



**DAMDAMA**  
GATKA CHAMPIONSHIP

੨੦੨੩ ਟੂਲ-ਬੁੱਕ

## ਤਤਕਰਾ

### 1. ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੀ ਰੂਪ-ਰੇਖਾ

1. ਡੀਵੀਜ਼ਨ
2. ਕੁਆਲੀਫਾਈੰਗ ਮੁਕਾਬਲੇ  
(ੳ) ਪੂਲ ਸਿਸਟਮ
3. ਪਲੇਔਫ ਮੁਕਾਬਲੇ
4. ਗੱਤਕਈ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਲਈ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੀਟਿੰਗ

### 2. ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਤਿਆਰੀ

1. ਅਖਾੜਾ
2. ਵਰਦੀ
3. ਸ਼ੱਸਤਰ

### 3. ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ

1. ਰੈਫਰੀ
2. ਸਕੋਰਕੀਪਰ
3. ਟਾਇਮਕੀਪਰ
4. ਓਵਰਟਾਇਮ

### 4. ਵਾਰ

1. ਜਾਇਜ਼ ਵਾਰ ਅਤੇ ਨੰਬਰ
2. ਨਜਾਇਜ਼ ਵਾਰ  
(ੳ) ਵਾਰ ਜਿਸ ਦੇ ਨੰਬਰ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ  
(ਅ) ਗੈਰ-ਕਾਨੂੰਨੀ ਵਾਰ

### 5. ਚੜ੍ਹਾਈ

1. ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੀ ਪਹਿਲ ਅਤੇ ਸਮਾਂ  
(ੳ) ਖਾਲੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੁਬਾਰਾ ਚੜ੍ਹਾਈ ਲੈਣੀ
2. ਚੜ੍ਹਾਈ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜਵਾਬ

(ੳ) ਵਾਰ ਰੋਕ ਕੇ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ

(ਅ) ਵਾਰ ਖਾ ਕੇ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ

(ੲ) ਖਾਲੀ ਵਾਰ ਜਾਂ ਖਾਲੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦਾ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ

3. ਘੱਟ-ਤੋਂ-ਘੱਟ ਅੱਧੇ ਪੈਰ

(ੳ) ਰਿਪੀਟ ਚੜ੍ਹਾਈ

4. ਨਿਯੁਕਤ ਕੀਤੀ ਚੜ੍ਹਾਈ

## 6. ਡਿਫੈਂਸ

1. ਡਿਫੈਂਸ ਦਿਖਾਉਣਾ

2. ਚੜ੍ਹਾਈ ਲਈ ਜਗ੍ਹਾ ਛੱਡਣੀ

## 7. ਫੌਲ

1. ਫੌਲ ਸੰਬੰਧ ਪਨੱਲਟੀ

2. ਹੋਰ ਫੌਲ

3. ਡਿਸਕੁਆਲੀਫੀਕੇਸ਼ਨ

(ੳ) ਖੇਡ-ਭਾਵਨਾ ਦੇ ਵਿਰੁੱਧ ਹਰਕਤ

(ਅ) ਗੈਰ-ਹਾਜ਼ਰੀ

(ੲ) ਐਂਟੀ-ਬੁਲੀਇੰਗ ਅਤੇ ਹਰੈਸਮਿੰਟ ਪੌਲਿਸੀ।

4. ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਅਤੇ ਵਾਰਨਿੰਗ

5. ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਟਾਇਮ-ਆਊਟ

6. ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਫੁਰਮਾਇਸ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਰਿਵਊ

**ਨੋਟ:** ਇਹ ਅਸੂਲ ੨੦੨੩ ਦਮਦਮਾ ਗੱਤਕਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿੱਪ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਸ਼ਾਮਲ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਹੁਣ ਤੋਂ ਅਸੂਲਾਂ ਵਿਚ ਕੋਈ ਵੱਡੀ ਤਬਦੀਲੀ ਨਹੀਂ ਆਵੇਗੀ। ਜੇਕਰ ਇਨ੍ਹਾਂ ਅਸੂਲਾਂ ਵਿਚ ਕੋਈ ਵੀ ਛੋਟੀ ਤਬਦੀਲੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ੨੩ ਤਾਰੀਕ ਨੂੰ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੀਟਿੰਗ ਵਿਚ ਸਪੱਸ਼ਟ ਕਰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

**ਪਹਿਲਾ ਭਾਗ - ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੀ ਰੂਪ-ਰੇਖਾ**

ਦਮਦਮਾ ਗੱਤਕਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿੱਪ ਦਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਲਗਾਤਾਰ ਦੋ ਦਿਨ ਹੋਵੇਗਾ ੨੪ ਅਤੇ ੨੫ ਜੂਨ ੨੦੨੩। ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ੨੩ ਜੂਨ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਲਈ ਇਕ ਜਾਣਨਾਰੀ ਮੀਟਿੰਗ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੋਵੇਗੀ। ੨੪ ਜੂਨ ਨੂੰ ਕੁਆਲੀਫਾਇੰਗ ਮੁਕਾਬਲੇ ਖੇਡੇ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ ੨੫ ਜੂਨ ਨੂੰ ਪਲੇਔਫ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ।

## 1.1 ਡਿਵੀਜ਼ਨ

ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਡਿਵੀਜ਼ਨ ਰੱਖੇ ਜਾਣਗੇ।

- ਜੂਨੀਅਰ ਸਿੰਘ (15-18 ਸਾਲ)
- ਸੀਨੀਅਰ ਸਿੰਘ (19+)
- ਕੌਰ (15+)

ਖਿਡਾਰੀ ਦਾਖਲਾ ਲੈਣ ਲਈ [gatka.ca](http://gatka.ca) ਤੇ ਅਪਲਾਈ ਕਰਨ। ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਉਮਰ ਦਸੰਬਰ 31, 2022 ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਮੰਨੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਸੀਨੀਅਰ ਡਿਵੀਜ਼ਨ ਵਿਚ 19 ਸਾਲ ਤੋਂ ਉਪਰ ਕੋਈ ਵੀ ਉਮਰ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਜੇਤੂਆਂ ਲਈ ਪੈਸਿਆਂ ਦਾ ਇਨਾਮ ਅਤੇ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦੀ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੀ ਸੋਟੀ ਦੇ ਨਾਲ ਟ੍ਰੋਫੀ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

## 1.2 ਕੁਆਲੀਫਾਈੰਗ ਮੁਕਾਬਲੇ

ਸ਼ਨੀਵਾਰ 24 ਜੂਨ ਨੂੰ ਕੁਆਲੀਫਾਈੰਗ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਖੇਡੇ ਜਾਣਗੇ। ਇਸ ਰਾਊਂਡ ਦੇ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਦੋ ਵਾਰੀ ਖੇਡੇਗਾ। ਜੇ ਪਹਿਲੇ ਦੋ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਇਕ ਮੈਚ ਜਿੱਤਦਾ ਹੈ ਉਹ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਤੀਜੀ ਮੈਚ ਵਿਚ ਖੇਡਣ ਦਾ ਮੌਕਾ ਮਿਲੇਗਾ।

**(ੳ) ਪੂਲ ਸਿਸਟਮ**

# DAMDAMA

GATKA CHAMPIONSHIP

ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਪੂਲ ਸਿਸਟਮ ਵਿਚ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਪਹਿਲੇ ਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਹਰ ਇਕ ਡਿਵੀਜ਼ਨ ਨੂੰ 4 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਪੂਲਾਂ ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਵੰਡਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਹ 4 ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਸ ਵਿਚ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰਕੇ 2 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਅਗਲੇ ਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਲਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਪੂਲ ਸਿਸਟਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੁੰਦੀ ਹੈ:

ਪਹਿਲਾ ਮੈਚ

ਖਿਡਾਰੀ 1 ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀ 2

ਦੂਜਾ ਮੈਚ

ਖਿਡਾਰੀ 3 ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀ 4

ਤੀਜਾ ਮੈਚ

ਪਹਿਲਾ ਮੈਚ ਦਾ ਜੇਤੂ ਅਤੇ ਦੂਜਾ ਮੈਚ ਦਾ ਜੇਤੂ

ਚੌਥਾ ਮੈਚ

ਪਹਿਲੇ ਅਤੇ ਦੂਜੇ ਮੈਚ ਦੇ ਅਸਫਲ ਖਿਡਾਰੀ।

ਤੀਜਾ ਮੈਚ ਦਾ ਜੇਤੂ ਸਿੱਧਾ ਪਲੇਔਫ ਵਿਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਚੌਥਾ ਮੈਚ ਦਾ ਅਸਫਲ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

ਪੂਲ ਵਿਚੋਂ ਪਲੇਔਫ ਲਈ ਦੂਸਰਾ ਖਿਡਾਰੀ ਚੁਣ ਲਈ ਤੀਜੇ ਮੈਚ ਦਾ ਅਸਫਲ ਖਿਡਾਰੀ ਅਤੇ ਚੌਥਾ ਮੈਚ ਦਾ ਜੇਤੂ ਆਪਸ ਵਿਚ ਖੇਡਣਗੇ। ਜਿਹੜਾ ਖਿਡਾਰੀ ਜਿੱਤਿਆ ਉਸ ਨੂੰ ਪਲੇਔਫ ਵਿਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

### 1.3 ਪਲੇਔਫ

25 ਜੂਨ ਨੂੰ ਪਲੇਔਫ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਹੋਣਗੇ। ਪਹਿਲੇ ਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਮੁਕਾਬਲੇ ਪੂਲ ਦੇ ਪਹਿਲੇ ਨੰਬਰ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਹੋਰ ਪੂਲ ਦੇ ਦੂਸਰੇ ਨੰਬਰ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨਾਲ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਮੈਚ ਰਲਾ ਮਿਲਾ ਕੇ ਰੱਖੇ ਜਾਣਗੇ।

ਜੇ ਮੈਚ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਵੇਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਹਾਜ਼ਰ ਨਹੀਂ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਉਸੇ ਵਖਤ ਹੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

### 1.4 ਖਿਡਾਰੀ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਲਈ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੀਟਿੰਗ

ਸ਼ੁੱਕਰਵਾਰ 23 ਜੂਨ ਨੂੰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਲਈ ਜਾਣਕਾਰੀ ਮੀਟਿੰਗ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਇਸ ਮੀਟਿੰਗ ਵਿਚ ਖਿਡਾਰੀਆਂ, ਉਸਤਾਦਾਂ, ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਲਈ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਅਤੇ ਅਸੂਲਾਂ ਦੇ ਸੰਬੰਧ ਸਪੱਸ਼ਟੀ ਕਰਨ ਲਈ ਮੌਕਾ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਸੱਜਣਾਂ ਇਸ ਸਮੇਂ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੀ ਵਧੇਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇਣਗੇ।

ਇਸ ਮੀਟਿੰਗ ਵਿਚ:

- ਅਸੂਲਾਂ ਦੀ ਵਿਚਾਰ
- ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਸ਼ਨ-ਉਤਰ
- ਫੋਟੋ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਲੈਣ ਦਾ ਮੌਕਾ
- ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਸੱਜਣਾਂ ਵੱਲੋਂ ਸੇਫਟੀ ਪਲੈਨ ਦੀ ਵਿਚਾਰ
- ਡੈਮੋ ਮੁਕਾਬਲੇ
- ਟੀ. ਵੀ. ਟੈਲੀਕਾਸਟ ਦੀ ਤਿਆਰੀ
- ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ ਵਧੇਰੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਅਤੇ ਹਿਦਾਇਤਾਂ

## ਦੂਜਾ ਭਾਗ - ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਤਿਆਰੀ

### 2.1 ਅਖਾੜਾ

ਮੁਕਾਬਲਾ 30 ਫੁੱਟ ਦੇ ਅਖਾੜੇ ਵਿਚ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਖਿਡਾਰੀ ਅਖਾੜੇ ਦੇ ਬਾਹਰ ਮੰਨੇ ਜਾਣਗੇ ਜੇ ਉਹਨਾਂ ਦਾ ਇਕ ਪੈਰ ਪੂਰਾ ਅਖਾੜੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਜ਼ਮੀਨ ਉਤੇ ਰੱਖਿਆ ਜਾਂਦਾ। ਜਿ ਮੈਚ ਦੌਰਾਨ ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਅਖਾੜੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਪੈਰ ਰੱਖਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

ਅਖਾੜੇ ਵਿਚ ਦੋ ਲਕੀਰਾਂ ਹੋਣਗੀਆਂ ਜੋ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਸਟਾਰਟਿੰਗ ਲਾਈਨ ਹੋਵੇਗੀ। ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਹੋਲਡ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਇਸ ਜਗ੍ਹਾ ਤੇ ਖੜ੍ਹਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

### 2.2 ਵਰਦੀ

ਦੋਨੋ ਸਿੰਘ ਅਤੇ ਸਿੰਘਣੀਆਂ ਨੂੰ ਸਿਰਫ ਇਕ ਰੰਗ ਦੀ ਵਰਦੀ ਪਹਿਨਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਹੈ। ਜੇ ਹੋ ਸਕੇ, ਤਾਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਗੂੜ੍ਹੇ ਰੰਗ ਦੀ ਵਰਦੀ ਪਹਿਨਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਜੇ ਨਹੀਂ ਮਿਲਦੀ, ਤਾਂ ਫਿੱਕੇ ਰੰਗ ਦੀ ਵਰਦੀ ਵੀ ਪਹਿਣ ਸਕਦੇ ਹੋ ਲੇਕਨ ਚਿੱਟੇ ਵਸਤਰਾਂ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ।

ਖਿਡਾਰੀ ਖਾਲਸਾ ਬਾਣਾ ਚੋਲਾ ਪਹਿਨਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨ। ਜੇ ਖਾਲਸਾ ਬਾਣਾ ਨਹੀਂ ਪਾ ਸਕਦੇ ਤਾਂ ਰਿਵਾਇਤੀ ਪੁਸ਼ਾਕ ਜਿਸ ਤਰਾਂ ਕੁੜਤਾ ਪਜਾਮਾ, ਪੰਜਾਬੀ ਸੂਟ, ਆਦਿ ਪਹਿਨਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਵੀ ਹੈ ਬੇਸ਼ਰਤੇ ਉਹ ਇਕ ਰੰਗ ਦੇ ਹੋਣ। ਜਿ ਖਾਲਸਾ ਬਾਣਾ ਜਾਂ ਰਿਵਾਇਤੀ ਬਾਣਾ ਨਹੀਂ ਮਿਲਦਾ ਤਾਂ ਫੇਰ ਜੌਗਰ ਅਤੇ ਟੀ-ਸ਼ਰਟ ਪਹਿਰਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਵੀ ਹੈ।

ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ ਕਮਰਕਸਾ ਅਤੇ ਦਸਤਾਰ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ। ਦਸਤਾਰ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪ ਲੈ ਕੇ ਆਵਣ। ਜੇ ਦਸਤਾਰ ਸਜਾਉਣ ਲਈ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮਦਦ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦੇ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਤੋਂ ਮਦਦ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣਾ ਕਮਰਕਸਾ ਆਪ ਸਜਾ ਸਕਦੇ ਨੇ ਲੇਕਨ ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਇਕ ਕਮਰਕਸਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਲੋਂ ਨਿਰਧਾਰਤ ਹੋਵੇਗਾ ਜੋ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦੇ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਆਪ ਖਿਡਾਰੀ ਤੇ ਸਜਾਉਣਗੇ। ਇਹ ਕਮਰਕਸਾ ਨੀਲਾ ਜਾਂ ਪੀਲੇ ਰੰਗ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ ਜੋ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਫਰੀ ਅਤੇ ਸੋਟੀ ਦੇ ਰੰਗ ਦੇ ਨਾਲ ਮਿਲੇਗਾ।

ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਕਿਸੇ ਕਾਰਣ ਨਹੀਂ ਦਸਤਾਰ ਸਜਾਉਣਾ ਚਰੰਦਾ ਤਾਂ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਵਲੋਂ ਫੇਸਮਾਸਕ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਖਿਡਾਰੀ ਉਤੇ ਸਿਰ ਦਾ ਵਾਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਭਾਂਵੇ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਦਸਤਾਰ ਸਜਾਈ ਹੋਵੇ ਜਾਂ ਫੇਸਮਾਸਕ ਪਾਇਆ ਹੋਵੇ।

ਖਿਡਾਰੀ ਰਨਿੰਗ ਸੂ ਪਾ ਕੇ ਜਾਂ ਨੰਗੇ ਪੈਰੀ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਬੂਟ, ਚੱਪਲ, ਜਾਂ ਡ੍ਰੈਸ ਸੂ ਪਹਿਰਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਦੇ ਸਮੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਠੀਕ ਸੂ ਨਹੀਂ ਪਾਏ ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੰਗੇ ਪੈਰੀ ਨਹੀਂ ਖੇਡ ਸਕਦਾ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਮੈਚ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

## 2.3 ਸ਼ੱਸਤਰ

੩੯" ਦੀ ਗਤਕਾ ਸੋਟੀ (ਬਾਂਸ ਜਾਂ ਬੈਂਤ ਦੀ ਬਣੀ ਹੋਈ) ਅਤੇ ੧੨" ਦੀ ਫਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਵਰਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਫਰੀ ਦੇ ਗੱਦੇ ਨੀਲੇ ਜਾਂ ਪੀਲੇ ਰੰਗ ਦੇ ਹੋਣਗੇ ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਮੈਚ ਦੇ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਵਿਚ ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਰੰਗ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਸੋਟੀ ਉਤੇ ਗੂੜ੍ਹਾ ਜਾਂ ਫਿੱਕਾ ਰੰਗ ਦਾ ਕੱਪੜਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਦੋਨੋ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਗੱਦੇ ਦੇ ਨਾਲ ਦੋਨੋ ਰੰਗਾਂ ਦਾ ਕੱਪੜਾ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਸ਼ੱਸਤਰ ਹੋਣਗੇ।

ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੇ ਖੁਸ਼ੀ ਮੁਤਾਬਿਕ ਸ਼ੱਸਤਰ ਚੁਣ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜੇਕਰ ਉਹ ਸ਼ੱਸਤਰ ਸਹੀ ਰੰਗ ਦੇ ਹੋਣ ਅਤੇ ਸੋਟੀ ਉਤੇ ਕੱਪੜਾ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਸਤਰ ਤੋਂ ਉਲਟੇ ਰੰਗ ਦਾ ਹੋਵੇ।

## ਤੀਜਾ ਭਾਗ - ਰੈਫਰੀ

### 3.1 ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ

ਇਕ ਮੈਚ ਦੀ ਜੁੰਮੇਵਾਰੀ ੫ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਸੰਭਾਲਨਗੇ ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਅਤੇ ੪ ਅਸਿਸਟੈਂਟ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਹੋਵਨਗੇ। ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਆਪਣੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਨੰਬਰ ਅਤੇ ਫੌਲ ਦੇਣਗੇ ਅਤੇ ਲੋੜ ਮੁਤਾਬਿਕ ਮੈਚ ਦੀ ਸਫਾਈ ਲਈ ਮੈਚ ਨੂੰ ਹੋਲਡ ਕਰਣਗੇ।



੨ ਅਸਿਸਟੰਟ ਰੈਫਰੀ ਨੰਬਰ ਦੇਣ ਲਈ ਮਦਦ ਕਰਨਗੇ। ਜੇ ਅਸਿਸਟੰਟ ਰੈਫਰੀ ਅਤੇ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਦਾ ਆਪਸ ਵਿਚ ਮੱਤਭੇਦ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਮੈਚ ਹੋਲਡ ਕਰਕੇ ਵਿਚਾਰ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਆਖਰੀ ਫੈਸਲਾ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਲੈਣਗੇ।

੨ ਅਸਿਸਟੰਟ ਰੈਫਰੀ ਨੰਬਰ ਅਤੇ ਫੌਲ ਦੇਣ ਵਿਚ ਮਦਦ ਕਰਨ ਦੇ ਨਾਲ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੇ ਅਸੂਲਾਂ ਦਾ ਵੀ ਖਿਆਲ ਰੱਖਣਗੇ।

ਕਈ ਵੀ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਨੂੰ ਹੋਲਡ ਕਰਨ ਦੀ ਸਲਾਹ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਅਖਾੜੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਦੀ ਫੌਲ ਕੋਈ ਵੀ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। ੫ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਦੀ ਸਰਬ-ਸੰਮਤੀ ਨਾਲ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਖੇਡ-ਭਾਵਨਾ ਦੀ ਕੁਤਾਹੀ ਲਈ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਹਟਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਦੀ ਵਰਦੀ ਚਿੱਟਾ ਚੋਲਾ ਅਤੇ ਚਿੱਟੀ ਦਸਤਾਰ ਦੇ ਨਾਲ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਵਲੋਂ ਦਿੱਤੀ ਹੋਈ ਰੈਫਰੀ ਵੈਸਟ ਹੋਵੇਗੀ।

### 3.2 ਸਕੋਰਕੀਪਰ

ਮੈਚ ਲਈ ੪ ਸਕੋਰਕੀਪਰ ਰੱਖੇ ਜਾਣਗੇ। ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਮਗਰ ੨ ਸਕੋਰਕੀਪਰ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਗੇ। ਇਕ ਸਕੋਰਕੀਪਰ ਕੇਵਲ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਕੀਤੇ ਹੋਏ ਪੋਇੰਟ ਵਲ ਧਿਆਨ ਦੇਵੇਗਾ ਅਤੇ ਬੋਲਕੇ ਦੂਸਰੇ ਸਕੋਰਕੀਪਰ ਨੂੰ ਦੱਸੇਗਾ। ਦੂਸਰਾ ਸਕੋਰਕੀਪਰ ਮੈਚ ਨਹੀਂ ਦੇਖੇਗਾ। ਕੇਵਲ ਨੰਬਰ ਲਿਖਣ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖੇਗਾ। ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਨੰਬਰ ਲਿਖਣ ਵੇਲੇ ਕੀਤੇ ਸਕੋਰਕੀਪਰਾਂ ਤੋਂ ਕੁਤਾਹੀ ਹੋਣ ਦੀ ਸੰਭਾਵਨਾ ਘੱਟ ਹੈ।

### 3.3 ਟਾਈਮਕੀਪਰ

ਇਕ ਮੈਚ ਲਈ ਇਕ ਟਾਈਮਕੀਪਰ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਜੋ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਟਾਈਮ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰੇਗਾ ਅਤੇ ਰੋਕੇਗਾ। ਜੇ ਲੋੜ ਪਵੇ ਤਾਂ ਟਾਈਮਕੀਪਰ "ਅਸਾਈਨ ਚੜ੍ਹਾਈ ਮਾਰਕਰ" ਦਾ ਵੀ ਧਿਆਨ ਰੱਖੇਗਾ।

