulaştığı zaman , maç sırasında zorunlu bağlama yapılmayacaktır.

1- Birinci Devrede

İlk devrede zorunlu bağlama uygulanmaz fakat eğer birinci devrenin sonunda müsabakanın skoru 0 – 0 ise ikinci devrenin başında kura atılarak zorunlu bağlama uygulanmalıdır.

2- İkinci Devrede ve Uzatmada

İkinci devrenin veya uzatmanın başında zorunlu bağlama sonucunda alınan puanlar aşağıdaki durumu değiştirmez.

- 1- Eğer ikinci devrede teknik puan alınmamışsa (devrenin başında zorunlu bağlamadan alınan puanlar dikkate alınmaz) ve gürleşçilerden birisi iki pasivite (P) aldığı zaman zorunlu bağlama uygulanır. İki pasivite (P) almayan diğer gürleşçi zorunlu bağlamayı önce yapacak.
- 2- Uzatmanın başında , eğer normal süre : 1-0, 1-1, 2-1, 2-2, veya 2-0 bitmiş ise uzatmanın başında zorunlu bağlama uygulanır. Maçın tamamında en az pasivite (P) alan gürleşçi önce bağlar. Eğer pasivitelere eşitlik varsa önce bağlayacak gürleşçi kura atışı ile belirlenir (puanlar ve ihtarlar dikkate alınmaz).
- 3- Uzatmanın başında yapılan zorunlu bağlamadan sonra galibiyet için gerekli 3 puana hala ulaşamamışsa iki pasiviteden (P) sonra uygulanan zorunlu bağlama kuralı ikinci devredeki gibi uygulanır.
- 4- Genel kural şudur ; zorunlu bağlama en fazla 1 dakikada biter. Fakat, eğer zorunlu bağlama ikinci devrenin son bölümünde uygulanırsa bu süre 30 saniyeye kadar düşebilir. Bu durum ; zorunlu bağlama 5.01 ve 5.29 arasında yapıldığında ortaya çıkacak ve bağlama bir dakikanın altına düşebilecektir. Aynı durum uzatmanın son dakikasında da olabilir.
- 5- İkinci devrenin veya uzatmanın son 30 saniyesi içinde verilen pasivitede (P) pozisyon seçimi için sorma geçerli olacaktır.

Zorunlu Bağlama İçin Kura

Birinci devrenin sonunda skor 0 – 0 olduğunda veya uzatmanın başında pasivitelere eşitlik varsa zorunlu bağlamayı ilk yapacak gürleşçi kura atışı ile belirlenir.

Bağlama Pozisyonu

Hakemler, bağlama yapılacağına karar verdiği zaman, orta hakem gürleşçilerden göğüs göğüselmelerini isteyecektir (bir kol rakibin kolunun altından, diğer kol rakibin kolunu dirsekle omuz arasından geçirecek ve bir elin diğerini rakibin arkasında tutacak şekilde). Hakem başlama pozisyonunun minder ortasında alınmasını ve gürleşçilerin dört ayağının da 1 m'lik merkez daire içerisinde olmasını istemelidir. Gürleşçilerin bacakları gergin olmalıdır.

Kura atışından sonra zorunlu bağlamanın uygulama metodunda 4 safha dikkate alınmalıdır;

1. **Safha** : Kurayı kaybeden gürleşçi merkez dairenin içerisinde kolları vücuttan hafifçe ayırık şekilde dik olarak durmalıdır,
2. **Safha** : Kurayı kazanan gürleşçi, kendi tercihinin göre rakibinin sağ veya sol kolunu kavrayarak bağlamayı yapmalıdır,
3. **Safha** : Kurayı kazanan gürleşçi elini bağladıktan sonra hakem diğer gürleşçiden de aynı şekilde bağlamasını isteyecek,

4. **Safha** : Her iki gürreşçide göğüs göğüse (omuz omuza deęil) gelecek şekilde doęru baęlama pozisyonunu aldıęında, hakem düdüęünü çalar ve iki gürreşçi de gürreşe bařlayabilir.

