Geliş Tarihi/Submission Date: 07.10.2024
Kabul Tarihi/Acceptance Date: 03.03. 2025
DOI Number: 10.12981/mahder.1562702
Motif Akademi Halkbilimi Dergisi, 2025, Cilt: 18, Sayı: 49, 14-31.

Araştırma Makalesi
Research Article

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE VE GELECEĞE TÜRK DÜNYASININ YİTİK KÜLTÜREL MİRASI ÇEVGEN / POLO

♦

THE LOST CULTURAL HERITAGE OF THE TURKIC WORLD FROM PAST TO PRESENT AND FUTURE CHOVKEN / POLO

Fatih KÖSE*

ÖZ: Kökeni MÖ 3. yüzyıla kadar takip edilebilen ve modern polonun atası olan çevgen oyunu Türkistan'da neşet ederek tüm Türk coğrafyalarına ve Doğu medeniyetinin neredeyse tamamına yayılmış geleneksel bir atlı oyundur. Çevgen adı verilen sopalar ile oyunun başlıca gereçlerinden olan topu belirli bir hedefe, kaleye ulaştırarak sayı kazanma esasına dayanan oyun, 19. yüzyılda İngilizler tarafından Hindistan'da öğrenilerek modern bir spor branşına dönüştürülmüş ve polo adı ile tüm dünyaya yayılmıştır. Geleneksel hâli 1980'li yıllara kadar Türkistan'daki Türk halkları ile Tacikler tarafından oynanan oyun Azerbaycan'da kesintiye uğramaksızın günümüze kadar ulaşmıştır. 2013 yılında SOKÜM listesine Azerbaycan adına tescil edilen oyun 2019 yılında Türkiye'de de yüzlerce yıl aradan sonra yeniden oynanmaya başlanmıştır. 2023 yılında Bakü'de düzenlenen *1. Dünya Çevgen Şampiyonası*'nın ardından 2024 yılında kurulan, merkezi Bakü'de bulunan ve hâli hazırda 53 ülke temsilcisinin iştirak ettiği *Uluslararası Çevgen Federasyonu* çatısı altında oyun, geleneksel özü muhafaza edilerek küresel bir spor branşı olma yolunda hızla ilerlemektedir. Bu çalışmada oyunun kökeni, yayılımı ve değişimi ile birlikte mevcut durumu ve geleceği incelenerek tahlil edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel Atlı Oyun, Geleneksel Atlı Spor, Çevgen, Çevgan, Somut Olmayan Kültürel Miras

ABSTRACT: *Origin which can be traced back to the 3rd century BC and is the ancestor of modern polo, is a traditional equestrian game that originated in Central Asia and spread to all Turkish geographies and almost all of the Eastern civilisation. The game, which is based on the principle of scoring points by reaching the ball, which is one of the main tools of the game, to a certain target, the goal, with sticks called as çevgen, was learned in India by the British in the 19th century, transformed into a modern sports branch and spread all over the world under the name of polo. The game, which was traditionally played by the Turkic peoples of Central Asia and Tajiks until the 1980s, has survived to the present day without interruption in Azerbaijan. In 2013, the game was registered in the SOKÜM list on behalf of Azerbaijan, and in 2019, the game started to be played again in Turkey after hundreds of years. Following the 1st World Chovken Championship held in Baku in 2023, the game is rapidly progressing towards becoming a global sports branch by preserving its traditional essence under the umbrella of the International Chovken Federation, which was established in 2024, headquartered in Baku and currently attended by 53 country representatives. In this study, the origin, spread and change of the game, as well as its current situation and future, are explored and analysed.*

Keywords: *Traditional Equistrian Game, Traditional Equistrian Sport, Chovken, Horse Polo, Intangible Cultural Heritage*

* Dr. Öğr. Üyesi- Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü/Sivas- fatih.kose87@hotmail.com (Orcid: 0000-0001-7493-7494)

This article was checked by Turnitin.

Giriş

Türklerin tarih sahnesinde edindikleri mühim yerde, kıtaları aşan cihanşümul devletler kurmalarında ve geniş coğrafyalara yayılarak büyük bir medeniyet tesis etmelerindeki en mühim etmenlerden biri de atçılıkları olmuştur. Türklerin hayatında atın rolü o denli büyüktür ki İslamiyet öncesi Türkistan coğrafyasında kurdukları medeniyet pek çok araştırmacı tarafından *Atlı Göçebe Bozkır Medeniyeti* olarak adlandırmıştır (Kafesoğlu, 2017: 206). At bu coğrafyada evcilleştirilmiş (Köse, 2023: 44-45), üzengi bu coğrafyada icat edilmiş (Maksud ve Muradaliyev, 2020: 289), kaburgalara sahip en eski eyer[1] ve binicilikle ilişkilendirilen, tarihin en eski pantolon numunesi yine bu coğrafyada bulunmuştur (Aksoy, 2015: 24-25). Söz konusu dönem ve coğrafyada, ordularının neredeyse tamamı süvarilerden oluşan Türkler, savaş kabiliyetlerini korumak ve geliştirmek için daha sonra birer spor dalına dönüşecek olan pek çok atlı oyun geliştirmiş ve bu oyunlar aracılığı ile talim etmişlerdir. Atlı okçuluk, atlı güreş, gökbörü ve çevgen bu oyunlar arasındadır.

At üstünde oynanan, topu eğri uçlu çomaklar vasıtası ile belirli bir hedefe, kaleye götürerek sayı kazanma esasına dayanan ve modern polonun kökeni olan çevgen oyunu, adını oyunun başlıca gereci olan eğri uçlu çomaktan almıştır. Oyunun adı *Dîvânu Lugâti't-Türk*'te "çögen" şeklindedir. "Ol manğa çögen egişdi (O, bana çevgen eğmekte yardım etti.)" (Kâşgarlı I, 2013: 186) ve "Ol çögen egtürdi. (O, çevgen eğdirdi.)" (Kâşgarlı I, 2013: 223) ifadelerinde, çögen kelimesinin oyunun başlıca gereci olan ve eğilerek imal edilen çomak için de kullanıldığı görülmektedir. "Bandal" kelimesi için verilen, "Ağaçtan, omuzbaşı şeklinde çıkarılan parça. Bunu çocuklar alırlar, yakarlar, geceleyin közünü birbirine vururlar, atarlar. Buna 'ot bandal' denir, çevgen oyununda oynanır." açıklamalarından, oyunun hususi olarak eğilmiş değnekten mamul çögen dışında eğri ve tokmaklı yapıya sahip doğal bir ağaç parçası ile de oynandığı anlaşılmaktadır. Kâşgarlı, oyunda kullanılan diğer gerecin "top" ve "topık" şekillerinde adlandırıldığını, top sözcüğünün topık kelimesinin kısaltması olduğunu ifade eder (II, 2013: 88; III, 2013: 119). *Dîvân'*da (Kâşgarlı II, 2013: 22) "Er topıknı adhrı bile tuldı (Adam, topu çatal değnekle vurdu.)" ifadesi için verilen "Bu bir Türk oyunudur; şöyle oynanır: Oynayanlardan birisi, oyunun kendi tarafından başlamasını istediği zaman, yukarıda anlatıldığı şekilde topa vurur. Bu işte kuvvetli vuran oyuna başlamış olur. Çelik çomak oyununun vurmasında dahi böyle denir." açıklamalarından, oyunun çatal değnekle de oynandığı ve en güçlü vuruşu yapan tarafından başlatıldığı anlaşılmaktadır. "Talas" kelimesi için verilen, "At yarışında, top oyununda meydanın sonuna çekilen ip." (Kâşgarlı I, 2013: 366) açıklaması ile "Tasal" kelimesinin karşılığı olarak verilen "Çevgen

[1] Pazırık kurganında bulunan ve kaltağının iki yanında, eyerin atın sırtına oturması için deriden yapılmış sert desteklere sahip olan eyer, en eski kaburgalı eyer numunesi olarak kabul edilebilir.

oyununda çizilmiş sınır. Bu kelime 'talas' kelimesinden çevrilmiştir." (Kâşgarlı I, 2013: 392) açıklamasından oyunun, sınırları belirlenerek ipler ve çizgilerle tanzim edilmiş hususi meydanlarda oynandığı anlaşılmaktadır. "Tanğuk" sözcüğünün karşılığı olarak verilen "Çevgen oyununda 'gerilen ipten' topu geçirebilen adama verilen ipek kumaş parçası." (Kâşgarlı III, 2013: 365) açıklamasında ise oyunun çeşitli varyasyonlarının olduğu ve galip gelene verilecek hediyenin hususi bir adlandırma ile belirlenecek şekilde gelenekselleştiği görülür. "Ol anınğ birle çögen urdı ümleşü (O, onunla şalvarını ortaya koyarak çevgen oynadı.)" (Kâşgarlı I, 2013: 242) ifadesinden, oyunun Türkler tarafından büyük bir iddia ile rekabete dayalı olarak oynandığı da anlaşılmaktadır.