### 3.4 ਓਵਰਟਾਈਮ

ਜੇਕਰ ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਹਾਰ-ਜਿੱਤ ਦਾ ਕੋਈ ਫੈਸਲਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਤਾਂ 30 ਸਕਿੰਟ ਦੇ ਓਵਰਟਾਈਮ ਪੀਰੀਅਡ ਖੇਡੇ ਜਾਣਗੇ। ਜਿਹੜਾ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕ ਓਵਰਟਾਈਮ ਵਿਚ ਜਿੱਤ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ ਉਹ ਮੈਚ ਦਾ ਜੇਤੂ ਹੋਵੇਗਾ। ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 8 ਓਵਰਟਾਈਮ ਪੀਰੀਅਡ ਖੇਡੇ ਜਾਣਗੇ। ਜਿਹੜੇ ਫੌਲ ਮੈਚ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਕੀਤੇ ਹਨ ਓਵਰਟਾਈਮ ਦੌਰਾਨ ਵੀ ਜਾਰੀ ਰਹਿਣਗੇ। 8 ਓਵਰਟਾਈਮ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਜਿੱਤ-ਹਾਰ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਤਾਂ ਸਡਨ-ਡੈੱਥ ਨਾਲ ਫੈਸਲਾ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਸਡਨ-ਡੈੱਥ ਦਾ ਇਹ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਜਿਹੜਾ ਖਿਡਾਰੀ ਦੂਸਰੇ ਤੇ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਰ ਲਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਜਵਾਬ ਵਿਚ ਉਹਨਾਂ ਤੇ ਵਾਰ ਨਹੀਂ ਲਗਦਾ।

## ਚੌਥਾ ਭਾਗ - ਵਾਰ

### 4.2 ਜਾਇਜ਼ ਵਾਰ ਅਤੇ ਨੰਬਰ

ਲੱਗੇ ਹੋਏ ਵਾਰ ਦੇ 1, 2, ਜਾਂ 3 ਨੰਬਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਨੰਬਰ ਕੇਵਲ ਸਪੱਸ਼ਟ ਅਤੇ ਜਾਇਜ਼ ਵਾਰਾਂ ਲਈ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਨਿਰਧਾਰਤ ਕਮਰਕਸੇ ਤੋਂ ਪੇਟੀ ਗਿਣੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।

ਪੇਟੀ ਤੋਂ ਥੱਲੇ ਲੱਗੇ ਵਾਰ ਦਾ 1 ਨੰਬਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਪੇਟੀ ਉੱਤੇ ਜਾਂ ਉਸ ਤੋਂ ਉਪਰ ਲਈ ਕੀਤੇ ਹੋਏ ਵਾਰ ਦੇ 2 ਨੰਬਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਸਿਰ ਉਪਰ ਲੱਗੇ ਜਾਇਜ਼ ਵਾਰ ਦੇ ਵੀ 2 ਨੰਬਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।

ਪਿੱਠ ਉੱਤੇ ਲੱਗੇ ਵਾਰ ਲਈ 3 ਨੰਬਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਪਿੱਠ ਦਾ ਵਾਰ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਨਹੀਂ ਗਿਣਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਸਾਹਮਣਿਓ ਪਹੁੰਚ ਕਰ ਕੇ ਪਿੱਠ ਉੱਤੇ ਵਾਰ ਕੀਤਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਸ ਦੇ ਸਿਰਫ 2 ਨੰਬਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਜੇਕਰ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਪਿੱਠ ਕੀਤੀ ਜਾਂ ਚੜ੍ਹਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਪੈਂਤੜਾ ਮਾਰਕੇ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਪਿੱਠ ਵਾਲੇ ਪਾਸੇ ਰੋਗਿਆ ਤਾਂ ਉਸ ਪਾਸਿਓ ਲੱਗੇ ਵਾਰ ਦੇ 3 ਨੰਬਰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਜੇਕਰ 3 ਨੰਬਰ ਦਾ ਵਾਰ ਲੱਗਿਆ ਤਾਂ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਮੈਚ ਨੂੰ ਹੋਲਡ ਕਰਨਗੇ। 3 ਨੰਬਰ ਵਾਲੇ ਵਾਰ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਜਵਾਬ ਦੇਣ ਦਾ ਮੌਕਾ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਵੇਗਾ।

ਮਰੋੜੇ ਦਾ ਵਾਰ ਜਾਂ ਨਕੇਲ ਦਾ ਵਾਰ ਖਿਡਾਰੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜੇਕਰ ਉਹ ਵਾਰ ਪੇਟੀ ਤੋਂ ਥੱਲੇ ਲੱਗਣ। ਪੇਟੀ ਤੋਂ ਉਪਰ ਜੇ ਲੱਗੇ ਤਾਂ ਉਸਦੇ ਨੰਬਰ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ ਜੇ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਵਾਰ ਖਤਰਨਾਕ ਗਿਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਤਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨਾਲ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

## 4.2 ਨਜਾਇਜ਼ ਵਾਰ

ਨਜਾਇਜ਼ ਵਾਰ ਦੋ ਕਿਸਮ ਦੇ ਮੰਨੇ ਜਾਣਗੇ। (੧) ਵਾਰ ਜਿਸਦੇ ਨੰਬਰ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ (੨) ਗੈਰ-ਕਾਨੂੰਨੀ ਵਾਰ

### (ੳ) ਵਾਰ ਜਿਸਦੇ ਨੰਬਰ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।

ਨੰਬਰ ਨਾ ਮਿਲਣ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਵਾਰਾਂ ਦੀ ਹੋਰ ਕੋਈ ਸਜ਼ਾ ਨਹੀਂ।

- ਜਿਹੜੇ ਵਾਰ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਸੋਟੀ ਜਾਂ ਫਰੀ ਤੇ ਸਪੱਸ਼ਟ ਲੱਗ ਕੇ ਫੇਰ ਸਰੀਰ ਤੇ ਲਗਦੇ ਹਨ।
- ਜਿਹੜੇ ਵਾਰ ਸੋਟੀ ਦੇ ਪਿੱਠ ਤੋਂ ਲਗਦੇ ਹਨ (ਫੋਟੋ)
- ਮਰੋੜਾ ਜਾਂ ਨਕੇਲ ਦੇ ਵਾਰ ਜਿਹੜੇ ਪੇਟੀ ਤੋਂ ਉੱਤੇ ਲਗਦੇ ਹਨ ਲੇਕਨ ਖਤਰਨਾਕ ਨਹੀਂ ਮੰਨੇ ਜਾਂਦੇ।
- ਸਾਂਝੇ ਵਾਰ ਜਿਸ ਦੇ ਵਿਚ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਖਾਸ ਗਲਤੀ ਨਹੀਂ।
- ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਡਿਫੈਂਸ ਕਰਕੇ ਵਾਰ ਜੋ ਮੂੰਹ, ਕੰਨ, ਗਰਦਨ, ਜਾਂ ਗੁਪਤ ਅੰਗ ਤੇ ਲਗਦੇ ਹਨ। ਭਾਵ: ਜਿਸ ਦੇ ਲੱਗਣ ਤੇ ਵਾਰ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਕੋਈ ਖਾਸ ਗਲਤੀ ਨਹੀਂ ਸੀ।
- ਸਾਂਝੇ ਵਾਰ ਜਾਂ ਬਹੁਤ ਨੇੜੇ ਹੋਕੇ ਛੱਡੇ ਵਾਰ, ਖਾਸ ਕਰਕੇ ਇਕ ਵਾਰ ਲੱਗਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ।

### (ਅ) ਗੈਰ-ਕਾਨੂੰਨੀ ਵਾਰ

ਜਿਹੜੇ ਵਾਰਾਂ ਨੂੰ ਆਮ ਕਰਕੇ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ:

- ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਭਰਮੇ ਵਾਰ।
- ਤਮਾਚੇ, ਕੰਨ-ਪੱਟੀ, ਗਰਦਨ, ਜਾਂ ਗੁਪਤ ਅੰਗ ਤੇ ਕੀਤੇ ਵਾਰ।
- ਹੂਲ ਵਾਰ।