Dinamik Baęlama

- Eęer gürreşçilerden biri baęlamayı bozar ve biri de bir devamlılık ierisinde puanlı bir oyun uygularsa, puanlar geerli olacaktı, baęlamayı bozan gürreşçi cezalandırılmayacak ve gürreş devam edecektir.
- Bir veya iki gürreşçi baęlamayı bozduęu zaman, hakem maı hemen durdurmamalı ve ařıdaki prosedürü uygulamalıdır ;
 - Sayı hakemine hangi gürreşçinin baęlamayı bozduęunu iřaret eder,
 - Daha sonra baęlamayı bozan veya dięer gürreşçiye oyunlarını yapmak veya bir oyun denemek iin gerekli süreyi verir,
 - Baęlama bozulduktan sonra ma aktif deęil ise ve gürreşçilerden biri herhangi bir oyun yapamazsa hakem müsabakayı durdurur ve baęlamayı ilk bozana ihtar (O) rakibine 1 puan vererek pozisyon tercihini yaptırır.

Cezalar

- Eęer gürreşçilerden biri zorunlu baęlamayı reddederse, hakem sesli ve aık bir şekilde "attention blue " veya " attention red " diyerek uyarır. Yanlızca bir sölü uyarıdan sonra ceza önerilecektir;
 - İhtar (O)
 - Hatalı gürreşçinin rakibine 2 puan ve pozisyon tercihi
- Genel olarak zorunlu baęlama 1 dakikada biter. Bu süre ierisinde iki gürreşçi bir oyun yapmalarına raęmen baęlamayı bozmadan dururlarsa, kurayı kazanan gürreşçi ihtarla (O) cezalandırılacak ve rakibine 1 puan ve pozisyon tercih hakkı verilecektir.
- Eęer bir gürreşçi minderin dıřına basar ve hakem kimin önce minder dıřına bastıęını tesbit ederse o gürreşçiye ihtar (O) , rakibine 1 puan verecek ve pozisyon tercihi cezasını da direk olarak uygulayacaktır.
- Eęer iki gürreşçi baęlama pozisyonunda birlikte dıřarı ıkarlarsa ve hakem kimin önce dıřarı bastıęını belirleyemezse, minder ortasında yeni bir baęlama yapılacaktır. Bu kez baęlamayı ilk önce yapmayan gürreşçi önce baęlayacaktır.
- Eęer aynı durum ikinci kez tekrarlanırsa, görevli hakemler kimin hatalı olduęunu belirleyecek ve ihtar (O) , 1 puan ve pozisyon tercihi cezasını uygulayacaklardır.
- Zorunlu baęlama pozisyonunda, risk ile ilgili kural uygulanmaz ve altta kalan gürreşçi puan veya puanlar kaybeder ve müsabaka hakem tarafından durdurulmadan devam eder.

BÖLÜM IX

YASAKLAR VE NİZAMİ OLMAYAN OYUNLAR

MADDE 59. GENEL YASAKLAR

Gürreşçilerin řunları yapması yasaktır:

- Kulakları,saçları,tenasül organlarını çekmek,çimdik atmak,ısırmak el veya ayak parmaklarını bükmek v.b. genel olarak rakibe acı vermek amacıyla yapılan bütün oyun,hareketler ve rakibi müsabakadan çekilmeye mecbur eden acı veren bütün hareketler,

- Ayakla veya kafayla vurmak,boğazlamak,itmek,rakibin hayatını tehlikeye atacak oyunları yapmak,eklem yerlerini çıkarmak,rakibin üzerinde yürümek,yüzünü mindere sürmek,gözleri ile ağız arasındaki bölgeden tutmak,

- Rakibin mide ve karnına dirsek veya diziyle vurmak,acı vermek için bir organını bükmek,burmak,rakibin mayosundan tutmak,

- Brandayı tutarak mindere yapışmak,

- Müsabaka esnasında konuşmak,

- Rakibin ayak tabanını tutmak (sadece ayak ve ökçenin üst bölümünden tutulması serbesttir).

