

ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ  
ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ (ਰਜਿ:)

ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ-2018



ਵਿਸ਼ਵ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਦੀ  
ਮੰਡਰ-ਰਸ਼ਟਰੀ ਗਤਕਾ ਵਿਯਮਾਂਵਲੀ ਦੇ ਮਨੁਸ਼ਾਬ

**World Gatka Federation**

(International Apex Organization to Manage, Standardize,  
Promote and Popularize Gatka as a Game)



**International Gatka Rules & Regulations**

(1st Edition August, 2009)  
(2nd Edition April, 2016)

In the loving memory of Major Kartar Singh Akali, Physical Director, RSD College, Ferozpur who was the author of first Gatka Rule Book "The Art of Gatka Fighting" published in June 1936 for University of the Punjab, Lahore.

**Officials and Address:**

**President-World Gatka Federation:** S. Sukhdev Singh Dhindsa, Member Parliament & Former Union Minister of India.

**President- Asia Gatka Federation:** Dr. S.P. Singh Oberoi, Managing Trustee, Sarbat Da Bhala Charitable Trust, Patiala (Regd.) M: +91 98105-33335

**President- Gatka Federation of India:** S. Harcharan Singh Bhullar, IPS # 149, Sec. 40-B, Chandigarh-160022 (INDIA) M: +91-7837773777

**General Sec-Gatka Federation of India:** S. Baljinder Singh Toor M: +91-9317635584  
**Head Office-** # 1489, Sec. 40-B, Chandigarh-160022 (India)

**Sub Office-** # 4177, Urban Estate, Phase 2, Patiala-147002 (India)

**Sub Office-** Dasmesh Nagar, Machhiwara, Teh. Samrala, Ludhiana-141115 (India)



ਮੁੱਖ ਮੰਤਰੀ, ਪੰਜਾਬ  
Chief Minister, Punjab



ਸੰਦੇਸ਼

ਮੈਨੂੰ ਇਹ ਜਾਣ ਕੇ ਬਹੁਤ ਹੀ ਖੁਸ਼ੀ ਹੋਈ ਹੈ ਕਿ ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੇ ਪੰਜਾਬੀਆਂ ਦੀ ਜਾਂਬਾਜ਼ ਖੇਡ ਗੱਤਕੇ ਨੂੰ ਨੇਮਬੱਧ ਕਰਨ ਲਈ ਇਸ ਸਬੰਧੀ ਨੇਮ ਬਣਾ ਕੇ ਇਹਨਾਂ ਨੂੰ ਪੰਜਾਬੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਹੈ।

ਗੱਤਕਾ ਸਾਡੀ ਪ੍ਰੰਪਰਾਗਤ ਖੇਡ ਹੈ ਜੋ ਪੰਜਾਬੀਆਂ ਦੀ ਬਹਾਦਰੀ, ਅਣਖ, ਸ਼ਾਨ ਅਤੇ ਮਹਾਨ ਵਿਰਸੇ ਦੀ ਤਰਜਮਾਨੀ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਜਾਂਬਾਜ਼ ਹੁਨਰ ਤੇ ਕਲਾ ਦੇ ਪ੍ਰਤੀਕ ਗੱਤਕੇ ਨੂੰ ਹੁਣ ਇੱਕ ਖੇਡ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਮਾਨਤਾ ਹਾਸਲ ਹੋ ਗਈ ਹੈ। ਗੱਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ਼ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਇਸ ਵਿਲੱਖਣ ਕਲਾ ਨੂੰ ਸਾਂਭਣ ਲਈ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਉਪਰਾਲਿਆਂ ਦੀ ਮੈਂ ਪੁਰਜ਼ੋਰ ਸ਼ਲਾਘਾ ਕਰਦਾ ਹਾਂ। ਮੈਂ ਆਸ ਕਰਦਾ ਹਾਂ ਕਿ ਗੱਤਕੇ ਦੀ ਖੇਡ ਬਾਰੇ ਬਣਾਈ ਗਈ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਇਸ ਖੇਡ ਨੂੰ ਨਵੀਂ ਦਿਸ਼ਾ ਦੇਣ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਇਸ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਨੌਜਵਾਨਾਂ ਨੂੰ ਵੀ ਉਸਾਰੂ ਸੇਧ ਦੇਵੇਗੀ।

ਮੈਂ ਇਸ ਨਿਵੇਕਲੇ ਕਾਰਜ ਲਈ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਆਪਣੀਆਂ ਸ਼ੁੱਭ ਕਾਮਨਾਵਾਂ ਭੇਜਦਾ ਹਾਂ।

(ਅਮਰਿੰਦਰ ਸਿੰਘ)

ਚੰਡੀਗੜ੍ਹ,  
18 ਮਈ, 2018



ਸੰਦੇਸ਼

ਗੱਤਕਾ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਖੇਡ ਹੀ ਨਹੀਂ ਸਗੋਂ ਇਹ ਪੰਜਾਬ ਦੀ ਵਿਰਾਸਤੀ ਕਲਾ ਹੈ। ਸਿੱਖ ਗੁਰੂ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਆਸ਼ੀਰਵਾਦ ਪ੍ਰਾਪਤ ਇਹ ਉਹ ਜੰਗੀ ਹੁਨਰ ਹੈ ਜਿਸਨੇ ਜਿੱਥੇ ਭਾਰਤ ਦੇ ਲੋਕਾਂ ਨੂੰ ਅਜ਼ਾਦੀ ਨਾਲ ਜਿਊਟਾ ਸਿਖਾਇਆ, ਉਥੇ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਇੱਜ਼ਤ ਅਤੇ ਸਵੈ-ਮਾਣ ਦੀ ਜ਼ਿੰਦਗੀ ਜਿਊਣ ਦਾ ਅਹਿਸਾਸ ਵੀ ਕਰਵਾਇਆ।

ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਇਸ ਖੇਡ ਦੇ ਪ੍ਰਚਾਰ ਅਤੇ ਪ੍ਰਸਾਰ ਲਈ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਕੰਮ ਸਲਾਹੁਣ ਯੋਗ ਹਨ। ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਗੱਤਕਾ ਖੇਡ ਦੀ ਪੰਜਾਬੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਤਿਆਰ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਜ਼ਰੂਰ ਹੀ ਇਸ ਖੇਡ ਦੇ ਵਿਸਥਾਰ ਲਈ ਮੀਲ ਪੱਥਰ ਸਾਬਤ ਹੋਵੇਗੀ। ਜਿਥੇ ਇਸ ਖੇਡ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਨਾਲ ਪੰਜਾਬ ਦੇ ਗੱਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਇਸ ਖੇਡ ਨੂੰ ਸਮਝਣ ਵਿੱਚ ਅਸਾਨੀ ਹੋਵੇਗੀ ਉਥੇ ਆਮ ਲੋਕ ਵੀ ਇਸ ਖੇਡ ਬਾਰੇ ਸਰਲ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਪੜ੍ਹ ਕੇ ਵਧੇਰੇ ਜਾਣਕਾਰੀ ਹਾਸਲ ਕਰ ਸਕਣਗੇ।

ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਪ੍ਰਧਾਨ ਸ. ਰਜਿੰਦਰ ਸਿੰਘ ਸੋਹਲ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਦੀ ਸਮੁੱਚੀ ਟੀਮ ਵੱਲੋਂ ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ ਲਈ ਇਸ ਵਿਰਾਸਤੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਪ੍ਰਫੁੱਲਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕੀਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਯਤਨ ਸ਼ਲਾਘਾਯੋਗ ਹਨ।

ਮੈਂ ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਇਹਨਾਂ ਉਪਰਾਲਿਆਂ ਲਈ ਸਮੁੱਚੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਸ਼ੁੱਭ ਕਾਮਨਾਵਾਂ ਦਿੰਦਾ ਹਾਂ।

ਰਾਣਾ ਗੁਰਮੀਤ ਸਿੰਘ ਸੋਢੀ,  
ਖੇਡ ਅਤੇ ਯੁਵਕ ਸੇਵਾਵਾਂ ਮੰਤਰੀ, ਪੰਜਾਬ।



**ਸੰਦੇਸ਼**

ਗੁਰੂ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦੀ ਵਰੋਸਾਈ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਵੱਲੋਂ ਜੰਗ ਦੇ ਮੈਦਾਨ ਵਿੱਚ ਦੁਸ਼ਮਣ ਨੂੰ ਭਾਜੜਾਂ ਪਾਉਣ ਵਾਲੀ ਇਸ ਹੁਨਰਮੰਦੀ ਨੇ ਅਜੋਕੇ ਦੌਰ ਵਿੱਚ ਗੱਤਕੇ ਦੀ ਖੇਡ ਦਾ ਰੂਪ ਧਾਰਨ ਕਰ ਲਿਆ ਹੈ। ਇਸ ਵਿੱਚ ਜਿੱਥੇ ਸਾਡੀ ਵਿਰਾਸਤ ਨੂੰ ਸਾਂਭਣ ਅਤੇ ਪ੍ਰਫੁੱਲਤ ਕਰਨ ਦੇ ਉਪਰਾਲੇ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ, ਉਥੇ ਹੀ ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ, ਹਿੰਸਾ ਦੇ ਮੌਜੂਦਾ ਦੌਰ ਵਿੱਚ ਸਵੈ ਰੱਖਿਆ ਵਿੱਚ ਵੀ ਮੁਹਾਰਤ ਹਾਸਲ ਕਰ ਰਹੇ ਹਨ।

ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਗੱਤਕਾ ਨੂੰ ਇੱਕ ਖੇਡ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਫੁੱਲਤ ਕਰਨ ਲਈ ਗੱਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਅਤੇ ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਪੱਧਰ ਤੇ ਮਾਨਤਾ ਦਵਾਉਣ ਲਈ ਭਰਪੂਰ ਉਪਰਾਲੇ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਇਸੇ ਲੜੀ ਤਹਿਤ ਗੱਤਕੇ ਦੀ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਨੂੰ ਮਾਂ ਬੋਲੀ ਪੰਜਾਬੀ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀ ਸਮੁੱਚੀ ਟੀਮ ਦੇ ਯਤਨਾਂ ਸਦਕਾ ਮੈਂਨੂੰ ਉਮੀਦ ਹੈ ਕਿ ਸਵੈ-ਮਾਨ, ਚੜਦੀ ਕਲਾ ਅਤੇ ਵਿਰਾਸਤ ਨੂੰ ਸਾਂਭਣ ਸਹੇਜਣ ਵਾਲੀ ਇਹ ਖੇਡ ਨੌਜਵਾਨਾਂ ਦੀ ਜੀਵਨ ਸ਼ੈਲੀ ਦਾ ਅੰਗ ਬਣਨ ਦੇ ਨਾਲ ਨਾਲ ਉਹਨਾਂ ਨੂੰ ਸਮਾਜਕ ਕੁਰੀਤੀਆਂ ਅਤੇ ਨਸ਼ਿਆਂ ਵਿਰੁੱਧ ਜੰਗਜੂ ਰਵਈਆ ਅਖਤਿਆਰ ਕਰਨ ਲਈ ਪ੍ਰੇਰਨਾ ਸ੍ਰੋਤ ਵੀ ਬਣੇਗੀ।

ਸੁੱਭ ਇੱਛਾਵਾਂ ਸਹਿਤ,

ਰਜਿੰਦਰ ਸਿੰਘ ਸੋਹਲ,  
ਪ੍ਰਧਾਨ, ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਪੰਜਾਬ।

**ਪੰਨਵਾਦ**



ਇਹ ਮੇਰੇ ਲਈ ਖੁਸ਼ੀ ਅਤੇ ਮਾਣ ਵਾਲੀ ਗੱਲ ਹੈ ਕਿ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਗਤਕਾ ਦੀ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਦਾ ਪੰਜਾਬੀ ਵਿੱਚ ਅਨੁਵਾਦ ਕਰਕੇ ਛਾਪਿਆ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ।

