HAUSHI KHO-KHO ASSOCIATION

★ ★ NAGPUR ★ ★

विभाग -१ व्याख्या

विभाग -२ खेळण्याचे नियम

विभाग -३ सामन्या संबंधीचे नियम

विभाग -४ सामना व्यवस्थापनाचे अधिकारी, हक्क, कर्तव्ये आणि त्यांचे अधिकार

विभाग -५ खेळाडू, व्यवस्थापक व शिक्षक यांच्या संबंधीचे नियम

विभाग -६ साधने

विभाग -७ गुणलेखकांसाठी मार्गदर्शन

विभाग -८ खो खो खेळावयासाठी उपयोगात आणावयाच्या सांकेतिक खुणा

विभाग -९ भाग्यपत्रिका (साखळी सामने, बाद पद्धतीचे सामने)

विभाग १

व्याख्या

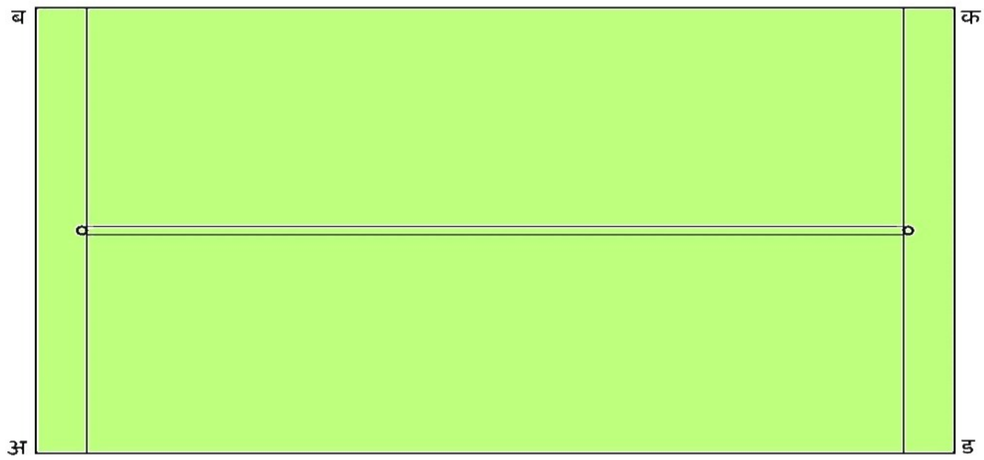
१. **मैदान :-** खो खो चे मैदान हे आयताकृती असते. मैदान हे एकतर आच्छादित indoor किंवा विनाआच्छादित दलूददे असते. आच्छादित indoor मैदान हे लाकडाच्या पृष्ठभागाचे / रबराच्या पृष्ठभागाचे / रबराच्या गाद्यांचे [mat] असते. विनाआच्छादित outdoor मैदान हे मऊ अशा मातीच्या पृष्ठभागाचे असते.

२. **क्षेत्र :-**खो खो खेळाच्या क्षेत्राच्या मर्यादा या बाजु व अंतरेषेंच्या अ ब क आणि ड याठिकाणी काटकोनात मिळणाऱ्या रेषांनी निर्माण होतात.

टीप - क्षेत्राचे मोजमाप

अ. पुरुष-महिला / कुमार – मुली - २७ मीटर X १६ मीटर

ब. किशोर-किशोरी - २३ मीटर X १४ मीटर



क्षेत्र

३. **क्रीडांगण**

इफगह ह्या बिंदुमुळे तयार होणाऱ्या दोन स्तंभरेषांमधील आयतास क्रीडांगण असे म्हणतात.

टीप - क्रीडांगणाचे मोजमाप

अ. पुरुष-महिला / कुमार – मुली - २४ मीटर X १६ मीटर

ब. किशोर-किशोरी - २० मीटर X १४ मीटर

क्रीडांगण

४.अंतरेषा :-अब आणि कड या एकमेकांना समांतर असणाऱ्या आणि खो खोच्या मैदानाच्या रुंदीइतक्या लांबीच्या रेषांना

अंतरेषा असे म्हणतात.

टीप - अंतरेषेची लांबी

अ. पुरुष-महिला / कुमार – मुली - १६ मीटर

ब. किशोर-किशोरी - १४ मीटर

अंतरेषा

५.   **बाजूरेषा :-** अड आणि बक या एकमेकांना समांतर असणाऱ्या आणि खो खोच्या क्रीडांगणाच्या लांबीइतक्या असणाऱ्या रेषांना बाजूरेषा असे म्हणतात.

टीप -बाजूरेषेची लांबी

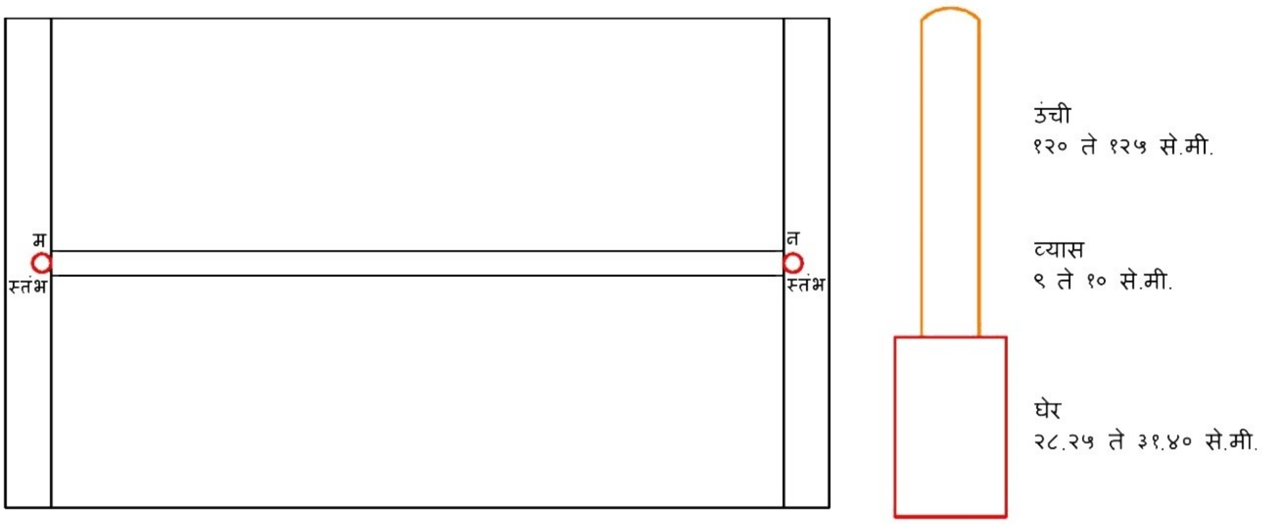
अ. पुरुष-महिला / कुमार — मुली - २७ मीटर

ब. किशोर-किशोरी   - २३ मीटर

बाजूरेषा

६.   **स्तंभ :-**म आणि न या ठिकाणी भक्कम लाकडी खांब किंवा फायबरचे खांब (जे लाकडासारखे असतील) पुरतात, त्यांना स्तंभ असे म्हणतात. हे स्तंभ सर्व बाजूंनी गुळगुळीत असले पाहीजेत. स्तंभ जमिनीशी लंब असतील आणि त्यांची जमिनीवरील उंची १३० से. मी. ते १२५ से.मी. असेल. स्तंभाचा व्यास ९ ते १० से.मी.

एकसारखा असला पाहिजे. स्तंभ हा मुक्तक्षेत्रामध्ये स्तंभरेषेच्या मध्यबिंदूला स्पर्शून असेल. म आणि न हे स्तंभाचे स्पर्शबिंदू असतील.टीप - स्तंभाच्या वरचा पृष्ठभाग सपाट असेल त्याचा कडा धारदार असता कामा नये.



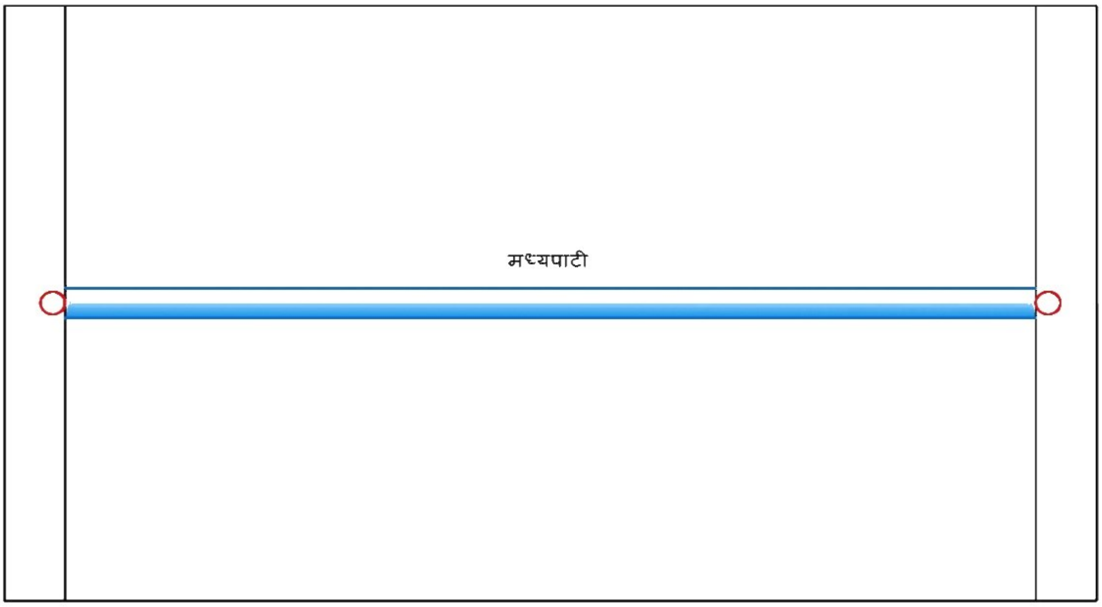
स्तंभ

७. **मध्यपाटी** :-क्रीडांगणास दोन समान भागात विभागणाऱ्या आयतास मध्यपाटी असे म्हणतात. ३० सेमी. रुंद व क्रीडांगणाच्या लांबी एवढा हा आयत असेल.

टीप - मध्यपाटीची लांबी

अ. पुरुष-महिला / कुमार – मुली- २४ मीटर

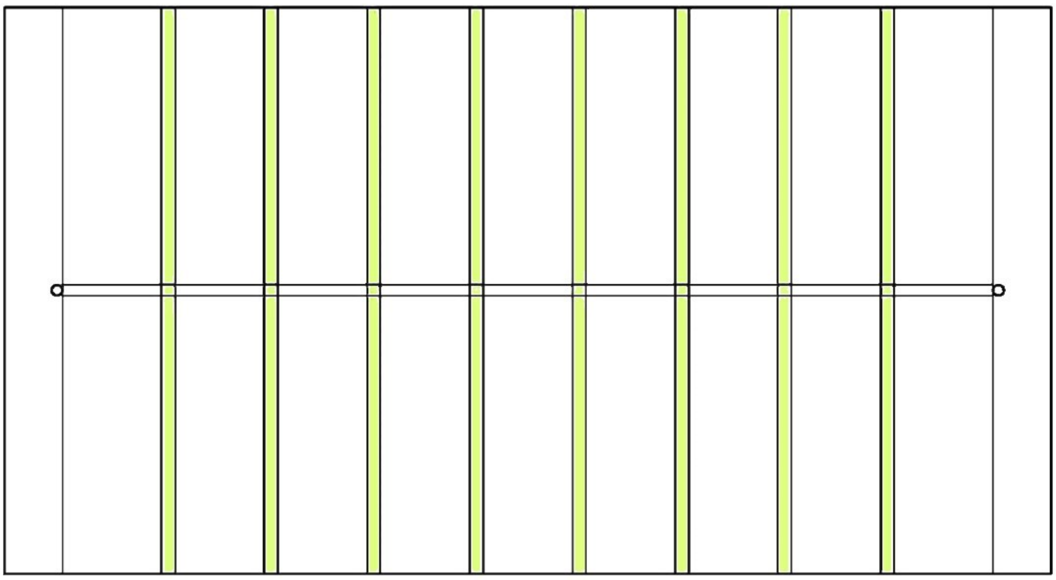
ब. किशोर-किशोरी - - २० मीटर



मध्यपाटी

८. **आडवी पाटी** :-मध्यपाटीला काटकोनात छेदून जाणाऱ्या आणि स्वत:ला दोन समान भागात विभागणाऱ्या ३५ सेमी.

रुंद पुरुष-महिला / कुमार – मुली व ३० सेमी. रुंद किशोर-किशोरी साठी व क्रीडांगणाच्या रुंदी इतक्या लांब अशा आयतास आडवी पाटी असे म्हणतात.



आडवी पाटी

९.	**आक्रमकाची जागा** :-प्रत्येक आडवी पाटी मध्यपाटीस छेदून जाताना ३५ सेमी. रुंद X ३० सेमी. लांब पुरुष-महिला / कुमार – मुली व ३० सेमी. रुंद X ३० सेमी. लांब किशोर-किशोरी करीता होणाऱ्या आयतास आक्रमकाची जागा म्हणतात.

