

YAĞLI GÜREŞTE OYUNLAR

Yağlı güreşlerde birçok oyun bulunmaktadır. Bu oyunlardan bazılarının yapımı ise yasaklanmıştır. Birçok pehlivanın kendine has oyunu vardır. Yağlı güreşlerdeki oyunlar yapıpış şekli ve maksadına göre ikiye ayrılır.

1-YERDE OYUNLAR: Yerde yapılan oyunlar da iki bölümde görmekteyiz. Güreşi kazanmak için yapılan oyunlar ve rakibine yenilmek için müdafaa olarak yapılan oyunlar.

AVGÜREŞİ KAZANMAK İÇİN YAPILAN OYUNLAR: Çift sarma, tek sarma, sarma, iç kazık, dış kazık, çoban bağı, paça kasnak, ters kepe, oturak kundesı, diz kundesı, sak kundesı, ters sarma iç kazın ters paça dış kazıkta gerdenlama paça kasnak.

BİYENİLMEMEK İÇİN YAPILAN OYUNLAR: Sarmada dolu paça kasnak, sarmadan dönme, yan kılıç, şakta bilek kapma şakta bilek kapı kol bastı, yerde kol bastıya karşılık sarmayı bozmak.

ELENSE: İşte bütün dünya pehlivanlarını titreten elense. Mesela sizin sağ kolunuz çok gergindir. Bu kol hasmınızın boynunun köküne dayanır. Başparmağınız gırtlığa üzerinde, dört parmağınız da ensesindedir. Sol kolunuz sarık durur veya sallanır. Aynı hal hasmınızda da vardır. Bizim yağlı güreşlerde elense ölümdür. Bütün büyük pehlivanlarımız müthiş elense çekerlerdi. O kadar ki hasım ya yüzüstü kapaklanır, yahut o hızla birkaç adım yürüyerek yere yuvarlanırdı.

TİRPAN: İç trpan ve dış trpan diye ikiye ayrılır. İster sağ veya ister sol ayağınızın iç tarafı ile hasmınızın baldırına veya ayağının bileğine yapacağınız çarpma onu devirmese bile sendeletr. Bazı pehlivanlar vardır ki elense çökerken trpanı da beraber vururlar. Bu takdirde elensenin sarışığı pehlivan trpanla yere vurulmuş olur. Korkulu bir oyundur. Hiç gaflete gelmez.

KUNDE: Hasmınız altınızda. Elinizin birini önden, diğerini arkadan geçirip kılırsınız. Buna künde derler. Kündenin birkaç türüsü vardır.

OTURARAK KUNDE, YANI YER KUNDESİ: Hasmınıza sarmayı taktınız, bir elinizi hasmınızın kasığı önüne getirir, diğer elinizi de arkadan bacaklar arasından geçirerek kiltledikten sonra sarmayı çözersiniz. Beline de yüklenir ve kendinize doğru çevirirsiniz. Bu kündeyle bozmak içinde, siz kündelemek için sarmayı çözdüğünüz zaman hasmınız sarmadan kurtulmuş olan kalçası üzerine döner.

AK KUNDE: Bir elinizi hasmınızın arkadan bacakları arasından sokar, ön taraftan kasnağı yakalarsınız. Bir eliniz ile de hasımın ya ensesine basarak havalandırır veyahüt dış kasnaktan yakalayarak çevirirsiniz.

BEL KUNDESİ: Hem yerde hem ayakta olur. Yerde oturur vaziyettesiniz. Hasmınız önünüzdedir. Onun kollar altından kollarınızı sokar, göbeğinde kilitler ve sonra da yüklenirsiniz. Bu sırada belinden aşağısını da kaldırarak sırtını yere getirirsiniz.

KEMANE SARMA: Hasmınızı yerden biraz kaldırır, sağa veya sola eğerken eğdiğiniz taraftaki ayağınızda da sarmayı takarsınız.

KEMANE DİŞ KAZIK: Böyle kemaneye düştüğünüz zaman kemaneyle sökmek ve sağ veya sol kolunuzu da dış kasnağa takmaktır.