Klasik Türk edebiyatının da etkisiyle, Türkiye Türkçesinde daha çok kullanıldığı görülen *çevgân* kelimesinin kökeninin Pehlevîce (Orta Farsça) olduğunu; çûbikân, çûygân, çûlgân, çavlagân (sopa, değnek) kelimelerinden geldiğini, Arapçaya savlecân, Türkçeye çöğen ve Grekçeye tsükanion şekillerinde girdiğini ileri süren araştırmacılarla birlikte (Halıcı, 1993: 294) kelimenin karşılığını *çevgen* olarak verip Türkçe çelmek, çevirmek, çelik (çelik-çomak oyunundaki gereç) çevik gibi kelimelerle ilişkili *çe-* fiil kökünden türemiş olabileceğini savunan araştırmacılar da mevcuttur (Çavuşoğlu, 2008: 161). *Ferheng-i Ziya*'da kelimenin eğri anlamına gelen Farsça *çevl* kökünden geldiği ifade edilmektedir (Şükün, 1984: 730-732). Ancak Çavuşoğlu (2008: 161), çevgân kelimesinin *çevl* sözcüğünden gelmiş olması durumunda Farsçada kökü bozulmaksızın *çevlegân* şeklinde kullanılmış olması gerektiğini ifade eder. Azerbaycan lehçesinde ise oyunun yaygın olarak *çövken* şeklinde adlandırıldığı görülür. Bu bilgiler ışığında oyunun adının Türkçe olduğu, Farsçaya *çevgân* şeklinde geçtiği, daha sonra kimi Türk lehçelerinde de Farsça ıstılahı ile kullanılarak yer edindiği iddia edilebilir.

Dîvânu Lugâti't-Türk'ün çağdaşı olan, Türk kültürünün bir diğer mühim eseri *Kutadgu Bilig*'de "çögen"e, bir elçinin hâkim olması gereken ilimler ve mahir olması gereken meziyetler bahsinde; tıp, geometri, astronomi, yabancı diller ve satrançla birlikte yer verilmektedir (Yusuf Has Hacip, 1999: 275). Bu durum çevgen oyununun 11. yüzyılda Türkler için ne derece mühim olduğunu göstermesinin yanı sıra söz konusu dönemde oyunun uluslararası geçerliliğe sahip bir spor diplomasisi unsuru olduğunu da gözler önüne serer. Nitekim Riordan ve Jones (1999) de, tarihin kayda geçen en mühim "polo" karşılaşmalarından birinin 821 yılında Tokyo'da oynandığını, söz konusu maçta Çinli büyükelçilerin Japon imparatoru tarafından seçilen oyunculara karşı mücadele ettiğini naklederler.

Çevgen Oyununun Kökeni ve Yayılımı

Oyunun kökenine ilişkin Türkistan ve Pers-İran menşei olmak üzere iki görüş hâkimdir. Kimi araştırmacılarca kayda geçen en eski çevgen oyununun MÖ 600 yılını işaret ettiği belirtilse de (Merlini, 2004: 43) söz konusu kaydın *Şehnâme*'de yer alan kurmaca bir destan parçası olduğu ve

tarih olarak kabul edilemeyeceği aşikârdır. Bahse konu kaydı ihtiva eden *Şehnâme* ile yukarıda bahsedilen *Dîvânu Lugâti't-Türk* ve *Kutadgu Bilig* arasında bir asırdan daha kısa bir zaman olduğu da göz önünde bulundurulmalıdır. Parkes (2005: 62), polo üzerine kaleme aldığı çalışmasında oyunun Türkistan'ın dağlı İran ve Türk halklarının oynadığı atlı göçebe oyunları ve sporlarından geliştiğini ifade eder. Laffaye (2009: 5)'ye göre polo, evvelce Türkistan'da göçebe kabileler tarafından oynanmıştır. Chehabi ve Guttman (2002: 384) da ilk Pers devleti olan Ahameniş İmparatorluğu dönemi ve coğrafyasında çevgenin bilinmediğini tespit ederek oyunun Türkistan'ın atlı göçebe halkları tarafından oynanan atlı oyunlardan gelişmiş olabileceğini ve muhtemelen Türkistan bozkırlarına yakın bir yerde, Horasan'da ortaya çıkan Part İmparatorluğu (MÖ 247-MS 224) tarafından yayıldığını ileri sürerler. Onlara göre (2002: 385), Sâsâni hanedanının kurucusu Erdeşîr'in (MS 180-242 hayatını anlatan *Karname-i Erdeşîr-i Babekan*'da yer alan ve çevgenin, Erdeşîr'in efendisi olan Part kralı Ardavan'ın (Artabanus) sarayında görüldüğüne ilişkin kayıt da bu hipotezi doğrular niteliktedir.

Türkistan'daki kökeni M.Ö 3. yüzyıla kadar takip edilebilen oyun, M.S 4. yüzyıldan itibaren Bizans'ta da oynanmaya başlamıştır. Yunanca *tyzkanion* şeklinde adlandırılan oyun için İmparator II. Theodosius (408-450) tarafından *tzykanisterion* adı ile anılan bir de stadyum inşa ettirilmiştir (Halıcı, 1993: 295). Oyunun Bizans'ta imparatorluk üyeleri ve soylular arasında çok popüler hâle geldiği, I. Basil'in (867-886) bu oyunu çok iyi şekilde oynadığı, oyunun Konstantinopolis'ten Doğu Roma İmparatorluğu'nun farklı bölgelerine de yayıldığı ve hatta Trabzon İmparatoru I. John'un, şehrin tzykanisterionunda bu oyunu oynarken ölümcül bir şekilde yaralandığı da nakledilmektedir (Chehabi ve Guttmann, 2002: 390). Fransız tarihçi Jean Jules Jusserand, Levant'a giderken Anadolu'dan (Asya Minör) geçen XII. yüzyıl Haçlıları hakkında şunları yazar:

> Düşmanları Nureddin ve Selahaddin, Bizanslı dostları kadar bu oyunu seviyorlardı. Haçlılar oyunu Fransa'ya götürdüler ancak burada yalnızca yaya olarak oynanan bir oyun olarak gelişti. Bir nesil sonra, 1204'te Konstantinopolis'i ele geçiren ve yağmalayan Fransız Haçlılar da bu oyunun hayranıydı. Fransa'ya döndüklerinde bu oyunu yine beraberlerinde getirdiler ancak polo Fransa'da kök salmadı (akt. Chehabi ve Guttmann, 2002: 390).

Yukarıda nakledilen bilgiler ışığında, çevgenin Batı'daki yayılımının uzunca bir süre Doğu Roma İmparatorluğu'nun sınırları ile kısıtlı kaldığı ancak Fransa'da ortaya çıkan ve yaya olarak oynanan bir oyunun da kökenini teşkil ettiği görülmektedir. Jusserand'a göre XII. yüzyılda ortaya çıkan bu oyunun, doğal olarak çomaklarla topa vurmak suretiyle topu bir kaleye eriştirmek esasına dayandığı ve bu hâli ile bahse konu oyunun golf ya da hokey benzeri bir oyun olduğu tahmin edilebilir. Her ne kadar golfün XV. yüzyılda İskoçya'da ortaya çıktığına dair genel bir kabul varsa da (URL-1) Jusserand'ın bahsettiği oyunun bundan üç yüzyıl daha eskiye dayandığı ve temelde aynı pratiklere sahip olduğu aşikârdır. Nitekim bazı araştırmacılar

tarafından da, çok daha geç bir tarihî döneme dayandırılsa da golfün kökeninin çevgen olduğu ileri sürülmektedir (Çavuşoğlu, 2008: 164).