अ) लगतच्या दोन चौरसांमधील अंतर

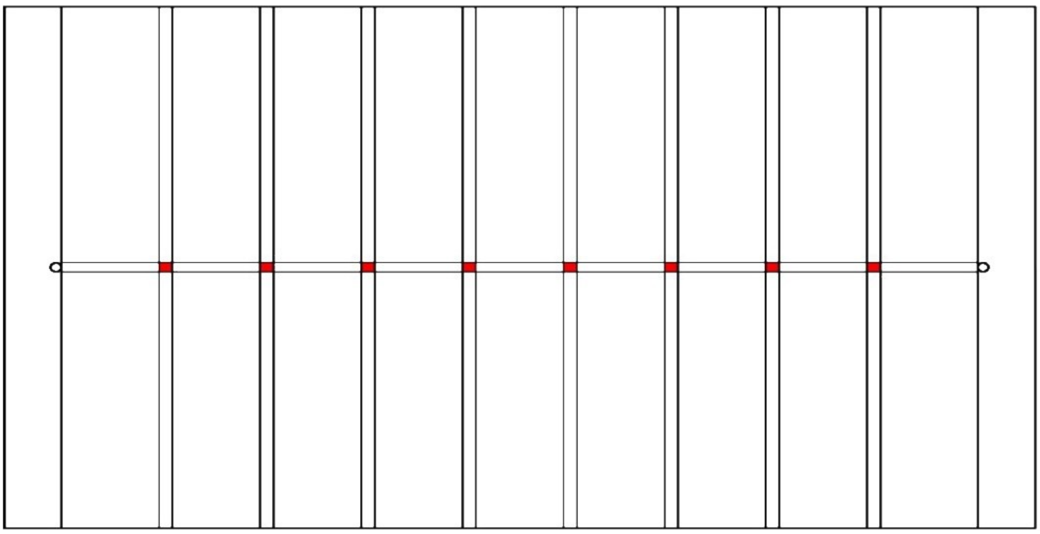
पुरुष-महिला / कुमार – मुली २३० सेमी.

किशोर-किशोरी – मुली १९० सेमी.

ब) स्तंभ रेषा व पहिली आडवी पाटी यामधील अंतर खालीलप्रमाणे असेल

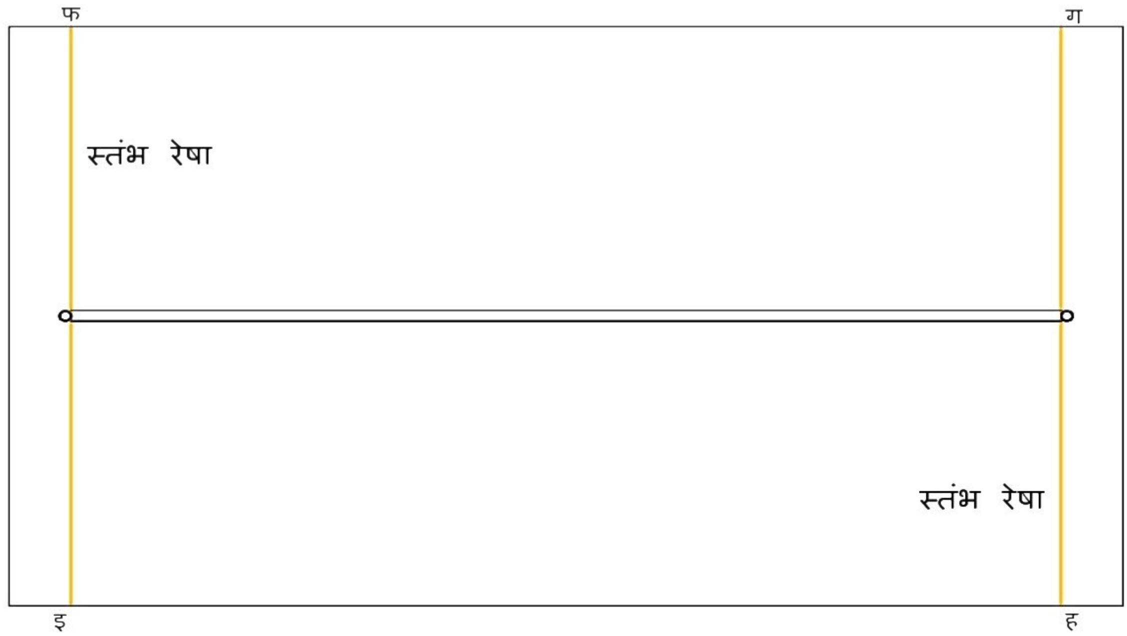
पुरुष-महिला / कुमार – मुली २५५ सेमी.

किशोर-किशोरी – मुली २१५ सेमी.



आक्रमकाची जागा

१०.	**स्तंभ रेषा** :- मध्यपाटीशी काटकोन करुन स्तंभाच्या क्रीडांगणाकडील बाजुस स्पर्शून बाजूरेषांपर्यंत आडव्या पाटीशी समांतर जाणाऱ्या इफ, गड रेषांना स्तंभरेषा म्हणतात. स्तंभरेषा खो खो क्रीडांगणाच्या रुंदीइतक्या लांबीच्या असतात.



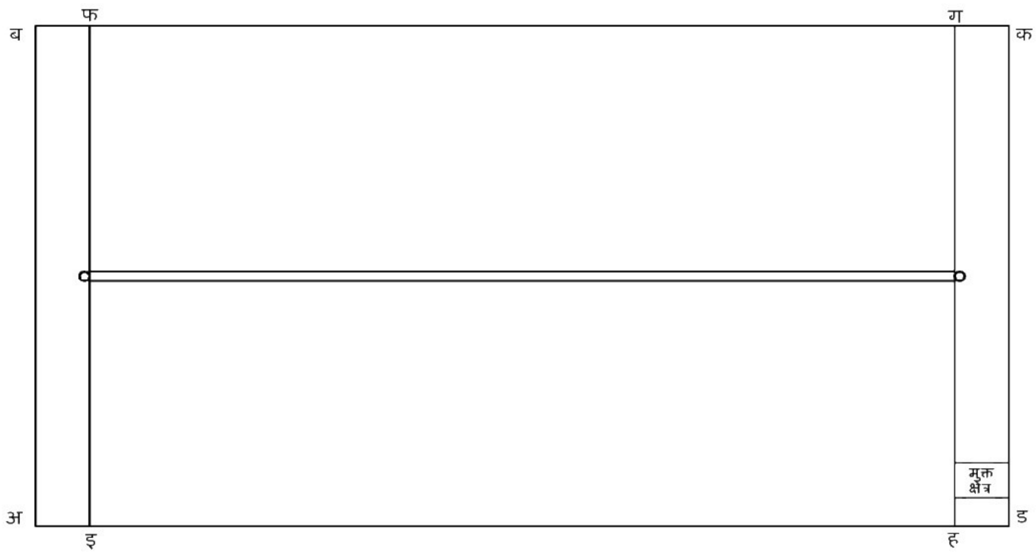
स्तंभ रेषा

११. **मुक्तक्षेत्र** :-क्षेत्रातील क्रीडांगणाव्यतिरिक्त उभय बाजूस उरलेल्या भागास मुक्तक्षेत्र असे म्हणतात.

टीप - मुक्तक्षेत्राचे मोजमाप

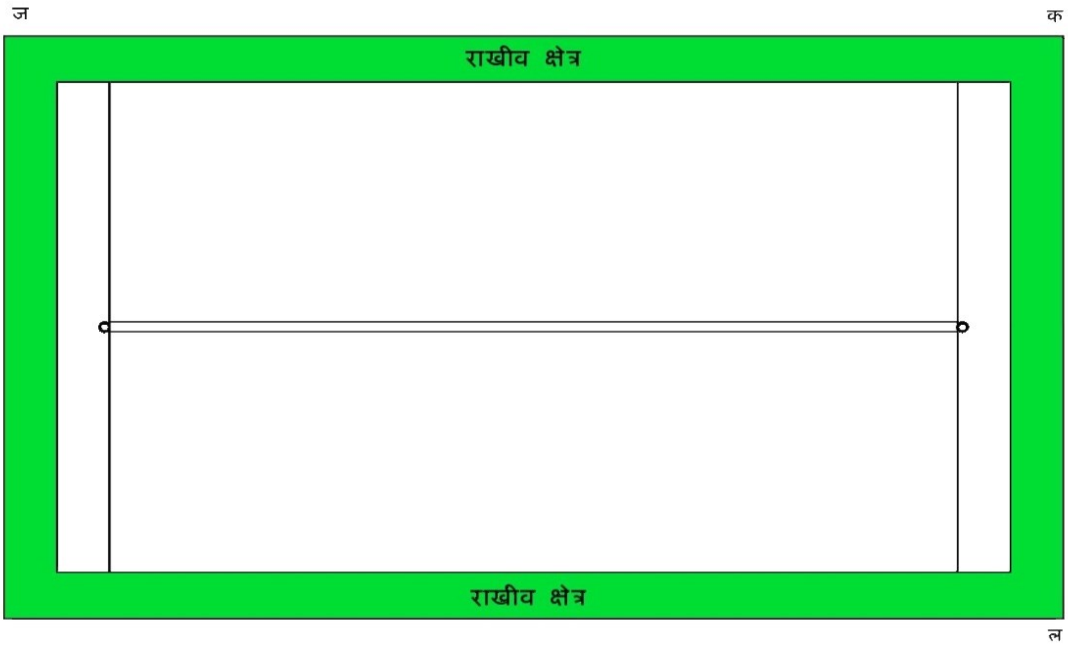
अ. पुरुष-महिला / कुमार – मुली- १.५० मीटर X १६ मीटर

ब. किशोर-किशोरी - १.५० मीटर X १४ मीटर

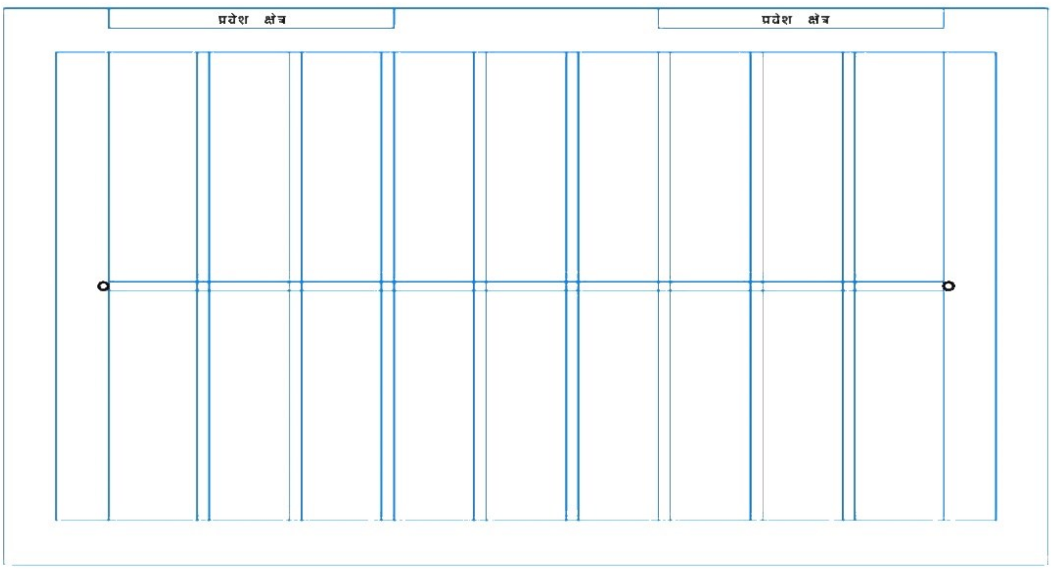


मुक्तक्षेत्र

१२.   **राखीव क्षेत्र :-** क्षेत्रा सभोवती १.५० मीटर रुंदीची जी जागा असते त्यास राखीव क्षेत्र असे म्हणतात.

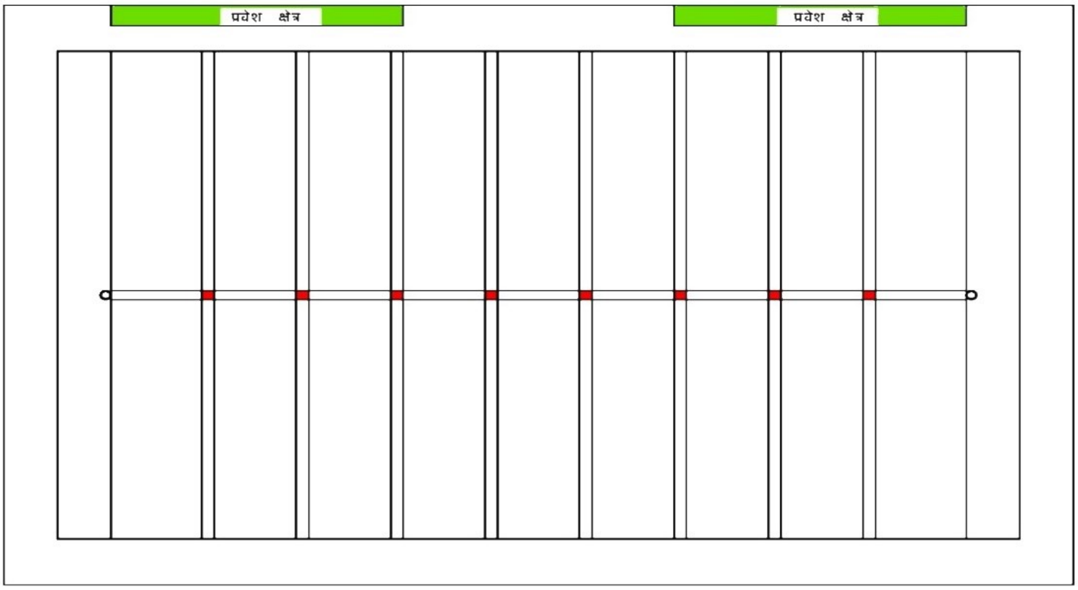


१३.   **रेषेची रुंदी :-**प्रत्येक रेषेची रुंदी २ सेमी. ते ४ सेमी. दरम्यान असली पाहिजे व ही रुंदी क्षेत्राच्या मापात आंतरभूत आहे.