- Maç sonucu ile ilgili olarak aralarında anlaşmak

MADDE 60. OYUNDAN KAÇMA

Defansif güreşçinin açık olarak,rakibinin oyununu yapmasını engellemek için onunla teması reddettiği bütün durumlar oyundan kaçma olarak nitelenir.

Bu durumlar ayakta ve yer pozisyonunda oluşabilir. Keza bu husus minderin ortasında olabildiği gibi pasivite bölgesinde de ortaya çıkabilir

Oyundan kaçma,minderden kaçma gibi cezalandırılır. Yani:

- Kaçana bir ihtar (O)

- Rakibine 1 puan

- Aktif güreşçiye güreşe,yerde veya ayakta başlama hakkı.

Greko-Romen Güreşte Yer Güreşi

Bir güreşçi yere yatırıldığında veya rakibi tarafından bir oyunla yere indirildikten sonra altta iken rakibinin bir oyun yapmak için kendisini tutmasını engellemek amacıyla ileri doğru sıçrayarak rakibinin kendisini faullü bir şekilde tutmasına (kaçan güreşçinin kalçalarından tutmak) sebep olabilir.

Hakem, alttaki güreşçi tarafından yapılan ve oyundan kaçma olan bu duruma izin vermemelidir. Bu durumda hakem, faulle ilgili açık olan prosedürü uygulamalıdır;

- Birincisinde hakem, rakibine yakalanmamak için öne doğru sıçrayan güreşçiyi yüksek sesle uyarır “ **attention, no jump** “.

- İkinci kez tekrarında hakem, oyundan kaçan güreşçiye bir ihtar (O) ve rakibine 1 puan önerir, sayı hakemi veya minder amiri ile mutabakat sağladıktan sonra maçı durdurur, güreşçileri ayağa kaldırarak cezayı uygular ve güreşi tekrar başlatmak için atak güreşçiye pozisyon tercihinin yer veya ayak pozisyonu mu olduğunu sorar.

- Bu metod öne doğru sıçrayarak oyundan kaçan güreşçinin cezalandırılması için geçerlidir. Fakat oyuna engel olmak için yanlara hareket etmek serbesttir ve cezalandırılmamalıdır.

- Alttaki güreşçinin bir oyunu engellemek amacı ile bacaklarını bükme veya kaldırma veya ikisini beraber yapma hakkı yoktur.

Eğer alttaki güreşçi savunma yaparken ayaklarını kullanırsa, kendisi bir ihtar (O), rakibi (oyununu yapamazsa) iki puan alacaktır (oyununu yaparsa ; oyun puanı - ihtar (O) – 1 puan).

Serbest ve Greko-Romen Güreşte Ayak Güreşi

Serbest ve Greko-Romen güreşte güreşçi kontağı reddeder veya kontak yapıyormuş gibi numara yaptığında şike yapıyormuş veya güreşin ruhuna aykırı davranıyormuş gibi cezalandırılmalıdır.

Hakem ilk seferinde hatalı güreşçiyi “ **red contact** “ veya “ **blue contact** “ şeklinde sözlü olarak uymalıdır. Eğer güreşçi hala kontağı reddediyorsa, hakem hatalı güreşçiyi oyundan kaçmadan dolayı bir ihtar (O), rakibine 1 puan ve pozisyon tercihi ile cezalandırılmalıdır.

MADDE 61. MİNDERDEN KAÇMA

Bir güreşçi ayakta veya yerde minderden kaçarsa, bu hatasına karşılık kendisine derhal bir ihtar verilecektir. Müteakiben atak güreşçiye de puan verilecektir.

Minderden kaçma : 1 puan + rakibe bir ihtar (O) ve pozisyon tercihi.

Tehlikeli durumda minderden kaçma: 2 puan + rakibe bir ihtar (O) verilir ve pozisyon tercihi.

Minderden kaçma durumunda verilen tüm puanlar teknik puan olarak addedilir.