-ਡਬਲ ਵਾਰ।

\* ਸੋਟੀ ਨਾਲ ਵਾਰ ਕੱਢਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਪਲਟੇ ਕਰਨੇ ਜਾਇਜ਼ ਹਨ ਜੇਕਰ ਚੜ੍ਹਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਸੋਟੀ ਡਿਫੈਂਸ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਸੋਟੀ ਜਾਂ ਸਰੀਰ ਤੇ ਨਹੀਂ ਲਗਦੀ। ਜੇਕਰ ਪਲਟਾ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਇਸ ਤਰਾਂ ਦੀ ਐਕਸ਼ਿਨ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਉਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੀਤੇ ਹੋਏ ਵਾਰ ਨੂੰ ਡਬਲ ਵਾਰ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਆਪਣੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਵਾਰਨਿੰਗ ਜਾਂ ਫੌਲ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦੇ ਜਾਂ "ਅੰਨ-ਨੈਚੀਰਲ" ਪਲਟੇ ਹੋਣ। ਦੋ ਵਾਰ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਪਲਟੇ ਕਰਨ ਤੋਂ ਖਿਡਾਰੀ ਸੰਕੋਚ ਕਰਨ। ਜਿਹੜਾ ਖਿਡਾਰੀ ਸਫਾਈ ਨਾਲ ਖੇਡੇਗਾ ਉਸਨੂੰ ਕੋਈ ਅਸੂਲਾਂ ਦੀ ਤੱਕਲੀਫ ਨਹੀਂ ਆਵੇਗੀ।

## 5. ਚੜ੍ਹਾਈ

ਖੇਡ ਦੌਰਾਨ ਹੋਲਡ ਜਾਂ ਰੁਕਾ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਵਾਰ ਲੱਗਿਆ ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਇਹ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ ਕਿ ਸੀਟੀ ਮਾਰਕੇ ਖੇਡ ਰੋਕੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਚਲਦੀ ਖੇਡ ਦੌਰਾਨ ਨੰਬਰ ਦੇਣਗੇ।

ਖੇਡ ਉਦੋਂ ਹੀ ਰੋਕੀ ਜਾਵੇਗੀ ਜਦ ਕਿ:

- ਕੋਈ ਵੀ ਨਿਜ਼ਮਾਂ ਦੀ ਕੁਤਾਹੀ ਹੋਵੇਗੀ।
- ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਵਿਚਕਾਰ ਮੱਤ-ਭੇਦ ਹੋਣ।
- ਰੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਵਲੋਂ ਵਾਰ ਦੇ ਨੰਬਰ ਸਪੱਸ਼ਟ ਗਿਣੇ ਨਾ ਜਾਣ।

ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਰੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਨਾਲ ਇਕੋ ਹੀ ਐਂਗਲ ਰੱਖਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਭਾਵ: ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਰੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਦੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਮੈਚ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਰਹਿਣ ਦਾ ਯਤਨ ਕਰੇ। ਲੇਕਨ ਅਖਾੜੇ ਵਿਚ ਪੈਂਤੜਿਆਂ ਨਾਲ ਵਿਚਰਣ ਦੀ ਪੂਰੀ ਖੁੱਲ੍ਹ ਹੈ। ਖਿਡਾਰੀ ਇਸ ਗੱਲ ਤੋਂ ਸੁਚੇਤ ਰਹਿਣ ਕਿ ਜਿਆਦੇ ਜਗ੍ਹਾ ਬਦਲਣ ਨਾਲ ਮੈਚ ਵਿਚ ਜਿਆਦਾ ਹੋਲਡ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕ ਪਾਸੇ ਰਹਿਣ ਤਾਂ ਮੈਚ ਵਿਚ ਘੱਟ ਹੋਲਡ ਹੋਣਗੇ।

ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਸੂਲਾਂ ਵਿਚ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੀ ਪਹਿਲ ਬਾਰੇ ਵਿਸਥਾਰ ਵਿਚ ਦਰਸਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ।

## 5.1 ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੀ ਪਹਿਲ ਅਤੇ ਸਮਾਂ

ਜਿਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਤਕਰੀਬਨ ਇਕ ਪੈਰ ਦੀ ਦੂਰੀ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਪੈਰ ਪੁਟਿਆ ਉਸ ਨੂੰ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੀ ਪਹਿਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਕਦਮ ਚੱਕਨ ਤੋਂ ਚੜ੍ਹਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਵਾਰ ਕੱਢਨ ਲਈ 2 ਸਕਿੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਇਸ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੌਰਾਨ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਵਾਰ ਛੱਡਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗੀ।

### (ੳ) ਖਾਲੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੁਬਾਰਾ ਚੜ੍ਹਾਈ ਲੈਣੀ

ਜੇ ਚੜ੍ਹਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ 2 ਸਕਿੰਟ ਵਾਰ ਛੱਡਣ ਤੋਂ ਬਗੈਰ ਪੂਰੇ ਹੋ ਜਨ ਤਾਂ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਅੱਧਾ ਪੈਰ ਉਤਰਨਾ ਪਵੇਗਾ ਜੇਕਰ ਉਹ ਵਾਰ ਛੱਡਣ ਜਾਂ ਦੁਬਾਰ ਤੋਂ ਚੜ੍ਹਾਈ ਕਰਨਾ ਚਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ 2 ਸਕਿੰਟ ਲੰਘ ਜਾਣ ਤਾਂ ਖੜ੍ਹੇ ਪੈਰ ਜਾਂ ਉਸੇ ਹੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਵਿਚ ਵਾਰ ਛੱਡਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗੀ। ਇਸ ਤਰਾਂ ਕਰਨ ਨਾਲ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਚੜ੍ਹਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਵਾਰ ਛੱਡਣ ਦਾ ਨਿਸਚਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ। ਪੈਂਤੜਾ ਛੱਡਕੇ ਤੁਰਨ ਦੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਨਹੀਂ ਮੰਨੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਅਜਿਹੀ ਖੇਡ ਦੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਨਾਲ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਤੋਂ ਵਾਰਨਿੰਗ ਜਾਂ ਫੌਲ ਮਿਲ ਸਕਦੀ ਹੈ।

ਵਾਰ ਲਗਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜੇਕਰ ਅੱਧੇ ਪੈਰ ਦੇ ਪੈਂਤੜੇ ਚਲਦੇ ਹਨ, ਇਸ ਦੇ ਬਾਵਜੂਦ ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਵਾਰ ਸਾਂਝੇ ਜਾਂ ਸਾਂਝੇ ਲਗਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਨੰਬਰ ਨਹੀਂ ਦੇਣਗੇ। ਆਮ ਤੌਰ ਤੇ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਨੰਬਰ ਗਿਣਣ ਤੋਂ ਬਗੈਰ ਇਸ ਤਰਾਂ ਦੀ ਖੇਡ ਚੱਲਣ ਦੇਣਗੇ। ਲੇਕਨ ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਇਸ ਤਰਾਂ ਦੀ ਖੇਡ ਦੁਬਾਰਾ-ਦੁਬਾਰਾ ਕਰਨ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਇਸ ਨੂੰ ਡਿਫੈਂਸ ਦੀ ਲਾਪਰਵਾਹੀ ਮੰਨ ਕੇ ਵਾਰਨਿੰਗ ਜਾਂ ਫੌਲ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ।

## 5.2 ਚੜ੍ਹਾਈ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜਵਾਬ

### (ੳ) ਵਾਰ ਰੋਕ ਕੇ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ

ਜੇ ਵਾਰ ਡੱਕਿਆ ਗਿਆ ਤਾਂ ਜਿਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਵਾਰ ਰੋਕਿਆ ਉਸ ਉਤੇ ਕਿਸੇ ਤਰਾਂ ਨਾਲ ਵਾਰ ਕਰਨ ਦੀ ਪਬੰਧੀ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗੀ। ਖੜ੍ਹੇ ਪੈਰ ਵਾਰ ਕਰਨ ਦਾ ਹੱਕ ਸਿਰਫ ਤੇ ਸਿਰਫ ਉਦੋਂ ਹੈ ਜਦ ਖਿਡਾਰੀ ਵਾਰ ਡੱਕ ਕੇ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