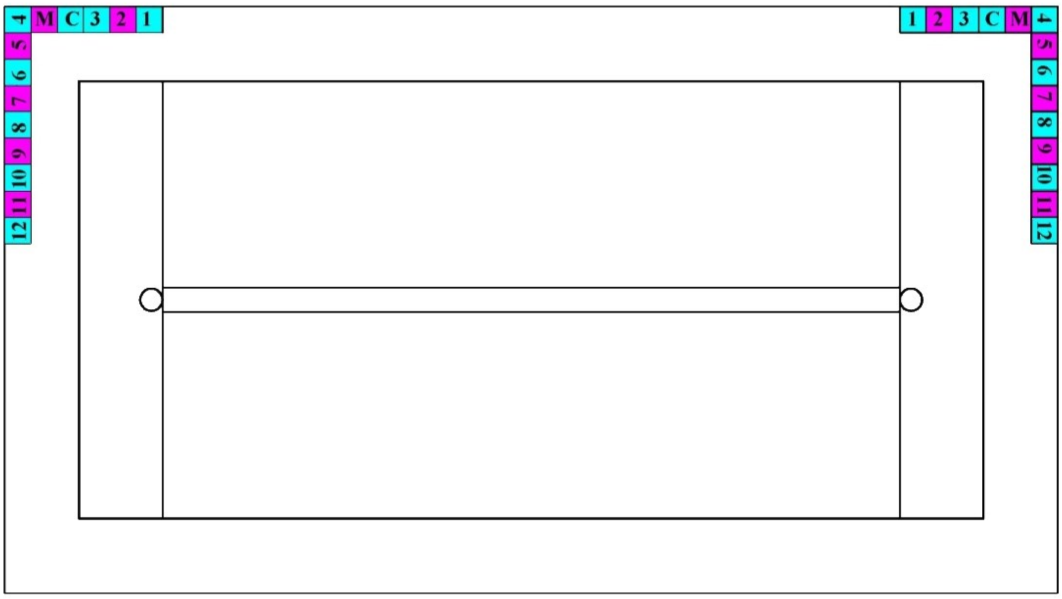
रेषेची रुंदी

१४.   **प्रवेश क्षेत्र :-**आकृतीत दाखविल्याप्रमाणे राखीव क्षेत्रात, गुणलेखक क्र. १ च्या दोन्ही बाजुला, कल्पित स्तंभरेषेपासून तिसऱ्या आडव्या पाटी पर्यंतच्या लांबीच्या व ०.५० मी. रुंद असलेल्या आयतास प्रवेश क्षेत्र असे म्हणतात. रक्षकांनी क्रीडांगणात प्रवेश करण्यासाठी जवळील प्रवेश क्षेत्राचाच उपयोग केला पाहिजे.



प्रवेश क्षेत्र

१५.   **संघाची बसण्याची जागा :-** आकृतीत दर्शविल्याप्रमाणे राखीव क्षेत्रात बाजू रेषा व अंतरेषा यांना जोडून खुर्च्या अथवा बाके असतात त्याच ठिकाणी खेळाडू, प्रशिक्षक, व्यवस्थापकाने बसायचे असते त्या जागेला संघाची बसण्याची जागा डर्ऊीस ँत्दम्.असे म्हणतात.



संघाची बसण्याची जागा

१६. **आक्रमक :-**आक्रमण करणाऱ्या संघातील जे आठ खेळाडू आक्रमक जागेत बसतात त्यांना आक्रमक असे म्हणतात.

१७. **गतिमान आक्रमक :-**आक्रमक जागेत बसलेले आठ आक्रमक वगळता उरलेला नववा आक्रमक जो प्रतिपक्षीय खेळाडूंचा (संरक्षकांचा) पाठलाग करुन हस्तस्पर्शाने बाद करण्याचा प्रयत्न करतो त्यास गतिमान आक्रमक असे म्हणतात.

१८. **संरक्षण :-**आक्रमण करणाऱ्या संघाच्या विरुद्ध खेळणाऱ्या संघाच्या खेळाडूंना संरक्षण करणे असे म्हणतात.

अ) रक्षक-आक्रमण करणाऱ्या संघाच्या विरुद्ध खेळाच्या विरुद्ध संघाच्या खेळाडूंना रक्षक असे म्हणतात.

ब) संरक्षक - रक्षणाच्या पाळीसाठी जे रक्षक क्षेत्राच्या आत असतात त्यांना संरक्षक असे म्हणतात.

क) गतिमान संरक्षक - ज्या संरक्षकावर प्रत्यक्ष आक्रमण सुरु आहे त्यास गतिमान संरक्षक असे म्हणतात.

१९. **खो देणे :-**गतिमान आक्रमणाने आक्रमकाच्या पाठीकडील बाजूने खांदा व कंबर यांच्यामध्ये हस्तस्पर्श केल्यानंतर मोठयाने खो असा शब्द उच्चारणे म्हणजे खो देणे होय.

टीप - हस्तस्पर्श होण्यापूर्वी खो शब्द उच्चारल्यास ते नियमोल्लंघन ठरेल. एककालीक खो देणे (हस्तस्पर्श व खो म्हणणे या दोन्ही क्रीया एकाच वेळी होणे) हे नियमोल्लंघन नाही. मात्र फक्त खो म्हणणे हे नियमोल्लंघन ठरेल. स्तंभाजवळील आक्रमकाच्या जागेत बसलेल्या आक्रमकाला स्तंभाकडे जाताना (संरक्षक स्तंभ व स्तंभाजवळील आक्रमकाच्या जवळ असल्यास) गतिमान आक्रमकाने स्पर्श केल्यास खो द्याव्याच लागेल. गतिमान आक्रमकाने खो या शब्दाशिवाय (उदा. खुरे, खोरे) दुसरा कोणताही शब्द उच्चारणे हे नियमोल्लंघन ठरेल. तसेच खो अगर कोणताही तत्स्म शब्द अन्य आक्रमकाने उच्चारणे हे नियमोल्लंघन ठरेल.

ज्या ठिकाणी खो दिला जातो तिथे गतिमान आक्रमकाकडून खो दिला जात असताना पुढील तीन क्रीया घडण्यास हरकत नाही. मात्र गतिमान आक्रमकाची पाऊले आडव्या पाटीचे पुढे जाता कामा नयेत.

अ) गतिमान आक्रमकाच्या पुढच्या पाऊलाचा स्पर्श आडव्या पाटीशी असलाच पाहीजे असे नाही.

ब) गतिमान आक्रमक आडव्या पाटीत असला तरी चालेल.

क) गतिमान आक्रमकाचे संपूर्ण शरीर आडव्या पाटीचे पुढे झुकलेले असले तरी चालेल. मात्र त्याच्या पाऊलाचा स्पर्श आडव्या पाटीशी असलाच पाहीजे.

टीप - बसलेल्या आक्रमकास गतिमान आक्रमकाने स्पर्श केल्यानंतर तो आडव्या पाटीच्यापुढे दोन्ही पाऊलांनी पुढे गेला तर त्याने पुढे आक्रमण सुरु केले आहे असे समजले जाईल आणि त्यास तोडलेल्या अंतरावरुन मागे खो देता येणार नाही ते नियमोल्लंघन समजले जाईल. मात्र गतिमान आक्रमकाने नियमोल्लंघन न करता आडव्या पाटीतून बाजु रेषेकडे गेल्यास तो त्याच आडव्या पाटीतून मागे आक्रमकाजवळ येऊन हस्तस्पर्श करुन खो देऊ शकेल.

२०. **नियमोल्लंघन :-**आक्रमक किंवा गतिमान आक्रमक यापैकी कोणीही कोणताही नियम मोडणे यांस नियमोल्लंघन असे म्हणतात.

२१. **दिशा घेणे** :-गतिमान आक्रमकाने एका स्तंभरेषेकडून दुसऱ्या स्तंभरेषेकडे जाणे आणि / किंवा खो मिळाल्यानंतर एखाद्या विशिष्ट स्तंभरेषेकडे जाणे यास दिशा घेणे असे म्हणतात.

२२. **स्कंधरेषा** :-गतिमान आक्रमकाच्या स्कंधांच्या मध्यबिंदूतून जाणाऱ्या कल्पित रेषेस स्कंधरेषा असे म्हणतात.

२३. **मागे हटणे** :- गतिमान आक्रमकाने एकदा दिशा घेतल्यानंतर पुढे जात असताना तोडलेले अंतर कोणत्याही कारणाने कमी करणे यास मागे हटणे असे म्हणतात.

स्पष्टीकरण - तोडलेले अंतर म्हणजे घेतलेल्या दिशेच्या विरुद्ध दिशेला असलेल्या मागील पाऊलापर्यंतचे अंतर समजले जाईल. गतिमान आक्रमक खुंटापलीकडील गडी बाद करताना (खुंट मारताना / post dive) मैदानाशी संपर्क असलेला त्याचा पाय जर मागे सरकल्यास नियमोल्लघंन देऊ नये.

२४. **मुक्तक्षेत्र सोडणे** :-गतिमान आक्रमकाच्या पाऊलांचा मुक्तक्षेत्राशी असलेला संपर्क सुटल्यास आणि तो क्रीडांगणाशी आल्यास त्यास मुक्तक्षेत्र सोडणे असे म्हणतात.

२५. **मुक्तक्षेत्रात पोहचणे** :-गतिमान आक्रमकाच्या पाऊलांचा क्रीडांगणाशी असलेला संपर्क सुटल्यास आणि तो मुक्तक्षेत्राशी आल्यास त्याला मुक्तक्षेत्रात पोहचणे असे म्हणतात.

२६. **क्षेत्राबाहेर जाणे** :-संरक्षकाचा क्षेत्राशी असलेला पाऊलांचा संपर्क सुटल्यास आणि क्षेत्राबाहेरील जागेशी संपर्क आल्यास त्याला क्षेत्राबाहेर जाणे असे म्हणतात.

२७. **प्रवेश करणे** :-रक्षकाचा क्षेत्राबाहेरील जमिनीशी असलेला पाऊलांचा संपर्क सुटल्यास आणि क्षेत्राशी (अबकड) आल्यास त्यास प्रवेश करणे असे म्हणतात.

२८. **वयोगट** :- पुढे दिल्याप्रमाणे वयोगट व त्याचे वर्गीकरण करण्याचे निश्चित करण्यात आले आहेत. ज्युनियर व सब ज्युनियर (कुमार / मुली आणि किशोर / किशोरी)

अ) कुमार / मुली गट - स्पर्धेच्या शेवटच्या दिवशी किंवा त्या आधी १८ वर्षापेक्षा कमी - निर्देशांक २५०

ब) किशोर / किशोरी गट - स्पर्धेच्या शेवटच्या दिवशी किंवा त्या आधी १४ वर्षापेक्षा कमी - निर्देशांक २१५

क) वयाचा दाखला - जन्मतारखेचे योग्य अधिकाऱ्याचे मूळ प्रमाणपत्र किंवा बोर्ड परीक्षेचे गुणपत्रक / प्रवेशिका / प्रमाणपत्र सादर करावे.

२९. निर्देशांकाची पद्धत - उंची (से. मी.) + वजन (किलोग्रॅम) + वय (पूर्ण वर्षे)

विभाग २

खेळण्याचे नियम

१. विभाग १ मधील आकृतीत दर्शविल्याप्रमाणे खेळाचे मैदान आखावे.

२. पंच प्रमुख मध्यपाटीच्या जवळ पलीकडे मधोमध, वेळाधिकारी व गुणलेखक क्र. १ यांच्याकडे तोंड करुन उभा राहील व दोन्ही संघनायकांना नाणेफेकीसाठी बोलावील आणि त्यापैकी एकास नाण्याच्या कोणत्याही एका बाजूची निवड करण्यास सांगेल. नंतर नाणेफेक करून निर्णय जाहीर करेल.

टीप -नाणेफेक जिंकणारा संघनायक आपला हात वर करील आणि लगेच आक्रमण अगर संरक्षण यापैकी एकाची अनुक्रमे मध्यपाटीकडे वा बाजू रेषेकडे तर्जनीने दर्शवून आपली निवड स्पष्ट करील. कुणीही संघनायक नाणेफेक केलेल्या नाण्याला कधीही स्पर्श करणार नाही. नाणे पुरेसे जड असेल. दोन्ही संघाच्या कर्णधाराने आपल्या दंडावर पट्टी बांधावी.

३. कोणतेही आठ आक्रमक आक्रमकाच्या जागेत बाजू रेषांकडे तोंडे करुन अशा रीतीने बसतील की, लगतच्या आक्रमकांची तोंडे एकाच बाजूरेषेकडे असणार नाहीत. ९ वा आक्रमक आक्रमण सुरु करण्यासाठी कोणत्याही एका मुक्तक्षेत्रात उभा राहील. एकदा निवडलेले क्षेत्र बदलता येणार नाही.