ਮੈਂ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਦੇ ਪ੍ਰਧਾਨ ਸ. ਹਰਚਰਨ ਸਿੰਘ ਭੁੱਲਰ (ਆਈ.ਪੀ.ਐੱਸ.) ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਪੰਨਵਾਦ ਕਰਦਾ ਹਾਂ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਇਸ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਨੂੰ ਛਾਪਣ ਲਈ ਆਪਣੇ ਵਡਮੁੱਲੇ ਵਿਚਾਰ ਅਤੇ ਸਹਿਯੋਗ ਦਿੱਤਾ। ਮੈਂ ਰਜਿੰਦਰ ਸਿੰਘ ਸੋਹਲ ਪ੍ਰਧਾਨ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦਾ ਵੀ ਰਿਣੀ ਹਾਂ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਯੋਗ ਅਗਵਾਈ ਅਤੇ ਸਹਿਯੋਗ ਸਦਕਾ ਇਹ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਤਿਆਰ ਹੋਈ ਹੈ। ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਗੱਤਕਾ ਖੇਡ ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਮਾਂ-ਬੋਲੀ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ ਸਮੁੱਚੇ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਪ੍ਰੇਮੀਆਂ, ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਸਾਰੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਅਤੇ ਅਹੁਦੇਦਾਰਾਂ ਲਈ ਮਾਣ ਵਾਲੀ ਗੱਲ ਹੈ। ਪੰਜਾਬ ਵਿੱਚ ਗਤਕੇ ਦੇ ਉੱਜਵਲ ਭਵਿੱਖ ਲਈ ਇਹ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਇੱਕ ਮੀਲ ਪੱਥਰ ਸਾਬਤ ਹੋਵੇਗੀ।

ਅੰਤ ਵਿੱਚ ਮੈਂ ਗਤਕੇ ਦੇ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ, ਕੋਚਾਂ, ਅਹੁਦੇਦਾਰਾਂ ਦਾ ਪੰਨਵਾਦ ਕਰਦਾ ਹਾਂ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਸਮੇਂ-ਸਮੇਂ 'ਤੇ ਗਤਕੇ ਦੇ ਪ੍ਰਚਾਰ ਅਤੇ ਪਸਾਰ ਲਈ ਆਪਣੇ ਵੱਡਮੁੱਲੇ ਵਿਚਾਰ ਦਿੱਤੇ। ਸ. ਮਨਜੀਤ ਸਿੰਘ ਅੰਮ੍ਰਿਤਸਰ (ਵਾਈਸ ਪ੍ਰਧਾਨ) ਜੀ.ਐਫ.ਆਈ., ਮੈਡਮ ਜਗਕਿਰਨ ਕੌਰ ਵੜੈਚ (ਜ. ਸਕੱਤਰ ਜੀ.ਐਫ.ਆਈ.), ਮਨਵਿੰਦਰ ਸਿੰਘ (ਕੁਆਰਟੀਨੇਟਰ ਜੀ.ਐਫ.ਆਈ.), ਜਗਦੀਸ਼ ਸਿੰਘ ਕੁਰਾਲੀ (ਕੋ-ਆਰਡੀਨੇਟਰ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ) ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਪੰਨਵਾਦ !

ਸੁੱਭ ਇੱਛਾਵਾਂ ਸਹਿਤ,

ਬਲਜਿੰਦਰ ਸਿੰਘ ਤੂਰ  
ਜਨਰਲ ਸਕੱਤਰ ਪੰਜਾਬ ਗੱਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ

## ਮੁੱਖ-ਬੰਦ

ਗਤਕਾ ਇਕ ਭਾਰਤੀ ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਹੈ ਜੋ ਸਿੱਖ ਇਤਿਹਾਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਹੈ ਅਤੇ ਰਵਾਇਤੀ ਸਿੱਖ ਸ਼ਸਤਰ ਵਿੱਦਿਆ ਦਾ ਇੱਕ ਅਨਿੱਖੜਵਾਂ ਅੰਗ ਹੈ। ਇਸ ਸਵੈ-ਰੱਖਿਆਤਮਕ ਇਤਿਹਾਸਕ ਕਲਾ ਨੂੰ ਛੇਵੇਂ ਗੁਰੂ ਸ੍ਰੀ ਗੁਰੂ ਹਰਿਗੋਬਿੰਦ ਸਾਹਿਬ ਜੀ ਦੀ ਸਰਪ੍ਰਸਤੀ ਹਾਸਿਲ ਹੈ। ਦਸਮ ਪਿਤਾ ਸ੍ਰੀ ਗੁਰੂ ਗੋਬਿੰਦ ਸਿੰਘ ਜੀ ਨੇ ਇਸ ਯੁੱਧ ਕਲਾ ਨੂੰ ਸਿੱਖਾਂ ਲਈ ਲਾਜ਼ਮੀ ਕਰਕੇ ਸਦਾ ਲਈ ਅਨਿੱਖੜਵਾਂ ਅੰਗ ਬਣਾ ਦਿੱਤਾ।

ਗਤਕਾ ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵੱਧ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵਿਚਾਲੇ ਲੜਾਈ ਦੀ ਇੱਕ ਸ਼ੈਲੀ ਹੈ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਲਕੜੀ ਦੀਆਂ ਸੋਟੀਆਂ ਅਤੇ ਚਮੜੇ ਦੀ ਢਾਲ ਨੂੰ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਮੌਜੂਦਾ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਨੂੰ 19ਵੀਂ ਸਦੀ ਵਿਚ ਵਿਕਸਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਸੀ। ਭਾਰਤ ਵਿਚ ਪਿਛਲੀਆਂ ਕੁਝ ਸਦੀਆਂ ਦੌਰਾਨ ਸਮਾਜਕ ਢਾਂਚੇ ਵਿਚ ਹੋਏ ਕੁਝ ਵੱਡੇ ਬਦਲਾਵਾਂ ਕਾਰਨ ਇਸ ਮਹਾਨ ਕਲਾ ਦਾ ਰੂਪ ਲਗਭਗ ਖਤਮ ਹੋ ਗਿਆ ਸੀ, ਪਰ ਵਿਸ਼ਵ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਨੇ ਇਸ ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਨੂੰ ਮੁੜ ਸੁਰਜੀਤ ਕਰਨ ਮਾਨਕੀਕਰਨ ਅਤੇ ਮਾਨਤਾ ਦੇਣ ਲਈ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਪਹਿਲਕਦਮੀਆਂ ਕੀਤੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਨੇ ਤਰੱਕੀ ਕਰਕੇ ਭਾਰਤ ਦੀਆਂ ਹੋਰ ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਖੇਡਾਂ ਵਿਚ ਇਕ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਸਥਾਨ ਬਣਾਇਆ ਹੈ। ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਅਤੇ ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਪੱਧਰ ਤੇ ਇਕ ਖੇਡ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਗਤਕੇ ਦੀ ਢੁੱਕਵੀਂ ਮਾਨਤਾ, ਅਹੁਦਾ ਅਤੇ ਵਿਕਾਸ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦਾ ਇੱਕੋ ਇੱਕ ਉਦੇਸ਼ ਹੈ। ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਲਈ ਤੈਅ ਸ਼ੁਦਾ ਵਿਸਥਾਰਪੂਰਵਕ ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਨਿਯਮ (International Rules) ਕਾਨੂੰਨੀ ਤੌਰ 'ਤੇ ਅਤੇ ਅਧਿਕਾਰਕ ਤੌਰ 'ਤੇ ਪ੍ਰਸਿੱਧ ਗਤਕਾ ਮਾਸਟਰਾਂ ਦੇ ਯੋਗ ਮਾਰਗ-ਦਰਸ਼ਨ ਅਤੇ ਸਲਾਹ ਦੇ ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ। ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਖੇਡਾਂ ਅਤੇ ਕਾਨੂੰਨ ਦੇ ਮਾਹਿਰ, ਹੋਰ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਦੇ ਮਾਹਿਰ ਵਿਅਕਤੀ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹਨ। ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ, ਵਰਲਡ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਵੱਲੋਂ ਤਿਆਰ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਦਾ ਪੰਜਾਬੀ ਅਨੁਵਾਦ ਕਰਨ ਵਿਚ ਫਖਰ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਆਸ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਪੰਜਾਬ ਦੇ ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ ਲਾਹੇਵੰਦ ਸਾਬਿਤ ਹੋਵੇਗੀ।

## ਵਿਸ਼ਾ ਵਸਤੂ

1.	ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ	1
2.	ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਲਈ ਨਿਯਮ ਅਤੇ ਸ਼ਰਤਾਂ	2
3.	ਫੁਟਕਲ	4
4.	ਤਕਨੀਕੀ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ	5
5.	ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ	6
6.	ਈਵੈਂਟ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ)	7
7.	ਖੇਡ ਲਈ ਲਾਗੂ ਆਮ ਨਿਯਮ	11
8.	ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਆਯੋਜਕ ਕਮੇਟੀ	31
9.	ਸੋਟੀ-ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਈਵੈਂਟ ਲਈ ਲਾਗੂ ਕੀਤੇ ਖਾਸ ਨਿਯਮ	38
10.	ਸੋਟੀ-ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਤੇ ਲਾਗੂ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਨਿਯਮ; ਫੁੱਲ ਸਟ੍ਰਾਇਕ	47
11.	ਸੋਟੀ-ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਤੇ ਲਾਗੂ ਕੀਤੇ ਗਏ ਨਿਯਮ; ਹਾਫ ਸਟ੍ਰਾਇਕ	49
12.	ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਨਿਯਮ	51
13.	ਗਰੇਡਿੰਗ/ਦਰਜਾਬੰਦੀ	56
14.	ਅਵਾਰਡ ਅਤੇ ਆਨਰਜ਼	58
15.	ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਗਤਕਾ ਈਵੈਂਟ	60
16.	ਸਹੁੰ	66
17.	ਗਤਕਾ ਵਿਚ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ	67
18.	ਸਟੰਟਬਾਜ਼ੀ ਅਤੇ ਡਰਗਜ਼ ਸੰਬੰਧੀ ਚੇਤਾਵਨੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਨੋਟ	75 76

## ਭਾਗ-1 : ਗਤਕਾਬਾਜ਼

ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀ ਉਸਨੂੰ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜੋ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਖੇਡ ਭਾਵਨਾ ਨਾਲ, ਸਵੈ-ਰੱਖਿਆ ਅਤੇ ਸਰੀਰਕ, ਮਾਨਸਿਕ ਅਤੇ ਸਮਾਜਕ ਲਾਭ ਲਈ ਖੇਡਦਾ ਹੈ। ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੇ ਸਾਰੇ ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ ਕੁਝ ਸ਼ਰਤਾਂ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕੀਤੀਆਂ ਹਨ।

### ਇਕ ਗਤਕਾਬਾਜ਼

1. ਵਰਲਡ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਇਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ, ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਅਤੇ ਰਾਜ ਪੱਧਰ ਦੀਆਂ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਦੁਆਰਾ ਘੋਸ਼ਿਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਅਣਅਧਿਕਾਰਤ ਕੰਮਾਂ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਲਵੇਗਾ।
2. ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀ ਮਨਜ਼ੂਰੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਪੰਜਾਬ ਦਾ ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ, ਪੇਸ਼ੇਵਰ ਕੋਚ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਕੋਈ ਇਕਰਾਰਨਾਮਾ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
3. ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਨਾਮ, ਖੇਡ ਜਾਂ ਰਿਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਪ੍ਰਚਾਰ ਲਈ ਵੀ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ, ਜੇਕਰ ਇੰਟਰਨੈਸ਼ਨਲ/ਨੈਸ਼ਨਲ/ਸਟੇਟ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੋਵੇ।
4. ਖਿਡਾਰੀ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ ਵਿਵਸਥਿਤ ਮੀਡੀਆ/ਮਲਟੀਮੀਡੀਆ ਜਾਂ ਖੇਡਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਚਾਰ/ਸਪਾਂਸਰਸ਼ਿਪ ਲਈ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫ/ਪ੍ਰਸਾਰਨ ਆਦਿ ਤੋਂ ਇਨਕਾਰ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
5. ਖਿਡਾਰੀ ਸਾਰੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਜਾਂ ਇਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਰਾਸ਼ਟਰੀ/ਰਾਜ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਅਧੀਨ ਰਹੇਗਾ।
6. ਖਿਡਾਰੀ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰੇਗਾ।
7. ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਉਲੰਘਣਾ ਕਰਨ ਤੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਸਜ਼ਾਵਾਂ ਦਾ ਸਾਹਮਣਾ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ।