Çevgen'in Batı'ya doğru yayılmasında durum böyle iken oyunun Doğu'da çok daha hızlı bir şekilde ve oldukça geniş bir coğrafyada benimsendiği görülür. Andrea ve Overfield (2011: 265), oyunun Tang Hanedanlığı döneminde (618-906) Türkistan'dan Çin'e geldiğini belirtir. Aktardıklarına göre Tang Çin'i; Türkistan'ın, özellikle de Fergana Vadisi'nin üstün atlarına karşı mutlak bir sevgi ve ilgiye sahiptiler ve bu atlara *cennet atları* diyorlardı. Brownell (1995: 35) de Çin'in, kuzeybatı ve Türkistan'ın atlı göçebe halklarının "polo" oyununu ödünç aldığını ve bu oyunun Tang Hanedanı döneminde oldukça popüler bir hâle gelerek zirveye ulaştığını iddia eder. Wilkins (2002: 85), Çinlilerin *Jiju* adını verdikleri bu oyunla Tang Hanedanlığı döneminde, Türklerle yapmış oldukları savaşlar sırasında karşılaştıklarını ve süvari birliklerini eğitmek için askerî eğitim programlarına da dâhil ettiklerini bildirir. Jiju yalnızca askerî talim olarak uygulanmakla kalmayıp henüz söz konusu hanedanlık döneminde iken Çin'de popüler bir oyun haline gelmiş, imparatorlar tarafından da oynanmış ve hatta kendisine ait meydanlara da sahip olmuştur. Arkeolojik bulgular, Chang'an saray bahçelerinde 831'de büyük bir polo sahasının inşa edildiğini göstermektedir. Tang imparatorlarından 10'unun polo oynadığı bilinmektedir ve bunlardan bazıları oyunda hüner göstermeyi devlet hizmetinde yükselmek için bir önkoşul yapmıştır (Chehabi ve Guttmann, 2002: 392-393). Shea (2023: 4-5)'nın belirttiğine göre, elitler arasında özel bir popülariteye sahip olan bu oyuna Tang imparatorları o kadar ilgi gösterip kapılmışlardı ki bu yüzden görevlerini dahi ihmal ediyorlardı. Jijunun eşeklerle oynanan bir varyantının da ortaya çıktığı, *juju* şeklinde adlandırılan bu oyunun, eşeklerin ata nispetle daha kolay yönlendirilebilmesinden dolayı özellikle kadınlar ve çocuklar tarafından oynandığı da tespit edilmiştir (Riordan ve Jones, 1999: 40). Tang Hanedanı'nın düşmesi ve daha az askerî odaklı olan Song Hanedanı'nın tahta çıkması ile birlikte, oyun oynanmaya devam etmiş olsa da özelde jijunun, genelde ise atçılığın Çin'de gerilediği görülür (Shea, 2023: 5).

7. yüzyılda Çin üzerinden Japonya'ya yayıldığı düşünülen oyun burada *dakyu* ve *mariuchi* olarak adlandırılmıştır (Tazegül, 2017: 2154). Chehabi ve Guttman (2002: 395-396) ise *Man'yo-shu* adlı bir şiir koleksiyonundaki referanslardan yola çıkarak *topa vur* anlamına gelen dakyunun 727 yılından itibaren Japonya'da saray soyluları tarafından oynandığını tespit ederek bundan sonraki 500 yıl boyunca da popüler olduğunu ancak dakyunun modern polonun mu yoksa *lacrosse*nin mi karşılığı olduğunun net olmadığını ifade ederler.

Çevgen oyununa, Çin kültüründen derinlemesine etkilenen Kore'de de rastlanır. Burada *kyuk koo* şeklinde adlandırılan oyun askerler tarafından atlara savaş talimi ettirmek için oynanmakta ve çeşitli törenlerle birlikte icra edilmekte idi (Chehabi ve Guttmann, 2002: 395). Her ne kadar oyunun Moğollar tarafından ülkeye götürülmüş olabileceği düşünülse de James T. C.

Liu'ya göre Moğol istilası (1231-1259) öncesi Kore tarihî kayıtlarında 51 kez bu oyundan bahsedilmektedir (Akt. Chehabi ve Guttmann, 2002: 395).

Oyun Türkistan'dan Çin, Japonya ve Kore'ye yayılırken bir yandan da İran üzerinden Arap Yarımadası ve Mısır'a doğru yayıldı. Arapların VII. yüzyılda Irak ve Suriye bölgelerini fethetmelerinin ardından Emevî ve Abbasî sultanları da, Sasanilerden devraldıkları oyunun saray erkânı tarafından himaye edilmesi geleneğini sürdürdüler. Arapçada *savlecân* ve *la'bü'l-kürre* olmak üzere iki biçimde adlandırılan oyunun II. Emevî halifesi I. Yezîd devrinde (680-683) Şam'da ve Harun Reşid devrinde (786-809) Bağdat'ta oynandığı, Harun Reşid'in oğlu Memûn tarafından sarayın yakınında oyun için hususi bir meydan yaptırıldığı bilinmektedir (Chehabi ve Guttmann, 2002: 391). Türkistan'dan halifenin hassa ordusuna alınan Türkî memlukler için inşa edilerek 836-892 yılları arasında Abbasilere başkentlik yapan Samarra'da da günümüze kadar ulaşan bir oyun meydanı inşa edilmişti (URL-2). Oyun Arap coğrafyasında giderek yaygınlaşıp farklı hanedanlar tarafından da oynandı ve himaye edildi. Eyyubî Hanedanı'nın kurucusu Selahaddin de bu oyunun tutkunu hükümdarlardan biri olarak tarihî kayıtlarda yerini aldı (Chehabi ve Guttmann, 2002: 391). Halife ve sultanların dışındaki devlet erkânı da bu oyunu severek oynuyorlardı. Halife Mutasım'ın yardımcısı İshak b. İbrahim ve Halife Mutazıd'ın veziri Ubeydullah da bu oyunu oynayanlar arasında göze çarpan devlet adamları idi (Yıldırım, 2016: 362).

Oyun, memluk sisteminin devlete dönüştüğü, askerî disiplin ve buna bağlı eğitimlerin merkezde bulunduğu Memluk Devleti'nde ve bu devletin idaresi altındaki Mısır coğrafyasında da önemli bir yere sahip olmuştur. Memluklerde oldukça önem verilerek geliştirilen ve uygulanan *furûsiyye* (binicilik ve atlı silahşorluk) ilminin bir cüzü hâline gelen oyun bu coğrafyada *la'bü'l-kürre* şeklinde adlandırılmıştır. Memluk Devleti'nin kurucusu kabul edilen, fiziksel yetenekleri ve silahşorluğu ile ünlü Sultan I. Baybars, Kahire yakınlarındaki Kal'atü'l-Cebel ile Kubbetü'n-Nasr arasında Meydânü'l-Kabak (kabak meydanı) inşa ettirmiş, bu meydanda kabak oyunu da dâhil olmak üzere atlı askerî talim ve oyunlar icra edilmiştir (Çıplak, 2021: 256). Kendisi de hünerli bir fâris olan Sultan'ın labü'l-kürre oyununa oldukça düşkün olduğu, bazen aynı hafta içinde hem Kahire'de hem de Şam'da olmak üzere haftada 2 kez bu oyunu oynadığı bildirilir (Çıplak, 2021: 256; Chehabi ve Guttmann, 2002: 391). Kalavun döneminde kadınların da at binip çevgen oynadıklarına dair bilgiler de mevcuttur.[2]

Hindistan'da 711 yılında başlayan İslam fetihlerini Delhi Türk Sultanlığı'nın kurulması ve büyük Türkistan Fatihi Emir Timur'un fetihleri takip etmiş, Timur'un torunu olan Babür Şah devrinde ise Hindistan'daki Türk hâkimiyeti zirveye ulaşmıştı. Tarihî kaynaklar henüz Delhi Sultanlığı devrinde çevgen oyununun Hindistan'da oynandığını ve hatta ilk Delhi Sultanı Kutbeddin Aybek'in oyun esnasında atı ile yıkılarak öldüğünü

[2] Memlûklerde çevgen oyununa dair ayrıntılı bilgi için bk. (Çıplak, 2021).

bildirmektedir (Rajagopalan, 2014: 149). Babür hükümdarlarından Ekber Şah'ın da çevgen oyunundaki ustalığı ve oyuna duyduğu sevgi ile nam saldığı, hatta parlak ağaçlardan yapılan toplarla geceleri dahi çevgen oynadığı nakledilir (Chehabi ve Guttman, 2002: 392).