BOYUNDURUK: Hasımın başını kolların altında aldıktan sonra yine o kolu boynuna dolamaktır. Baş çok sıkıldığı için hasmınızın durumu kötüleşir, en çok kullandığı zaman paçalara daldığı halde.

KAZIK: Ellerizden birini hasmınızın kışpetinin içine sokmak demektir. El

arkadan girense dış kazık, ön taraftan girense iç kazık adını alır. Ayakta da yerde de kazık atılır. Kazığı atmasını bilmek lazımdır. Yoksa kol kırılabilir. Bihassa hasma beliden atılan kazıklar çok tesirli olur. Kazık insanın iç organlarını talik ettiği için etkilidir. Kazığı Karabekir, Silivili İzzettin atdığı kazıklar daima hasımlarını pes ettirmiştir.

AYAKTA İÇ KAZIK VE PAÇA: Hasmınızla karşı karşıyasınız. Eliniz ensesindedir. Bir elinizi de kasnağa atar, kendinize doğru çekersiniz. İşte o sırada kasnakta eliniz biraz daha içeri girer ve birden ensedeki elinizi paçaya indirerek yakalarsınız. Bunun adı iç kazıkla paçadır. Tabii hasmınız yere serilmiş durumdadır.

AYAKTA DİŞ KAZIK: Hasmınıza arkadan sarılırsınız. Hangi eliniz müsaitse kasnakta içeri sokar öteki elinizle de paçaya yapışarsınız. Buna da dış kazık denir.

ÇAPRAZ: Ayakta hasmınızla karşı karşıyasınız. Vaziyet müsaittir. Hemen ellerinizi onun koltuk altlarından sokup arkasından kılırsınız. Göğüs çaprazı budur. Buna çift çapraz da derler. Eğer bir kol ile sarılmışsanız bu da tep çaprazdır. Bu vaziyet olunca olanca kuvvetinizle hasmınızı geriye doğru sürersiniz. Buna çaprazda sürmek derler. Böyle sürenken eğer ayaklarınızın da birisiyle hasımın ayağına basar veya onun topuklarından birini arkasına takarsanız ona çengellemek derler.

DALMA: Hasmınızla karşı karşıyasınız. Bu sırada hasmınız birden sizin ayaklarınıza doğru eğilir. Ya paçayı kaper ya topuğu. Bazen bunlardan yalnız birisi kapılırsa tek paça tek topuk; eğer ikisi birden kapılırsa çift paça çift topuk adını alır. Dalmanın karşılığı üç tane, birisi boyunduruktur. Boyundurukta ya yükseltir, yahut üzerine yatarak bastırırsınız. İkinci ise ellerle dalanın başına basarak geri sıçramaktır. Üçüncüsü de, sanki çaprazla girecekmisiniz gibi ellerinizi koltuklarının altına sokup geriye doğru itmektir.

KÖSTEK: Yerde güreşiyorsunuz. İki elinizle hasımın bir veya iki ayağını birden sımsıkı yakalamaya köstek derler. Bu ayakta da olabilir. Birden kendinizi diz üstü atar, hasmınızın ayağına sarılırsınız. Bu oyuna da dalarak köstek vurma adı verilir.

SARMA: Ayağınız altındaki hasmınızın ayağının iç tarafına sokup dolamaktır. Sarma takılan taraftaki kola dayanır, öteki el ile de sarma takılan bacağın paçasından yakalarsınız. Sarmadan kurtuluş zordur. Yalnız yağlı güreşte değil, alafangada da, serbest güreşte de en mühim rolü oynayan oyun sarmadır. Pehlivanı altınıza aldığınız zaman onu kazıklayıp kıpırdatmayacak olan oyun yalnız sarmadır.

Sarmanın iki türüsü vardır. Bir ayakta sararsınız tek sarma, iki ayakla sararsanız çift sarma olur. Bundan muafak olmayacağınız, hasmınızı kaçıracğınıza aklınız erdi mi hemen yine sarmaya geçebilirsiniz. Güneşin esas muafakıyetin en büyük amiri sarmadır.