## ਭਾਗ-2

### ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਜ਼ ਲਈ ਨਿਯਮ ਅਤੇ ਸ਼ਰਤਾਂ

1. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਅਤੇ ਇਸ ਨਾਲ ਰਜਿਸਟਰਡ ਸਾਰੀਆਂ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਜ਼ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਉਹਨਾਂ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਮੁਤਾਬਿਕ ਸਹੂਲਤਾਂ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਵਾਉਣਗੀਆਂ ਅਤੇ ਆਪਣੀ ਯੂਨਿਟ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਚਲਾਉਣ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰੀ ਮੈਂਬਰਾਂ ਦੀਆਂ ਨਿਯੁਕਤੀ ਕਰਨਗੀਆਂ।
2. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ, ਆਪਣੇ ਨਾਲ ਰਜਿਸਟਰਡ ਸਾਰੀਆਂ ਯੂਨਿਟਾਂ ਨੂੰ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਇਕ ਕਾਪੀ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਵਾਏਗੀ। ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਵੀ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਜਾਂ ਯੂਨਿਟ ਕੋਈ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਨਹੀਂ ਕਰਵਾਉਂਦੀ ਤਾਂ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਅਧਿਕਾਰ ਹੈ ਕਿ ਉਸ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ, ਗਤਕਾ ਯੂਨਿਟ ਜਾਂ ਵਿਅਕਤੀ ਵਿਰੁੱਧ ਕਾਰਵਾਈ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੈ।
3. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਅਤੇ ਇਸ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਯੂਨਿਟ ਆਪਣਾ ਖੇਡ ਕੈਲੰਡਰ ਤਿਆਰ ਕਰਨਗੇ ਅਤੇ ਵਰਲਡ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੂੰ ਇਸ ਸੰਬੰਧੀ ਸੂਚਿਤ ਕਰਨਗੇ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਹਰੇਕ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਆਪਣੀ ਸਾਲਾਨਾ ਰਿਪੋਰਟ, ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੇ ਰਿਜ਼ਲਟ ਅਤੇ ਅਕਾਊਂਟਸ ਦਾ ਵੇਰਵਾ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਕੋਲ ਪੇਸ਼ ਕਰੇਗੀ।
4. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ, ਰੈਫਰੀ, ਕੋਚ, ਸਕੋਰਰ, ਟੈਕਨੀਕਲ ਮੈਂਬਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਅਜਿਹੇ ਗਤਕਾ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ ਨਹੀਂ ਲੈਣਗੇ ਜੋ ਕਿ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਨਾ ਹੋਵੇ।
5. ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ, ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਦੇ

ਸਮੇਂ ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ, ਰੈਫਰੀ, ਜੱਜ, ਕੋਚ, ਟੈਕਨੀਕਲ ਮੈਂਬਰ, ਸਕੋਰਰ, ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਤੋਂ ਅਗਾਊਂ ਪ੍ਰਵਾਨਗੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਰਾਜ/ਦੇਸ਼ ਦੀਆਂ ਹੱਦਾਂ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ।

6. ਕੋਈ ਵੀ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ/ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਯੂਨਿਟ, ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀ ਮਨਜ਼ੂਰੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੋਈ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲਾ, ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ, ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਨਹੀਂ ਕਰਵਾ ਸਕਦੀ। ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਉਹਨਾਂ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਨੂੰ ਸੁਚੱਜੇ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ ਅਬਜ਼ਰਵਰ ਭੇਜਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਜਿਸਦਾ ਟੀ.ਏ./ਡੀ.ਏ. ਸੰਬੰਧਤ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
7. ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਪੱਕੀ ਮਾਨਤਾ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਉਹ ਆਪਣੀ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਰਜਿਸਟਰਡ ਨਹੀਂ ਕਰਵਾ ਲੈਂਦੀ।
8. ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਹਰੇਕ ਜ਼ਿਲ੍ਹੇ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਇਕ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਹੀ ਮਾਨਤਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

### ਭਾਗ- 3

#### ਫੁਟਕਲ

1. ਕਿਸੇ ਵੀ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਪੈਦਾ ਹੋਏ ਤਕਰਾਰ, ਵਿਵਾਦ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ, ਜੱਜ, ਟੈਕਨੀਕਲ ਮੈਂਬਰ, ਰੈਫਰੀ ਆਦਿ ਬਾਰੇ ਕਿਸੇ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਦਾ ਨਿਪਟਾਰਾ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਮੁੱਖ ਦਫ਼ਤਰ ਵਿੱਚ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
2. ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀ ਜਨਰਲ ਮੀਟਿੰਗ ਵਿੱਚ ਜਾਂ ਐਗਜ਼ੈਕਟਿਵ ਕਮੇਟੀ ਵੱਲੋਂ ਲਏ ਗਏ ਕਿਸੇ ਫੈਸਲੇ ਨੂੰ 6 ਮਹੀਨੇ ਦੇ ਸਮੇਂ ਅੰਦਰ ਨਾ ਤਾਂ ਦੁਬਾਰਾ ਖੋਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
3. ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਛਾਪੀ ਗਈ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਦੇ ਸਾਰੇ ਹੱਕ ਰਾਖਵੇਂ ਹਨ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਵੱਲੋਂ ਜੇਕਰ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨਿਯਮਾਂ ਵਿੱਚ ਕੁਝ ਤਬਦੀਲੀ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਉਹਨਾਂ ਨਿਯਮਾਂ ਨੂੰ ਮੰਨੇਗੀ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਇਸ ਵਿੱਚ ਆਪਣੇ ਪੱਧਰ ਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀ ਟੈਕਨੀਕਲ ਟੀਮ ਕੋਈ ਨਿਯਮ ਬਦਲ ਸਕਦੀ ਹੈ ਪਰ ਇਸ ਸੰਬੰਧੀ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਤੋਂ ਪ੍ਰਵਾਨਗੀ ਲੈਣੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਪਰ ਇਹ ਨਿਯਮ ਬੁੱਕ ਛਾਪਣ ਤੋਂ ਘੱਟੋ ਘੱਟ ਇਕ ਸਾਲ ਬਾਅਦ ਬਦਲੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਭਾਗ-4

ਤਕਨੀਕੀ ਨਿਯਮ

1. Ground - ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਦਾ ਮੈਦਾਨ, ਜਿੱਥੇ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦਾ ਆਯੋਜਨ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
2. Play Area - 30 ਫੁੱਟ (15 ਫੁੱਟ ਦਾ ਘੇਰਾ) ਦਾ ਮੈਦਾਨ ਜਿੱਥੇ ਦੋ ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਇਕ ਦੂਜੇ ਦੇ ਨਾਲ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰਨਗੇ।
3. Play Domain - ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਦੇ ਬਾਹਰ (4 ਫੁੱਟ) 30 + 4
4. Reserved space - ਸਾਜ਼ੋ ਸਾਮਾਨ ਰੱਖਣ ਲਈ Play Domain ਦੇ ਬਾਹਰ ਖੇਤਰ।
5. ਫਤਹਿਨਾਮਾ - ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਅਤੇ ਖਤਮ ਕਰਨ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੀ ਰਸਮ, ਜਿਸ ਵਿਚ ਦੋ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਸੀ ਸਤਿਕਾਰ ਅਤੇ ਖੇਡ ਭਾਵਨਾ ਦਿਖਾਉਂਦੇ ਹਨ।
6. ਸੋਟੀ - ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਲਈ ਇਕ ਲੱਕੜੀ ਦੀ ਸੋਟੀ।
7. ਤਕਨੀਕ - ਹਮਲੇ ਅਤੇ ਬਚਾਅ ਲਈ ਅਤੇ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਵਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਫਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ।
8. ਫਰੀ - ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੌਰਾਨ ਵਰਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਚਮੜੇ ਦੀ ਢਾਲ।
9. ਕਾਰਜਕਾਰੀ ਕਮੇਟੀ - ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ, ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਅਤੇ ਜੱਜਮੈਂਟ ਡੈਸਕ ਦੀ ਬਣਦੀ ਅਧਿਕਾਰਿਤ ਸਾਂਝੀ ਕਮੇਟੀ।
10. ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ - ਚਾਰ ਪ੍ਰਮਾਣਿਤ ਰੈਫਰੀ ਦਾ ਇਕ ਸਮੂਹ ਇਹ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿ ਮੁਕਾਬਲਾ ਸਾਫ਼ ਸੁਥਰਾ ਹੋਵੇ ਅਤੇ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋਵੇ।
11. ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ - ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਵਿਚ ਦੋ ਸੀਨੀਅਰ ਤਕਨੀਕੀ ਸਲਾਹਕਾਰ ਸ਼ਾਮਲ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।
12. ਨਿਰਣਾਇਕ ਡੈਸਕ - ਨਿਰਣਾਇਕ ਡੈਸਕ ਵਿਚ ਇਕ ਜੱਜ, ਇਕ ਸਕੋਰਰ ਅਤੇ ਇਕ ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਇਕ ਵਾਧੂ ਮੈਂਬਰ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।

ਭਾਗ-5

ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਲਈ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ

1. ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ - ਤਲਵਾਰ, ਢਾਲ ਤਲਵਾਰ, ਬਰਛਾ (ਇਕ ਮੂੰਹਾਂ ਜਾਂ ਦੋ ਮੂੰਹਾਂ), ਸਫਾਜੰਗ, ਗੰਡਾਸੀ, ਕਮੰਦ ਤੋੜਾ, ਡਾਂਗ/ਲਾਠੀ, ਢਾਲ-ਕਟਾਰ, ਗੁਰਜ ਜਾਂ ਗਦਾ, ਦੋ ਤਲਵਾਰਾਂ, ਖੰਡਾ, ਜਮਦਾੜ, ਜਾਲ (ਚੱਕਰ), ਮਰਹੱਠੀ (ਇਕ ਜਾਂ ਦੋ)
2. ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ - ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ ਵਾਲੇ ਸਾਰੇ ਈਵੈਂਟ + ਢਾਲ ਕ੍ਰਿਪਾਨ ਦੀ ਲੜਾਈ, ਸੋਟੀ/ਫਰੀ ਸੋਟੀ ਦੀ ਲੜਾਈ, ਡਾਂਗ ਦੀ ਲੜਾਈ, ਕਟਾਰਾਂ ਦੀ ਲੜਾਈ, ਬਰਛੇ ਦੀ ਲੜਾਈ



## ਭਾਗ-6

## ਈਵੈਂਟ (Men and Women)

## ਉਪ-ਸੈਕਸ਼ਨ-1

1. ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਰਾਜ/ਇਕਾਈ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਸੈਕਸ਼ਨ 5(1) ਵਿਚ ਦੱਸੀ ਸੂਚੀ ਵਿਚਲੇ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰੇਗਾ। ਇਸ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਸਮਾਂ ਸੀਮਾ ਭਾਗ 12, ਉਪ-ਭਾਗ (1) ਅਤੇ (2) ਦੇ ਵਿਚ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੈ।
2. ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ) - ਰਾਜ/ਯੂਨਿਟ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਕਰਨ ਵਾਲੇ 5 ਤੋਂ 8 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਇਕ ਟੀਮ ਇਕੱਤਰਤਾ ਨਾਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰੇਗੀ ਅਤੇ ਭਾਗ 5(2) ਵਿਚ ਸੂਚੀਬੱਧ ਸੂਚੀ ਵਿਚੋਂ ਵੱਖ ਵੱਖ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਨਾਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰੇਗੀ। ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਸਮਾਂ ਸੀਮਾ ਭਾਗ 12, ਉਪ-ਭਾਗ (1) ਅਤੇ (2) ਦੇ ਵਿਚ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕੀਤੀ ਗਈ ਹੈ।
3. ਸਿੰਗਲ ਸਟਿਕ (Single Stick)/ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਮੁਕਾਬਲਾ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਜੋ ਉਸ ਰਾਜ/ਯੂਨਿਟ ਦਾ ਪ੍ਰਤੀਨਿੱਧ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰੇਗਾ। ਇਸ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਸਮਾਂ ਸੀਮਾ ਭਾਗ 7, ਉਪ-ਭਾਗ 9(1) ਅਤੇ (2) ਤਹਿਤ ਦਰਸਾਈ ਗਈ ਹੈ।
4. ਸਿੰਗਲ ਸਟਿਕ (Single Stick)/ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਮੁਕਾਬਲਾ (ਟੀਮ) - ਚਾਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਇਕ ਟੀਮ (3 ਖੇਡਣ ਵਾਲੇ, 1 ਰਾਖਵਾਂ) ਜੋ ਉਹਨਾਂ ਦੇ ਰਾਜ/ਯੂਨਿਟ ਦੀ ਪ੍ਰਤੀਨਿੱਧਤਾ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਟੀਮ ਮੁਕਾਬਲਾ ਵਿਚ ਮੁਕਾਬਲੇ ਕਰੇਗੀ। ਇਸ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਸਮਾਂ ਸੀਮਾ ਭਾਗ 7, ਉਪ-ਭਾਗ 9(1) ਅਤੇ (2) ਵਿਚ ਦਰਸਾਈ ਗਈ ਹੈ।