MADDE 62. NİZAMİ OLMAYAN OYUNLAR

Aşağıda belirtilen oyunlar ve hareketler nizami değildir ve kesinlikle yasaktır;

- Boğazı sıkmak,
- Kolları 90 dereceden fazla geriye bükme,
- Ön kola kilit uygulamak,
- İki elle rakibin başını veya boğazını tutmak, keza her pozisyonda boğmak,
- İki elle Nelson (çift kle) uygularken üçüncü teması yapmak, (çift kle "Nelson", ayaklarla rakibin vücudunun herhangi bir bölümüne yüklenerek yapılmadığı taktirde geçerlidir).
- Rakibin kollarını onun sırtına getirerek aynı zamanda kolunu 90 dereceden geniş açı pozisyonunda tutarak baskı yapmak,
- Rakibin omurgasını gererek oyun yapmak,
- Hangi yöne olursa olsun kravat oyunu uygulamak,
- Kafaya yapılacak oyunlara sadece kolla beraber tutularak yapıldığında izin verilir.
- Ayakta iken rakibini arkadan yakalayarak baş aşağı gelecek şekilde dikine tutmak. Rakibi yana doğru yere indirmek mümkündür, yukarıdan aşağıya diklemesine pike şeklinde kesinlikle yere indirilmez.
- Oyun yaparken rakibin başı ve boynu sadece bir elle tutabilir.
- Rakip köprüdeyken onu yerden kesmek ve mindere vurmaktır, köprüyü bozmak için aşağıya ve yanlara (yere doğru) yüklenmek gerektir.
- Baş istikametinde iterek köprüyü bozmaya çalışmak kesinlikle yasaktır.
- Genel olarak atak olan güreşçi oyun yaparken gayri nizami bir davranışta bulunursa, söz konusu hareketler tamamen iptal edilecek ve ikazla cezalandırılacaktır. Atak güreşçi faüllü hareketini tekrar yaparsa kendisine ihtar (O), rakibine 1 puan verilecek ve rakibine pozisyon tercihi sorulacaktır.
- Eğer defans yapan bir güreşçi nizami olmayan bir hareketle rakibinin oyununun gelişmesine mani olursa kendisine ihtar (O), rakibine de 2 puan verilecek ve pozisyon tercihi sorulacaktır.

Kural ihlali yapan güreşçilere karşı hakemin görevleri şunlardır:

Eğer güreşçi oyunu yapabilirse;

- İhlali önlemek,
- Hareket tehlikeli ise oyunu durdurmak,
- İhtar teklif etmek,
- Bir puan ve oyunun hakkı olan puanı vermek
- Maçı durdurmak
- Pozisyon tercihini sormak

Eğer güreşçi oyununu yapamamış ise ;

- Maçı durdurmak
- İhtar teklif etmek
- Rakibine 2 puan vermek
- Pozisyon tercihini sormak

MADDE 63. MİNİKLER VE YILDIZLAR İÇİN YASAKLANMIŞ OYUNLAR

Genç güreşçilerin sağlığını korumak için aşağıda belirtilen oyunlar illegal addedilir ve minikler ve yıldızlar için yasaktır.

- Çift kleyi (Nelson) öne ve yana uygulamak,
- Serbest güreşte rakibin ayağına ayak takarak başa çift kolla oyun uygulama.

MADDE 64. ÖZEL YASAKLAR

a) Greko-Romen güreşte,rakibini kalçalarının altından tutmak ve bacaklarla sıkmak yasaktır. Keza rakibin vücudunun bir bölümü üzerinde itme , sıkma veya bacak yardımıyla kaldırma maksadıyla bacaklarla yapılan temas kesinlikle yasaktır.

b) Greko-Romen güreşte,rakibi yere indirişlerde,serbest güreşin aksine rakiple beraber yere inilmesi ve oyunun geçerli olması için kontağın korunması gerekir.

- c) Serbest güreşte,baş,boyun,vücut üzerine ayaklarla makas yapmak yasaktır.

MADDE 65. MÜCADELEYİ ETKİLEYEN HUSUSLAR

- Eğer bir güreşçi nizami olmayan bir oyunu yaparken dezavantajlı duruma düşerse,müsabaka hareket sonuçlanıncaya kadar durdurulmadan devam ettirilmelidir. Sonra hakem maçı durduracak gerekli puanları verecek, hatalı güreşçiye bir ihtar (O) ve rakibine yerde mi ayakta mı başlamayı tercih ettiğini soracaktır.