SARMAYI SÖKMEK: Sarmanın birçok türleri vardır. Fakat işi karıştırmamak için hemen belirteyim ki sarmanın güreşte bu kadar önemli rolü varken ondan kurtulmanın çaresi vardır. Buna sarmayı sökmek denir. Sarmayı vurdunuz, sarmayı vurdunuz taraftaki kolunuzu dayanan hasmınız, sarmayı taktığınız bacağınızın paçasından sarmayı söker. Sarmayı söktükten sonra ne yapar işte o belli olmaz. Gelmeye bağı bir işir.

SARMADAN KALKMAK: Sarmaya alındık, sökemedik, hasmınız olanca kuvvetiyle bizi eziyor. Zaten sarmadan maksat olduğu yere mihlakmak beraber kapılma göre alacağı oyunu da kararlaştırmaktır. Sarmaya aldığınız hasmınıza tek veya çift kurtkapanını vurursunuz. Olanca kuvvetinizle üzerine

abandığınız için nefes almıyız, ilahını kesersiniz. Sarmayı sökmek için biraz yana yatar, bir yan kazık vurabilirsiniz. Altta olduğunuzu farzedin. Birde sarma vurulmuştur. Sarmayı takanı ayağını kendi sağ kolunuzla dış taraftan sararak yakalayırsınız, sol kolunuzla kavrayınız. Bu işi yapınca sizde hasmınızı samış olursunuz. Yalnız kuvvet almanız gerekir. Bunun içinde dizinizi yere dayamış iseniz ayağa kalkarsınız.

SARMADAN KALKARKEN KALKANI BOZMAK: Sarmaya aldığınız hasmınız sarmanızdan kurtuluyor, sizde sırtındasınız. Mutlaka elinizin biri boşdur. O el ile paçasından yakalarsınız. Sarmadan kalkış da bozulur. Herhangi bir şekilde hasmınız sarmadan kurtulup ayağa kalktığı zaman bir elinizle hasmınızın paçasından kapmak onun ayağa kalkmasına mani olmaktadır.

CEZAYIR SARMASI: Türk sarması olduğu gibi Cezayir sarması da vardır. Bu sarma tam kalça üzerinden vurulan sarmadır. Bu oyunda hasmınızın ayağından fazla kalçasından bağlanmış olursunuz. Bundan kurtulmak için üzerinden, adeta bir kılıçla alarak önünüzü düşürmek lazımdır.

SARMADAN ÇEVİRMEK: Sarma takılınca kapana veya kazığa geçmek mümkün değildir. Hemen bir gücü bükme yapmak lazımdır. Onun da kolayı vardır. Hasmınızın üzerine çullandınız. Yere kapanıp kuvvet almanız diye sizin yükleneceniz tarafın karşıdaki eli içerden tutar, o istikamette yüklenerek çevirirsiniz.

YASLANIP KOL İLE ÇEVİRMEK: Sarmanın göyle bir oyunu daha vardır; bu da sarmada yaslanıp kol ile çevirmektir. Hasmınızı altınıza aldınız. Mesela sol taraftan sarmayı vurdunuz. Sol kolunuzu hasımın sol kolu altından sokarak ensesinde sağ elinizle birleştirerek kilitler öteki tarafa doğru çevirirsiniz. Bunun bir de göylesi vardır. Hasmınıza sarmayı vurdunuz zaman elinizin biri ile hasımın ayağından tutar ve kaldırırsınız. Ancak bu oyun faydalı bir oyun değildir.

KATIR YULARI BOYUNDURUK: Hasmınıza boyunduruğu vurduktan sonra iki elinizi birden hasmınızın gırtlığına dolamaktır. Nadiren yapılan bir oyundur. Fakat boyunduruğun çok etkili bir oyun olduğunu unutmamak gerekir. Hasmınıza her yerde, ayakta da boyunduruk vurabilirsiniz. Boyunduruğa aldığınız hasmınızın aynı zamanda üstüne de yüklenirsiniz. Sonra da önünüze doğru çeki çeki çökerirsiniz. Buna da boyundurukla bastırma denir.

TILKI KUYRUGU: Siz üstesiniz. Sarmayı da bozarak kündeğe geçeceksiniz. Altta ellerinden birini ters kıvrarak sizin ya da çenenizden yakalar yahut omuzunuzdan ve sonra yere doğru çeker. Amaç sizin kündenizi bozmaktır.