## ਉਪ ਸੈਕਸ਼ਨ-2

## ਗਤਕੇ ਵਿਚ ਵੱਖ ਵੱਖ ਈਵੈਂਟ (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ)

1. ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ - ਵਿਅਕਤੀਗਤ) (ਫਰੀ ਸਟਾਇਲ, ਹਾਫ਼ ਸਟਾਇਕ, ਫੁਲ ਸਟਾਇਕ)
2. ਸੋਟੀ ਫਰੀ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ - ਵਿਅਕਤੀਗਤ) (ਫਰੀ ਸਟਾਇਲ, ਹਾਫ਼ ਸਟਾਇਕ, ਫੁਲ ਸਟਾਇਕ)
3. ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ - ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ) (ਫਰੀ ਸਟਾਇਲ, ਹਾਫ਼ ਸਟਾਇਕ, ਫੁਲ ਸਟਾਇਕ)
4. ਸੋਟੀ ਫਰੀ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ - ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ) (ਫਰੀ ਸਟਾਇਲ, ਹਾਫ਼ ਸਟਾਇਕ, ਫੁਲ ਸਟਾਇਕ)





**ਉਪ ਭਾਗ-3**

ਵੱਖ ਵੱਖ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦਾ ਵੇਰਵਾ, ਮੈਡਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਅਤੇ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਵੇਰਵੇ ਸੈਕਸ਼ਨ 15 ਦੇ ਹੇਠ ਦੱਸੇ ਗਏ ਹਨ। ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ ਦੇ ਉਮਰ ਸਮੂਹਾਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਵੱਖ ਵੱਖ ਮੁਕਾਬਲੇ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹਨ:

ਲੜੀ ਨੰਬਰ	ਗਰੁੱਪ	ਉਮਰ ਦਰਜਾ	ਈਵੈਂਟ
1.	ਤੂਫੰਗ (Toofang)	10-14 ਸਾਲ	U-14 ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)
2.	ਸੂਲ (Sool)	14-17 ਸਾਲ	U-17 ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)
3.	ਸੈਫ (Saif)	17-19 ਸਾਲ	U-19 ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)
4.	ਸਿਪਰ (Sipar)	19-25 ਸਾਲ	U-25 ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ, ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
5.	ਸਿਪਰਾਰ (Siprar)	25-28 ਸਾਲ	U-28 ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ, ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
6.	ਐਮਚਿਓਰ (Amateur)	28-35 ਸਾਲ 35-40 ਸਾਲ	ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
7.	ਵੈਟਰਨ (Veteran)	45-55 ਸਾਲ 55-65 ਸਾਲ 65-75 ਸਾਲ	ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ

ਨੋਟ:

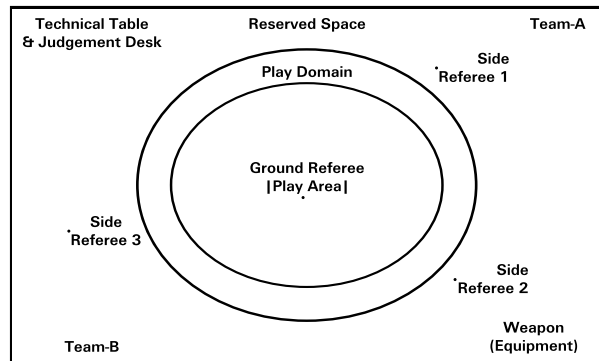
1. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਉਮਰ ਗਰੁੱਪ ਉਸੇ ਸਾਲ/ਸੈਕਸ਼ਨ ਵਿਚ 1 ਜੁਲਾਈ ਨੂੰ ਅਧਾਰ ਮੰਨ ਕੇ ਉਸ ਦੀ ਉਮਰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
2. ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਉਮਰ ਵਿਗਿਆਨਕ ਤਰੀਕਿਆਂ ਦੁਆਰਾ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
3. ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ ਜਾਂ ਸੋਟੀ ਫਰੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ ਜਾਂ ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚੋਂ ਕਿਸੇ ਇਕ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸਿਰਫ ਉਸਦੀ ਉਮਰ ਵਰਗ ਦੇ ਦੋ ਈਵੈਂਟਾਂ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਜਾਂ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵਿਚ ਵੀ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਅਪਰਾਧ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ, ਉਮਰ ਸਮੂਹਾਂ ਦਾ ਪਾਲਣ ਨਾ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ, ਅਸਲ ਜੀਵਨ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਾਨੂੰਨ ਦੀ ਉਲੰਘਣਾ ਕਰਨ, ਧੋਖਾਧੜੀ ਦੇ ਮਾਮਲੇ ਵਿਚ ਉਲਝੇ ਹੋਏ ਖਿਡਾਰੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦੇ। ਅਜਿਹੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਤੋਂ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤੇ ਹੋਏ ਮੈਡਲ, ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ ਜਾਂ ਕੋਈ ਉਪਾਧੀ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਵਾਪਿਸ ਲਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।

**ਭਾਗ-7**

**ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਲਈ ਆਮ ਨਿਯਮ**

**ਉੱਪ-ਭਾਗ-1 : ਗਰਾਊਂਡ (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) - (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)**

1. ਗਰਾਊਂਡ ਦੇ ਹੇਠਲੇ ਤਿੰਨ ਹਿੱਸੇ ਹੋਣਗੇ :
  - (i) Play Area - 30 ਫੁੱਟ ਦੇ ਵਿਆਸ (360 ਇੰਚ, 900 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ) ਦਾ ਇਕ ਗੋਲਾਕਾਰ ਮੈਦਾਨ ਜਿਸ ਵਿਚ ਦੋ ਵਿਰੋਧੀ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰਨਗੇ। ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਮਾਮਲੇ ਵਿਚ ਇਸ ਘੇਰੇ ਨੂੰ ਥੋੜ੍ਹਾ ਬਹੁਤ ਘਟਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
  - (ii) Play Domain - ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਦੇ ਬਾਹਰ, ਖੇਡ ਦਾ ਡੋਮੇਨ ਘੱਟੋ ਘੱਟ 2 ਫੁੱਟ ਚੌੜਾ ਭਾਵ (30+4) ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
  - (iii) ਰਿਜ਼ਰਵਡ ਸਪੇਸ : ਖੇਡ ਦੇ ਸਾਮਾਨ ਨੂੰ ਰੱਖਣ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ, ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਅਤੇ ਜੱਜਮੈਂਟ ਟੇਬਲ ਲਈ Play Domain ਦੇ ਬਾਹਰ ਦਾ ਖੇਤਰ ਜੋ ਕਿ 50x50 ਫੁੱਟ ਦਾ ਇੱਕ ਵਰਗ (ਬਦਲਣਯੋਗ) ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ ਪਲੇ ਡੋਮੇਨ ਅਤੇ ਪਲੇ ਏਰੀਆ ਨੂੰ ਖਿੱਚਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
2. ਖੇਡ ਦਾ ਮੈਦਾਨ (ਉਪਰੋਕਤ 3 ਭਾਗਾਂ ਨੂੰ ਰੱਖਦਾ ਹੈ) ਬਾਹਰੀ ਜਾਂ ਅੰਦਰੂਨੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜੇ ਅੰਦਰੂਨੀ ਹੈ ਜਾਂ ਤੰਬੂ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਹੈ ਤਾਂ ਛੱਤ ਦੀ ਉਚਾਈ ਘੱਟੋ ਘੱਟ 15 ਫੁੱਟ ਉੱਚੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਗਰਾਊਂਡ ਨੂੰ 2-3 ਫੁੱਟ ਉੱਚੀ ਇਕ ਸਟੇਜ ਤੇ ਵੀ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਉਪਰ ਮੈਟ ਵਿਛਾ ਕੇ ਉਸਨੂੰ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਮਾਰਕ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 1 - ਗਰਾਊਂਡ

3. ਗਰਾਊਂਡ ਦੀ ਸਤਹ, ਘਾਹ, ਮਿੱਟੀ, ਲੱਕੜੀ ਜਾਂ ਕੰਕਰੀਟ ਦੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਸਾਦੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਤਿਲਕਣ ਵਾਲੀ ਜਾਂ ਗਿੱਲੀ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ।
4. ਗਰਾਊਂਡ ਦੀ ਨਿਸ਼ਾਨਦੇਹੀ ਚਿੱਟੇ ਰੰਗ ਦੇ ਪੇਂਟ/ਟੇਪ/ਰੰਗਦਾਰ ਟੇਪ ਜਾਂ ਚਾਕ ਪਾਊਡਰ ਨਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਲਾਈਨਾਂ 5 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ ਚੌੜੀਆਂ ਹੋਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਪਛਾਣੀਆਂ ਜਾਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।
5. ਜ਼ਮੀਨ ਦੇ ਸੈਂਟਰ ਪੁਆਇੰਟ ਦੇ ਦੋਨੋਂ ਪਾਸੇ ਦੋ ਸਿੱਧੀਆਂ ਲਾਈਨਾਂ ਹੋਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ ਜੋ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤੀ ਸਥਿਤੀ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਣ। ਇਹ ਲਾਈਨਾਂ ਨੂੰ ਲਾਲ ਅਤੇ ਨੀਲੇ ਰੰਗ ਵਿਚ ਖਿੱਚਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਇਹ ਰੰਗ ਚਿੱਟਾ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਲਾਈਨਾਂ ਕੇਂਦਰ ਬਿੰਦੂ ਤੋਂ 3 ਫੁੱਟ ਦੀ ਦੂਰੀ ਤੇ ਹੋਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।
6. ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਦੀ ਸੀਮਾ ਦੀਆਂ ਰੇਖਾਵਾਂ ਹਮੇਸ਼ਾਂ 30 ਫੁੱਟ ਦੇ ਵਿਆਸ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਣਗੀਆਂ।
7. ਟੀਮ ਰੈਫਰੀ, ਸਾਈਡ ਰੈਫਰੀ, ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਮੈਂਬਰ ਅਤੇ ਜੱਜਮੈਂਟ ਟੇਬਲ ਦੇ ਮੈਂਬਰ ਆਪਣੇ ਉਚਿਤ ਸਥਾਨ ਤੇ ਬੈਠਣਗੇ।
8. ਕੋਈ ਵੀ ਵਾਧੂ ਖਿਡਾਰੀ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਦੀ ਆਗਿਆ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਗਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਦਾਖਲ ਨਹੀਂ ਹੋ ਸਕਦਾ।

**ਉੱਪ-ਭਾਗ-2 : ਸੋਟੀ - (ਸਿੰਗਲ ਹੈਂਡ) - (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)**

1. ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ : ਗਤਕਾ ਖੇਡਣ ਸਮੇਂ ਸੋਟੀ ਦਾ ਇਕ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਲੰਬਾਈ ਵਾਲਾ ਟੁਕੜਾ ਵਰਤਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਜਿਸਦੀ ਵਿਸਤ੍ਰਿਤ ਜਾਣਕਾਰੀ ਹੇਠਾਂ ਦਿੱਤੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੈ।
2. ਡਿਜ਼ਾਇਨ :
  - 2.1 ਸੋਟੀ ਬੈਂਤ ਜਾਂ ਬਾਂਸ ਦੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।