### **(ਅ) ਵਾਰ ਲੱਗਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ**

ਚੜ੍ਹਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਵਾਰ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਤੇ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਵਾਰ ਕਰਨ ਦਾ ਮੌਕਾ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਲੇਕਨ ਉਹ ਖਿਡਾਰੀ ਖੜ੍ਹੇ ਪੈਰ ਵਾਰ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। ਜਿ ਲੱਗੇ ਵਾਰ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ ਹੈ ਤਾਂ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਅੱਧੇ ਪੈਰ ਦਾ ਪੈਂਤੜਾ ਕੱਢਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ। ਅੱਧੇ ਪੈਰ ਦੇ ਪੈਂਤੜੇ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਵਾਰ ਛੱਡਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਹੋਵੇਗੀ।

### **(ਬ) ਖਾਲੀ ਵਾਰ ਜਾਂ ਖਾਲੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦਾ ਜਵਾਬ ਦੇਣਾ**

ਜੇਕਰ ਚੜ੍ਹਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਵਾਰ ਖਾਲੀ ਜਾਂਦਾ ਜਾਂ ਚੜ੍ਹਾਈ ਖਾਲੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਫੇਰ ਦੂਸਰਾ ਖਿਡਾਰੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਕਰਕੇ ਹੀ ਵਾਰ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਖੜ੍ਹੇ ਪੈਰ ਵਾਰ ਕਰਨ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗੀ। ਖੜ੍ਹੇ ਪੈਰ ਵਾਰ ਕਰਨ ਦਾ ਹੱਕ ਸਿਰਫ ਤੇ ਸਿਰਫ ਉਦੋਂ ਹੈ ਜਦ ਖਿਡਾਰੀ ਵਾਰ ਡੱਕ ਕੇ ਜਵਾਬ ਦਿੰਦਾ ਹੈ।

## **5.3 ਘੱਟ-ਤੋਂ-ਘੱਟ ਅੱਧੇ ਪੈਰ**

ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਅੱਧੇ ਪੈਰ ਦੇ ਮਿਨੀਮਮ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੀਆਂ ਹਨ।

- ਸਿੱਧੇ ਉਪਰ ਨੂੰ ਉਛਲਣਾ।
- ਇਕ ਪੈਰ ਨੂੰ ਵਧਾਉਣਾ ਜਾਂ ਉਤਰਨਾ ਤੇ ਦੂਸਰੇ ਪੈਰ ਨੂੰ ਥਾਂ ਸਿਰ ਟਿਕਾਈ ਰੱਖਣਾ।
- ਇਕ ਛਾਲ ਵਿਚ ਦੋਨੋ ਪੈਰਾਂ ਨੂੰ ਬਦਲਣਾ।

### **(ੳ) ਰਿਪੀਟ ਚੜ੍ਹਾਈ**

ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕੋ ਹੀ ਪੈਂਤੜੇ ਵਿਚ ਲਗਾਤਾਰ ਚੜ੍ਹਦਾ ਤੇ ਉਤਰਦਾ ਅਤੇ ਲਗਾਤਾਰ ਇਸ ਉਤਰਾਈ-ਚੜ੍ਹਾਈ ਵਿਚ ਉਸਦੇ ਉਪਰ ਵਾਰ ਲਗਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਮੈਚ ਰੋਕਕੇ ਉਸਨੂੰ ਵਾਰਨਿੰਗ ਦੇਣਗੇ। ਜੇਕਰ ਇਸ ਤਰਾਂ ਫੇਰ ਹੋਇਆ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਇਸ ਨੂੰ ਖੇਡ-ਭਾਵਨਾ ਦੀ ਦੁਰਵਰਤੋਂ ਸਮਝਕੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਫੌਲ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ।

#### 5.4 ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੀ ਚੜ੍ਹਾਈ

ਬਹੁਤ ਹੀ ਵਿਰਲੇ ਮੌਕੇ ਤੇ ਚੜ੍ਹਾਈ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਨਿਰਧਾਰਤ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੇਵਲ ਉਦੋਂ ਹੀ ਹੋਵੇਗੀ ਜਦ ਦੋ ਖਿਡਾਰੀ ਕਿਸੇ ਦੇ ਖਾਸ ਗਲਤੀ ਤੋਂ ਬਗੈਰ ਲਗਾਤਾਰ ਸਾਂਝੇ ਵਾਰ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ। ਇਸ ਸਮੇਂ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਪਹਿਲਾਂ ਦੋਨੋ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਫੌਲ ਦੇਣਗੇ। ਜੇਕਰ ਇਸ ਦੇ ਬਾਵਜੂਦ ਸਾਂਝੇ ਵਾਰ ਫੇਰ ਵੀ ਚਲਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਨਿਰਧਾਰਤ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਇਸ ਸਮੇਂ ਨਿਰਧਾਰਤ ਚੜ੍ਹਾਈ ਮਾਰਕਰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਜਿਸ ਨਾਲ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਕਿਸ ਖਿਡਾਰੀ ਕੋਲ ਹੋਲਡ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪਹਿਲੀ ਚੜ੍ਹਾਈ ਲੈਣ ਦਾ ਹੱਕ ਹੈ। ਹਰ ਹੋਲਡ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਮਾਰਕਰ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਵਲ ਬਦਲਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਮਾਰਕਰ ਪਹਿਲਾਂ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਵੱਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਵਿਚ ਜਿਸ ਨੇ ਪਹਿਲਾ ਚੜ੍ਹਾਈ ਨਹੀਂ ਲਈ।

ਨੋਟ: ਸ਼ਾਇਦ ਇਹ ਚੜ੍ਹਾਈ ਦੇ ਅਸੂਲ ਥੋੜੇ ਸਖਤ ਲੱਗਣ। ਲੇਕਣ ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਸਫਾਈ, ਇਮਾਨਦਾਰੀ ਤੇ ਡਿਫੈਂਸ ਨੂੰ ਮੁੱਖ ਰੱਖਕੇ ਖੇਡਣਗੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਪਤਾ ਲੱਗੇਗਾ ਕਿ ਇਨ੍ਹਾਂ ਅਸੂਲਾਂ ਨਾਲ ਉਸ ਤਰਾਂ ਦੀ ਖੇਡ ਬਣ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਤਰਾਂ ਗੱਤਕਈ ਆਪਸ ਵਿਚ ਖੁੱਲ੍ਹੇ ਅਖਾੜੇ ਵਿਚ ਖੇਡਦੇ ਹਨ।

#### ਛੇਵਾਂ ਭਾਗ - ਡਿਫੈਂਸ

##### 6.1 ਡਿਫੈਂਸ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼

ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਲੱਗੇ ਵਾਰ ਦੀ ਰੋਕਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਨਾਂ ਕੀਤੀ ਹੋਵੇ ਤੇ ਚੜ੍ਹਕੇ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਜੇਕਰ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਫੌਲ ਵਾਲਾ ਵਾਰ ਲੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਦੇ ਨੰਬਰ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਦੇ ਮੁਤਾਬਕ ਵਾਰ ਰੋਕਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਹੋਣੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।

## 6.2 ਜਵਾਬ ਲਈ ਜਗ੍ਹਾ

ਵਾਰ ਛੱਡਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਜਵਾਬ ਦੇਣ ਵਾਸਤੇ ਥਾਂ ਛੱਡਿਆ ਜਾਵੇ। ਚੜ੍ਹਕੇ ਡਿਫੈਂਸ ਕਰਨੀ ਜਾਂ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਡਿੱਗਣਾ, ਜਾਂ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਿਚ ਵੱਜਣ ਤੇ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

