



ODTÜ GENÇLİK OYUNLARI 2025 CAPOEIRA MÜSABAKA TALİMATI

AMAÇ VE KAPSAM

Bu talimat, ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ tarafından düzenlenecek olan “ODTÜ Gençlik Oyunları” kapsamındaki capoeira müsabakaları katılım koşullarının, müsabakaya katılacak takım yöneticilerinin, sorumluların, sporcuların ve diğer ilgililerin uymakla yükümlü oldukları kuralların ve ODTÜ Gençlik Oyunları kapsamında yapılacak capoeira müsabakalarının organizasyonuna ilişkin usul ve esasların belirlenmesi amacıyla hazırlanmıştır.

AÇIKLAMALAR

Madde 1. Katılım Koşulları ve Sporcu Sayıları

1. “ODTÜ Gençlik Oyunları” spor faaliyeti kapsamındaki capoeira müsabakalarına herhangi bir capoeira grubuna kayıtlı ve kuşak almış herkes katılabilir.
2. “ODTÜ Gençlik Oyunları ” spor faaliyetine katılmak isteyen takımlar; Her takımdan bireysel branşlarda takım adına 1 sporcu yarışabilir. Ferdi olarak katılım sınırı yoktur. Takımlar, tüm katılımcıları kendi takımları altında sunabilirler, bunlardan biri takım adına, diğerleri ferdi olarak yarışır.
3. Yarışmaların kayıtları;
 - 1) Yarışmanın tüm kayıtları, katile olarak gelecekler dahil,
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfyoeVPngcl65SL5iBLhVMcNH9Qi2kk2C6P5zJ79uD2Nc_oQ/viewform adresindeki formdan yapılacaktır.
 - 2) Takım idarecileri ile katile olarak kampüse giriş yapacak takımlar, kampüse girişlerinin kolaylığı için plaka bilgisi ile katile listesini capoeiramet@gmail.com adresine göndermelidirler
- Yarışmacı olarak katılacak her sporcunun başvuru bedeli olan 50 ₺'yi **TR-780006400000142291258641 (Merve Ekiz)** IBAN adresine son başvuru tarihi **23 Nisan 2025**'e kadar kadar yatırması gerekmektedir. Aksi taktirde başvuru geçersiz sayılacaktır.

Madde 2. Gerekli Belgeler

- 1- Öğrenci belgeleri (Öğrenci olanlar için)
- 2- Sağlık raporları veya en az 19 Mayıs 2025 tarihine kadar geçerli sporcu lisansları
- 3- Katılım ücreti dekontu

Madde 3. Yarıřma Kuralları ve Açıklamalar

1. Müsabakalar ODTÜ Devrim Stadyumu'nda 1 gün üzerinden (19 Mayıs) gerçekleşecektir. Kesin saatler kayıtlar sonlandıktan sonra duyurulacaktır.
2. Müsabakalarda aynı anda yalnızca 2 kişi karşılaşacak olup; müsabaka sıraları en düşük kuşaktan başlayıp, artan kuşak sırasına göre devam edecektir.
3. Müsabakalarda kategoriler Madde 4.'e göre göre ayrılacak olup; her kategoride yalnızca kategori koşullarını sağlayan sporcular, kategori sınırı olmadan katılım sağlayabilecektir.
4. Müsabakalarda "öğrenci" ve "genel" olmak üzere iki ana kategori vardır.
 - a) Öğrenci kategorisinde yarışmak için gerekli şartlar:
 - I. Üniversite öğrencisi olmak
 - II. Kuşak sahibi olmak
 - b) Genel kategoride yarışmak için şartlar:
 - I. Kuşak sahibi olmak

Müسابakalarda öğrenci ve genel kategorilerinin altında kuşak sistemine göre "graduado altı" ve "graduado üstü" olmak üzere iki alt kategori vardır.

Sporculardan; Alcateia kuşak sistemine göre veya Alcateia kuşak seviyesi karşılığına göre; graduado seviyesi altı sporcular "graduado altı" alt kategorisinde, graduado seviyesi ve üstü sporcular "graduado üstü" alt kategorisinde karşılaşacaktır.