४. पाळीची सुरवात करताना तीन संरक्षकांची पहिली तुकडी क्षेत्राच्या आत असेल आणि बाकीचे रक्षक त्यांच्यासाठी नेमलेल्या ठिकाणी बसतील.

५. बाद झालेल्या संरक्षकाने त्वरीत जवळच्या बाजू वा अंत रेषेकडून क्रीडांगणाबाहेर जावे. खेळाला अडथळा करु नये. त्यांनी त्यांच्यासाठी नेमलेल्या जागेवर बसावे.

६. पाळीची सुरवात केल्यावर कुणीही आक्रमकाने खो मिळाल्याशिवाय आक्रमकाची जागा सोडू नये किंवा दिशा बदलू नये. त्याने तसे केल्यास ते नियमोल्लंघन आहे आणि त्याची पुनरावृत्ती म्हणजे गैरवर्तणूक ठरेल.

७. गतिमान आक्रमकाने स्तंभ रेषेच्या क्रीडांगणाकडील बाजूकडून मध्यपाटी ओलांडून पलीकडच्या भागात अथवा मुक्तक्षेत्रात जाऊ नये.

टिप - अ) सुयोग्य रितीने खो मिळाल्यानंतर आक्रमकाची जागा सोडताना जर गतिमान आक्रमकाच्या पहिल्या पाऊलांचा स्पर्श, मध्यपाटीच्या रेषेला, जी गतीमान आक्रमकाचे तोंड असलेल्या बाजू रेषेला जवळ असेल (गतिमान आक्रमकाचे पाऊल रेषेच्या आत पडता कामा नये) तसे झाल्यास नियमोल्लंघन देऊ नये.

ब) गतिमान आक्रमकाने आक्रमण करीत असताना त्या भागाच्या बाजूला असलेल्या मध्यपाटीच्या रेषेला स्पर्श केल्यास / छेदल्यास ते नियमोल्लंघन घोषित करु नये. मात्र गतिमान आक्रमक संरक्षकास स्पर्श करीत असताना किंवा स्पर्श करण्याचे वेळेस अथवा बाद करण्याच्या क्रियेचा परीणाम म्हणून वरील कृती घडली तर नियमोल्लंघन घोषीत करावे आणि संरक्षकास नाबाद ठरवावे.

८. खो देतेवेळी तो आक्रमकाचे पाठीमागून खांदा व कमरेच्या मधील भागास हात लावून आणि संरक्षकास व अधिकाऱ्यांना ऐकू जाईल अशा स्पष्ट व मोठया आवाजात दिला पाहीजे. आक्रमकाने खो दिल्याशिवाय उठू नये.

टिप - अ) गतिमान आक्रमकाने आक्रमकांनी पुढे केलेल्या वा झुकलेल्या हातास, पायास किंवा शरीराच्या कोणत्याही भागास स्पर्श करुन खो देऊ नये.

ब) खो देतेवेळी आक्रमकाच्या पाठीलाच हस्तस्पर्श करावा असा आग्रह करु नये.

क) गतिमान आक्रमकाने खो देताना सुरवातीला खो उच्चारणे व नंतर आक्रमकाला स्पर्श करणे नियमोल्लंघन आहे.

ड) गतिमान आक्रमकाने आक्रमकास स्पर्श करणे हे नियमोल्लंघन नाही मात्र आक्रमकास हस्तस्पर्श न करता खो बोलणे नियमोल्लंघन होईल.

इ) गतिमान आक्रमकाने खो देताना खो व्यतिरीक्त इतर तत्सम शब्द उच्चारणे नियमोल्लंघन होईल. तसेच आक्रमण चालू असताना आक्रमकाने खो किंवा इतर शब्द उच्चारणे नियमोल्लंघन ठरेल.

९. खालील तीन स्थितीत गतिमान आक्रमकास खो देताना परवानगी आहे मात्र गतिमान आक्रमकाच्या पाऊलाचा स्पर्श आडव्या पाटीच्या पुढे जाता कामा नये.

टिप - अ) गतिमान आक्रमकाचा पुढील पावलाचा स्पर्श आडव्या पाटीशी असणे बंधनकारक नाही.

ब) गतिमान आक्रमकाचे पाऊल आडव्या पाटीत असल्यास (आकृती)

क) गतिमान आक्रमकाचे एक पाऊल आडव्या पाटीत व संपूर्ण शरीर आडव्या पाटीच्या पुढे असल्यास

ड) खुंटाजवळ आक्रमण सोडून (१ आणि ८) इतर आक्रमकास गतिमान आक्रमकाने स्पर्श केल्यास आक्रमण करण्यास हरकत नाही. गतिमान आक्रमकास हस्तस्पर्श करुन आडव्या पाटीत आक्रमण करत असल्यास व लांबून खो बोलल्यास नियामोल्लंघन होईल.

गतिमान आक्रमक आडव्या पाटीकडून बाजूरेषेकडे आक्रमण करत असेल व कोणतेही नियमोल्लंघन न करता आडव्या पाटीतून मागे आल्यास खो देऊ शकतो.

इ) गतिमान आक्रमकाने आक्रमकाचा आधार घेऊन संरक्षकास बाद केल्यास ते नियमोल्लंघन होईल.

१०. खो दिल्यानंतर गतिमान आक्रमक तत्क्षणी आक्रमक होईल आणि त्याने ज्या आक्रमकाला खो दिला असेल त्याच्या (आक्रमकाच्या) जागी तो ताबडतोब बसेल.

टिप - अ) सुयोग्य पद्धतीने खो दिल्यानंतर आक्रमकाचा आडव्या पाटीशी असलेला पाऊलांचा स्पर्श आक्रमकाच्या जागी बसताना सुटला तर ते नियमोल्लंघन नव्हे.

ब) खो दिल्यानंतर आक्रमकाच्या जागी ताबडतोब / चटकन बसण्यासाठी जो नैसर्गिक वेळ लागेल त्यास परवानगी असेल मात्र संरक्षकास अडथळा येता कामा नये. तसे आक्रमकाने केल्यास ते नियमोल्लंघन ठरेल.

क. सुयोग्य खो मिळताचक्षणी गतिमान आक्रमकाच्या जागेतून संरक्षकास स्पर्श करु शकतो.

११. खो मिळाल्यानंतर आक्रमक तत्क्षणी गतिमान आक्रमक होतो व त्याने तोंड असलेल्या क्रीडांगणाच्या भागात गेले पाहीजे. तसेच बसलेल्या आक्रमकाची जागा आडवी पाटी सोडून घेतलेल्या दिशेने गेले पाहीजे. त्याला मागे हटता येणार नाही. मागे हटणे हे नियमोल्लंघन होईल.

टिप - अ) आडव्या पाटीत जोपर्यंत गतिमान आक्रमकाच्या पाऊलाचा स्पर्श आहे तोपर्यंत त्याने पाटी सोडली असे होत नाही.

ब) दिशा घेतल्यानंतर गतिमान आक्रमक जोपर्यंत तोडलेले अंतर मागे पाऊल टाकून अथवा घसरल्याने कमी करुन आक्रमण सुरु करीत नाही तोपर्यंत ते नियमोल्लंघन होणार नाही.

क) गतिमान आक्रमकाने सुर मारल्यानंतर उठताना पाय मागे आल्यास ते नियमोल्लंघन होणार नाही.

१२. गतिमान आक्रमकाने ज्या दिशेस आपली स्कंधरेषा वळवली असेल त्या दिशेस त्याने गेले पाहिजे. विशिष्ट दिशेने जात असताना गतिमान आक्रमकाने आपली स्कंधरेषा घेतलेल्या दिशेशी ९० अंशाहून अधिक वळविल्यास ते नियमोल्लंघन होईल.

१३. स्तंभाच्या आधाराचे स्पर्श करताना ९० अंशाहून अधिक स्कंधरेषा वळणे किंवा क्रीडांगणाशी संबंधीत पाय सरकणे हे नियमोल्लंघन नाही मात्र मध्यपाटीला गतिमान आक्रमकाच्या शरीराचा कोणताही भाग स्पर्श होणे किंवा छेदणे / ओलांडणे नियमोल्लंघन आहे.

१४. नियम क्र. ११ आणि १२ मध्ये दिलेल्या क्रियांपैकी जी क्रिया गतिमान आक्रमक प्रथम करेल त्रानुसार ती दिशा त्याने घेतली पाहिजे.

१५. एकदा दिशा घेतल्यानंतर गतिमान आक्रमक,मध्यंतरी खो न दिल्यास मुक्त क्षेत्रात पोहोचेपर्यंत त्याच दिशेने जाईल. मुक्त क्षेत्रातून स्तंभाला वळसा घातल्याशिवाय गतिमान आक्रमक मध्यपाटीकडील क्रीडांगणाच्या भागात जाणार नाही.

१६. दिशा घेणे, मागे हटणे हया संबंधीचे नियम मुक्तक्षेत्रात लागू असणार नाहीत.

१७. आक्रमकाने संरक्षकास अडथळा न होईल असे बसले पाहीजे. अशा अडथळयाने संरक्षक बाद झाल्यास तो नाबाद ठरविला जाईल. तसेच ते नियमोल्लंघन ठरेल.

टिप - अ) जर शरीराच्या कोणत्याही जाणीवपूर्वक हालचालीमुळे आक्रमकाचा संरक्षकास अडथळा निर्माण करण्याचा उद्देश वा प्रत्यक्ष अडथळा आढळला / संभवला तर संबधीत आक्रमकास सामनाधिकारी ताकीद देतील आणि योग्य ती कारवाई करतील.

ब)संरक्षक मध्यपाटीजवळ आक्रमकाजवळून जात असताना त्या आक्रमकाने हलणे, खांदे / मांडी किंवा शरीराचा कोणताही भाग हेतुपुरस्सर संरक्षकाकडे झुकवणे हे नियमोल्लंघन ठरेल.

१८. पाळी चालू असताना गतिमान आक्रमक क्रीडांगणाबाहेर जाऊ शकेल. मात्र क्रीडांगणाप्रमाणेच त्याला दिशा घेणे व मागे हटणे या संबंधीचे नियम पाळावे लागतील.

स्पष्टीकरण - क्रीडांगणामधील हे नियम वाढविलेल्या कल्पित स्तंभरेषेमधील जागेमध्ये लागू असतील. गतिमान आक्रमक क्रीडांगणाबाहेर कल्पित स्तंभरेषेपलीकडे गेल्यास तो त्याच्या इच्छेप्रमाणे क्रीडांगणात / क्षेत्रात कोठूनही प्रवेश करु शकतो. त्याने मुक्तक्षेत्रातुनच प्रवेश करावा अशी सक्ती करु नये.

१९. संरक्षकाने बसलेल्या आक्रमकास हेतूपुरस्सर स्पर्श करु नये. तसे केल्यास संरक्षकास एक वेळ ताकीद दिली जाईल. जर त्याच संरक्षकाने याची पुनरावृत्ती केली तर तो बाद दिला जाईल.

२०. गतिमान आक्रमकाने कोणतेही नियमोल्लंघन न करता संरक्षकास हस्त स्पर्श केल्यास संरक्षकास बाद दिले जाईल तसेच संरक्षक क्षेत्राबाहेर गेल्यास संरक्षकास शिटीचा लघू आवाज काढून बाद दिले जाईल.

टिप - अ) संरक्षकास मुद्दाम ढकलणे, पकडणे, ओढणे, मारणे ही गैरवर्तणूक धरली जाईल.

ब) संरक्षकाचा पाठलाग करताना गतिमान आक्रमकाने नियमोल्लंघन झाल्यावर क्रीडांगणाबाहेर ढकलल्यास तो संरक्षक नाबाद ठरेल.

२१. गतिमान आक्रमकाने आणि आक्रमकांनी त्यांच्यासाठी असलेल्या कोणत्याही नियमांचे उल्लंघन करु नये. कोणत्याही नियमांचा भंग हे नियमोल्लंघन ठरेल.

टिप - अ)नियमोल्लंघनामुळे संरक्षक बाद झाला किंवा संरक्षक बाद करण्याच्या क्रियेचा तत्क्षणिक परिणाम म्हणून नियमोल्लंघन झाले तर संरक्षक नाबाद ठरेल. नियमोल्लंघनामुळे बाद होण्यापासून द्यावयाचे संरक्षण नियमोल्लंघन होत असताना जो गतिमान संरक्षक असेल त्यालाच दिले जाईल.

ब) बाद करण्याच्या क्रियेचा तत्क्षणिक परिणाम म्हणजे बाद करण्याची क्रिया व नियमोल्लंघन यामध्ये वेळेचे अंतर असता कामा नये. बाद करण्याची क्रिया होणे / चालू रहाणे (फॉलो थ्रू) यामध्ये नियमोल्लंघन झाले असले पाहीजे. गतिमान आक्रमकाने संरक्षकास हस्तस्पर्श करताच पाळी संपल्याचे जाहीर झाले, पण तत्क्षणिक त्याच गतिमान आक्रमकाकडून बाद करण्याचा क्रियेचा परिणाम म्हणून नियमोल्लंघन झाले तर अशावेळी तो संरक्षक नाबाद ठरवावा.