## ਸੱਤਵਾਂ ਭਾਗ - ਫੌਲ

### 7.1 ਫੌਲ ਸੰਬੰਧੀ ਪਨੱਲਟੀ

ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਮੈਚ ਵਿਚ ੩ ਫੌਲ ਕਰਨ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਹੋਵੇਗੀ। ਪਹਿਲੇ ਫੌਲ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸਿਰਫ ਵਾਰਨਿੰਗ ਮਿਲੇਗੀ। ਦੂਸਰੇ ਅਤੇ ਤੀਸਰੇ ਫੌਲ ਨਾਲ ਖੇਡ ਦੇ ਆਖੀਰ ਵਿਚ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਇਕ ਇਕ ਨੰਬਰ ਕੱਟਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਚੌਥੀ ਫੌਲ ਨਾਲ ਖਿਡਾਰੀ ਮੈਚ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

### 7.2 ਹੋਰ ਫੌਲ

ਇਸ ਰੂਲਬੁੱਕ ਵਿਚ ਕਾਫੀ ਫੌਲਾਂ ਬਾਰੇ ਪਹਿਲਾਂ ਲਿਖਿਆ ਗਿਆ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਫੌਲਾਂ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹੇਠ ਲਿਖੀਆਂ ਹਿਦਾਇਤਾਂ ਨੂੰ ਜ਼ਰੂਰ ਪੜ੍ਹਕੇ ਹੋਰ ਫੌਲਾਂ ਬਾਰੇ ਸਿੱਖਣ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨੀ।

ਜੇਕਰ:

- ਹੋਲਡ ਵੇਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਅਖਾੜਾ ਛੱਡਦਾ
- ਖਿਡਾਰੀ ਹੋਲਡ ਵੇਲੇ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਪਿੱਠ ਕਰਦਾ
- ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਗਲਤੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਡਿੱਗਦਾ
- ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਫਰੀ ਜਾਂ ਸੋਟੀ ਹੱਥ ਵਿੱਚੋਂ ਡਿੱਗਦੀ ਹੈ
- ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਬਾਣੇ ਵਿੱਚੋਂ ਕੁੱਛ ਖੁੱਲ੍ਹ ਜਾਵੇ ਜਾਂ ਡਿੱਗ ਜਾਵੇ
- ਖਿਡਾਰੀ ਨਿਜਾਇਜ਼ ਵਰਦੀ ਪਹਿਨ ਕੇ ਅਖਾੜੇ ਵਿਚ ਪਹੁੰਚਦਾ



ਤਾਂ ਉਸ ਵੇਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

### 7.3 ਡਸਿਕੁਆਲੀਫੀਕੇਸ਼ਨ

#### (ੳ) ਖੇਡ-ਭਾਵਨਾ ਦੀ ਦੁਰਵਰਤੋਂ

ਜੇ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਜਾਂ ਬੀਹੇਵੀਅਰ ਵਿੱਚ ਕੋਈ ਵੀ ਖੇਡ-ਭਾਵਨਾ ਦੇ ਵਿਰੁੱਧ ਹਰਕਤ ਕਰੇਗਾ, ਤਾਂ ਅਜਿਹੀ ਹਰਕਤ ਕਰਨ ਦੇ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ ਉਸਨੂੰ ਨੌਨ-ਫੌਲ ਵਾਰਨਿੰਗ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਉਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਫੇਰ ਅਜਿਹੀ ਹਰਕਤ ਕਰੇ, ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫੌਲ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

ਉਧਾਰਨ:

- ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਨੂੰ ਤਕਲੀਫ ਦੇਣੀ।
- ਵਾਰਨਿੰਗ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੋਈ ਟੈਕਨੀਕਲ ਖੇਡ ਦੀ ਗਲਤੀ ਕਰਨੀ।
- ਭੈੜੀ ਸ਼ਬਦਾਵਲੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ।
- ਗੱਤਕੇ ਦੇ ਅਸੂਲਾਂ ਦੀ ਬੇਅਦਬੀ ਕਰਨੀ (ਉਧਾਰਨ: ਜਾਣ-ਬੁੱਝ ਕੇ ਫਤੇਹਿਨਾਮਾ ਨਾ ਲੈਣਾ)।
- ਜਾਣ-ਬੁੱਝ ਕੇ ਬਾਣੇ, ਸ਼ੱਸਤਰ, ਜਾਂ ਮਰਿਯਆਦਾ ਦੀ ਬੇਅਦਬੀ ਕਰਨੀ।

ਕੋਈ ਵੀ ਬਹੁਤੀ ਵੱਡੀ ਗਲਤੀ ਕਰਨ ਤੇ, ੫ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨਾਂ ਦੀ ਸਰਬ-ਸੰਮਤੀ ਨਾਲ, ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਕਸਿੰ ਵੇਲੇ ਵੀ ਮੈਚ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

#### (ਅ) ਗੈਰ-ਹਾਜ਼ਰੀ

ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਮੈਚ ਤੋਂ ੩ ਮੈਚ ਪਹਿਲਾਂ ਅਗਲੇ ਮੈਚ ਦਾ ਦੱਸਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਹ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋਣ ਦਾ ਸਮਾਂ ਹੈ ਜਿਸ ਦੇ ਵਿੱਚ ਉਹ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦੇ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਕੋਲ ਪਹੁੰਚਕੇ ਕਮਰਕਸਾ ਬਣਾ ਕੇ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੀ ਹੋਈ ਜਗ੍ਹਾ

ਤੇ ਪਹੁੰਚ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਜੇਕਰ ਮੈਚ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਵੇਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨਹੀਂ ਹਾਜ਼ਰ ਹੋਏ ਤਾਂ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਉਸੇ ਹੀ ਵਖਤ ਬਿਨਾ ਸ਼ਰਤ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਕੋਈ ਐਮਰਜੈਂਸੀ ਕਾਰਣ ਗੈਰ-ਹਾਜ਼ਰੀ ਹੋਈ ਤਾਂ ਉਹ ਪਲੇਅਰ ਚੈਕ-ਇੰਨ ਟੇਬਲ ਨਾਲ ਸੰਪਰਕ ਕਰਕੇ ਆਵਦਾ ਪੱਖ ਪੇਸ਼ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਜੇਕਰ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਸੱਜਣਾਂ ਨੂੰ ਮੰਜੂਰ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁੜਕੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਲੇਕਨ ਪਹਿਲਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਡਿਸਕੁਆਲੀਫਾਈ ਹੀ ਮੰਨੇ ਜਾਣਗੇ।

### **(ੲ) ਐਂਟੀ-ਬੁਲੀਇੰਗ ਅਤੇ ਹਰੈਸਮਿੰਟ ਪੋਲਿਸੀ।**

ਹਰ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਇਸ ਪੋਲਿਸੀ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਚੱਲਣਾ ਪਵੇਗਾ ਅਤੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਵਾਲੀ ਮੀਟਿੰਗ ਵਿਚ ਸੇਫਟੀ ਪਲੈਨ ਹਰ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਹ ਪਲੈਨ ਅਤੇ ਪੋਲਿਸੀ ਹਰ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦੇਣ ਦੇ ਨਾਲ ਪਲੇਅਰ ਚੈਕ-ਇੰਨ ਟੇਬਲ ਅਤੇ ਮੈਡੀਕਲ ਰੂਮ ਵਿਚ ਵੀ ਉਪਲੱਭਯ ਹੋਣਗੇ।

ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਖਿਲਾਫ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਕੋਲ ਆਉਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸੇ ਹੀ ਵਖਤ ਬਿਨਾ ਸ਼ਰਤ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਹਟਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ ਜਦ ਤੱਕ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਸੰਬੰਧੀ ਜਾਂਚ-ਪੜਤਾਲ ਨਾਂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇ। ਜਦ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਦਾ ਹੱਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ ਅਤੇ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਵਿਅਕਤੀ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਡਿਸਕੁਆਲੀਫਾਈ ਕੀਤੇ ਹੋਏ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਰੱਖਣਾ ਠੀਕ ਲਗਦਾ ਹੈ, ਫੇਰ ਹੀ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਜੇਕਰ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਬਿਨਾਂ ਮਤਲਬ ਜਾਂ ਝੂਠ-ਬੋਲ ਕੇ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਉਸੇ ਹੀ ਵਖਤ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਅਸਥਾਨ ਤੋਂ ਕੱਢਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਫੇਰ ਲਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਜੇਕਰ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਹੱਲ ਕਰਨ ਲਈ ਹੋਰ ਕਾਰੁਰਵਾਈ ਦੀ ਲੋੜ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਸੇਫਟੀ ਪਲੈਨ ਅਨੁਸਾਰ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਸੱਜਣ ਚੱਲਣਗੇ।

ਅਜੇਰੀਆਂ ਹਰਕਤਾਂ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਵੱਲੋਂ ਪ੍ਰਵਾਨਿਤ ਨਹੀਂ ਹਨ।

## 7.4 ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਅਤੇ ਵਾਰਨਿੰਗ

ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦੀ ਖੇਡ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਸਫਾਈ ਅਤੇ ਇਮਾਨਦਾਰੀ ਦੇ ਸਿਧਾਂਤਾਂ ਤੇ ਬਣਾਈ ਗਈ ਹੈ। ਇਸ ਨੂੰ ਕਾਇਮ ਰੱਖਣ ਲਈ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਕੋਲ ਵਾਰਨਿੰਗ ਅਤੇ ਫੌਲ ਦੇਣ ਲਈ ਖੁੱਲ੍ਹ ਹੈ ਜੋ ਦੇਣ ਦੇ ਨਾਲ ਗੱਤਕੇ ਦੀ ਖੇਡ ਦੀ ਪਹਿਚਾਣ ਸਾਹਮਣੇ ਆਵੇ ਭਾਂਵੇ ਕਿ ਉਹਨਾਂ ਫੌਲਾਂ ਬਾਰੇ ਇਸ ਰੂਲਬੁੱਕ ਵਿਚ ਨਹੀਂ ਲਿਖਿਆ ਗਿਆ।

ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਜਾਣ-ਬੁੱਝ ਕੇ ਗਲਤੀ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਤੇ ਹਰਕਤ ਇਨੀਂ ਸਪੱਸ਼ਟ ਨਹੀਂ ਸੀ ਕਿ ਫੌਲ ਦੇਣ ਦੀ ਲੋੜ ਹੈ ਪਰ ਉਹ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਧਿਆਨ ਇਸ ਨੁਕਤੇ ਉਪਰ ਦੇਣਾ ਚਹੁੰਦੇ ਹਨ ਉਹ ਉਸ ਵੇਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਵਾਰਨਿੰਗ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਲੇਕਨ ਜੇ ਅਸਿਸਟੈਂਟ ਰੈਫਰੀ ਨੂੰ ਲੱਗੇ ਕਿ ਉਹ ਹਰਕਤ ਦੀ ਫੌਲ ਦੇਣੀ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ ਉਹ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਨਾਲ ਵਿਚਾਰ ਕਰਕੇ ਵਾਰਨਿੰਗ ਨੂੰ ਫੌਲ ਬਣਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਆਖਰੀ ਫੈਸਲਾ ਹੈਡ ਰੈਫਰੀ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।

## 7.5 ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਟਾਈਮ-ਆਊਟ

ਮੈਚ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕ ਟਾਈਮ-ਆਊਟ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ ਰੈਫਰੀ ਨਾਲ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨ ਲਈ। ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨੇ ਹੋਰ ਕੋਈ ਟਾਈਮ-ਆਊਟ ਲੈਣੇ ਹੈ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬ ਸਮੇਂ ਮੁਤਾਬਿਕ ਵਿਚਾਰਕੇ ਟਾਈਮ-ਆਊਟ ਦੇਣਗੇ। ਖਿਡਾਰੀ ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਨੰਬਰ ਦੀ ਬੈਂਸ ਕਰਨ ਲਈ ਟਾਈਮ ਆਊਟ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦੇ। ਟਾਈਮ-ਆਊਟ ਕੇਵਲ ਬਾਣਾ ਠੀਕ ਕਰਨ ਲਈ, ਜਾਂ ਖੇਡ ਸੰਬੰਧਤ ਕੋਈ ਵੱਡੇ ਮੁੱਦੇ ਦੀ ਵਿਚਾਰ ਕਰਨ ਲਈ, ਜਾਂ ਕੋਈ ਸਹਿਤ ਸੰਬੰਧੀ ਮੈਡੀਕਲ ਕਾਰਨ ਲਈ ਖਿਡਾਰੀ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਟਾਈਮ-ਆਊਟ ਲੈਨ ਲਈ ਖਿਡਾਰੀ ਪਿੱਛੇ ਹੱਟਕੇ ਪੈਂਤੜੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਕੇ ਆਪਣੀ ਸੇਟੀ ਅਤੇ ਫਰੀ ਆਪਣੇ ਸਿਰ ਉਪਰ ਲਿਆਕੇ ਇਕ-ਦੂਸਰੇ ਨਾਲ ਟੱਚ ਕਰੇ।

## 7.6 ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਫੁਰਮਾਇਸ਼ ਅਨੁਸਾਰ ਰਿਵਊ

ਮੈਚ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਰੈਫਰੀ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਕੋਈ ਇਕ ਫੈਸਲੇ ਦਾ ਚੈਲੰਜ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੇ। ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਲਗਦਾ ਹੈ ਕਿ ਗਲਤ ਦਿੱਤੇ ਫੌਲ ਕਰਕੇ ਜਾਂ ਸਕੋਰਕੀਪਰ ਦੇ ਗਲਤ ਲਿਖੇ ਨੰਬਰ ਕਰਕੇ ਮੈਚ ਹਾਰਿਆ ਗਿਆ ਤਾਂ ਉਹ ਮੈਚ ਤੋਂ ਬਾਅਦ

# DAMDAMA

GATKA CHAMPIONSHIP

ਚੈਕ-ਇੰਨ ਟੇਬਲ ਤੇ ਪਹੁੰਚ ਕੇ ਆਪਣਾ ਪੱਖ ਪੇਸ਼ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਚੈਲੰਜ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਡਿਵੀਜ਼ਨ ਦੇ ਅਗਲੇ ਰਾਊਂਡ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਛੇਤੀ ਤੋਂ ਛੇਤੀ ਚੈਲੰਜ ਪੇਸ਼ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਚੈਲੰਜ ਸਫਲ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਰੀ-ਮੈਚ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਫਾਲਤੂ ਜਾਂ ਈਰਖਾ ਵੱਸ ਹੋਕੇ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਝੂਠਾ ਚੈਲੰਜ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਅਗਾਂਹ ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਤੋਂ ਆਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

---

ਡੀ. ਜੀ. ਸੀ. ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਸਫਲ ਰਹਿਣ ਲਈ ਸੱਭ ਤੋਂ ਵਧੀਆ ਤਰੀਕਾ ਹੈ ਕਿ ਖਿਡਾਰੀ ਸੱਚੇ ਦਿਲ ਅਤੇ ਇਮਾਨਦਾਰੀ ਨਾਲ ਤੱਕਨੀਕ ਨੂੰ ਅੱਗੇ ਰੱਖਕੇ ਖੇਡੇ। ਇਹ ਗੁਣਾਂ ਨੂੰ ਅੱਪਣਾ ਕੇ ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਮਿਹਨਤ ਕਰੇਗਾ ਤਾਂ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਇਸ ਤਰਾਂ ਦਾ ਮਹੌਲ ਬਣੇਗਾ ਜੋ ਸਦਾ ਲਈ ਸੰਗਤ ਯਾਦ ਰੱਖੇਗੀ।