Çevgen oyunu Büyük Selçuklularda ve Anadolu Selçuklularında da mühim bir yere sahip olmuştur. Hassaten devlet ricâlinin bu oyuna düşkün oldukları; çeşitli eğlence, merasim ve talimlerde bizzat sultanların da atlanıp çevgen oynadıkları, dönem kaynakları tarafından bildirilmektedir. İbnü'l-Esir'in naklettiğine göre Sultan Melikşah, Bağdat'a varışının ertesi günü (1087) çevgen oynamaya gitmiştir (Akt. Ersan, 2006: 83). İbn Bibi (1996: 204-366)'nin naklettiğine göre I. İzzeddin Keykavus, Ermeni Leon üzerine düzenlediği seferin konak yerleri olan Yabanlu Bazarı ile Elbistan'da ve Erzincan'ın fethi öncesinde bir ay konakladığı Kubadabad'da çeşitli eğlence meclisleri tertip edip çevgen oynamıştır. I. Alâeddin Keykubad devrinde, oyunda usta olan serverlerin zaman zaman meydanda toplanıp takımlar hâlinde çevgen oynadıkları, sultanın bizzat oyuna iştirak ederek eğlendiği de aynı kaynakta yer alır (İbn Bibi, 1996: 58). Esasen saray ve yüksek zümre oyunu olarak kabul edilen çevgenin Anadolu Selçuklu döneminde Konya, Erzurum, Kayseri, Kars gibi pek çok şehirde halka açık şekilde oynandığı ve müsabakalarının düzenlendiği de nakledilir (Çavuşoğlu, 2008: 163; Çoraklı, 2021: 37). Ayrıca oyun, bir motif olarak pek çok Selçuklu seramiğine de nakşedilmiştir.[3]

Türk ve İslâm coğrafyaları başta olmak üzere Doğu'da bu denli köklü ve yaygın olan çevgen, Osmanlı devrinde birkaç bölge dışında oynanmamıştır (Günay, 2016). Evliya Çelebi, Bitlis'te seyrettiği çevgen oyununu detaylı bir şekilde şöyle anlatmaktadır:

> Cevgan oynamak odur ki bu meydanın bir başında sert bir taş var ve bir başında yine bir uzun sütun dikilmiştir. Bir tarafta bin atlı ve bir tarafta bin atlı toplanır, ellerinde birer kızılcık ağacından eğri kûpal (sırık) ve çevgân ile hazır olurlar. Anılan yarışma meydanına adam kellesi kadar yuvarlak bir ağaç top korlar.
>
> Bir tarafta sekizer kat mehterhaneye tarralar vurulup davulların sesleri göklere yükseldiğinde bir taraftan bir adam ve diğer taraftan bir adam at bırakıp meydandaki topa biri bir çevgân vurup kendi taraflarındaki mili geçirmek için bu topa çevgânlar vururlar.
>
> Biri de at ile koşturup o yuvarlanan topa bir çevgân vurup kendi sahalarındaki direğe getirmek ister.
>
> Biri de yetişip top havada uçarken bir çevgân vurur, diğer biri de vurur. Sonuçta iki tarafın askerleri birbirlerine girip zavallı topa öyle kûpal çevgânları vururlar ki nicesi parça parça olur.
>
> Elbette bir hâl ile bir taraf halkı galip gelip topu kendi sahalarına getirip karşu tarafdakiler mağlup, topu alanlar galip olup mağluplar galiplere çevgân oyunundan sonra büyük ziyafetler çekerler.
>
> Bir acayip seyirliktir, acayip pehlivanlıktır ve gayet usta at biniciliğidir. Ama nice atların ayağına çevgân rast gelip kırılır yahut zavallı at topal olur. Ama zavallı atlar öyle eğitilmişler ki, kedi fareyi nasıl gözetirse çevgân atları topu öyle gözetirler.

[3] Selçuklu seramiklerine yansıyan çevgen hakkında detaylı bilgi için bk. (Çoraklı, 2021).

Gerçekten de yeğrek pehlivanlıktır. Ama nice kere bu top için büyük kavgalar olup nice kan dökülmüştür. İşin sonunda kavil (laf) ile oynarlar. Mesela beş kere veya on kere hangi taraf halkı topu kendileri tarafına sözleri üzere millere götürürse meydan onlarda kalıp ziyafeti mağlup olan eder (IV-I, 2001: 172-173).

Çevgen oyununun Osmanlı coğrafyasında oynanmama nedenini de yine Evliya Çelebi şöyle nakleder:

... şeriat ehli bu çevgân topunu oynamaya izin vermezler, şiddetle yasaktır.

Bir zamanlar ki Kerbelâ Çölü'nde Hazret-i İmam Hüseyin şehit olup nice bin Kerbelâ Çölü şehitlerinin mübarek başları Şam'da melun Yezid'e geldiğinde Yezid hamamdan çıkıp atına binip elindeki çevgân ile Hazret-i İmam Huseyin'in kutlu başlarını çevgân ile vura vura yuvarlar, sonra Kerbelâ Çölü şehitlerinin kellelerini Yezidin pis ve cünüp askerleri çevgân ile vurarak oyun oynarlardı.

... Onun için Mısır'da, Anadolu'da ve Rumeli'de top ile çevgân oyunu yasaktır ki Yezid, İmam Hüseyin başıyla oynamıştır, diye yasaklanmıştır. Bu kavillerince Arap tarihlerinde bu doğru haber yazılıdır, ama haberden Acemler ve Kürtler haberdar olmadıklarından çevgân oyununu oynarlar (IV-I, 2001: 173-174).

Tarafımızca, Evliya Çelebi'nin naklettiği, çevgen oyununu men eden bu inanış ve gerekçenin toplumda da büyük bir karşılığı olduğu düşünülmektedir. Zira bu inanış, genel manada top oyunlarına karşı takınılan bir tavır ile yakın zamana kadar varlığını sürdürmüştür. Anadolu'da top oyunlarının haram yahut kabih görüldüğü, futbol oyununun dahi toplum içerisindeki yaşlılarca haram olarak nitelendirildiği ve top oyunlarını oynayanların kınandığı 1990'lı yıllarda bizzat müşahede edilmiştir.

Her ne kadar Selim Sırrı Tarcan söz konusu oyunun "çöken" adı ile 1911 yılında Sivas ve Erzurum yörelerinde oynandığını söylese de (Akt. Türkmen, 2009: 486) oyunun Osmanlı ve Türkiye Cumhuriyeti devirlerinde Anadolu'da oynandığına ilişkin başkaca bir kayda rastlanmamıştır.

Çevgenden Poloya

II. Theodosios döneminde (401-450) Bizanslıların çevgen meydanına sahip olduklarına ve çevgen oynadıklarına dair kayıtlar varsa da Batı dünyasının bu oyun ile tanışması esasen 19. yüzyılda Hindistan ve Afganistan'ı sömürgeleştiren İngilizlerin bu bölgede Tibetçe karşılığı *pulu* olan oyunu öğrenerek oynamaya başlaması ile olmuştur. Bahaeddin Ögel (I, 2022: 25) eski Türk devletlerinde her boyun sınırlarla belirlenmiş bir otlağı ve yurdu bulunduğunu, bu "ıkta" ve kaidenin Çinliler tarafından *pu-lo* şeklinde adlandırıldığını ve bu adlandırmanın hem *boy*u hem de boylara ait olan arazi parçalarını karşılar nitelikte kullanıldığını bildirir. Çavuşoğlu (2008: 162) da bu bilgilerden hareketle, oyununun geniş bir arazi parçasında oynandığına dikkat çekerek polo (pulu) adının bu kelime ile ilişkili olabileceğini ifade eder.

Chehabi ve Guttman (2002: 396-397), ilk olarak İngiliz subayı Yüzbaşı J. F. Sherer'in 1854 yılında, Manipur-Burma sınırındaki çay tarımı işçileri tarafından oynanan oyunu izleyerek kendisinin de oynamaya başladığını ve 1859 yılında bir polo takımı kurduğunu naklederler. Oyun kısa bir süre içerisinde İngiliz askerleri arasında popülerleşmiş, 1877 yılında bir askerî

polo turnuvası da düzenlenmiştir (Chehabi ve Guttman, 2002: 397). 1870 ve 1880'ler boyunca İngiliz subaylar tarafından yeniden kavramsallaştırılarak biraz daha farklı bir disipline evrilen oyun İngiliz ordu subaylarının sosyal yaşamının odak noktası haline gelmesinin yanı sıra yaygın bir askerî eğitim yöntemi olarak da kullanılmıştır. Polonun Hintli prensler ile İngiliz yönetimi arasındaki sosyal etkileşimin merkezine oturduğunu belirten McDevitt (2003: 1), zamanla birçok İngiliz subayının ana işinin polo oynamak, oyunlar organize etmek ve eğitim programları düzenlemek hâline geldiğini ifade eder. McDevitt (2003: 1-3)'in naklettiğine göre 3 Kasım 1898'de Calcutta (Kalküta)'da yayımlanan The Indian Sportsman gazetesi, India Polo Association (Hindistan Polo Birliği) kuralları altında sportif bir şekilde yeniden disiplinleşen ve ülke genelindeki turnuvalarının sayısı gitgide artan oyunla ilgili olarak 1898'de "Hindistan'ın milli oyunu artık İngiltere'nin kriketidir." şeklinde haber yapmıştır. Oyunun "halk versiyonu" ile modern poloyu karşılaştıran Hindistan Valisi Lord Curzon (1898-1905) ise şu ifadeleri kaleme almıştır: "Tabii ki Avrupa oyunumuz daha 'ortodoks': zemin daha düz, biniciler daha iyi, kurallar daha kesin, vuruşlar daha bilimsel ve oyun daha parlak."