- 2.2 ਇਹ ਸਿੱਧੀ 39 ਇੰਚ (100 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ) ਲੰਬੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
- 2.3 ਇਸ ਦਾ ਭਾਰ 500 ਗ੍ਰਾਮ ਤੋਂ ਵੱਧ ਨਹੀਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ।
- 2.4 ਇਸਦੀ ਮੋਟਾਈ ਲਗਭਗ 3/4 ਇੰਚ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
- 2.5 ਇਹ ਕੱਪੜੇ/ਟੋਪ/ਰਿਬਨ ਨਾਲ ਢਕੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
- 2.6 ਹੱਥ ਦੀ ਚੰਗੀ ਪਕੜ ਅਤੇ ਸੁਰੱਖਿਆ ਲਈ, ਸੋਟੀ ਦੇ ਸਿਰੇ ਤੇ ਲਾਟੂ ਲੱਗੇ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਉਤੇ ਗੱਦੀ ਲੱਗੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
- 2.7 ਸੋਟੀ ਦੇ ਉਪਰਲੇ ਹਿੱਸੇ ਤੋਂ 2 ਫੁੱਟ ਦੀ ਦੂਰੀ ਤੇ ਇਕ ਰੰਗਦਾਰ ਟੇਪ ਜਾਂ ਪੇਂਟ ਨਾਲ ਮਾਰਕਿੰਗ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਜੋ ਸਾਫ ਤੌਰ 'ਤੇ ਨਜ਼ਰ ਆਉਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 2 - ਸੋਟੀ

3. ਉਪਯੋਗਤਾ/ਤਕਨੀਕ : ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਫਰੀ ਦੀ ਤਕਨੀਕ ਬਿਲਕੁਲ ਤਲਵਾਰ ਅਤੇ ਢਾਲ ਦੇ ਸਮਾਨ ਹਨ। ਫਰਕ ਇੰਨਾ ਹੈ ਕਿ ਤਲਵਾਰ ਵਿਚ ਧਾਰ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਪਰ ਸੋਟੀ ਵਿਚ ਕੋਈ ਧਾਰ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦੀ।
4. ਫਤਹਿਨਾਮਾ (ਮੁਕਾਬਲਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਅਤੇ ਸਮਾਪਤ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਮਿਲਣੀ) : ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਦਾ ਮਤਲਬ ਆਪਸੀ ਸਨਮਾਨ ਅਤੇ ਖੇਡ ਭਾਵਨਾ ਤੋਂ ਹੈ। ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ

- ਸੱਚੀ ਖੇਡ ਭਾਵਨਾ, ਸੁਚੱਜੇ ਢੰਗ ਨਾਲ ਖੇਡ ਖੇਡਣਗੇ ਅਤੇ ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਉਣਗੇ ਕਿ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਸਹੀ ਢੰਗ ਨਾਲ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨ। ਹਰੇਕ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਸ਼ੁਰੂ ਅਤੇ ਅੰਤ ਵਿਚ ਹਰੇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਲੈਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ, ਜੋ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਨਹੀਂ ਲੈਂਦਾ, ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਅਨੁਸ਼ਾਸਨੀ ਅਧਾਰਾਂ ਤੋਂ ਅਯੋਗ ਕਰ ਲੈਂਦਾ ਹੈ।
5. ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਤਿੰਨ ਮਿੰਟ ਪਹਿਲਾਂ ਖੇਡ ਅਧਿਕਾਰੀ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋਣ ਅਤੇ ਜ਼ਰੂਰੀ ਸਮਾਨ ਨੂੰ ਪਹਿਨਣ ਲਈ ਕਹਿਣਗੇ। ਸਬੰਧਤ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਹੁਕਮਾਂ ਦੁਆਰਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਲਈ ਕਮਾਂਡ ਦਿੰਦਾ ਹੈ : -
    - (i) ਕਮ ਇਨ
    - (ii) ਸਟਾੱਪ ਹੇਅਰ
    - (iii) ਟੇਕ ਫਤਹਿਨਾਮਾ
    - (iv) ਗੈੱਟ ਰੈੱਡੀ
    - (v) ਸਟਾਰਟ ਫਾਈਟ
    - (vi) ਸਟਾੱਪ/ਹੋਲਡ
    - (vii) ਰੀ-ਫਾਈਟ
    - (viii) ਫਾਊਲ (ਸ਼ੋਅ ਕਾਰਡ ਜਾਂ ਵਾਰਨਿੰਗ)
  6. ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਲੈਣ ਦਾ ਢੰਗ :
    - (a) ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ, ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕ ਦੂਜੇ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਖੜੇ ਹੋਣਗੇ ਅਤੇ ਆਪੋ-ਆਪਣੀ ਸੋਟੀ ਨੂੰ ਐਕਸ (X) ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਘੁੰਮਾ ਕੇ ਇਕ ਦੂਜੇ ਦੀ ਸੋਟੀ ਤੇ ਮਾਰ ਦੇਣਗੇ।
    - (b) ਫਰੀ ਸੋਟੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪੋ-ਆਪਣੀ ਸੋਟੀ ਨੂੰ ਦਿਸ਼ਾ ਐਕਸ (X) ਵਿਚ ਘੁੰਮਾ ਕੇ ਸੋਟੀ ਨੂੰ ਇਕ ਦੂਜੇ ਦੇ ਫਰੀ 'ਤੇ ਮਾਰਨਗੇ।
    - (c) ਫਾਈਟ ਖਤਮ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਫਿਰ ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਲੈਣਗੇ ਅਤੇ ਇਕ ਦੂਜੇ ਨਾਲ ਹੱਥ ਮਿਲਾ ਕੇ ਖੇਡ ਸਮਾਪਤ ਕਰਨਗੇ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 3



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 4

### ਉੱਪ-ਭਾਗ-3 : ਸੋਟੀ ਫਰੀ

(ਸਟਿਕ ਅਤੇ ਲੈਦਰ ਸ਼ੀਲਡ) (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) – ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ

1. ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ - ਫਰੀ-ਸੋਟੀ ਈਵੈਂਟ ਵਿੱਚ ਖਿਡਾਰੀ ਇੱਕ ਹੱਥ ਵਿਚ ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਦੂਜੇ ਹੱਥ ਵਿਚ ਫਰੀ (ਚਮੜੇ ਦੀ ਢਾਲ) ਫੜਦਾ ਹੈ। ਸੋਟੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਅਤੇ ਫਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਾਰ ਨੂੰ ਰੋਕਣ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 5



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 6

2. ਸਟਿਕ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਉੱਪ-ਭਾਗ 2 ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਂਗ ਹੀ ਹੈ। ਫਰੀ (ਚਮੜੇ ਦੀ ਢਾਲ) ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਬਚਾਓ ਪੱਖ ਲਈ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਲਈ ਖੇਡ ਦੌਰਾਨ ਇਕ ਸਮੇਂ ਤੇ ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਫਰੀ ਦੋਵਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਰੈਫਰੀ ਖੇਡ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਦਖਲ ਦੇ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ

ਡਿਫੈਂਸ ਕਰਨ ਲਈ ਆਪਣੀ ਫਰੀ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਰਤਣ ਲਈ ਨਿਰਦੇਸ਼ ਦੇ ਸਕਦਾ ਹੈ।

3. ਡਿਜ਼ਾਇਨ - ਸਟਿਕ ਦਾ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਉਹੀ ਹੋਵੇਗਾ ਜੋ ਉਪ-ਭਾਗ 2 ਵਿਚ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ।
  - (i) ਫਰੀ ਚਮੜੇ ਜਾਂ ਰੈਕਸਿਨ ਜਾਂ ਫਾਈਬਰ ਦੀ ਬਣੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
  - (ii) ਇਹ 8 ਤੋਂ 10 ਇੰਚ (20-25 ਸੈਂਟੀਮੀਟਰ) ਦੇ ਵਿਆਸ ਦੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
  - (iii) ਇਸਦਾ ਭਾਰ 350 ਤੋਂ 500 ਗ੍ਰਾਮ ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
  - (iv) ਇਸ ਵਿਚ ਸੰਗਠਨ ਜਾਂ ਪ੍ਰਯੋਜਨ ਕਰਤਾ ਦੇ ਲੋਗੋ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲੱਗਿਆ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਲੈਣਾ -
  - (i) ਸਭ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਇੱਕ ਦੂਜੇ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਖੜੇ ਹੋਣਗੇ ਜਿਸ ਨਾਲ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੀਆਂ ਸੋਟੀਆਂ ਅਤੇ ਫਰੀਆਂ ਇਕ ਦੂਜੇ ਦੇ ਸਾਹਮਣੇ ਸਿੱਧੀਆਂ ਹੋਣਗੀਆਂ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਚਿੱਤਰ 8 ਵਿਚ ਦਿਖਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ।
  - (ii) ਫਿਰ ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀਆਂ ਸੋਟੀਆਂ ਨੂੰ ਐਕਸ (X) ਦਿਸ਼ਾ ਵਿਚ ਘੁਮਾ ਕੇ ਇਕ ਦੂਜੇ ਦੀ ਫਰੀ ਤੇ ਮਾਰਨਗੇ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਚਿੱਤਰ 7 ਵਿਚ ਦਰਸਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 7

ਨੋਟ:

1. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਦੁਆਰਾ ਪ੍ਰਵਾਨਿਤ/ਪ੍ਰਮਾਣਿਤ ਸੋਟੀਆਂ ਅਤੇ ਫਰੀਆਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੀ ਹਰ ਕਿਸਮ ਦੀਆਂ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗਤਾਵਾਂ ਵਿਚ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
2. ਗਤਕਾ ਖੇਡਣ ਲਈ ਸਟਿੱਕ ਅਤੇ ਫਰੀ ਆਯੋਜਕ ਦੁਆਰਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀ ਖੁਦ ਦੀ ਸੋਟੀ/ਫਰੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਵੀ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਪਰ ਇਹ ਮੁਕਾਬਲੇ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਆਯੋਜਕਾਂ ਤੋਂ ਤਸਦੀਕ ਕਰਵਾਉਣੇ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹਨ।
3. ਸੋਟੀ/ਫਰੀ ਨੂੰ ਖੇਡਦੇ ਸਮੇਂ ਹੋਏ ਨੁਕਸਾਨ ਦੇ ਮਾਮਲੇ ਵਿਚ ਇਸਨੂੰ ਤਰੰਤ ਬਦਲਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਉਪਲਬਧ ਸਟਾਕ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਚੁਣੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਸੋਟੀ/ਫਰੀ ਨੂੰ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਨਹੀਂ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਉਸਨੂੰ ਕੋਈ ਨੁਕਸਾਨ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ।



## ਉੱਪ-ਭਾਗ 4 : ਪਹਿਰਾਵਾ (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ)

ਟੀਮ/ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਨੂੰ ਸਪੋਰਟਸ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗਤਾ ਲਈ ਨਿਰਧਾਰਤ ਡਰੈਸ ਪਹਿਨਣੀ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ, ਪਰ ਵਿਰਸਾ ਸੰਭਾਲ ਗੱਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ, ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀਆਂ ਨੂੰ ਰਵਾਇਤੀ ਕੱਪੜੇ (ਬਾਣਾ) ਪਹਿਨਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।

### 1. ਕੱਪੜੇ:

ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਲਈ ਹਲਕੇ ਸਪੋਰਟਸ ਬੂਟ, ਜੁਰਾਬਾਂ, ਟੀ-ਸ਼ਰਟ, ਲੋਅਰ ਜਾਂ ਟਰੈਕ ਸੂਟ ਪਹਿਨਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਖਿਡਾਰੀ ਹਾਫ਼ ਪੈਂਟ, ਕੈਪਰੀ ਜਾਂ ਨਿੱਕਰ ਨਹੀਂ ਪਾ ਸਕਦਾ। ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਲਾਲ ਜਾਂ ਨੀਲੇ ਰੰਗ ਦੀ ਜਾਕਟ ਜਾਂ ਚੈਸਟ ਗਾਰਡ ਪਾਉਣ ਲਈ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਜਿਸ ਉਤੇ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗਤਾ ਜਾਂ ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਲੋਗੋ ਲਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਲੱਕ ਉਪਰ ਸਪੱਸ਼ਟ ਤੌਰ ਤੇ ਬੈਲਟ ਲਾਈਨ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਣ ਲਈ ਇਕ ਕਪੜਾ (ਕਮਰਕੱਸਾ) ਬੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਜੋ ਕਿ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣਾ ਵੀ ਵਰਤ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਆਯੋਜਕ ਵੀ ਦੇ ਸਕਦੇ ਹਨ।