२२. गतिमान आक्रमकाने कोणत्याही नियमाचा भंग केल्यास सामनाधिकाऱ्यांनी शिट्टीच्या सतत लघू आवाजाने नियमोल्लंघन घोषित करावे आणि गतिमान आक्रमक ज्या दिशेने जात असेल लगेच त्याच्या विरुद्ध जाण्यास त्याला भाग पाडावे. सामनाधिकाऱ्यांनी आपल्या शिट्टीद्वारे दिलेला इशारा ऐकताच गतिमान आक्रमक सामनाधिकाऱ्यांनी दर्शविलेली दिशा घेईल. अशा वेळी गतिमान संरक्षक बाद केल्यास तो बाद दिला जाणार नाही आणि गतिमान आक्रमकास सामनाधिकाऱ्यांनी दर्शविलेली दिशाच घ्यावी लागेल. त्याने खो दिलाच पाहिजे असे नाही.

२३. नियमातील सवलत - आक्रमक अथवा गतिमान आक्रमकाच्या नियमोल्लंघनामुळे जर आक्रमण करणाऱ्या संघाचा फायदा तसेच संरक्षकाचे नुकसान होत नसेल तर शिट्टीच्या सतत लघु लहरीद्वारे नियमोल्लंघन घोषित करु नये.

२४. गतिमान आक्रमक स्तंभाला लाथ / पाय मारुन दिशा बदलु शकत नाही तसे केल्यास नियमोल्लंघन घोषित केले जाईल.

विभाग ३

सामन्यासंबधी नियम

प्रत्येक संघात १ व्यवस्थापक, १ प्रशिक्षक व १२ खेळाडूंचा समावेश असेल. त्यातील ९ खेळाडूंनी सामन्याची सुरवात होईल.

१. पुरुष- महिला / कुमार- मुलींसाठी प्रत्येकी ९ मिनिटांची एक आक्रमणाची व एक संरक्षणाची पाळी मिळून एक डाव होईल. किशोर व किशोरी करीता पाळी ७ मिनिटांची असेल. प्रत्येक सामना दोन डावांचा असेल. दोन डावात ६ मिनिटांचा व प्रत्येक पाळीनंतर ३ मिनिटांचा मध्यंतर पुरुष- महिला / कुमार- मुलींकरीता आणि किशोर- किशोरी करीता हिच वेळ अनुक्रमे ५ मिनिटे व २ मिनिटे असेल.

२. कर्णधार / प्रशिक्षक आपल्या संघातील रक्षक खेळाडूच्या गणवेशावरील क्रमांकाप्रमाणे नावे सामना सुरु होण्यापूर्वी गुणलेखक क्र. १ कडे देतील. पाळीच्या सुरवातीला पहिले तीन रक्षक संरक्षणासाठी क्षेत्राच्या आत असतील. तुकडीतील तिसरा संरक्षक बाद होताक्षणी नंतरचे तीन रक्षक प्रवेश क्षेत्रातूनच आत येतील. तसेच दोन सुयोग्य खो देण्यापूर्वी क्षेत्रात प्रवेश करणे बंधनकारक आहे. जो संरक्षक दोन सुयोग्य खो मिळेपर्यंत क्षेत्रात प्रवेश करणार नाही त्याला उशिरा प्रवेश म्हणून बाद दिले जाईल.

अ) रक्षकांचा व तुकड्यांचा निश्चित झालेला क्रम पाळी संपेपर्यंत बदलता येणार नाही. पंचप्रमुखाने एखाद्या संरक्षकास शिक्षा म्हणून तांबडे कार्ड दाखवून बाद दिले असेल तर त्यास चालू सामन्यातील उर्वरीत वेळेसाठी सहभागी होता येणार नाही. त्याच्या ऐवजी बदली आलेला खेळाडू त्या पाळीत ती तुकडी संरक्षणासाठी परत क्षेत्रात येणे आवश्यक असल्यास त्याच तुकडीतून संरक्षण करु शकेल.

ब) जे रक्षक अगोदर क्षेत्राच्या आत येतील त्यांना बाद घोषित न करता पंचप्रमुख अथवा गुणलेखक क्र. २ कडून क्षेत्राबाहेर बोलाविले जाईल.

क) तुकडीतील तिसऱ्या संरक्षकास बाद करणाऱ्या गतिमान आक्रमकास नविन तुकडीतील संरक्षकांचा पाठलाग करता येणार नाही. त्याने नवीन तुकडीतील संरक्षकाचा पाठलाग केल्यास ते नियमोल्लंघन होईल. त्याने त्वरीत खो दिलाच पाहीजे.

ड) आक्रमक संघ एक योग्य खो दिल्यानंतर क्रीडांगणात प्रवेश केलेल्या संरक्षकाचा पाठलाग करु शकेल. नवीन तुकडीतील संरक्षकाच्या पाठलागाची सुरवात दोन खो दिल्यानंतर करावी असे बंधन नाही.

इ) तुकडीतील पहिला संरक्षक खेळाडू बाद झाल्याबरोबर पुढील तुकडीचे तीन रक्षक प्रवेश क्षेत्रात आलेच पाहिजे.

फ) संरक्षक बाद झाल्यानंतर त्यांनी त्यांच्या जवळील अंत अथवा बाजू रेषेकडून राखीव क्षेत्रातून आपल्या संघाच्या नियोजीत जागी जाऊन बसावे.

ग) तुकडीतील संरक्षक निश्चित झाले नसतील (प्रवेश क्षेत्रात नसतील) त्यावेळी दोन खो देण्यापूर्वी रक्षक प्रवेश क्षेत्रातून क्रीडांगणात आले नसतील तर रक्षकापैकी कोणाला बाद द्यावे हे पंच प्रमुखाच्या अधिकारात असेल.

ह) तीन संरक्षकास उशिरा प्रवेश म्हणून बाद दिल्यास पुढील तुकडी क्षेत्रात करण्याकरीता १५ सेकंदाचा अवधी दिला जाईल.

य) आक्रमक संघास संरक्षक संघाचा प्रत्येक खेळाडू बाद केल्यानंतर एक गुण प्राप्त होईल.

३. आक्रमक संघाच्या संघनायकास पहिल्या डावात ठरलेल्या वेळेपूर्वी ९ गुण प्राप्त केल्यानंतर आपली पाळी संपविण्याचा पर्याय उपयोगात आणता येईल. पुढील डावात पाळी संपविण्यास ९ गुणांचे बंधन राहणार नाही. आक्रमक संघाचा कर्णधार उभा राहून सांकेतिक खूण करुन पंचप्रमुखास खेळ थांबविण्याचे सुचित करील. जोपर्यंत पंचप्रमुख खेळ संपल्याचे जाहीर करीत नाही तोपर्यंत पाळी संपणार नाही. पंचप्रमुखाने पाळी संपल्याचे जाहीर केले नाही तोपर्यंत आक्रमक आक्रमकाची जागा सोडणार नाहीत.

४. संरक्षण करणारा संघसुद्धा दुसऱ्या पाळीत ९ किंवा ९ पेक्षा जास्त गुणांचा फरक असल्यास पाळी संपल्याचे जाहीर करु शकतील. मात्र सदर संघाने पराभव स्विकारला असे मान्य करावे लागेल.

५. बाद पद्धतीने खेळल्या जाणाऱ्या सामन्यात जो संघ सामन्याच्या शेवटी अधिक गुण मिळवील तो संघ विजयी घोषित केला जाईल. सामन्याचे शेवटी समान गुण झाल्यास एक जादा डाव (प्रत्येक संघास आक्रमण आणि संरक्षणाची एक पाळी) खेळविला जाईल. जर परत समान गुण झाले तर आणखी एक डाव पुढीलप्रमाणे खेळविला जाईल. पंचप्रमुख या डावातील पाळीची सुरवात करीत पहिला गुण मिळताच क्षणी पंचप्रमुख पाळी संपवेल. त्याच वेळी तो आपल्याजवळील स्टॉपवॉच थांबवील. अशा तऱ्हेने पहिला संरक्षक बाद करण्यासाठी लागलेल्या वेळेची नोंद गुणलेखक क्र. १ कडे केली जाईल. ज्या संघाला हा पहिला गुण मिळविण्यासाठी कमी वेळ (लघुत्तम आक्रमण) लागेल तो संघ विजयी घोषित केला जाईल.

दुसऱ्या पाळीत प्रतिपक्षाच्या नोंदविलेल्या वेळेपेक्षा आक्रमण ३० सेंकदाहून अधिक वाढले तर पंचप्रमुख खेळ थांबवील. गरज लागल्यास विजयी संघ ठरेपर्यंत हया पद्धतीने खेळ चालू राहील.

साखळी सामन्यात जिंकणाऱ्या संघास ३ गुण, हरणाऱ्या संघास शून्य गुण मिळतील. सामन्याचे शेवटी जर दोन्ही संघांचे समान गूण झाले तर प्रत्येक संघास १ गुण मिळेल. साखळी पद्धतीच्या सामन्यांचे मिळलेले गुण समान झाल्यास त्या गटात समान गूण झालेल्या संघामध्ये बाद पद्धतीने सामना होईल. काही कारणाने सामना घेणे वेळे अभावी शक्य नसल्यास सामना लघूत्तम आक्रमणाने खेळविण्यात येईल.

६. नैसर्गिक कारणाने एखाद्या स्पर्धेतील सामना अपूर्ण राहील्यास तो सामना त्याच खेळाडू व अधिकाऱ्यांशी पुढे चालू केला जाईल. मात्र सामना त्याच सत्रात खेळविला गेला पाहिजे. पूर्वी पूर्ण झालेल्या पाळ्यांचे गूण जमेस धरुन अपूर्ण राहीलेल्या पाळीची सुरवातीपासून सामना त्याच खेळाडू व अधिकाऱ्यांसह पुढे खेळविला जाईल. (सामना अपूर्ण राहीला त्यावेळी जे १२ खेळाडू आणि अधिकारी असतील तेच त्यावेळीही असतील) मात्र अपूर्ण राहीलेला सामना त्याच सत्रात खेळविला गेला नाही तर संपूर्ण सामना सुरवातीपासून परत खेळविला जाईल.

अशावेळी खेळाडू व अधिकारी पूर्वीचेच असले पाहीजेत असे बंधन असणार नाही.

नैसर्गिक कारणाव्यतिरीक्त सामना अपूर्ण राहील्यास ज्युरी ऑफ अपिल / तांत्रिक समिती / कार्यकारीणी निर्णय देईल.

स्पष्टीकरण - दोन सत्रे खालील प्रमाणे असतील.

१. सकाळ सत्र – सकाळी सामने सूरु झाल्यानंतर त्या सत्रामध्ये असलेले सामने संपेपर्यंत सत्र चालू राहील.

२. दुपारचे सत्र – दुसरे सत्र सूरु झाल्यावर सामने संपेपर्यंत सत्र चालू राहील.

जर सामने प्रकाशझोतात (फ्लड लाईट) खेळविण्यात येत असतील तर प्रकाशाची तीव्रता २५० लाखांपेक्षा कमी नसावी.

७. सामन्याची सुरवात आक्रमणाने करणाऱ्या संघाचे गूण पहिल्या डावानंतर दुसऱ्या संघापेक्षा ६ अगर अधिक गुणांनी जास्त झाल्यास पूर्वोक्त संघास आपल्या आक्रमणाचा हक्क न गमावता उपरोक्त संघास आक्रमण करण्यास सांगण्याचा (फॉलोऑन) पर्याय राहील. अशावेळी विरुद्ध संघाचे गुण अधिक झाल्यास पूर्वोक्त संघास आपल्या आक्रमणाचा हक्क वापरता येईल.

टिप - ८ गुणांपेक्षा जास्त गुणांची आघाडी असल्यास उपरोक्त संघास फॉलोऑन द्यावाच लागेल. अशावेळी निर्णय लिहीताना .... संघ डाव राखून विजयी लिहावे.

८. सामना संपल्यानंतर पंचप्रमुखाने निर्णय घोषित केल्यावरच संघानी क्रीडांगणाबाहेर जावे.

९. बदली खेळाडू :- संघाच्या प्रशिक्षकाने किंवा संघनायकाने अथवा व्यवस्थापकाने विनंती केल्यास पंचप्रमुख खेळाडू बदलण्यास परवानगी देईल.

आक्रमणाची पाळी चालू असताना कितीही वेळा व कधीही पुढील प्रमाणे ....

अ) पंचप्रमुखाच्या सुचनेनुसार गुणलेखक क्र. २ क्षेत्राबाहेर जाणाऱ्या व क्षेत्रात येणाऱ्या खेळाडूचे क्रमांक जाहीर करील. बदली खेळाडूची सूचना मिळताच त्याला क्षेत्राबाहेर येणे बंधनकारक आहे व त्याची जागा बदली खेळाडू घेईल.

ब) बाहेर येणाऱ्या खेळाडूस जर खो दिल्यास तो कोणत्याही संरक्षकाचा पाठलाग करु शकत नाही किंवा खो देऊ शकत नाही असे केल्यास बदली खेळाडूची क्रिया पूर्ण होईपर्यंत नियमोल्लंघन घोषित केले जाईल.

क) खेळाडू बदल करताना बदली खेळाडूने गुणलेखकाच्या उजव्या बाजूला १ मी. १ मी. चौरस आखलेल्या चौरसातच उभे रहावे.

ड) क्षेत्रात प्रवेश करणारा खेळाडू त्वरित आक्रमण करु शकणार नाही. त्याला सुरवातीला खो द्यावाच लागेल.