KEPÇE: Elinizi hasmınızın arkasından bacakları arasına sokmaya denir.

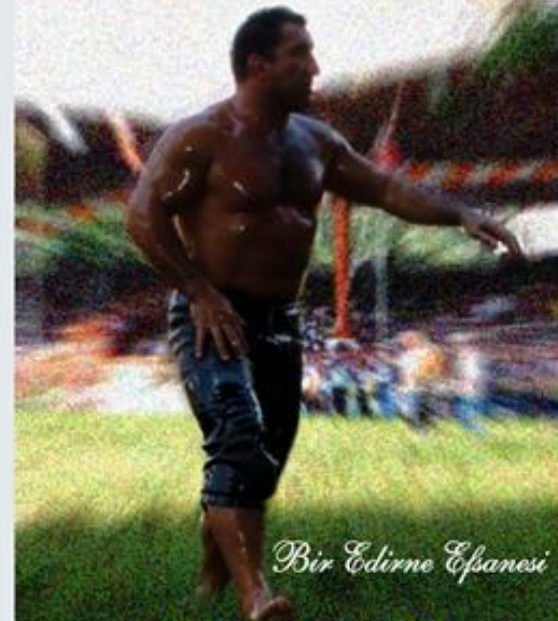
KÖPEK KUYRUGU: Sarmadan kurtulurken yapılır. Sarmayı taktığınız hasmınız, altınıza dönerken, onun döndüğü taraftaki elinizle hasımın altından, çenesinden veya gırtlığından karşılar ve yenebilirsiniz.

KAZ KANADI: Esas olarak kaz kanadının iki şekli vardır. Tehlikeli bir oyundur. Kolun kırılması mümkündür. Hasmınızın başını sağ veya sol kollarınızla altına alır ellerinizi de onun koltuk altlarından geçirir ve sırtında birleştirerek kılırsınız. Buna ön kaz kanadı derler. Bir de hasmınızın arkadan veya yan taraftan sarmışsınız. Yine ellerinizi onun koltuk altları altından geçirerek ensesinden kılırsınız. Buna arka kaz kanadı derler.

GİCİRİ BÜKME: Oyunlar içinde sık sık adı geçen bir deyim olmakla beraber "gücü bükme" bir oyun ismi değildir. Pazu kuvveti ile ve rakibe olan üstünlükle kabul ettirilen her harekete bu isim verilebilir.



EDİRNE BELEDİYE BAŞKANLIĞI



Bir Edirne Efsanesi

**644. TARİHİ KIRKPINAR
YAĞLI GÜREŞLERİ ve
KÜLTÜR ETKİNLİKLERİ HAFTASI**

20-26 HAZİRAN 2005

KIRKPINAR GÜREŞLERİ'NİN TARİHÇESİ

Orhan Gazî'nin Rumeli'yi ele geçirmek için düzenlediği seferler sırasında, kardeşi Süleyman Paşa 40 askerle Bizanslılar'a ait Domuzhisar'ın üzerine yürür. Baskınla burasını ele geçirirler. Öteki hisarların da ele geçirilmesinden sonra, 40 kişilik öncü birlik geri dönerler ve şimdi Yunanistan'ın topraklarında kalan Samona'da mola verirler. 40 cengaver burada



güreşe tutuşurlar. Saatlerce süren güreşlerde, adlarının Ali ile Selim olduğu rivayet edilen iki kardeşin bir türlü yenilemedikleri görülür. Daha sonra bir Hidrellez gününde, Edirne yakınlarındaki Ahıköy çayırında aynı çift yeniden güreşe tutuşurlar. Bütün bir gün güreşmelerine rağmen yine yenilemeyen kardeş pehlivanlar, gece boyunca da mum ve fener ışığında mücadelelerini sür-

dürmeye devam ederler. Ancak solukları kesilerek oldukları yerde can verirler.