### 2. ਸੁਰੱਖਿਆ:

- (i) ਹੈੱਡ ਗਾਰਡ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੋਵੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਦਸਤਾਰ/ਪਗੜੀ/ਦੁਮਾਲਾ ਸਜਾਉਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਉਸ ਉੱਪਰ ਹੀ ਫੇਸ-ਗਾਰਡ ਪਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਦੁਮਾਲਾ ਜਾਂ ਦਸਤਾਰ ਉਤਾਰਨ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਨਹੀਂ।
- (ii) ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ/ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਦੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਸਮੇਂ ਐਨਕ ਲਗਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- (iii) ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਰਬੜ/ਚਮੜੇ ਦੇ ਦਸਤਾਨੇ ਪਹਿਨ ਸਕਦਾ ਹੈ (ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਮੁਹੱਈਆ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ)।
- (iv) ਸਾਰੇ ਪੁਰਸ਼ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ L-guard ਪਹਿਨਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। (ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ)।
- (v) ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ Leg-guard, Arm guard, elbow guard, knee guard ਪਹਿਨ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਮੁਹੱਈਆ ਨਹੀਂ ਕਰਾਇਆ ਜਾਂਦਾ) ਜੋ ਵਿਰੋਧੀ ਨੂੰ ਨੁਕਸਾਨ ਨਾ ਪਹੁੰਚਾ ਸਕੇ।

### 3. ਮਨਾਹੀ ਵਾਲੀਆਂ ਚੀਜ਼ਾਂ:

- (i) ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਕੜਾ, ਕੰਘਾ ਅਤੇ ਕ੍ਰਿਪਾਨ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਕੋਈ ਹੋਰ ਵਸਤੂ ਨਹੀਂ ਪਹਿਨ ਸਕਦਾ।

- (ii) ਕਿਰਪਾਨ/ਸ੍ਰੀ ਸਾਹਿਬ ਜੇ ਕਿਸੇ ਦੀ ਖਿਡਾਰੀ ਵੱਲੋਂ ਪਹਿਨੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ 6 ਇੰਚ ਤੋਂ ਵੱਧ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ।
  - (iii) ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਕਿਰਪਾਨ/ਸ੍ਰੀ ਸਾਹਿਬ ਦੀ ਦੁਰਵਰਤੋਂ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਵਜੋਂ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਰੁੱਧ ਕਾਰਵਾਈ ਹੋਵੇਗੀ।
  - (iv) ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਿਸਮ ਦੀ ਕੋਈ ਚੀਜ਼, ਗਹਿਣੇ ਆਦਿ ਨਹੀਂ ਪਹਿਨ ਸਕਦਾ ਜੋ ਵਿਰੋਧੀ ਦੇ ਲਈ ਨੁਕਸਾਨ ਦੇਹ ਸਿੱਧ ਹੋਵੇ ਜਾਂ ਖੁਦ ਲਈ ਅਸੁਵਿਧਾ ਦਾ ਕਾਰਨ ਬਣੇ। ਖੇਡਣ ਸਮੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਪਹਿਰਾਵਾ ਨਿਰਧਾਰਤ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
4. **ਡਰੈਸ ਇਨਫਰੈਕਸ਼ਨਸ (Dress Infractions)**
- (i) ਇਕ ਰੈਫਰੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੱਢ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜੇਕਰ ਉਸਨੇ ਫੇਸਗਾਰਡ ਅਤੇ ਅੰਦਰੂਨੀ ਗਾਰਡ ਨਾ ਪਹਿਨਿਆ ਹੋਵੇ (ਅੰਦਰੂਨੀ ਗਾਰਡ ਕੇਵਲ ਪੁਰਸ਼ਾਂ ਲਈ) ਜਾਂ ਸਹੀ ਢੰਗ ਨਾਲ ਕੱਪੜੇ ਨਾ ਪਾਏ ਗਏ ਹੋਣ। ਔਰਤਾਂ ਸੁਰੱਖਿਆ ਲਈ ਬਰੈਸਟ ਗਾਰਡ ਪਹਿਨ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। (ਆਯੋਜਕ ਦੁਆਰਾ ਮੁਹੱਈਆ ਨਹੀਂ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ)
  - (ii) ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਸਾਜ਼ ਸਾਮਾਨ ਜਾਂ ਕੱਪੜੇ ਖਰਾਬ ਹੋਣ ਦੀ ਸਥਿਤੀ ਵਿਚ, ਰੈਫਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਨੂੰ ਰੋਕ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਰੈਫਰੀ ਦੀ ਆਗਿਆ ਨਾਲ ਖਰਾਬ ਕੱਪੜਿਆਂ ਨੂੰ ਬਦਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਹ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ ਕਿ ਬਦਲੀ ਹੋਈ ਡਰੈਸ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋਵੇ।
  - (iii) ਟੀਮ/ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਲਈ ਸੰਬੰਧਿਤ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਈਵੈਂਟ ਦੇ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਲੋਗੋ ਅਤੇ ਪਹਿਰਾਵੇ/ਪਹਿਰਾਵੇ ਤੇ ਸਪਾਂਸਰ ਦੇ ਨਾਂ ਵਾਲੀ ਡਰੈਸ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ। ਖਿਡਾਰੀ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੀ ਅਗਾਊਂ ਪ੍ਰਵਾਨਗੀ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਲੋਗੋ ਜਾਂ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਵਾਲੇ ਕੱਪੜੇ ਨਹੀਂ ਪਹਿਨ ਸਕਦਾ।

**ਨੋਟ:**

1. ਹਰ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਆਪਣਾ ਪਛਾਣ ਕਾਰਡ ਨਾਲ ਲਿਆਉਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ। ਇਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗਤਾ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਅਧਿਕਾਰੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਪਛਾਣ ਕਾਰਡ ਦੇਖ ਸਕਦੇ ਹਨ।

- ਪਛਾਣ ਕਾਰਡ ਦੇ ਬਗੈਰ ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ।
2. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਜੋ ਉਪਰੋਕਤ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ, ਉਸਨੂੰ ਅਯੋਗ ਠਹਿਰਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ।
3. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਫਾਈਟ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵਰਤਿਆ ਜਾਣ ਵਾਲਾ ਸਾਰਾ ਸਾਮਾਨ ਜਿਵੇਂ ਫੇਸ ਗਾਰਡ, ਸਟਿਕ, ਫਰੀ, ਜੈਕਟ ਆਦਿ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਨੂੰ ਵਾਪਿਸ ਕਰੇਗਾ।
4. ਕਿਰਪਾਨ/ਸ੍ਰੀ ਸਾਹਿਬ (ਸਿਰਫ ਅੰਮ੍ਰਿਤਧਾਰੀ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ) ਨੂੰ ਇਸ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਕੋਲ ਰੱਖਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਰੁਕਾਵਟ ਨਾ ਪਾਵੇ।
5. ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਪਲੇਅਰ ਆਪਣੀ ਬੈਲਟ (ਕਮਰਕੱਸਾ), ਜੁੱਤੀਆਂ, ਫੇਸਗਾਰਡ ਅਤੇ ਬਾਕੀ ਸਾਰੇ ਸਾਮਾਨ ਨੂੰ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਚੈੱਕ ਕਰੇਗਾ। ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਉਪਰੋਕਤ ਵਸਤਾਂ ਸਹੀ ਨਾ ਹੋਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਮੁਕਾਬਲੇ ਨੂੰ ਰੋਕ ਕੇ ਰੈਫਰੀ ਠੀਕ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਠੀਕ ਕਰਨ ਲਈ ਕਹਿ ਸਕਦਾ ਹੈ।

**ਉਪ-ਭਾਗ 5 : ਗਰਾਊਂਡ ਲਈ ਸਮਾਨ**

ਹੇਠ ਲਿਖਿਆ ਗਰਾਊਂਡ ਦਾ ਸਮਾਨ ਉਪਲਬਧ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ : -

1. ਗਰਾਊਂਡ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਚਾਕ ਪਾਊਡਰ ਜਾਂ ਟੇਪ।
2. ਘੱਟੋ ਘੱਟ 50 ਫੁੱਟ ਲੰਬਾ ਫੀਤਾ।
3. ਰੈਫਰੀ ਕੌਸਲ ਲਈ ਚਾਰ ਟੇਬਲ ਅਤੇ ਅੱਠ ਕੁਰਸੀਆਂ।
4. ਘੰਟੀ ਜਾਂ ਵਿਸਲ
5. ਦੋ ਸਟਾਪ ਵਾਚ
6. ਪੰਜ ਸੀਟੀਆਂ
7. ਮੁੱਢਲੀ ਸਹਾਇਤਾ ਕਿੱਟ
8. GFI ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਨਮੂਨੇ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਨਿਰਣਾ/ਨਤੀਜਾ ਸ਼ੀਟਾਂ ਅਤੇ ਨੋਟਪੈਡ।
9. ਦੋ ਤਾਰ ਰਹਿਤ ਮਾਈਕ।
10. ਸੋਟੀਆਂ ਅਤੇ ਫਰੀਆਂ (ਘੱਟੋ ਘੱਟ 10)

11. ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ 6 ਫੇਸ ਗਾਰਡ (ਤਿੰਨ ਲਾਲ ਅਤੇ ਤਿੰਨ ਨੀਲੇ)
12. ਜੈਕਟਾਂ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਛੇ (ਤਿੰਨ ਲਾਲ ਅਤੇ ਤਿੰਨ ਨੀਲੀਆਂ)
13. ਬੈਲਟ (ਕਮਰਕੱਸਾ) ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਛੇ (ਚਿੱਟੇ ਜਾਂ ਪੀਲੇ)
14. ਗਰਾਊਂਡ ਦੇ ਨੇੜੇ ਇਕ ਐਂਬੂਲੈਂਸ ਅਤੇ ਇਕ ਸਟਰੈਚਰ
15. ਸਾਫ਼ ਕਾਰਜ, ਫਾਈਲ ਕਵਰ (20), ਪੈਨ, ਸਟੈਪਲਰ (2) ਅਤੇ ਕਾਰਬਨ ਪੇਪਰ।
16. ਲਾਲ ਅਤੇ ਨੀਲੀਆਂ ਝੰਡੀਆਂ (3-3), 1-1/2 ਫੁੱਟ ਲੰਬੀ ਸੋਟੀ 'ਤੇ ਚੜੀਆਂ ਹੋਣੀ।
17. ਜੇਕਰ ਰਿਜ਼ਲਟ ਕੰਪਿਊਟਰ ਉਤੇ ਤਿਆਰ ਹੋ ਰਿਹਾ ਹੈ ਤਾਂ
  - (i) ਪੰਜ ਕੰਪਿਊਟਰ, ਯੂ.ਪੀ.ਐਸ. ਦੇ ਨਾਲ ਦੋ ਪ੍ਰਿੰਟਰ, ਪੰਜ ਐਕਸਟੈਨਸ਼ਨ ਬੋਰਡ।
  - (ii) ਇਕ ਰੰਗਦਾਰ ਪ੍ਰਿੰਟਰ
  - (iii) ਸਕੋਰਬੋਰਡ
  - (iv) ਘੱਟੋ ਘੱਟ ਦੋ ਐਲ.ਈ.ਡੀ. ਸਕਰੀਨ
  - (v) ਤਿੰਨ ਐਚ.ਡੀ. ਵੀਡੀਓ ਕੈਮਰੇ
  - (vi) ਬੇਰੋਕ/ਬੈਕਅੱਪ ਪਾਵਰ ਸਪਲਾਈ
  - (vii) ਰਾਊਟਰ ਨਾਲ ਫਾਸਟ ਇੰਟਰਨੈੱਟ ਕਨੈਕਸ਼ਨ