११. काही कारणानिमित्त अंतिम सामना न झाल्यास दोन्ही संघांना संयुक्त विजयी घोषित केले जाईल.

अ. क्रमवारी करीता व चषका करीता नाणेफेक केली जाईल तसेच नाणेफेक विजयी संघास सुरवातीचे सहा महीने नंतर सहा महीने पराभूत संघास चषक दिला जाईल.

१२. उपांत्य फेरीतील पराभूत दोन्ही संघास तृतीय क्रमांक दिला जाईल.

अ. क्रमवारीकरीता लघुत्तम आक्रमण सामना खेळविला जाईल.

विभाग ४

सामना व्यवस्थापनाचे अधिकारी

हक्क, कर्तव्ये आणि त्यांचे अधिकार

१. प्रत्येक सामन्याचे व्यवस्थापनेसाठी पुढील अधिकारी नेमले जातील. एक पंचप्रमुख, दोन पंच एक वेळाधिकारी व दोन गुणलेखक.

रक्षक / संरक्षक बाद झाल्याचा निर्णय तसेच नियमोल्लंघन झाल्याचे घोषित करण्याचा अधिकार फक्त पंच व पंचप्रमुखास राहील.

२. **पंचप्रमुख** .... पंचप्रमुखाने पुढील कामे (कर्तव्ये) करावीत.

अ) सामना सुरु होण्यापूर्वी त्याने गुणपत्रक, खेळाचे मैदान इ. गोष्टी तपासाव्यात आणि नाणेफेक करावी. त्याने पंचांना त्यांच्या कामात मदत करावी आणि पंचात मतभेद झाल्यास आपला अंतिम निर्णय द्यावा. पंचप्रमुखाने संरक्षक बाद होताना व नवीन तुकडी प्रवेश करताना दक्ष रहावे.

ब) जर एखादा खेळाडू हेतुपुरस्सर खेळात व्यत्यय आणेल, असभ्य किंवा खोडसाळ वर्तन करील अगर निमयाचा हेतुपूर्वक भंग करील तर पंचप्रमुखाने सारासार विचार करुन अशा खेळाडूस शिक्षा करावी. शिक्षेची व्याप्ती खेळाडू अथवा संघ यांच्या अपराधाच्या प्रमाणात तंबी देण्यापासून ते पुढील खेळात भाग घेण्यास बंदी करण्यापर्यंत राहील.

क) ताकीद दिलेल्या रक्षक / संरक्षक वा आक्रमक यांचे क्रमांक जाहीर करुन त्याला / त्यांना पिवळे कार्ड दर्शवून पंचप्रमुख ताकीद देईल व गुणलेखक क्र. १ ला त्या खेळाडूचा / खेळाडूंचा क्रमांक देवून ताकीद रकान्यात अशी नोंद करण्यास सूचना देईल.

ड) वरील पद्धतीनुसार एखाद्या खेळाडूला / खेळाडूंना तांबडे कार्ड दाखवून उर्वरीत भागात खेळण्यास मनाई करेल. तांबडे कार्ड दाखविल्याची नोंद गुणलेखक क्र. १ संबधीत खेळाडूच्या नावापुढे / क्रमांकापुढे (W) रकान्यात R हे अक्षर लिहून करेल. अशा खेळाडूस / खेळाडूंना त्वरीत खेळाचे मैदान सोडून जाण्यास पंचप्रमुख सांगेल व त्याच्या जागी बदली खेळाडूस परवानगी देईल.

इ) पंचप्रमुखाने एकाद्या संरक्षकास शिक्षा म्हणून तांबडे कार्ड दाखविल्यास तो संरक्षक बाद घोषित केला जाईल. त्यास चालू सामन्यातील उर्वरीत वेळेसाठी सहभागी होता येणार नाही. त्या ऐवजी बदली आलेला खेळाडू त्या पाळीत ती तुकडी संरक्षणासाठी परत क्षेत्रात येणे आवश्यक असल्यास त्याच तुकडीतून संरक्षण करु शकेल.

ई) त्याने वेळाधिकाऱ्याच्या घडयाळाबरोबर (स्टॉपवॉच) आपले घडयाळ जुळवावे आणि प्रत्येक पाळीनंतर वेळ तपासावी.

फ) प्रत्येक पाळीच्या शेवटी त्याने गुणपत्रक तपासावे आणि सामन्याचा निर्णय घोषित करावा.

ग) लघुत्तम आक्रमणाच्या डावात पाळीची सुरवात करुन तोच वेळेची नोंद ठेवेल व त्यानुसार गुणलेखक क्र. १ ला नोंद करण्यास भाग पाडेल.

ह) पंचप्रमुख सर्व सामनाधिकाऱ्यांशी संवाद साधून त्यांच्या कामात त्यांना मदत करेल.

झ) संपुर्ण सामना व्यत्यय न येता पार पाडण्यासाठी पंचप्रमुख जबाबदार राहील.

३. **पंच :-** क्षेत्राबाहेरील राखीव क्षेत्रात पंचाने फिरावे आणि खेळाचे निरीक्षण करुन शिट्टी द्वारा खेळाचे नियंत्रण ठेवावे. जर काही कारणाने पंचाने क्षेत्रात प्रवेश केला तर सामन्याच्या प्रगतीत अडथळा न आणता ताबडतोब राखीव क्षेत्रात परत यावे. दोन्ही पंचांनी निर्णय देताना एक दुसऱ्यास सहकार्य करावे. जर गतिमान आक्रमक व आक्रमक खेळाडू नियम पाळत नसेल तर पंचाने नियमोल्लंघन घोषित करावे आणि गतिमान आक्रमकास व आक्रमक खेळाडूस नियमानुसार वागण्यास भाग पाडावे. खेळाला बाधक असे हेतुपुरस्सर वर्तन करणाऱ्या खेळाडूस शिक्षा म्हणून पिवळे कार्ड दाखविण्याचा अधिकार पंचाना राहील. तसेच ही गोष्ट पुढील कारवाईसाठी पंचप्रमुखाच्या निदर्शनास त्याने आणून द्यावी.

४. **वेळाधिकारी :-** पंचप्रमुखाकडून इशारा मिळाल्यानंतर शिट्टीचा दीर्घ व एक लघु आवाज काढून वेळाधिकाऱ्याने पाळीची सुरवात करावी. त्याने शिट्टीचा दीर्घ आवाज काढून पाळी संपल्याचे घोषित करावे. त्याने वेळेची नोंद ठेवावी आणि प्रत्येक पाळीचे शेवटी पंचप्रमुखाकडे सुपूर्द करावी. त्याने राखीव क्षेत्रात उभे राहून प्रत्येक मिनिट संपल्याचे दर्शक फलक धरलेला हात उंचावून मोठयाने घोषित करावे.

५. **गुणलेखक क्र. १ :-** खेळाडूची प्रशिक्षक / संघनायकाकडून १ ते १२ नावे घेऊन त्यांची नोंद करुन तपासणी करावी. गुणलेखक क्र. १ हा खेळाडूंच्या नावाची नोंद करेल. पाळीच्या शेवटी आक्रमणाच्या गुणांची नोंद करील. सामना संपल्यावर दोन्ही संघांच्या गुणांची नोंद करेल आणि सामन्याच्या निकाल तयार करील. गुणपत्रकावर सर्व सामनाधिकाऱ्यांच्या सहया घेईल. गुणपत्रक तपासण्यासाठी आणि निर्णय घोषित करण्यासाठी पंचप्रमुखाकडे सुपुर्द करील.

६. **गुणलेखक क्र. २ :-** रक्षकांचा क्रम नोंदवावा व त्याने बाद झालेल्या संरक्षकाची / रक्षकांची नोंद ठेवावी. त्यांना त्यांच्या नेमुन दिलेल्या जागेत बसण्यास भाग पाडावे. प्रत्येक तुकडीतील पहिला संरक्षक बाद झाल्यावर पुढची तुकडी प्रवेश क्षेत्रात तयार राहण्याची दक्षता घ्यावी. तसेच बदली खेळाडू प्रक्रियेत पंचप्रमुखाला सहाय्य करावे व खेळाडूंच्या क्रमांकाची योग्य नोंद ठेवावी. प्रशिक्षक, व्यवस्थापक व संघनायक यापैकी कोणीही आपल्या संघातील खेळाडूंचे क्रमांक निर्देश करुन बदली प्रक्रियेसाठी गुणलेखक क्र. २ कडे विनंती करतील. पंचप्रमुखाला गुणलेखक क्र. २ ने या संबंधी माहीती द्यावी व त्याच्या सूचनेनुसार बदली खेळाडूंचे क्रमांक फलकाद्वारे जाहीर करावेत. या प्रक्रियेची नोंद करण्यास गुणलेखक क्र. १ ला सांगावे.

७. सामना सुरु झाल्यानंतर जर एखाद्या अधिकाऱ्यास काम करणे अशक्य झाले तर उरलेल्या अधिकाऱ्यांनी पाळी संपेपर्यंत सामन्याचे नियंत्रण करावे. अशा अधिकाऱ्यास पुढे काम करणे अशक्य झाले तर त्यांचे जागी नविन अधिकाऱ्याची नेमणूक करावी.

८. सामनाधिकाऱ्यांची नेमणूक अधिकृत अधिकारी करतील आणि पंचप्रमुखाच्या मार्गदर्शनाखाली ते काम करतील.

विभाग ५

खेळाडू व्यवस्थापक व शिक्षक यांच्या संबधीचे नियम

१. **खेळाडूचा गणवेश :-** अ) खो खो खेळाच्या आवश्यक पोषाखात खेळासाठींचे / जाड कापडाचे (कॅनव्हास) बूट (धातूविरहीत ज्यामुळे इजा होणार नाही) टी शर्ट/गंजीफ्रॉक, अर्धी चड्डी हा पुरुष / कुमार / किशोरांसाठी व महिला / मुली / किशोरी खेळाडूसाठी शर्ट / टी शर्ट आणि अर्धी चड्डी असा पोषाख असेल. (बूट वापरणे बंधनकारक नाही)

ब) प्रत्येक खेळाडूच्या शर्ट / टी शर्टवर क्रमांक पुढील बाजुस १० सेमी. उंच आणि मागील बाजूस २० सेमी. उंच असतील. त्यांची रुंदी दोन्हीकडे २ सेमी. असेल. (हयापेक्षा आकाराने) क्रमांक लहान असेल तर ती गैरवर्तणूक ठरेल. हे क्रमांक १ ते १२ असेच असतील. एकाच स्पर्धेत २ अगर जास्त खेळाडू एकच क्रमांक वापरणार नाहीत. तसेच त्याच स्पर्धेत आपला क्रमांकही बदलणार नाहीत, गरज भासल्यास पंचप्रमुख क्रमांक बदलण्यास परवानगी देईल.

२. **खेळाडूंचे हक्क आणि कर्तव्ये**

अ) सर्व खेळाडूंना / संघाना खो खो महासंघाने अधिकृत केलेल नियम व कर्तव्ये आत्मसात असणे बंधनकारक आहे आणि त्यांचे पालन करणे कर्तव्ये आहे.

ब) सामना चालू असताना संघनायक सर्व खेळाडूंचे प्रतिनिधित्व करेल. तोच फक्त पंचप्रमुखाशी चर्चा करु शकेल.

३. **खेळाडू, प्रशिक्षक आणि व्यवस्थापक यांनी पाळावयाची शिस्त**

खेळाडू, प्रशिक्षक आणि व्यवस्थापक यांनी त्यांना नेमून दिलेल्या जागेवरच बसले पाहीजे.

पुढील क्रिया शिक्षेस पात्र ठरतील :-

अ) सामनाधिकाऱ्यांशी निर्णयाबाबत सतत आव्हान करणे.

ब) सामनाधिकाऱ्यांशी असभ्य वर्तन करणे किंवा त्यांच्याबद्दल अपमानास्पद भाषा वापरणे.

क) सामनाधिकाऱ्यांच्या निर्णयावर विपरीत परीणाम होईल अशी प्रतिक्रिया करणे.

ड) विरुद्ध संघातील खेळाडूविषयी वैयक्तीक अथवा इतर पातळीवर अश्लिल भाषा उच्चारणे.

इ) सामना चालू असताना क्रीडांगणाबाहेर हेतुपुरस्सर निर्देशन करणे.

फ) सामना चालू असताना किंवा सामन्याचा निर्णय जाहीर होण्यापूर्वी पंचप्रमुखाच्या परवानगी शिवाय क्रीडांगण सोडणे वरील सर्व बेशिस्तीसाठी पंचप्रमुख गुन्हयांच्या गांभीर्यानुसार शिक्षेची व्याप्ती ठरवेल.

ग) कोणत्याही गैरवर्तणूकीबद्दल पंचप्रमुख शिक्षा / कारवाई करु शकतो.

४. **शिक्षेची व्याप्ती :-**

अ) विरुद्ध संघाच्या खेळाडूशी, प्रेक्षकांशी किंवा सामनाधिकाऱ्यांशी वाद घालणे, मोठयाने ओरडून बोलेणे अशा सारख्या कमी महत्वाच्या गुन्हयांसाठी पंचप्रमुख फक्त तोंडी ताकीद देईल. मात्र या गैरवर्तणूकीची पुनरावृत्ती केल्यास पिवळे कार्ड दाखवून पंचप्रमुख ताकीद देईल व त्याची नोंद गुणपत्रकावर करण्यास गुणलेखक क्र. १ ला सांगेल.