Müسابakalarda kadın ve erkek sporcular kendi branşlarında karşılaşacaktır.

5. Her müsabaka üç raunttan oluşacaktır.
 - a) Benguela:
 - I. Orta hızda oynanır: Angola kadar yavaş ve teatral değildir, ancak Regional kadar hızlı ve akrobatik de değildir.
 - II. Düşük seviyeli hareketler içerir: Oyuncular genellikle yere yakın hareket eder, bu da dengeli ve kontrollü bir oyun tarzı oluşturur.
 - III. Daha stratejik ve akıcıdır: Oyuncular arasında fiziksel temas daha azdır ve daha çok rakibin hareketlerini okuyarak oynanır.
 - IV. Daha az agresif, daha fazla oyun odaklıdır: Benguela, bir dövüşten ziyade bir oyuna benzer; saldırılar daha çok rakibi zor duruma sokmaya yöneliktir.
 - V. Berimbau'nun "Benguela" ritmiyle oynanır: Roda sırasında çalınan müzik, oyunun temposunu belirler. Berimbau "Benguela" ritmini çaldığında, oyuncular bu stile uygun şekilde hareket eder.
 - b) Regional:
 - I. Hızlı ve dinamik bir oyun: Angola ve Benguela'ya göre çok daha tempolu bir yapısı vardır.
 - II. Daha fazla akrobatik hareket içerir: Hızlı tekmeler, fırlatma hareketleri ve akrobatik unsurlar sıkça kullanılır.
 - III. Berimbau'nun "São Bento Grande" ritmiyle oynanır: Bu ritim, oyunun hızlı ve agresif olmasını sağlar.

c) Akrobasi

6. Round kazananları, üç raundun tamamı bitince hakemler tarafından açıklanacaktır. Üç raunttan ikisinin kazananı müsabakayı kazanıp bir üst tura yükselmeyi hak edecektir. Müsabakalar sırasında veya dışında yapılacak sportmenlik dışı hareketler sporcunun diskalifiye olmasına sebep olacak olup, bu durumda diğer sporcu bir üst tura yükselmeye hak kazanacaktır.
7. Müsabakalar capoeira orkestrası eşliğinde gerçekleşecek olup, müsabaka sırasında sporcuların çalınan müzik ritmine ve kurallarına uyması gerekmektedir.
8. Müsabakalar ... metre çapında, çember şeklinde sınırlanmış alanda gerçekleşecek olup çember dışına çıkılmaması gerekmektedir.
9. Turlar; her raunt 30 saniye, yarı final ve final 40 saniye şeklinde sürecektir.
10. Müsabakalardaki tüm yetki Orta Doğu Teknik Üniversitesi adına ODTÜ Capoeira Topluluğu tarafından seçilmiş, 3 kişiden oluşan hakem kurulundadır.
11. Müsabaka güvenliği ve sağlığı için, müsabakalar sırasında temas yasaktır.

Madde 4. Müsabaka Kurulu Yetkileri ve Sorumluluk Reddi

Sporcular ve takımlar Müsabaka Kurulu tarafından ihraç edilebilir. Müsabaka Kurulu, programda ve kurallarda değişiklik yapma yetkisine sahiptir. Sporcular, geçerli sağlık raporları veya sporcu lisansları sunmakla yükümlüdür. Geçerli sağlık durumuna rağmen müsabaka sırasında oluşabilecek sağlık problemleri nedeni ile ORTA DOĞU TEKNİK ÜNİVERSİTESİ ve ODTÜ'yü temsil eden organizasyon ekibi hiçbir sorumluluk kabul etmez. Müsabakaya kaydolan sporcular, işbu madde dahil tüm talimatnameyi kabul eder.

İletişim

e-posta: capoeirametu@gmail.com / ogo@metu.edu.tr

Celal Emre Yücel	O.G.O. Capoeira Sorumlusu	0541 204 7926
------------------	---------------------------	---------------