Arkadaşları onları aynı yerdeki bir incir ağacının altına gömerek oradan ayrılırlar. Yıllar sonra ise aynı yere gittiklerinde iki pehlivanın mezarlarının bulunduğu yerde gür bir pınar görürler. Bundan sonra halk orada yatanların anısına o yöreye, "KIRKPINAR" adını verirler. Yunanistan'ın Samona köyünün merası içindeki alan asıl KIRKPINAR çayırındır. Balkan Savaşı ve Birinci Dünya Savaşı sonunda Kırkpınar Güreşleri Edirne ile Mustafapaşa yolu arasındaki "Virantekke" denilen yerde düzenlenmiştir. Cumhuriyet'ten sonra 1924 yılında ise güreşler Edirne'nin Sarayıcı mevkinde yapılmaya başlanmıştır.

Kırkpınar Güreşleri 1928 yılına kadar ağaları tarafından düzenlenmiştir. Güreşlerdeki ödülleri ve misafirlerin ağırlandığını hep ağalar karşılamıştır. Ancak 1928 yılında ülkede meydana gelen ekonomik sıkıntılar nedeniyle ağalığa talip çıkmayınca, güreşlerin organize ve gelenleri ağırlama işi Kızılay ve Çocuk Esirgeme Kurumu tarafından üstlenilmiştir. 1946 yılında ise Tarihî Kırkpınar Güreşleri Edirne Belediyesi'nce düzenlenmeye başlanmıştır. Bu yıl da zamanın Belediye Başkanı Tahsin ŞİPKA Kırkpınar Güreşleri'ni Belediye hizmetleri arasına almıştır.



KIRKPINAR GÜREŞLERİ'NİN "OLMAZSA OLMAZ" LARI

KISPET



Kispet pehlivan için çok önemli olan bir unsurdur. Kispet sözü Kisveden gelir. Bazı yerlerde "kısbet" derlerse de bizde kispet olarak bilinir. Kispet dikmek aynı bir iştir ve pek öyle sanıldığı gibi saraç işi değildir. Kispet dikmenin bir çok inceliği vardır. Kispetin beli düz ve kıvrımlıdır. Kenarın iç tarafına uçkur vazifesini görsün diye kalınca bir ip parçası geçirilmiştir. Bu ip bir uçkur gibi kispetin beli açar ve kapar. "Kasnak" diye buraya derler. Bazı yerlerde "peşkavaz" diye anılır. Güreşte hasmın eli bu kasnağı kolaylıkla tutmasını diye bazı kispetlerde kasnağı beş, altı kat deriden yapılmıştır. Bu deri hem sert hem esneldir. Kispetin arka tarafı pehlivanın oturması için geniş yapılır fakat uyruk ve paçalar dardır. Ancak pehlivanın bacağı girip çıkar. Paçalar sayvanlıdır. Bu paçalar baldırın üstünden ipe bağlanır. Paçalar, hasmın eli veya parmağı içeri girmesin diye güzelce sıkılır. Paça iç taraftan keçebent denilen keçe parçası veya bez ile sarılır. Paçanın adı da şirazedir.

Kispetler "zembil" adı verilen sazdan yapılmış bir torbada taşınırlar. Bu

Zembil'in en büyük özelliği pehlivanın kispetine bulaşan yağı dışarı vermesidir. Usta pehlivanlar gelecekte başarılı olacaklarına inandıkları çıkarlarına zembillerini taşıtırılar, bu bir gelenektir. Ayrıca güreşi bırakan pehlivan zembilini duvara asar.



YAĞLANMA



Güreş esnasında vücudun kavranması güç olsun diye pehlivanlar zeytinyağı ile yağlanmaktadır. Pehlivanlar yağ ve su ile doldurulmuş kazanların etrafında yağlanırlar. Pehlivanlar önce sağ elle sol omuza, göğse kol ve kispete yağ sürerler daha sonra sol elle aynı işlemi yaparlar. Pehlivanlar bu arada birbirlerinin sırtını yağlarlar. Güreş başladıktan sonra pehlivanlar çayırda dolaşan ibrikçilerden diledikleri zaman yağ ve su alabilirler.

Davul güreşin en önemli öğelerinden olan davul ve zurna Kırkpınar'a has bir melodi bulunmaktadır. Yağlı güreşlere çalacak olan müzisyenlerin güreş ezgilerini çok iyi bilmeleri, güreşin gidişatına göre müziğin ritmini ayarlamaları gerekir.