The Indian Sportsman Gazetesi'nin haberi ve Lord Curzon'un tespitleri dönemi için sübjektif gibi görülebilse de sonraki yıllar bu ifadelerde haklılık payının olduğunu ve çevgenin, polo adı ile farklı bir sportif disipline dönüşerek özellikle Batı'da hızla parlayıp yayıldığını gösterir. Polo adı ile Avrupa ve Amerika kıtalarına yayılan oyun (1890 yılında United States Polo Assocation/Birleşik Devletler Polo Birliği kurulmuştur.) tarihte pek çok coğrafyada olduğu gibi ekseriyetle *elitler* tarafından oynanarak "Kralların oyunu, oyunların kralı!" mottosu ile hızla popülerleşmiştir. Hatta bu yeni disiplin, çevgenin artık unutulmaya yüz tuttuğu kadim coğrafyaları da etkisi altına almış ve gelecek yıllarda oyun, polo ismi ve yeni şekli ile dünyaca kabul görüp oynanmaya başlamıştır. Bu hızlı dönüşümün, yayılımın ve kadim çevgen coğrafyalarında dahi modern polo oyununun kısa sürede kabul görerek benimsenmesinin temel nedeni hiç şüphesiz modern polonun standartları ve kuralları ile uluslararası uygulanabilirliğe sahip modern bir disiplin hâlini almasıdır. Söz konusu dönüşüm yöresel uygulamalara sahip olan; saha ölçüleri, ekipmanları, güvenlik kriterleri, oyuncu sayısı, oyun içi kuralları gibi yönlerden kesin kaidelere sahip olmayan ve nispeten daha sert olan askeri talim karakterli geleneksel bir oyunun; kuralları ve talimatları net, daha güvenli ve yumuşak karakterli bir modern spor branşına evrilmesi süreci olarak değerlendirilebilir.

1900-1936 yılları arasında beş olimpiyat oyununda da kendisine yer bulan polo oyunu, bu isim ile hâlen başta Arjantin, İngiltere, Amerika Birleşik Devletleri, Avustralya, Brezilya, Kanada, Güney Afrika, İspanya, Dubai ve Birleşik Arap Emirlikleri olmak üzere 70'ten fazla ülkede pek çok ulusal ve uluslararası müsabakada oynanmaktadır (Merlini, 2004: 44).

Günümüz Dünyasında Çevgen

Oyunun geleneksel formu olan çevgen günümüze başta Azerbaycan olmak üzere İran, Pakistan, Tacikistan gibi yalnızca birkaç ülkede oynana gelmiştir. Türkiye'de yüzlerce yıllık bir kesintinin ardından yeniden oynanmaya başlayan oyunun Türkistan'daki diğer Türk toplulukları arasında 1980'li yıllara kadar oynandığı da bilinmektedir. Sovyetler döneminde düzenlenen pek çok atçılık bayramında ve yaz olimpiyatlarında *geleneksel spor* olarak yer verilen oyun bu organizasyonlarda birlik çatısı altındaki Türk halkları ve Tacikler tarafından oynanmıştır (URL-3; URL-4; URL-5; URL-6).

Azerbaycan'da hiç kesintiye uğramadan günümüze kadar gelen çevgen oyunu 1980'li yıllara kadar ülkenin büyük bir bölümünde oldukça popülerdi (URL-7; URL-8). Kırsal bölgelerden kentlere göçlerin artması, Sovyetler Birliği'nin dağılması neticesinde kırsal yaşamı ve hayvancılığı sürdüren *kolhoz* sisteminin sona ermesi ve savaşlar, işgaller nedeniyle oyunun mühim bir paydaşı olan Karabağ atlarının nüfusundaki düşüş, oyuna olan ilgilinin azalmasına ve turnuvalar düzenlenmemesine neden oldu. Azerbaycan Kültür ve Turizm Bakanlığı'nın çevgeni korumak ve yeniden yaygınlaştırmak maksadı ile yürüttüğü çalışmalar neticesinde 2005 yılında Şeki'de, uzun bir aradan sonra yeniden bir turnuva tertip edildi. Ulusal At Yetiştirme Merkezi ve diğer bölge temsilcilerinin de iştiraki ile bu turnuva Şeki'de her yıl düzenlenen bir *Cumhurbaşkanlığı Kupası* turnuvası hâlini aldı (URL-9). *Azerbaycan Somut Olmayan Kültürel Miras Sicili*ne göre 2010 yılı itibarıyla Azerbaycan'daki Çevgen uygulayıcıları grubu 137 kişiden oluşuyordu (URL-9). Çevgen oyunu günümüzde *At Üstü Milli Oyunlar* kategorisinde, *Azerbaycan Cumhuriyeti Atçılık Federasyonu (Azerbaycan Respublikası Atçılık Federasiyası)* çatısı altında resmî bir spor branşı olarak varlığını sürdürmektedir. Ayrıca söz konusu oyun UNESCO'nun *Somut Olmayan Kültürel Miras Listesi*'ne 2013 yılında, *Çövken, Geleneksel Karabağ Atlı Spor Oyunu (Chovqan, a Traditional Karabakh Horse-Riding Game)* şeklinde dâhil edilerek Azerbaycan adına tescil edilmiştir (URL-10). UNESCO'nun bu kararı İran tarafından eleştirilmiş ve karara karşı çıkılmıştır. Oyunun UNESCO listesine "Azerbaycan oyunu" olarak dâhil edilmesine karşı bir kampanya başlattığını duyuran İran'a daha sonra Tacikistan da katılmıştır. Tacik tarihçiler ve diğer entelektüeller bu kararı şiddetle eleştirerek UNESCO merkezine bir itiraz mektubu göndermiş ve bu kadim oyunun İran, Tacikistan, Afganistan, Ermenistan, Türkmenistan, Özbekistan ve Azerbaycan halklarının ortak mirası olarak kaydedilmesi ve tanınması gerektiğini önermişlerdir (Ubaıdulloev, 2015: 50).

Azerbaycan hükümeti ile Azerbaycan Cumhuriyeti Atçılık Federasyonu'nun çevgen oyununu uluslararası düzeyde tanıtma, geliştirme ve yeniden ihya etme çalışmaları kapsamında 3-8 Kasım 2023 tarihlerinde Bakü'de, bizim de Türkiye adına koordinatör ve sporcu olarak iştirak ettiğimiz, *1. Dünya Çevgen Şampiyonası* düzenlenmiş; organizasyona Azerbaycan, Türkiye, Kazakistan, Özbekistan, Polonya ve Fas olmak üzere 6

ülke katılmıştır. Bu organizasyonda çevgen oyununun kendine has biçim ve kuralları polo oyuncuları ve takımlarına da tanıtılarak oyunun dünya genelinde standart saha, ekipman, usul ve kurallara sahip olarak gelişmesi ve küresel bir değere ulaşması yönünde de oldukça önemli bir adım atılmıştır. Söz konusu organizasyonu takiben 2 Şubat 2024 tarihinde, 19 ülkenin katılımı ile merkezi Bakü'de bulunan *Uluslararası Çevgen Federasyonu (International Chovken Federation)* kurulmuştur. Bu federasyonun başkanlık görevini Azerbaycan'dan Bahruz Nabiyev üstlenirken Türkiye Geleneksel Atlı Spor Dalları Federasyonu (TGASDF) başkanı Zübeyir Bekiroğlu da başkan yardımcılığı görevine getirilmiştir. ICF tarafından 10-16 Haziran 2024 tarihlerinde yine Bakü'de düzenlenen *2. Dünya Çevgen Şampiyonası*'na iştirak eden ülke takımı sayısı ise Almanya, Kuveyt, Malta ve Nijerya'nın da katılımı ile 10'a yükselmiştir. 10-11 Haziran 2024 tarihlerinde Bakü'de yapılan, bizim de *TGASDF Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Atlı Sporları Araştırma ve İhya Koordinatörü* sıfatı ile katıldığımız federasyon genel kurul toplantısında, başvuruları kabul edilen yeni ülkelerle birlikte Uluslararası Çevgen Federasyonu'nun üye ülke sayısı 53'e yükselmiştir. Söz konusu toplantıda, bölgesel farklılıklarla geleneksel bir oyun olarak oynana gelen çevgenin, standartlara sahip küresel bir spor branşı olması yolunda gereken düzenleme ve çalışmalar detayları ile ele alınmış ve uluslararası turnuvaların bundan sonra iki yılda bir kıtalar şampiyonası (Avrupa kupası, Asya kupası ve Afrika kupası müsabakaları), iki yılda bir ise dünya şampiyonası olarak yapılması kararlaştırılmıştır.