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 6 : ਮੈਡੀਕਲ ਚੈਕਅੱਪ

1. ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ/ਚੋਣ ਟ੍ਰਾਇਲ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਕਾਰਜਕਾਰੀ ਕਮੇਟੀ/ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਕਮੇਟੀ ਦੁਆਰਾ ਨਿਯੁਕਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਡਾਕਟਰ ਦੁਆਰਾ ਇਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਨੂੰ ਤੰਦਰੁਸਤ ਐਲਾਨ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
2. ਉਮਰ ਦੇ ਵਿਵਾਦ ਦੇ ਮਾਮਲੇ ਵਿਚ, ਹਰੇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਇਕ ਪ੍ਰਮਾਣਿਤ ਡਾਕਟਰ ਵੱਲੋਂ ਐਮ.ਆਰ.ਆਈ. ਰਾਹੀਂ ਉਮਰ ਦੀ ਤਸਦੀਕ ਕਰਵਾਉਣੀ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀ ਰਿਕਾਰਡ ਬੁੱਕ ਤਿਆਰ ਕਰੇਗਾ ਜਿਸ ਉਪਰ ਸਟੇਟ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ/ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਸਕੱਤਰ ਦੇ ਦਸਤਖਤ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ ਜੋ ਕਿ

- ਮੈਡੀਕਲ ਜਾਂਚ ਵੇਲੇ ਕੋਲ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
4. ਜੇਕਰ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੈਡੀਕਲ ਚੈਕਅੱਪ ਦੌਰਾਨ ਅਣਫਿਟ ਐਲਾਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ/ਉਹ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ/ਚੋਣ ਟ੍ਰਾਇਲ/ਕੈਂਪ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ।
5. NADA/WADA ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ/ਚੋਣ ਟ੍ਰੇਲ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਜਾਂ ਪਹਿਲਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਡੋਪ ਟੈਸਟ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਡੋਪ ਟੈਸਟ ਦੇ ਤਹਿਤ ਪਾਜ਼ਿਟਿਵ ਪਾਏ ਜਾਣ 'ਤੇ ਤਿੰਨ (3) ਸਾਲ ਜਾਂ NADA/WADA ਦੀਆਂ ਦਿਸ਼ਾ ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ 'ਤੇ ਪਾਬੰਦੀ ਲਗਾਈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
6. ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਡਾਕਟਰੀ ਜਾਂਚ/ਡੋਪ ਟੈਸਟ ਮੁਕਾਬਲਾ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ 'ਤੇ ਜਾਂ ਉਸ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਜਾਂ ਚੋਣ ਟ੍ਰਾਇਲ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਲਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
7. ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਬੀਮਾਰ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਜ਼ਖਮੀ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਕਮੇਟੀ ਦੁਆਰਾ ਨਿਯੁਕਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਡਾਕਟਰਾਂ ਦੀ ਟੀਮ ਦੁਆਰਾ ਤੰਦਰੁਸਤ/ਫਿੱਟ ਘੋਸ਼ਿਤ ਨਾ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।

### ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਮਨਾਹੀ ਦੀਆਂ ਸ਼ਰਤਾਂ :-

- ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਜਿਸਦੀ ਇਕ ਅੱਖ ਹੈ ਜਾਂ ਬਹੁਤ ਘੱਟ ਨਜ਼ਰ ਆਉਂਦਾ ਹੈ।
- ਗੂੰਗਾ, ਬੋਲਾ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਅੰਗ ਤੋਂ ਹੀਣਾ ਖਿਡਾਰੀ।
- ਡਾਕਟਰ ਦੁਆਰਾ ਅਣਫਿੱਟ ਐਲਾਨ ਕੀਤੇ ਗਏ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਤੋਂ ਮਨਾਹੀ ਕੀਤੀ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਪਰ ਅਪੰਗ ਖਿਡਾਰੀ ਖਾਸ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨਾਂ ਜਾਂ ਗੈਸਟ ਆਈਟਮ ਲਈ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟਾਂ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਜੇਕਰ ਡਾਕਟਰਾਂ ਦੁਆਰਾ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 7 : ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਟੀਮ (ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ)

1. ਇਕ ਟੀਮ ਵਿਚ ਘੱਟੋ ਘੱਟ ਚਾਰ ਮੈਂਬਰ ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 3 ਖਿਡਾਰੀ ਅਤੇ ਇਕ ਬਦਲ ਵਜੋਂ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।

2. ਇਕ ਟੀਮ ਦੇ ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣਗੇ। ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਉਹੀ ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀ ਉਦੋਂ ਤੱਕ ਖੇਡਣਗੇ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਕਿ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਬੀਮਾਰ ਜਾਂ ਜ਼ਖਮੀ ਨਹੀਂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਅਤੇ ਲੜਨ ਤੋਂ ਅਸਮਰੱਥ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ। ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਆਫੀਸ਼ਿਏਟਿੰਗ ਕਮੇਟੀ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਾਲ ਬੀਮਾਰੀ ਜਾਂ ਸੱਟ ਦੇ ਕੇਸ ਵਿਚ ਤਬਦੀਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
3. ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੇ ਉਮਰ ਵਰਗ ਜਾਂ ਉੱਚ ਉਮਰ ਦੇ ਗਰੁੱਪਾਂ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਪਰ ਉਹ ਕੇਵਲ ਇਕ ਉਮਰ ਵਰਗ ਵਿਚ ਹੀ ਖੇਡ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਹਰੇਕ ਈਵੈਂਟ ਲਈ ਖਿਡਾਰੀ ਵਲੋਂ ਵੱਖਰੇ ਐਂਟਰੀ ਫਾਰਮ ਭਰਨੇ ਪੈਣਗੇ ਜਿਸ ਵਿਚ ਖਿਡਾਰੀ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਰਿਹਾ ਹੈ।
4. ਕੇਵਲ ਉਹ ਖਿਡਾਰੀ ਹੀ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਤਸਦੀਕ ਐਂਟਰੀ ਫਾਰਮ ਦਾਖਲ ਹੋਏ ਹੋਣਗੇ ਜਾਂ ਆਨ ਲਾਈਨ ਐਂਟਰੀ ਹੋਈ ਹੋਵੇਗੀ। ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਦਾਖਲੇ ਦੀ ਮਿਆਦ ਦੀ ਸਮਾਪਤੀ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੋਈ ਵੀ ਟੀਮ ਜਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਫਾਰਮ ਜਮ੍ਹਾਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ। ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਬਦਲ ਵਲੋਂ ਸ਼ਾਮਿਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ, ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਕਿ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਲੜਨ ਤੋਂ ਅਸਮਰੱਥ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ। ਇਹ ਬਦਲ ਸਿਰਫ ਆਫੀਸ਼ਿਏਟਿੰਗ ਕਮੇਟੀ ਦੇ ਫੈਸਲੇ ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦਾ ਹੈ।
5. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਅਤੇ ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਫਿਰ ਫਰੀ ਸੋਟੀ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਅਤੇ ਫਰੀ ਸੋਟੀ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਖੇਡ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਖਿਡਾਰੀ ਇਕ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 2 (ਦੋ) ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।
6. ਟੀਮ ਦਾ ਇਕ ਕੈਪਟਨ ਹੋਵੇਗਾ ਜਿਸਦਾ ਨਾਮ ਐਂਟਰੀ ਫਾਰਮ ਤੇ ਸਪੱਸ਼ਟ ਤੌਰ ਤੇ ਦਰਸਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ।
7. ਹਰੇਕ ਟੀਮ ਲਈ ਟੀਮ ਮੈਨੇਜਰ/ਇੰਚਾਰਜ/ਕੋਚ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ। ਟੀਮ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਦੇ ਬਿਨਾਂ ਟੀਮ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਦਾਖਲ ਹੋਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਉਹ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਟੀਮ ਦੇ ਵੇਰਵੇ ਅਤੇ ਯੋਗਤਾ ਦੇ ਪ੍ਰੋਫਾਰਮਿਆਂ ਨੂੰ ਪੇਸ਼ ਕਰੇਗਾ ਅਤੇ ਸਮੇਂ ਸਮੇਂ ਲੋੜੀਂਦੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ

- ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਹਿੱਸੇਦਾਰੀ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਏਗਾ।
8. ਟੀਮ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਕੋਲ ਸਟੇਟ/ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਜਾਂ ਸੰਸਥਾ ਦੇ ਸਕੱਤਰ ਦੁਆਰਾ ਦਸਤਖਤ ਕੀਤਾ ਇਕ ਡਿਊਟੀ ਪੱਤਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਜੇ ਉਹ ਡਿਊਟੀ ਪੱਤਰ ਦੇਣ ਵਿਚ ਅਸਫਲ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਦੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਐਂਟਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ।
9. ਟੀਮ ਨਾਲ ਇਕ ਸਹਾਇਕ ਕੋਚ/ਟ੍ਰੇਨਰ ਜਾਂ ਡਾਕਟਰ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜਿਸ ਨੂੰ ਟੀਮ ਮੈਨੇਜਰ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਨਹੀਂ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
10. ਟੀਮ ਦੀ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਡ੍ਰੈਸ/ਪੁਸ਼ਾਕ ਸਾਫ ਅਤੇ ਸਹੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
11. ਟੀਮ ਅਧਿਕਾਰੀ (ਕੋਚ, ਮੈਨੇਜਰ, ਡਾਕਟਰ ਆਦਿ) ਟੀਮ ਦੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਵਜੋਂ ਨਹੀਂ ਮੰਨੇ ਜਾਣਗੇ।
12. ਟੀਮ ਅਧਿਕਾਰੀ ਨੈਸ਼ਨਲ/ਸਟੇਟ/ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ ਨਿਯੁਕਤ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ।
13. ਜੇਕਰ ਟੀਮ ਦੇ ਕੈਪਟਨ ਨੂੰ ਸੱਟ-ਫੋਟ ਜਾਂ ਬੀਮਾਰੀ ਦੇ ਕਾਰਨ ਬਦਲਣ ਦੀ ਜ਼ਰੂਰਤ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਫਿਰ ਟੀਮ/ਕੋਚ ਦੁਆਰਾ ਚੁਣਿਆ ਗਿਆ ਇਕ ਹੋਰ ਕੈਪਟਨ ਤੁਰੰਤ ਚੁਣਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸ ਕੈਪਟਨ ਨੂੰ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਕਮੇਟੀ ਦੇ ਧਿਆਨ ਵਿਚ ਲਿਆਉਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
14. ਇਕ ਵਾਰ ਬਦਲੇ ਗਏ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਉਸ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਖੇਡਣ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
15. ਸਿਰਫ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਅਤੇ ਕੋਚ ਗਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਬਣੀ ਰਾਖਵੀਂ ਥਾਂ ਤੇ ਬੈਠਣਗੇ। ਬਾਕੀ ਟੀਮ ਦੇ ਮੈਂਬਰ ਅਤੇ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਰਿਜ਼ਰਵ ਏਰੀਏ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਬੈਠਣਗੇ। ਟੀਮ ਦੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਨੂੰ ਕੋਈ ਦਖਲਅੰਦਾਜ਼ੀ ਕਰਨ/ਸੰਕੇਤ ਕਰਨ/ਉਕਸਾਉਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
16. ਇਕ ਰਾਜ/ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਟੀਮ ਦਾ ਇਕ ਹੀ ਮੈਨੇਜਰ ਹੋਵੇਗਾ।
17. ਵੱਖ ਵੱਖ ਈਵੈਂਟਾਂ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਲਈ ਵੱਖਰੇ ਵੱਖਰੇ ਫਾਰਮ ਭਰੇ ਜਾਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਐਂਟਰੀ ਦੀ ਅੰਤਿਮ ਮਿਤੀ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਜਾਂ ਟੀਮ ਨੂੰ ਐਂਟਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।



18. ਜੇਕਰ ਐਂਟਰੀ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਕਰਨ ਲਈ ਕਿਹਾ ਗਿਆ ਤਾਂ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਮਿਤੀ ਤੱਕ ਆਨ-ਲਾਈਨ ਐਂਟਰੀ ਹੋ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
19. ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀ ਖੇਡਣ ਦੀ ਪੁਜ਼ੀਸ਼ਨ ਬਦਲ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਭਾਵ ਕਿ ਪਹਿਲੇ ਨੰਬਰ 'ਤੇ ਖੇਡਣ ਵਾਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਦੂਜੇ ਜਾਂ ਤੀਜੇ ਨੰਬਰ ਤੇ ਖੇਡ ਸਕਦਾ ਹੈ ਪਰੰਤੂ ਇਕ ਵਾਰ ਮੈਚ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀ ਪੁਜ਼ੀਸ਼ਨ ਨਹੀਂ ਬਦਲ ਸਕਦਾ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 8 : ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਵਿਅਕਤੀਗਤ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ)

