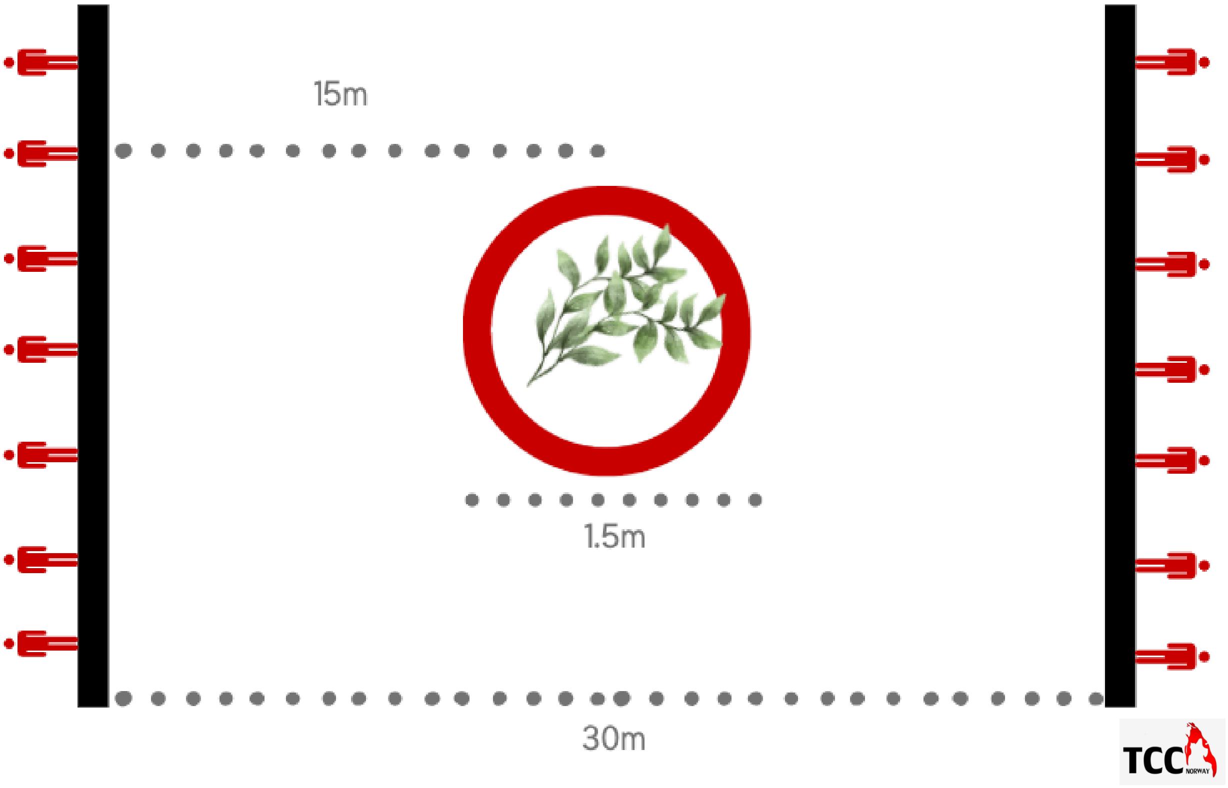
குழை எடுத்தல் போட்டிக்கான விதிமுறைகள்



- இது 10 நிமிடங்கள் கொண்ட ஒரு குழு விளையாட்டாகும்.
- இரண்டு எல்லைக்கோடுகளின் நடுவே உள்ள வட்டத்திற்குள் குழையொன்று வைக்கப்பட்டிருக்கும்.
- எதிர் எதிராக இரண்டு எல்லைக்கோடுகளின் வெளிப்புறமாக இரண்டு அணிகளின் வீரர்களும் நிற்பார்கள்.
- ஒவ்வொரு அணியிலும் 7 வீரர்களும் 3 உதிரி வீரர்களும் அடங்குவர்.
- ஒவ்வொரு அணி சார்பாகவும் 2 பயிற்சியாளர்கள் மைதானத்திற்குள் அனுமதிக்கப்படுவர்.
- போட்டியை ஆரம்பிப்பதற்கு முன்பதாக ஒவ்வொரு அணியிலுமுள்ள 7 வீரர்களுக்கு இலக்கங்கள் வழங்கப்படும்.
- இரு அணிகளும் போட்டி ஆரம்பமாவதற்கு முன்பதாக, தத்தம் வீரர்களின் இலக்கங்களை நடுவருக்கு அறியத் தரவேண்டும்.

- வீர்களை மாற்றும்போதும் அதனை நடுவருக்கு அறிவிக்கவேண்டும்.
- நடுவர் இலக்கத்தை அழைக்கும் போது அந்த இலக்கத்திற்குரிய சோடிகள் (இரு அணிகளினதும் வீர்கள்) மைதானத்தின் நடுவில் வைக்கப்பட்டிருக்கும் குழையை எடுப்பதற்கான முயற்சியை மேற்கொள்ளவேண்டும். ஒரு நிமிடத்திற்குள் குழையை எடுக்கத் தவறினால், அடுத்த இலக்கத்திற்குரிய அழைப்பு விடுக்கப்படும்.

- குழையை எடுக்க முயற்சி செய்யும் போது எதிர் அணியிடம் அடி வாங்காது பார்த்துக்கொள்ளவேண்டும்.

- குழை எடுத்தவரை எல்லைக்கோட்டுக்குள் வைத்து அடிக்கவேண்டும்

- குழை எடுக்க முன்பதாக, எதிர் அணியின் வீரரைத் தொடுவதற்கு அனுமதி இல்லை.