Günümüz Türkiye'sinde Çevgen

Geleneksel atlı sporlar üzerine yürüttüğümüz uygulamalı halkbilimi çalışmalarının ve Türkiye'de son yıllarda genelde geleneksel sporlara ve özelde geleneksel atlı sporlara olan ilginin artmasının bir neticesi olarak, 2019 yılında Sivas'ta; temelde atlı okçuluk branşında faaliyet gösteren ve başkanlığını yürüttüğümüz *Sipahi Spor Kulübü* tarafından geleneğin tespit edilerek yeniden inşa edilmesi maksadı ile çevgen oyunu yeniden oynanmaya başlanmıştır. 2023 yılında, *Dünya Etnospor Konfederasyonu*'nun hedef ve vizyonları doğrultusunda Türkiye Geleneksel Atlı Spor Dalları Federasyonu tarafından yeniden hayata geçirilerek yaygınlaştırılması hedeflenen oyuna yönelik teşvikler yapılmış, bununla beraber federasyon çatısı altında bulunan başkaca takımlar ve sporcular da çevgen talim etmeye ve oynamaya başlamışlardır. Bu çalışmaların bir neticesi olarak 23-25 Ağustos 2023 tarihlerinde Ahlat'ta düzenlenen *Malazgirt Zaferi Etkinlikleri*'nde, Sivas ve Balıkesir takımlarının karşılıklı oynadıkları, bizim de sporcu ve koordinatör olarak dâhil olduğumuz çevgen maçlarına da yer verilmiştir. Böylelikle yüzlerce yıl aradan sonra çevgen oyunu Anadolu'da yeniden gün yüzünü çıkmıştır. Ayrıca 5-8 Kasım 2023 tarihlerinde Azerbaycan'ın Bakü şehrinde düzenlenen ilk dünya çevgen şampiyonasına Türk takımı da katılmıştır. 13 Şubat 2024 tarihinde Türkiye Geleneksel Atlı Spor Dalları Federasyonu çatısı altında, koordinatör olarak görev aldığımız; çevgen, nizebazi/kargı oyunu (tent pegging) ve atlı güreş (otarış) gibi

geleneksel atlı oyunları kapsamına alan *Unutulmaya Yüz Tutmuş Geleneksel Atlı Sporları Araştırma ve İhya Koordinatörlüğü* kurulmuştur. Koordinatörlük çatısı altında yürütülen çalışma ve faaliyetlerle, kadim kültürel mirasımız çevgen oyununun standart usûl ve kaideleri ile tüm Türkiye'de yaygınlaştırılması ve resmî bir branş hâline getirilmesi amaçlanmaktadır.

Çevgen Oyununun Kuralları

Binlerce yıllık geleneksel bir oyun olan çevgen, dünyanın farklı ve uzak coğrafyalarında aynı öze sahip olarak oynana gelmiştir. Ancak günümüzdeki gibi uluslararası çatıya sahip bir spor branşı olmamasının, farklı coğrafya ve kültürlerde farklı üslup ve kaidelerle şekillenmesini de doğal olarak beraberinde getirdiği değerlendirilebilir. Uluslararası Çevgen Federasyonu'nun kurulması ve bu çatı altında uluslararası turnuvaların gerçekleştirilmesi ile birlikte oyun üslubunun, kurallarının ve ekipmanlarının dünya genelinde standartlaştırılması çalışmaları da başlamıştır. Bu kapsamda, son olarak 10-11 Haziran 2024 tarihlerinde Bakü'de gerçekleştirilen, bizim de Türkiye adına koordinatör olarak katıldığımız Uluslararası Çevgen Federasyonu genel kurul toplantılarında belirlenen oyun kuralları özetle şu şekildedir[4]:

1. Takımlar 4 asil oyuncudan ve yedek oyunculardan oluşur. Bazı organizasyonlarda, saha ölçülerine de bağlı olarak oyun 5 kişilik takımlarla oynanabilir.

2. Oyun sahaları 85-150 metre arası uzunluğa ve 35-70 metre arası genişliğe sahip olmalıdır. Kaleler arasındaki mesafe 85 metreden az olmamalıdır.

3. Kaleler 4 metre genişliğindedir. Kale direkleri 2 metreden daha alçak olmamalı, bir çarpma durumunda kolayca devrilecek biçimde sabitlenmiş, hafif ve güvenli olmalıdır.

4. Topun çapı 10-12 cm aralığında, ağırlığı 220 gr. civarında olmalıdır.

5. Sahanın etrafı bantlarla çevrili ise bunların yüksekliği 27,5 cm'yi geçmemelidir.

6. Oyun 15'er dakikalık iki devrede oynanır. İki devre arasında 10 dakikalık ara verilir. Uzatmaya gidilmesi gerekiyorsa normal sürenin ardından 5 dakika ara verildikten sonra 5 dakikalık uzatma devresi oynanır. Bu süreden sonra da oyun berabere devam ediyorsa penaltı atışlarına gidilir.

7. Oyunu belirlenen süre içerisinde (uzatmalar ve penaltılar da dâhil) en fazla gol atan takım kazanır.

8. Oyun her cins, ırk ve ebattaki atlarla oynanabilir.

---

[4] Bu çalışmada, kapsamı oldukça geniş olan kural ve düzenlemelerin tamamına yer verilmemiş; oyunun oynanışı, düzeni, sahası ve ekipmanları ile ilgili kısımlar özetle nakledilmiştir.

9. Kontrol edilemeyen atlar ile diğer at ve oyuncular için tehlikeli davranışları olan atların oynamasına izin verilmez.

10. Oyunun itibarı için tüm oyuncular ve atlar temiz ve düzenli olmalıdır.

11. Atların tüm bacaklarında koruyucu ekipman kullanılması zorunludur.

12. Oyunda kamçı ve mahmuz kullanılabilir ancak mahmuzlar sivri olmamalı, kamçılar ise 120 cm'den uzun olmamalıdır.

13. Oyuncular yalnızca sağ elleri ile çevgen kullanabilir.

14. Oyun sırasında tüm oyuncular 3 noktadan bağlantılı koruyucu kask kullanmalıdır.

15. Oyunun başhakemi (umpire) oyunu at üzerinde idare eder. Kule hakemi, gol hakemleri ve "Çevgen VAR" hakemi ile sistemleri yardımcı hakem ve unsurlar olarak görev yapar.

16. Kale sahası ölü top bölgesidir. Bu alanda hiçbir oyuncu ve atı topa vuramaz veya dokunamaz. Savunma oyuncuları ile atlarının dokunması, vurması durumunda karşı takım lehine penaltı kararı verilir. Atak yapan takım oyuncusu veya atı dokunur veya vururs karşı takım lehine serbest vuruş kararı verilir. Top bu bölgede hareketsiz kalırsa müdafi takım tarafından serbest vuruşla oyuna dâhil edilir.

17. Penaltı noktası ile kale arasındaki mesafe 11 metredir.

18. Topun oyun sahasını terk etmesi durumunda, top yan çizgilerden sahayı terk etmişse, topa son dokunan kişi veya atın karşı takımı tarafından topun dışarı çıktığı noktadan oyun başlatılır. Kalenin yan çizgilerinden çıkmışsa, topa son dokunan kişi veya ata bağlı olarak oyun köşe noktasından veya kale sahası içerisinden oyuna dâhil edilir.

19. Binicileri ve atları tehlikeye atacak bir açıyla çarpışmak yasaktır.

20. Rakip oyuncuya el, kafa, kol ve dirsekle vurmak; rakibi tutmak veya itmek yasaktır. Dirsek vücuda bitişik olduğu sürece kolu dâhil ederek itmeye izin verilir.

21. Çevgen ile rakip oyuncunun çevgenini bloklamak, çelmek yasaktır.

22. Atlara ve binicilere çevgenle vurmak yasaktır.

23. Çevgenin güvenli olmayan biçimde kullanılmasına izin verilmez.