ब) गंभीर गुन्हयाबद्दल पंचप्रमुख खेळाडूस तांबडे कार्ड दाखवून संरक्षक असल्यास बाद देईल. गंभीर गुन्हयाबद्दल पंचप्रमुख संबंधीत खेळाडू प्रशिक्षक व व्यवस्थापक यांना सामन्याच्या उर्वरीत वेळेसाठी तांबडे कार्ड दाखवून त्यांना क्रीडांगणाबाहेर प्रेक्षकात जाण्यास भाग पाडतील.

क) एकाच सामन्यात एखाद्या खेळाडूस पिवळे कार्ड दोनदा दाखवून ताकीद दिली गेल्यास सामन्याच्या उर्वरीत वेळेसाठी त्यास बाद ठरविले जाईल व त्या संघाच्या पुढील एका सामन्यात तो सहभागी होऊ शकणार नाही तसेच एखाद्या खेळाडूस एकाच स्पर्धेतील दोन वेगवेगळ्या सामन्यातून पिवळे कार्ड दाखवून ताकीद दिल्यास तो खेळाडू उर्वरीत वेळेत तो सामना खेळू शकेल मात्र त्या संघाच्या पुढील एका सामन्यात सहभागी होऊ शकणार नाही.

ड) ज्या खेळाडूस तांबडे कार्ड दाखवून ताकीद दिली जाईल तो त्या सामन्याच्या उर्वरीत वेळेत खेळू शकणार नाही आणि त्या संघाच्या पुढील एका सामन्यात सहभागी होऊ शकणार नाही.

इ) विभाग सहा मधील ३ आणि ४ कलमानुसार पंचप्रमुख किंवा पंच योग्य ती शिक्षा जाहीर करेल. संबंधीत सामनाधिकाऱ्यांनी झालेल्या घटनेविषयी लेखी स्वरुपात जबाबदार अधिकाऱ्याकडे (वरील) अहवाल सादर करावा.

विशेष सुचना :-

आवश्यक त्याठिकाणी पुंल्लिगी उल्लेख स्त्रीलिंगीसाठी व एकवचनी उल्लेख अनेक वचनासाठी गृहीत आहे.

विभाग - ६

साधने

खालील साधने आवश्यक आहेत

१. स्तंभ

२. दोरी

३. अंतर मोजण्याची कापडी अथवा स्टीलची टेप

४. स्टॉप वॉच (एका क्रीडांगणासाठी दोन)

५. शिट्टया

६. प्रत्येकी ९ व १० सें.मी. व्यास मोजता येणाऱ्या दोन कडया

७. गुणपत्रके,लेखण्या,टेबल,खुर्च्या इत्यादी

८. मोठा गुणफलक

९. वेळदर्शक फलक ५० सें.मी. लांबीच्या दांडीवर ३० सें.मी.× २० सें.मी.च्या फलकावरील आकडयांची उंची २० सें.मी. व जाडी ३ सें.मी. पु/म/कु/मु - वेळदर्शक १ ते ८ अंकात असावेत व ८ हा अंक लाल रंगात असावा.

किशोर/ किशोरी- वेळदर्शक १ ते ६ अंकात असावेत व ६ हा अंक लाल रंगात असावा.

१०. प्रत्येकी खेळण्याच्या क्रीडांगणाकरीता एक पिवळे व एक तांबडे कार्ड - उंची १० सें.मी. व रुंदी ७.५ सें.मी.

११. सामनाधिकाऱ्यांच्या दंडावर नेमणूकदर्शक पट्टया असाव्यात.

१२. क्रीडांगण आखण्याकरीता चुना अथवा गेरु (सफेद)

१३. खेळाडू क्रमांक दर्शक फलक १२''×१२'' (बदली खेळाडूंकरीता)

विभाग – ७

गुणलेखकांसाठी मार्गदर्शन

गुणपत्रक

खालील रकाने सामना सुरु होण्यापूर्वी भरुन पूर्ण करावेत.

१	स्पर्धेचे नाव
२	स्पर्धेचे स्थळ
३	दिनांक
४	वेळ
५	क्रीडांगण क्रमांक
६	सामना क्रमांक
७	साखळी सामना /बाद पद्धतीचा सामना
८	सत्र
९	गट
१०	विभाग (पु/म/कु/मु /किशोर/ किशोरी)
११	संघाचे नाव
१२	दोन्ही संघातील खेळाडू ,व्यवस्थापक व शिक्षक यांची नावे
१३	सामनाधिकाऱ्यांची नावे

खेळाडूंची नावे भरताना गुणलेखक क्र. १ ने दोन्ही संघांच्या कर्णधारांच्या नावांपुढे ''ढ्ढ'' शब्द लिहावा. तसेच राखीव खेळाडूंच्या क्रमांकावर गोल करावा.

नाणेफेक झाल्यावर गुणलेखक क्र. १ नाणेफेकीचा निर्णय व कर्णधाराने निवडलेल्या पर्यायाची नोंद करील तसेच संरक्षणाकरीता आलेल्या संरक्षकांचे गणवेश क्रमांक तुकडीनुसार रकान्यात चढत्या क्रमाने लिहील.

सामना चालु असताना :

संरक्षक बाद झाल्यावर संघाने मिळविलेल्या नोंदीच्या पाच रकान्यात बाद झालेल्या संरक्षकाचा क्रमांक, बाद करणाऱ्या आक्रमकाचा क्रमांक, बाद होतानाची धावती वेळ, बाद झालेल्या संरक्षकाची वैयक्तिक वेळ व कोणत्या पद्धतीने त्या संरक्षकास बाद केले (चिन्ह) या बाबींची नोंद गुणलेखक क्र. १ ने गुणपत्रिकेत करावी.

संरक्षकाच्या वैयक्तिक वेळेची नोंद म्हणजे अगोदरचा संरक्षक बाद होताना असणारी वेळ व नंतर बाद होणाऱ्या संरक्षकाची वेळ यातील फरक होय. अचानक हल्ला करुन बाद झालेल्या संरक्षकाची वेळ नोंदविली जाणार नाही (०.००). अचानक हल्ला करुन बाद झालेल्या संरक्षकानंतर बाद होणाऱ्या संरक्षकाची वैयक्तिक वेळ नोंदविताना अचानक हल्ला होण्यापूर्वी बाद झालेल्या संरक्षकाची धावती वेळ व अचानक हल्ला करुन बाद झाल्यानंतर बाद झालेल्या संरक्षकाची धावती वेळ यातील फरकाची नोंद करावी.
उदाहरणार्थ -

अ) संरक्षक बाद झाला त्यावेळची धावती वेळ — ६ मिनिटे

ब) अचानक हल्ला करुन संरक्षक बाद झाला त्यावेळची धावती वेळ — ६.३० मिनिटे

क) त्यानंतर बाद झालेल्या संरक्षकाची धावती वेळ — ७ मिनिटे

शेवटी बाद झालेल्या संरक्षकाची वैयक्तिक वेळ (क — अ)
म्हणजेच ६ मिनिटे — ७ मिनिटे । १ मिनिट
तसेच क्षेत्रात उशिरा प्रवेश म्हणून बाद दिलेल्या संरक्षकाची देखील वैयक्तिक वेळ नोंद विली जाणार नाही (०.००).
गतिमान आक्रमकाकडून हस्त स्पर्शाने बाद न होता इतर कारणाने जर संरक्षक बाद झाला असेल तर बाद करणाऱ्या आक्रमकाच्या रकान्यात नोंद होणार नाही परंतू चिन्हाच्या रकान्यात बाद झालेल्या पद्धतीची नोंद होईल.
प्रत्येक पाळीच्या समाप्तीनंतर शेवटी नाबाद राहीलेल्या संरक्षकाच्या भोवती गोल करावा. या रकान्यात शेवटी नाबाद राहीलेल्या गतिमान संरक्षकाचा गणवेश क्रमांक, तसेच धावती वेळ ९ मिनिटे / ७ मिनिटे वैयक्तिक वेळेची नोंद करावी.

संरक्षणाचे डाव रकाना :
संबंधीत रकान्यातील पाळयांनुसार त्या पाळीत संरक्षकांच्या वैयक्तिक वेळेची नोंद त्या संरक्षकाच्या क्रमांकासमोर केली जाते. जर एखादा संरक्षक त्याच पाळीत दोनदा संरक्षणासाठी आला असेल तर त्याच पाळीतील दुसऱ्या रकान्यात त्याची नोंद करावी. या वैयक्तिक वेळेची नोंद करताना जो संरक्षक नाबाद राहीला असेल त्याच्या वेळेत रकान्याभोवती गोल करावा.

आक्रमणाचे डाव रकाना :

पाळीनुसार आक्रमकाने एकुण बाद केलेल्या संरक्षकाची संख्या त्या त्या आक्रमकाच्या रकान्यात केली जाते. प्रत्येक पाळीच्या समाप्तीनंतर उशिरा प्रवेश, क्षेत्राबाहेर जाणे, निवृत्त व ताकीद देऊन बाद झालेल्या संरक्षकाची नोंद विशिष्ट दिलेल्या रकान्यात करावी. जेव्हा एखाद्या संरक्षकास ताकीद देऊन पिवळे अथवा लाल कार्ड दाखविले जाते त्याची नोंद ताकीद (`) या रकान्यात करावी.

बदली खेळाडू रकाना :

जेव्हा संघातील खेळाडूंचा प्रत्यक्षात सामना सुरु असताना बदल केला जातो त्यावेळी बाहेर येणाऱ्या खेळाडूचा गणवेश क्रमांक वरील त्रिकोणात तर आत जाणाऱ्या खेळाडूचा गणवेश क्रमांक खालील त्रिकोणात करावा. (खेळाडू क्र. बाहेर / आत).

सामना संपल्यानंतर गुणांची एकुण बेरीज करावी. गुणपत्रिकेतील अगदी तळाच्या रकान्यात विजयी संघाचे नाव किती गुण / शिल्लक वेळ राखून विजयी याची नोंद करावी. एखादा शेरा असेल तर त्याची नोंद करुन स्वाक्षरी करावी व इतर सामनाधिकाऱ्यांच्या सहया घेऊन तपासणीकरीता पंचप्रमुकाकडे गुणपत्रक द्यावे.
पंचप्रमुख गुण पत्रिकेची काळजीपूर्वक तपासणी करुन नंतर त्यावर स्वाक्षरी करेल व निकाल घोषित करण्याकरीता पंचमंडळाकडे देईल.

गुणलेखनासंबंधी मार्गदर्शन :

मान्य करणे – शेरा .... संघाने आपला पराभव .... गुण आणि .... डाव चालु झाल्यावर / संपल्यावर मान्य केला. (.............. मि. वेळ राखून)

घोषित करणे - शेरा .... संघाने आपली पाळी .... मिनिटे .... सेकंदानी घोषित केला.

अपूर्ण सामना -अ) प्रेक्षकांनी अडथळा आणल्यामुळे

ब) अपुरा प्रकाश / विद्युत पुरवठा खंडित झाल्यामुळे सामना पूर्ण होऊ शकला नाही.

नैसर्गिक आपत्ती – पाऊस / क्रीडांगण खेळण्यास योग्य नसल्यामुळे सामना होऊ शकला नाही.

संघाने आल्याची नोंद न केल्यास - .... संघ क्रीडांगणावर अनुपस्थित राहील्यामुळे .... संघ विजयी घोषित करण्यात आला. (पुढे चाल)

वेळेची नोंद – ज्या पाळीमध्ये मोठी गुणसंख्या झाली असेल त्यावेळी फक्त १ / २ मिनिटापेक्षा जास्त संरक्षण करणाऱ्या खेळाडूचीच नोंद करावी.

विभाग – ८

सांकेतिक खुणा

१) वेळाधिकाऱ्याने पाळी सुरु करणे – दोन्ही हात कोपऱ्यापासून जमिनीला समांतर ठेऊन व दोन्ही हातांच्या पंज्यात स्टॉप वॉच पकडून स्टॉप वॉच चालू करताच उजवा हात कोपरापासून डावीकडे काटकोनात आणणे.

२) वेळाधिकाऱ्याने पाळीची वेळ संपल्याचे दर्शविणे - स्टॉप वॉचवर नजर ठेवून पाळीची वेळ संपल्याची शिट्टी वाजविताना दोन्ही हात चेहऱ्याला समांतर डोक्यावर सरळ रेषेत न्यावेत.

३) संरक्षक बाद जाहीर करणे – शिट्टीच्या एकाच लघू आवाजाबरोबर एक हात वर करुन व त्याची मूठ वळून फक्त तर्जनी बोट (अंगठया शेजारील पहिले बोट) दर्शवून संरक्षक बाद जाहीर करावा.

४) गतिमान आक्रमकाने मध्यपाटी छेदल्यास – शिट्टीच्या सतत लघू आवाजाबरोबर दोन्ही हात कोपरात थोडे वळवून दोन्ही हाताची मनगटावर कैची करुन समोर दर्शवावी.

५) गतिमान आक्रमकाने आक्रमकास स्पर्श करण्यापूर्वी खो शब्द म्हणणे / उच्चारणे – दोन्ही हाताचे पंजे विरुद्ध दिशांना ठेवून दोन्ही हात एकाच वेळेस विरुद्ध दिशांना हलवावेत.