- Eğer oyun nizami başlar,sonradan gayri nizami hale gelirse, oyunun kaide ihlalinin başladığı ana kadar olan bölümü değerlendirilir, sonra maç durdurulur ve hatalı güreşçi uyarıldıktan sonra güreş ortada ayakta başlatılır. Eğer aynı güreşçi tekrar faullü bir şekilde bir oyun uygularsa, hakem maçı durduracak, hatalı güreşçiye bir ihtar (O) , rakibine 1 puan verecek ve pozisyon tercihini soracaktır.

- Müsabaka içinde bilerek kafa vurma veya kasıtlı sertlik yapma durumlarında hatalı güreşçi hemen hakem heyetinin müşterek kararı ile müsabakadan veya jüri kararıyla şampiyonadan diskalifiye edilebilir ve “centilmenliğe aykırı hareketlerden dolayı elendi” uyarısı ile son sıraya yazılır.

BÖLÜM X

İTİRAZ (PROTESTO)

MADDE 66. İTİRAZ

Maç sonunda yapılacak itiraz (protesto) değerlendirilmez. Sonuç sadece minderde belirlenir. Eğer FILA başkanı veya Hakem Komitesi minder amiri veya kontrolörün hata yaptığı kanaatine varırlarsa, maç kasetini inceleyebilirler ve FILA büro üyelerinin ortak kararı ile Uluslararası Hakem kuralları gereğince hatalı olan hakemleri cezalandırırlar.

Hiçbir durumda müsabakanın sonucu değiştirilmez.

BÖLÜM XI

BAYANLAR GÜREŞİNE ÖZGÜ ULUSLARARASI KURALLAR

MADDE 67. YAŞ KATEGORİLERİ VE AĞIRLIK KATEGORİLERİ

Bayanlar için yaş kategorileri ;

Minikler : 14 - 15 yaş (13 yaş doktor raporu ve aile muvakatı ile)

Yıldızlar : 16 - 17 yaş (15 yaş doktor raporu ve aile muvakatı ile)

Gençler : 18 - 20 yaş (17 yaş doktor raporu ve aile muvakatı ile)

Büyükler : 20 yaş ve yukarısı

17 yaşında yıldızlar kategorisinde güreşen bir güreşçi doktor raporu ve aile muvafakatı ile büyükler kategorisinde güreşebilir.

Ağırlık kategorileri aşağıdadır:

<u>Minikler</u>	<u>Yıldızlar</u>	<u>Gençler</u>	<u>Büyükler</u>
28 - 30 Kg	36 - 38 Kg	40 - 43 Kg	41 - 46 Kg.
32 “	40 “	46 “	51 “
34 “	43 “	50 “	56 “
37 “	46 “	54 “	62 “
40 “	49 “	58 “	68 “
44 “	52 “	63 “	68 – 75 “
48 “	56 “	68 “	
52 “	60 “	68 – 75 “	
57 “	65 “		
57 - 62 “	67 – 70 “		

MADDE 68. KIYAFET

Güreşçiler müsabakalarda 8. maddede tarif edildiği gibi giyinmelidirler.

- Metal ihtiva etmeyen sütyen takılması yasaklanmıştır.

- Küpe,künye,bilezik,yüzük gibi metal veya sert maddelerin takılması ve erkek güreşçilerde olduğu gibi mayo altına tişört giyilmesi yasaktır.

- Bayanlarda bütün yaş kategorilerinde FILA tarafından onaylanmış kulaklık takılması zorunludur.

MADDE 69. TARTI

Preşip : Katılımcılar 22 inci maddede bahsedilen kurallar doğrultusunda tartılırlar.

MADDE 70. MÜSABAKA SÜRESİ

Minikler ve yıldızlar : 2 şer dakikalık 2 devre

Gençler ve büyükler : 3 er dakikalık 2 devre

- İki devre arasında 30 sn. dinlenme molası verilecektir.

- Bütün kategorilerde, uzatma süresi güreşin bir devrelik süresinden uzun olamaz ve normal sürenin sonunda hemen başlar.

).