Sonuç

Kökeni MÖ 3. yüzyıla kadar takip edilebilen çevgen oyunu, Türkistan'da neşet eden geleneksel atlı oyunlar arasında yer alır. Türk kültürünün dünya medeniyetine kattığı mühim bir kültürel miras olan çevgen oyunu, bütün Türk dünyasında ve Doğu medeniyetinin neredeyse tüm coğrafyalarında yüzlerce yıl oynanmıştır.

Çinli elçilik heyeti ile Japon imparatoru tarafından seçilen takım arasında 821 yılında Tokyo'da oynanan çevgen oyunu ile Kutadgu Bilig'de

çevgenin bir elçi tarafından bilinmesi gereken ilimler ve sahip olunması gereken meziyetler bahsinde yer verilmesi, söz konusu dönemlerde oyunun bir diplomasi unsuru hüviyeti de kazandığını göstermektedir.

Evliya Çelebi'nin bildirdiğine göre Yezidîlerin Hz. Hüseyin ve askerlerinin başı ile çevgen oynadıklarına dair inanç sebebi ile Osmanlı coğrafyasında çevgen oynamaya imtina edilmiştir.

19. yüzyılda, müstemlekeleri olan Hindistan coğrafyasında İngilizler tarafından, Tibetçe karşılığı polo adı ile öğrenilip alınan oyun *modern*, *Batılı* bir spor branşı hâline getirilmiş ve bu hâli ile tüm dünyaya yayılmıştır. Polo, 1900-1936 yılları arasında düzenlenen beş olimpiyat oyununda da kendisine yer bulabilmiştir.

Yaşam tarzının değişimi, kırsal bölgelerden kentlere göçler, hayvancılığın ve dolayısı ile at nüfusunun azalması gibi etkenlerle genel manada atçılığa olduğu gibi çevgen oyununa da rağbet azalmıştır. Polo oyununun popülerliğinin, kadim coğrafyalarının çoğunda bile çevgen oyununu gölgede bırakması da çevgenin unutulmaya yüz tutmuş bir oyun hâlini almasında etkili olmuştur. Yine de Türkistan'da 1980'lere kadar oynanmaya devam eden oyun Azerbaycan'da kesintiye uğramaksızın günümüze kadar ulaşabilmiştir.

Azerbaycan Kültür ve Turizm Bakanlığı çalışmaları ile 2005 yılından itibaren her yıl Şeki'de düzenlenen Cumhurbaşkanlığı Kupası yarışmalarıyla yaşatılan oyun 2013 yılında Azerbaycan adına SOKÜM listesine dâhil edilmiştir.

Uygulamalı halkbilimi çalışmaları cümlesinden sayılabilecek olan geleneksel atlı sporlar üzerine yürüttüğümüz çalışmalar kapsamında, Sivas'ta faaliyet gösteren, başkanlığını yürüttüğümüz Sipahi Spor Kulübü tarafından çevgen oyunu yüzlerce yıl aradan sonra, 2019'da Türkiye'de yeniden oynanmaya başlamıştır. Dünya Etnospor Konfederasyonu ile Türkiye Geleneksel Atlı Spor Dalları Federasyonu'nun da çalışmaları ile oyunun geliştirilmesi ve yayılmasına yönelik teşvikler sonuç vermiş, oyun Türkiye'de kısa süre içerisinde yeniden ilgi görmeye başlamıştır.

Azerbaycan Cumhuriyeti Atçılık Federasyonu tarafından 2023 yılında düzenlenen 1. Dünya Çevgen Şampiyonası'nın ardından 2024 yılında, merkezi Bakü'de bulunan Uluslararası Çevgen Federasyonu kurulmuştur ve hâli hazırda 53 ülkeden katılımcıya sahiptir. Bu federasyonun çatısı altında uluslararası standartlara sahip kuralları ve altyapıları düzenlenen oyun, evrensel bir spor branşı hüviyeti kazanma yolunda hızla ilerlemektedir.

Bu çalışmaların sürdürülmesi ile çevgen oyununun geleneksel kimliği korunarak evrensel bir spora dönüştürülmesi, binlerce yıllık bir kültürel miras olan geleneksel çevgen oyununun Türk dünyası adına yeniden gün yüzüne çıkarılarak yaygınlaştırılması için oldukça yerindedir. Bu süreçte Türk dünyasının tüm ülkelerinde çevgenin spor bakanlıkları eli ile resmi bir spor branşı olarak ihdas edilmesi, hem yukarıda zikredilen sürece katkı sunması anlamında hem de her birinin tarih ve kültürlerine ayrı ayrı sahip

çıkarak söz konusu kültürel mirastan paylarını almaları anlamında yerinde olacaktır.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

Aksoy, M. (2015). Tarihin bilinen ilk pantolonundan Türkiye'ye gelen damga. *Türk Dünyası Tarih Kültür Dergisi*, 346, 22-27.

Andrea, A. J. – Overfield, J. H. (2011). *The human record: Sources of global history. Volume 1: To 1500*. Cengage Learning.

Brownell, S. (1995). *Training the body for China: Sports in the moral order of the People's Republic*. Chicago: University of Chicago Press.

Chehabi, H. E. - Guttman. A. (2022). From Iran to all of Asia: The origin and diffusion of polo. *The International Journal of the History of Sport*, 19 (2-3), 384-400.

Crowther, N. B. (2010). *Sport in ancient times*. London: Praeger Publishers.

Çavuşoğlu, A. (2008). Çevgen/çöğen oyunu kültürü ve edebî, tasavvufî metinlerde yansıması. *İstem*, 11, 159-174.

Çıplak, E. (2021). Memlûklerde la'bü'l-kürre "çevgân". *Ortaçağ Araştırmaları Dergisi*, 4 (12), 255-263.

Çoraklı, B. (2021). Selçuklu seramiklerinde polo oyunu: Nam-ı diğer gûy u çevgân. *Geleneğin Mirası*, (ed.: Ali Fuat Baysal vd.), 24-46, Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınları.

Ersan, M. (2006). Türkiye Selçuklularında devlet erkânının eğlence hayatı. *Tarih İncelemeleri Dergisi*, 21 (1), 73-106.

Evliya Çelebi. (2001). *Günümüz Türkçesiyle Evliyâ Çelebi seyahatnâmesi: Bağdad - Basra - Bitlis - Diyarbakır - Isfahan - Malatya - Mardin - Musul –Tebriz - Van. 4. cilt, 1. kitap.* (hzl:. Seyit Ali Kahraman ve Yücel Dağlı), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Guttmann, A. - Thompson L. (2001). *Japanese sports a history*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Günay, M. (2016). Türkiye'de spor cemiyetlerinin kuruluşu ve bu cemiyetlerin etnik amaçlarla kullanılması. *International Journal of Science Culture and Sport*, 4 (5), 383-393.

Halıcı, F. (1993). Çevgân. *İslam Ansiklopedisi*, C. 8, 294-295, İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.

İbn Bibi (1996). *El-evâmirü'l-alâiyye fi'l-umûri'l-alâiyye (Selçuk name)*. (çev.: Mürsel Öztürk), Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.

Kafesoğlu, İ (2017). Türk millî kültürü. Ötüken Neşriyat.

Kâşgarlı Mahmud (1991). *Divanü Lûgat-it Türk*. (çev.: Besim Atalay), Türk Dil Kurumu Yayınları.

Köse, F. (2023). *Baytarnâmeler bağlamında at-atçılık ve at hastalıkları*. Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları.

Laffaye, H.A. (2009). *The evolution of polo*. Jefferson: McFarland & Company Inc. Publishers.

Maksud, F. - Muradaliyev R. (2020). Göktürkler ve üzenginin yayılması üzerine. *Genel Türk Tarihi Araştırmaları Dergisi*, 2 (4), 287-302.

McDevitt, P. (2003). The king of sports: Polo in late Victorian and Edwardian India. *The International Journal of the History of Sport*, 20 (1), 1-27.

Merlini, V. L. (2004). *A case study of the equestrian sport of polo: An integrative approach to issues of structure, function, and interaction*. University of Connecticut Unpublished Doctoral Thesis.

Ögel, B. (2022). *Türk kültür tarihine giriş I*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.

Parkes, P. (2005). Indigenous polo in northern Pakistan: Game and power on the periphery. *Subaltern Sports: Politics and Sport in South Asia*, (ed.: James Mills), 61-82, London: Anthem Press.

Rajagopalan, K. A. (2014). *Brief history of physical education in India*. UK: AuthorHouse.