PEŞREV



Güreşin başlangıcı ve güreşe hazırlıktır. Ahenkli ve mevzulu bir biçimde güreşe ısınma hareketi olarak bilinen peşrev seyircilerin göz zevkini okşamasının yanında pehlivanın moralini yükseltir. Pehlivan peşrevle, kaslarını, nefesini, kalbini ve beynini başlayacak olan güreşe hazırlar. Güreşmek üzere çayırda çıkan pehlivanlar ahenkli bir şekilde ellerini ve kollarını sallayarak peşreve başlarlar. Peşrevde üç kez ileri üç kez de geri gidikten sonra yere sol diz ile çökülerek önce sağ el yere, dize, dudağa ve altına üç defa değdirilir. Bu merasim bittikten sonra sıçrayarak "Hadi bre" pehlivan diye nara atılır. Karşılıklı gidiş ve geliştikten sonra rakibin paçalarını yokları, sırtı sıvazlanır, ensele bağlanır, eller tutuşur ve böylece güreşe girilmiş olur.

Çayırda güreşecek olan pehlivanların adlarını, lakaplarını, oyunları seyircilere anlatan kişidir. Genellikle eski pehlivanlardan olan cazgırlar güreşecek pehlivanları bütün özellikleriyle halka anlatır ve dualarla pehlivanları meydana sürer. Bu merasimden sonra pehlivanlar da halka doğru yürüyerek güreş için hazırlığa başlarlar. Buna yağlı güreşte "çıkış" adı verilir. Cazgırın çeşitli duaları vardır. Pehlivanlar için olan dua şudur;



Pehlivan pehlivan
Alta gelersen apış
Üste çıkarsan yapış
Alta geldim diye üzülme
Üste çıktım diye sevinme
Vur sarmayı künedenden at
Gönder Muhammed'e
Salavat
Allah Allah illallah
Muhammedin Resul Allah
Alkışlarla diyelim Maşallah
Haydi Allah derman versin...

Yağlı güreşin ilk zamanlarında birkaç eski pehlivan, köy ağaları veya güreşlerden anlayan birkaç kişi kurallara aykırı iş yapılmasını diye güreş meydanının bir köşesine oturur güreşleri kontrol ederdi. Bu gün ise kuralları uygulayan hakem heyetleri oluşturulmuştur.



AĞA

Kırkpınar güreşlerinin en temel öğelerinden biri ağalık müessesesidir. Önceleri pehlivanları güreşe çağıran, yarışmaları düzenleyen, gelen konukları ağırlayan, yemek ve yatacak yerlerini temin eden, örf ve adetlere uygun olarak güreşlerin yapılmasını sağlayan, ödülleri veren Kırkpınar Ağasıymış. Ancak şimdi ağanın saydığımız bu faaliyetlerinden büyük bir bölümü Edirne Belediyesi'nce karşılanmaktadır.

BASPEHLİVAN

Kırkpınar'ın en büyük ödülünü alan ve başpehlivan güreşlerinde birinci olan güreşçidir. Bu ünvanı elde eden pehlivan 1 yıl için Türkiye'nin başpehlivani olur ve altın kemer ile ödüllendirilir. Üst üste üç yıl başpehlivanlığı kazanan güreşçi, altın kemerin de sahibi olur.

ALTIN KEMER



Kırkpınar başpehlivanına verilen, Kırkpınar'ın en büyük ödülüdür. Kırkpınar'da başpehlivan olan güreşçi 1 yıl süreyle altın kemerin sahibi olur. Ancak aralıksız üç yıl üst üste başpehlivan olan güreşçi altın kemerin sürekli sahibi olur. Altın kemer Edirne Belediyesi'nce özel olarak yaptırılmaktadır. Bu arada Kırkpınar Ağası da şehre gelişinde altın kemer takılarak karşılanmaktadır. Aralıksız Üç yıl üst üste Kırkpınar Ağası olan kişi de altın kemerin sürekli sahibi olur. Bu kemerin şimdiye kadar Alper Yazoğlu ve merhum Hüseyin Şahin sürekli sahibi olmuştur.