- ஒருவர் எதிர் அணியின் வீரரை அடித்த பின்பு அவர் எல்லைக்கோட்டைத் தாண்டினால் அந்த அடி செல்லுபடியாகாது. நடுவில் இருக்கும் வட்டத்தின் எல்லைக்கோட்டை மிதித்தாலும் அந்த அடி செல்லுபடியாகாது.

- குழையினை எடுத்துக்கொண்டு எதிர் அணியிடம் அடிவாங்காது தமது அணியின் எல்லைக்குள் சென்றடையும் அணிக்கு 5 புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

- ஒருவர் எதிர் அணியின் வீரரை அடித்த பின்பு அவர் எல்லைக்கோட்டைத் தாண்டினால் அந்த அடி செல்லுபடியாகாத நிலையில் குழையை எடுத்த வீரர் எல்லைக்கோட்டுக்குள் நின்று தனது அணியின் எல்லைக்குள் சென்றடைந்தால் அந்த அணிக்கு 5 புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

- குழையை எடுத்துக்கொண்டு ஓடியவரை எல்லைக்கோட்டுக்குள் வைத்து அடித்தால் அடித்த அணிக்கு 3 புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

- சமநேரத்தில் இரு வீரகளும் குழையை எடுக்கும் சந்தர்ப்பம் நேர்ந்தால், நடுவரால் விளையாட்டு நிறுத்தப்பட்டு, மீண்டும் முயற்சிக்க அனுமதிக்கப்படும்.

- குழையை எடுத்துக்கொண்டு ஓடும் போது குழை கீழே விழுந்தால், அதனை எதிர் அணியைச் சேர்ந்தவர் எடுத்துக்கொண்டு ஓடலாம் அல்லது குழையை விழுத்திய வீரரும் திரும்பவும் அதனை எடுத்துக்கொண்டு ஓடலாம்.

- குழையினை எடுத்துக்கொண்டு ஓடும் போதோ அல்லது குழையை விழுத்திய பின் ஓடும்போதோ அல்லது திரும்பவும் குழையை எடுத்துக்கொண்டு ஓடும் போதோ அவ்வீரருக்கு அடிக்கலாம்.

- நடுவர் அடுத்து இலக்கத்தை அழைத்தவுடன் முதல் விளையாடிய வீரகள் உடனடியாக தமது இடங்களுக்கு மீண்டும் செல்லவேண்டும்.

- விளையாட்டு முடிவில் எந்த அணி கூடுதல் புள்ளியைப் பெறுகின்றதோ அந்த அணியே வெற்றி பெற்றதாகக் கருதப்படும்.

- இரு அணிகளும் சம புள்ளிகளைப் பெறும்பட்சத்தில் எந்த அணி அதி கூடிய தடவைகள் குழையை எடுத்துச் சென்றதோ அந்த அணியே வெற்றி பெற்றதாகக் கருதப்படும்.

- குழு நிலைப் போட்டியின் இறுதியில் இரு அணிகளும் சமமான புள்ளிகளைப் பெறும்பட்சத்தில், அவ்வணிகளுக்கிடையிலான போட்டியில் எவ்வணி வெற்றி பெற்றிருந்ததோ அவ்வணியே வெற்றியைத் தழுவியதாகக் கருதப்படும்

- குழு நிலைப் போட்டியின் இறுதியில் இரண்டிற்கு மேற்பட்ட அணிகள் சமமான புள்ளிகளைப் பெறும் பட்சத்தில், சம்பந்தப்பட்ட அணிகள் தமக்கிடையிலான போட்டியில் பெற்ற புள்ளிகளின் வித்தியாசம் கவனத்திற்குக் கொள்ளப்படும். அவற்றிலும் சம நிலை உருவாகும் பட்சத்தில் சம்பந்தப்பட்ட அணிகளில் எந்த அணி அதிக புள்ளிகள் பெற்றதோ அவ்வணி வெற்றியைத் தழுவியதாகக் கருதப்படும். அவற்றிலும் சம நிலை உருவாகும் பட்சத்தில் சம்பந்தப்பட்ட அணிகளில் எந்த அணி குறைந்தளவு புள்ளிகளை எதிர் அணிகளிடமிருந்து பெற்றதோ அவ்வணி வெற்றியைத் தழுவியதாகக் கருதப்படும்.

- இப்போட்டிகளின் நிறைவில் முதலாவதாகவரும் அணிக்கு 15 புள்ளிகளும், இரண்டாவதாகவரும் அணிக்கு 10 புள்ளிகளும் மூன்றாவதாகவரும் அணிக்கு 05 புள்ளிகளும் வழங்கப்படும்.

- குழு நிலையில் ஏதாவது ஒரு அணி அல்லது அணிகள் முறைகேடு காரணமாக இப்போட்டிகளிலிருந்து விலகும் அல்லது விலக்கும் பட்சத்தில் அவ்வணி அல்லது அணிகள் பெற்ற புள்ளிகள் யாவும் இப்போட்டிகளிலிருந்து நீக்கப்படும்.

- காலிறுதி, அரையிறுதி, இறுதிப் போட்டிகளில் ஏதாவது ஒரு அணி முறைகேடு காரணமாக இப்போட்டிகளிலிருந்து விலகும் அல்லது விலக்கும் பட்சத்தில் மற்றைய அணி வெற்றியைத் தழுவியதாகக் கருதப்படும்

- நடுவர் தீர்ப்பே இறுதியானது