Riordan, J. – Jones, R. (1999.) *Sport and physical education in China*. London: E & FN Spon.

Shea, E. L. (2023). Riders in the tomb: Women equestrians in North Chinese funerary art (10th–14th centuries). *Arts*, 12 (201), 1-15.

Şükün, Z. (1984). *Farsça-Türkçe lûgat gencinei güftar ferhengi Ziya*. İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

Tazegül, Ü. (2017). Farklı toplumlarda polo sporu. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6 (3), 2150-2161.

Türkmen, M. (2009). Dünden bugüne Türk toplumlarında çevgen / çöğen / çevgan / polo oyununa genel bakış. *Türk Dünyası Araştırmaları*, 183, 479-492.

Ubaıdulloev, Z. (2015). The history and characteristics of traditional sports in Central Asia: Tajikistan. *Bull. Facul. Health & Sci., Univ. of Tsukuba*, 38, 43-58.

Wilkins, S. (2002). *Sports and games of medieval cultures sports and games through history*. Westport, Connecticut: Greenwood Press.

Yıldırım, T. (2016). Abbasîlerde sportif faaliyetler ve eğlence kültürü. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 26 (22), 351-367.

Yusuf Has Hacip. (1999). *Kutadgu bilig I metin*. (hzl.: Reşit Rahmeti Arat), Türk Dil Kurumu Yayınları.

Elektronik Kaynaklar

URL-1: https://www.historic-uk.com/HistoryUK/HistoryofScotland/The-History-of-Golf/ (Erişim: 17. 07. 2024)

URL-2: https://www.smb.museum/en/exhibitions/detail/samarra-centre-of-the-world/ (Erişim: 18. 07. 2024)

URL-3: https://www.cnopm.ru/other/depiction/65416/1 (Erişim: 18. 07. 2024)

URL-4: https://xn--80anccqcdf2c3h.xn--p1ai/catalogue/1963__5/1963_095_marka_sssr_guybozi_konnoe_polo_natsionalnyy_sport_v_sssr_iii_/ (Erişim: 19. 07. 2024)

URL-5: https://agriexpert.ru/articles/486/konnyi-sport-lekciya-6 (Erişim: 19. 07. 2024)

URL-6: http://konevodstvo.su/books/item/f00/s00/z0000015/st007.shtml (Erişim: 20. 07. 2024)

URL-7: https://azerhistory.com/?p=44043 (Erişim: 20. 07. 2024)

URL-8: https://www.bakuinform.az/ru/news/iz-istorii-vozrozhdenija-chovgana.-legendy-gjandzhi (Erişim: 22. 07. 2024)

URL-9: https://www.traditionalsports.org/traditional-sports/asia/chovquan-chovqan-azerbaijan.html (Erişim: 22. 07. 2024)

URL-10: https://ich.unesco.org/en/USL/chovqan-a-traditional-karabakh-horse-riding-game-in-the-republic-of-azerbaijan-00905 (Erişim: 24. 07. 2024)

Extended Summary

Horsemanship played a major role in the Turks' gaining an important place on the stage of history and spreading to wide geographies. The horse is one of the basic elements of the civilization established in pre-Islamic Turkestan and this period is called "Equestrian Nomadic Steppe Civilization". Turks developed equestrian games such as horseback archery, buzkashi and chovken to improve their military skills. Chovken is the origin of modern polo and is played with curved-tipped mallets. There are various opinions about the name and origin of the game. Determining the period and geography in which the game emerged, the spread of the game around the world and the transformations it has undergone are among the problems that this study focuses on the status of chovken, which is determined to be a very old game, in today's world, in Turkish geographies and in Turkiye has also been tried to be determined within the scope of the study. Although it is an important cultural heritage of the Turkic world, chovken attracts little attention in some Turkic geographies, is not played at all in others and has almost been forgotten. Among the objectives of this study are to carry out applied studies for the re-performance and revival of the game, to follow the studies carried out and to offer suggestions for the future.

Within the scope of the study, English and Turkish literature on chovken and polo was reviewed. By scanning books, articles and internet sources, it has been determined that many studies have been conducted on the subject in the fields of history, culture and sports sciences. Almost all of these studies agree that the origin of modern polo is chovken. There are two opinions about the culture and geography where the game first emerged, Turkestan and Iran. There are many studies that determine that the game was learned by the British towards the end of the 19th century in India, their colonies, and turned into modern polo and then spread to Europe and the west of the world. All these studies have been analyzed and contributions have been presented, and it has been tried to determine where the game originated and to which cultures and geographies it spread chronologically. In addition, it was determined where it preserves its traditional form today and why it is not played in Turkiye. By identifying the game as a cultural heritage and evaluating the studies for the revival of this heritage, the contributions made in the context of applied folklore studies have been conveyed, current developments have been evaluated and recommendations for the future have been presented.

As a researcher who has been practicing traditional equestrian sports for more than ten years, serving as the president of an equestrian sports club and assuming various positions in the Traditional Equestrian Sports Federation of Turkiye, while conducting research on the game, the game was pioneered to be played again in Turkey after hundreds of years. In 2019, as a result of the activities initiated in Turkey, a team was established, and this team was enabled to participate in the 1st World Chovken Championship organized in 2023. In parallel with these developments, Turkiye became a member of the International Chovken Federation established in 2024. We took part in all these activities as practitioners and participant observers. Together with these, field research and literature review constituted the framework of the study.

The game of chovken, the origin of which can be traced back to the 3rd century BC, is among the traditional equestrian games that originated in Turkestan. An important cultural heritage that Turkish culture has added to world civilization. The game of chovken has been played for hundreds of years in the entire Turkic world and in almost all geographies of Eastern.

The game of chovken played in Tokyo in 821 between the Chinese embassy delegation and the team selected by the Japanese emperor, and the inclusion of chovken in Kutadgu Bilig in the knowledge that an ambassador should know and the virtues that an ambassador should have, show that the game also gained the identity of an element of diplomacy during the periods in question.

According to Evliya Çelebi, due to the belief that Yazidis played the game with the head of Hz. Hüseyin and his soldiers, the Ottomans refrained from playing the game.

In the 19th century, the game, which was learned and taken by the British in India, which was their colony, with its Tibetan word polo, was transformed into a modern, Western sports branch and spread all over the world in this form. Polo found a place in all five Olympic Games organized between 1900 and 1936.

Due to factors such as the change in lifestyle, migration from rural areas to cities, the decline in animal farming and therefore the horse population, the demand for the game of chovken decreased, as did equestrianism in general. The fact that the popularity of the game of polo overshadowed the game of chovken even in most of the ancient geographies has also been effective in the fact that traditional chovken has become a forgotten game. Nevertheless, the game, which continued to be played in Turkestan until the 1980s, has survived to the present day without interruption in Azerbaijan.

The game, which has been kept alive with the Presidential Cup competitions organized in Sheki every year since 2005 with the work of the Ministry of Culture and Tourism of Azerbaijan, was included in the list of intangible cultural heritage on behalf of Azerbaijan in 2013.

Within the scope of our work on traditional equestrian sports, which can be considered as applied folklore studies, the Sipahi Sports Club in Sivas, of which we are the president, started to play the game of chovken in Turkiye in 2019, after hundreds of years. With the efforts of the World Ethnosport Confederation and Turkiye Traditional Equestrian Sports Federation, the incentives for the development and spread of the game have yielded results, and the game has started to attract attention again in Turkiye in a short time.

Following the 1st World Chovken Championship organized by the Equine Federation of the Republic of Azerbaijan in 2023, the International Chovken Federation was established in 2024, headquartered in Baku, and currently has participants from 53 countries. The game, whose rules and infrastructures with international standards are organized under the roof of this federation, is rapidly progressing towards gaining the identity of a universal sports branch.

With the continuation of these studies, the transformation of the game of chovken into a universal sport by preserving its traditional identity is very appropriate for the traditional chovken game, which is a cultural heritage of thousands of years, to be resurfaced and popularized on behalf of the Turkic world. In this process, in all countries of the Turkic world, the establishment of chovken as an official sports branch by the sports ministries will be appropriate both in terms of contributing to the above-mentioned process and in terms of each of them taking their share from the cultural heritage in question by protecting their history and culture separately.

"İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":

Etik Kurul Belgesi/*Ethics Committee Approval:* Makale, Etik Kurul Belgesi gerektirmemektedir./*Article does not require an Ethics Committee Approval.*

Çıkar Çatışması Beyanı/*Declaration of Conflicting Interests*: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / *There is no potential conflict of interest for the authors regarding the research, authorship or publication of this article.*