६) खो चा चुकीचा उच्चार करणे – (उदा. खू, खोरे) तर्जनी वगळता हाताची मूठ करुन एक हात कोपरातून वाकवून वर करुन फक्त तर्जनीने ओठांकडे निर्देश करावा.

७) आक्रमकाने खो तत्सम शब्द उच्चारणे – दोन्ही हात कोपरातून वाकवून मूठी वळवून दोन्ही तर्जन्यांनी फुल्ली चिन्ह करुन ओठांवर ठेवाव्यात.

८) स्तंभाजवळील १ल्या किंवा ८व्या चौरसातील आक्रमकास हस्त स्पर्श करुनसुद्धा गतीमान आक्रमकाने खो न दिल्यास - दोन्ही हात कोपरातून समोर वळवून एका हाताच्या तळव्याने दुसऱ्या हाताच्या पंजाच्या मागील बाजूस जमिनीच्या दिशेत वर खाली करुन स्पर्श करावा आणि सोडावा.

९) खो मिळण्याआधीच आक्रमक उठल्यास – एक हात कोपरातून वळवून उघडा पंजा उताणा ठेवून जमिनीच्या दिशेत वर खाली हलवावा.

१०) गतिमान आक्रमकास योग्य दिशा दर्शविणे – हात कोपरावर वर वळवून मूठ दाबून फक्त अंगठयाच्या सहाय्याने योग्य दिशेकडे निर्देशन करावे.

११) गतिमान आक्रमकाने स्कंध रेषा वळविल्यास – हात कोपरातून वर वाकवून मूठ दाबून फक्त अंगठयाच्या स्पर्श त्याच हाताच्या खांद्यास स्पर्श करावा.

१२) आडवी पाटी गतिमान आक्रमकाने सोडल्यास - हात सरळ ठेवून उघडया पंजाने मांडीला स्पर्श करुन हात मागे पुढे हलवावा.

१३) गतिमान आक्रमक मागे हटल्यास - हात समोर कोपरातून वळवून वर करुन मूठ बंद करुन फक्त अंगठा खांद्यावरुन पाठीमागे व पुढे हलवावा.

१४) गतिमान आक्रमकाने दिशा बदलल्यास – हात कोपरातून जमिनीला काटकोनात वळवावा व पंजा उघडा ठेवून मनगटातून अर्धवर्तुळाकार फिरवावा.

१५) आक्रमण करणाऱ्या संघाच्या कर्णधारास वेळ संपविण्यापूर्वीच पाळी संपवायची असल्यास संघनायकाने चौरसात उभे राहून एक हात कोपरातून दुमडून समोर जमिनीला समांतर ठेवून पंजा उघडा ठेवून दुसऱ्या हाताच्या तर्जनीने तळहातास स्पर्श करावा.

१६) चौरसात अयोग्य पद्धतीने बसणाऱ्या आकमकास नियमोल्लंघन दर्शविण्यासाठी - पंच अथवा पंचप्रमुख आपले दोन्ही हात जमिनीला समांतर समोर सरळ रेषेत मध्ये अंतर ठेवून व दोन्ही एकमेकांसमोर ठेवून नियमोल्लंघन घोषित करेल.

१७) संरक्षकास अडथळा होईल अशा पद्धतीने चौरसात बसणाऱ्या आक्रमकास पंच अथवा पंचप्रमुख समोर एक हात कोपरातून वळवून, पंजा जमिनीला काटकोनात ठेवून उघडया तळव्याच्या दुसऱ्या हाताच्या अंगठयाने जमिनीला समांतर ठेवून स्पर्श करुन नियमोल्लंघन घोषित करेल.

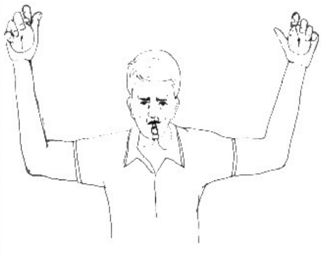
१८) गतिमान आक्रमकाने संरक्षकाला बाद केल्याचे पंच अथवा पंचप्रमुखास निर्दशनास आणल्यास संरक्षक बाद नाही हे दर्शविण्यासाठी पंजे जमिनीकडे तोंड करुन दोन्ही हात विरुद्ध दिशांना एकमेकांशी फुल्ली चिन्हा सारखे मनगटावर हलवावेत. शिट्टी वाजवू नये.

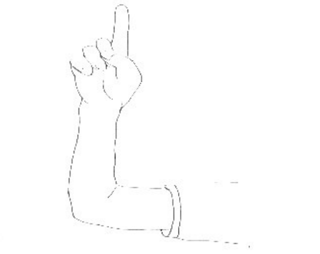
१९) संरक्षक क्षेत्राबाहेर गेल्यास, निवृत्त झाल्यास पंच अथवा पंचप्रमुखाने दोन्ही हात खांद्यापासून वर सरळ करुन पंजे पाठीच्या दिशेला वळवून हलवावेत व संरक्षक बाद असल्याची एकच लघु शिट्टी वाजवावी.

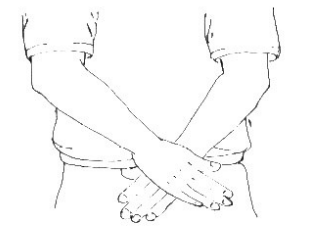
२०) ताकीद दील्यानंतर देखिल गतीमान संरक्षक वारंवार आक्रमकास हस्तस्पर्श करीत असेल तर पंच अथवा पंचप्रमुखाने हातच्या मुठीवर पंजाने स्पर्श करीत संरक्षक बाद असल्याची एकच लघु शिट्टी वाजवावी.

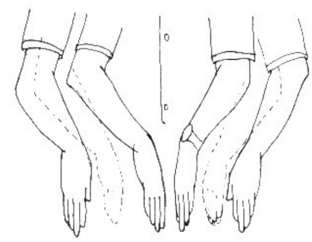
विभाग ९
सांकेतिक खुणा

१

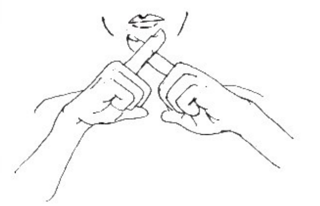

२

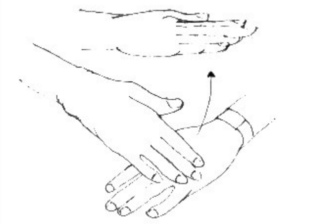

३

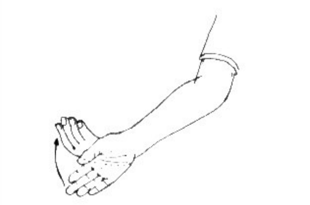

४

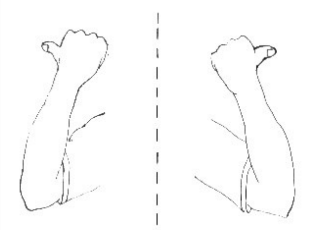

५

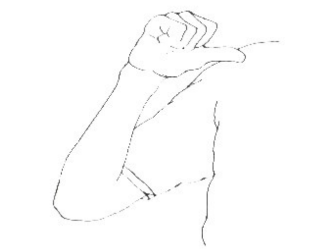
६

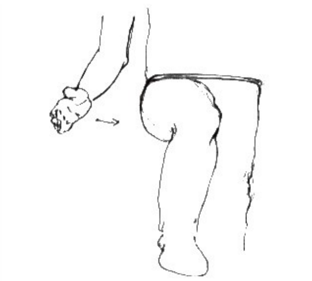

७


८

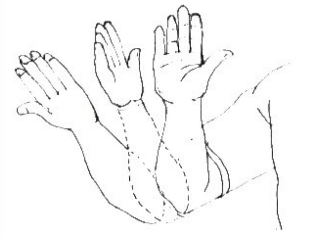

९

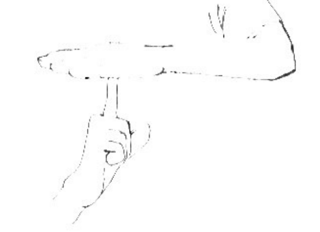

१०

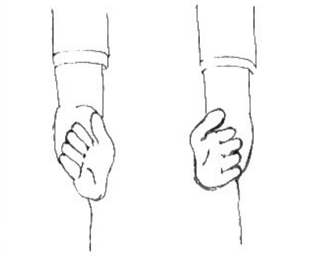

११

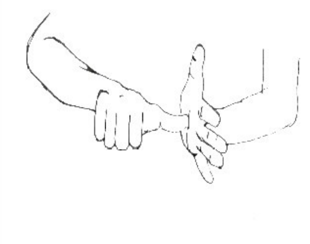

१२

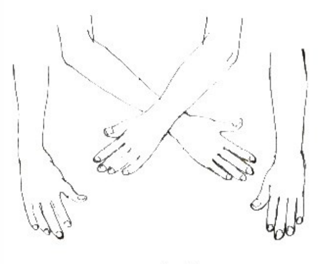
१३


१४

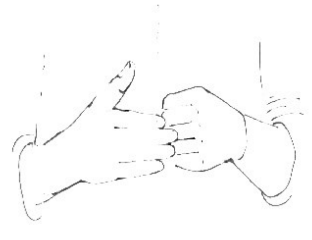

१५


१६


१७


१८

१९


२०

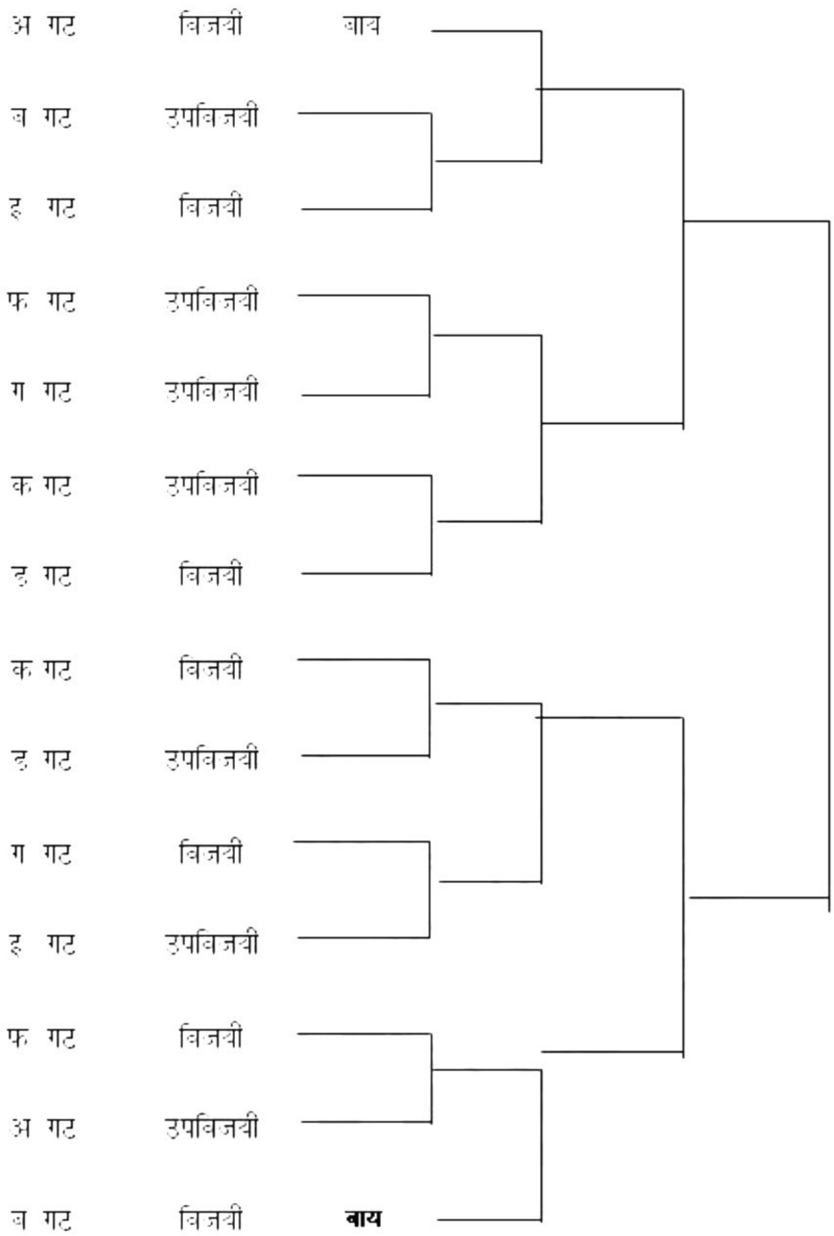
विभाग – ९

साखळी सामने, बाद पद्धतीचे सामने

गट (मागिल राज्य अजिंक्यपद स्पर्धेतील क्रमवारीनुसार)

अ	ब	क	ड	इ	फ	ग
१	२	३	४	५	६	७
१४	१३	१२	११	१०	९	८
१५	१६	१७	१८	१९	२०	२१
					२३	२२

बाद पद्धतीचे सामने


अ गट विजयी बाय
ब गट उपविजयी
इ गट विजयी
फ गट उपविजयी
ग गट उपविजयी
क गट उपविजयी
ड गट विजयी
क गट विजयी
ड गट उपविजयी
ग गट विजयी
इ गट उपविजयी
फ गट विजयी
अ गट उपविजयी
ब गट विजयी बाय