1. ਸਿਰਫ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਹੀ ਇਕ ਗਤਕਾ ਜਾਂ ਜ਼ਿਲ੍ਹੇ ਦੀ ਟੀਮ ਵਿਚੋਂ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਉਹ ਖਿਡਾਰੀ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵਿਚੋਂ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਸੋਟੀ ਜਾਂ ਸੋਟੀ ਫਰੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਸਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀ ਉਮਰ ਵਰਗ ਦੇ ਦੋ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਅਤੇ ਇਕ ਟੀਮ ਦੇ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ।
3. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈ ਰਿਹਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਉਨੇ ਹੀ ਐਂਟਰੀ ਫਾਰਮ ਭਰਨੇ ਹੋਣਗੇ।
4. ਇਕ ਸਟੇਟ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਜਾਂ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਨਿਯੁਕਤ ਮੈਨੇਜਰ/ਕੋਚ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵੀ ਮੈਨੇਜਰ/ਕੋਚ ਵਜੋਂ ਕੰਮ ਕਰੇਗਾ।
5. ਟੀਮ ਮੈਨੇਜਰ/ਕੋਚ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੋਈ ਟੀਮ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦੀ।
6. ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਕੋਈ ਵੀ ਰਾਖਵਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ ਭਾਵ ਕਿ ਜੇਕਰ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੌਰਾਨ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਜ਼ਖਮੀ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਦੀ ਥਾਂ ਤੇ ਕੋਈ ਹੋਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨਹੀਂ ਖੇਡ ਸਕਦਾ। ਅਜਿਹੀ ਹਾਲਤ

- ਵਿਚ ਉਸ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਖਤਮ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
7. ਮੈਡੀਕਲ ਟੈਸਟ ਪਾਸ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਹੀ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਸਕਦਾ ਹੈ।
  8. ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਕੋਚ/ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਨੂੰ ਰਿਜ਼ਰਵ ਸਪੇਸ ਵਿਚ ਦਾਖਲ ਨਹੀਂ ਹੋਣ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਜਦੋਂ ਤੱਕ ਕਿ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਦੁਆਰਾ ਬੁਲਾਇਆ ਨਹੀਂ ਜਾਂਦਾ।
  9. ਇਕ ਸਟੇਟ/ਜ਼ਿਲ੍ਹੇ ਦੀ ਟੀਮ ਦੇ ਸਾਰੇ ਮੈਂਬਰਾਂ/ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਪਹਿਰਾਵਾ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਟੀਮ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸੰਕੇਤ/ਲੋਗੋ/ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਬਾਜ਼ੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦੀ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 9 : ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਸਮਾਂ ਸੀਮਾ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ)

1. ਟੀਮ ਮੁਕਾਬਲੇ
  - (i) ਇਕ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਤਿੰਨ ਮੁਕਾਬਲੇ ਹੋਣਗੇ। ਟੀਮ ਦਾ ਹਰ ਮੈਂਬਰ ਕੇਵਲ ਇਕ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲਵੇਗਾ। ਕੋਈ ਵੀ ਟੀਮ ਮੈਂਬਰ ਇਕ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਇਕ ਤੋਂ ਵੱਧ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਮੁਕਾਬਲਾ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ।
  - (ii) ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਵਾਰਮ ਅਪ ਕਰਨ ਲਈ ਇਕ ਮਿੰਟ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਖਿਡਾਰੀ ਰੈਫਰੀ ਦੀ ਕਾਲ 'ਤੇ ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਦੇ ਕੇਂਦਰ ਵਿਚ ਆ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ ਮੁਕਾਬਲਾ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਹੁਕਮਾਂ 'ਤੇ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸੈਕਸ਼ਨ 7, ਉਪ ਭਾਗ 2 (5) ਵਿਚ ਦੱਸਿਆ ਗਿਆ ਹੈ।
  - (iii) ਇਕ ਫਾਈਟ ਦਾ ਸਮਾਂ ਅਵਧੀ 3 ਮਿੰਟ ਦੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਜਿਸਨੂੰ ਦੋ ਬਰਾਬਰ ਭਾਗਾਂ ਵਿਚ ਵੰਡਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਖਾਸ ਹਾਲਤਾਂ ਵਿਚ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਕਮੇਟੀ, ਜਰਨਲ ਸਕੱਤਰ ਦੀ ਮਨਜ਼ੂਰੀ ਲੈ ਕੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦਾ ਸਮਾਂ ਘਟਾ ਵੀ ਸਕਦੀ ਹੈ।
  - (iv) 1.30 ਮਿੰਟ ਦੀ ਫਾਈਟ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਅਰਾਮ ਕਰਨ ਅਤੇ ਕੋਚ ਤੋਂ ਹਦਾਇਤਾਂ ਲੈਣ ਲਈ 30 ਸਕਿੰਟ ਦਾ ਬ੍ਰੇਕ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
  - (v) 1.30 ਮਿੰਟ ਦੇ ਪਹਿਲੇ ਗੇੜ ਦੇ ਅੰਤ ਵਿਚ ਇਕ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ ਅਤੇ ਸਕੋਰ

- ਬੋਰਡ ਦੁਆਰਾ ਸਮਾਂ ਦਰਸਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਉਸੇ ਘੰਟੀ ਨਾਲ 30 ਸਕਿੰਟ ਦੇ ਖਤਮ ਹੋਣ ਦਾ ਸੰਕੇਤ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- (vi) 30 ਸਕਿੰਟ ਖਤਮ ਹੋਣ ਦੀ ਘੰਟੀ ਵੱਜਣ ਦੇ ਨਾਲ ਹੀ ਖਿਡਾਰੀ ਮੁੜ ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਦੇ ਕੇਂਦਰ ਵਿਚ ਆ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਹੁਕਮ ਅਨੁਸਾਰ ਮੁਕਾਬਲਾ ਮੁੜ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
- (vii) ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਜਾਂ ਸਿਸਟਮ, ਰੈਫਰੀ ਦੀ ਕਮਾਂਡ ਦੇ ਨਾਲ ਦੂਜੇ ਗੇੜ ਦੇ ਅਗਲੇ ਬਾਕੀ 1.30 ਮਿੰਟ ਦੀ ਫਾਈਟ ਦੀ ਸ਼ੁਰੂਆਤ ਕਰੇਗਾ।
- (viii) ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਵਿਸਲ ਮਾਰ ਕੇ ਜਾਂ ਘੰਟੀ ਵਜਾ ਕੇ ਸਮੇਂ ਦੇ ਆਰੰਭ ਅਤੇ ਅੰਤ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦਾ ਹੈ।
- (ix) ਚਲਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਟਾਈਮ ਆਊਟ ਲੈ ਜਾਣ ਤੇ ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਟਾਈਮ ਰੋਕ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਫਾਈਟ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੇ ਟਾਈਮ ਚਾਲੂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- (x) ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਦੌਰਾਨ ਇਕ ਫਾਈਟ ਖਤਮ ਹੋਣ ਤੋਂ ਤੁਰੰਤ ਬਾਅਦ ਦੂਸਰੀ ਫਾਈਟ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- (xi) ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਫਾਈਟ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਦੇ ਸਿਗਨਲ ਦੇ ਨਾਲ ਟਾਈਮ ਇਕ ਦਮ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
- (xii) ਫਤਹਿਨਾਮਾ (ਸ਼ੁਰੂ ਵਿਚ ਅਤੇ ਅੰਤ ਤੇ) ਫਾਈਟ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- (xiii) ਜੇ ਦੋਵੇਂ ਟੀਮਾਂ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਬਰਾਬਰ ਦੇ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ ਤਾਂ ਇਕ ਮਿੰਟ ਦਾ ਟਾਈ ਬਰੇਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਟੀਮ ਦੇ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਇਸ ਟਾਈ-ਬਰੇਕਰ ਵਿਚ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ।
- (xiv) ਜੇਕਰ ਟਾਈ ਬਰੇਕਰ ਨਾਲ ਵੀ ਕੋਈ ਨਤੀਜਾ ਨਹੀਂ ਨਿਕਲਦਾ ਤਾਂ ਗੋਲਡਨ ਪੁਆਇੰਟ ਜਾਂ ਸਡਨ ਡੈੱਥ ਦਾ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- (xv) ਕੋਈ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਅਸਿਹਜ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਤਕਲੀਫ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਰੈਫਰੀ ਨੂੰ ਕਹਿ ਕੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਪਰੰਤੂ ਇਸ ਸਥਿਤੀ ਵਿਚ ਉਹ ਦੁਬਾਰਾ ਉਸ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਕਿਸੇ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਭਾਗ

- ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ।
- (xvi) ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਅੰਕ 'ਤੇ ਵਿਵਾਦ ਉਤਪੰਨ ਹੁੰਦਾ ਤਾਂ ਰੀ-ਪਲੇ ਦੁਆਰਾ ਉਸ ਅੰਕ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਲਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਰੀ-ਪਲੇ ਦੀ ਸੁਵਿਧਾ ਨਾ ਹੋਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿਚ ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

## 2. ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਮੁਕਾਬਲੇ :

ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਇਕ ਹੀ ਖਿਡਾਰੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਇਸ ਲਈ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਦੀ ਇਕ ਫਾਈਟ ਜਿੰਨਾ ਸਮਾਂ ਹੀ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਲਗਦਾ ਹੈ।

ਤਿੰਨ ਮਿੰਟਾਂ ਦੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ, ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਇਕ ਫਾਈਟ ਦੇ ਸਾਰੇ ਸਿਧਾਂਤ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਵਿਚ ਟਾਈ-ਬਰੇਕਰ, ਗੋਲਡਨ ਪੁਆਇੰਟ ਅਤੇ ਅਚਾਨਕ ਮੌਤ ਸ਼ਾਮਲ ਹਨ।

## ਉੱਪ-ਭਾਗ 10 - ਬਾਊਟਸ ਅਤੇ ਬਾਈ ਲਈ ਟੇਬਲ

No. of Entries	Bouts	Byes
3	1	1
4	2	-
5	1	3
6	2	2
7	3	1
8	4	-
9	1	7
10	2	6
11	3	5
12	4	4
13	5	3

14	6	2
15	7	1
16	8	-
17	1	15
18	2	14
19	3	13
20	4	12
21	5	11
22	6	10
23	7	9
24	8	8
25	9	7
26	10	6
27	11	5
28	12	4
29	13	3
30	14	2
31	15	1
32	16	-
33	1	31
34	2	30
35	3	29
36	4	28
37	5	27
38	6	26
39	7	25
40	8	24

ਨੋਟ:

1. ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਿਸਮ ਦੀ ਸੱਟ/ਕਿਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਸਰੀਰਕ ਅਣਹੋਣੀ ਲਈ ਖਿਡਾਰੀ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰ ਹੋਵੇਗਾ। ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਜਾਂ ਆਯੋਜਕ ਕਿਸੇ ਵੀ ਹਾਦਸੇ ਲਈ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ।
2. ਕਿਸੇ ਟੀਮ/ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਦੁਆਰਾ ਕੀਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਿਸਮ ਦੀ ਸ਼ਿਕਾਇਤ/ਇਤਰਾਜ਼ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਜਾਂ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਸੰਪੂਰਨ ਹੋਣ 'ਤੇ 15 ਮਿੰਟ ਦੇ ਅੰਦਰ, ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਕੋਲ 500 ਰੁਪਏ ਦੀ ਇਕ ਫੀਸ (ਨਾ ਮੋੜਨਯੋਗ) ਦੇ ਨਾਲ ਲਿਖਤੀ ਰੂਪ ਵਿਚ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਜਾਂ ਪ੍ਰਬੰਧਕੀ ਕਮੇਟੀ ਦੁਆਰਾ ਤੱਥਾਂ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਫੈਸਲਾ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਜੋ ਕਿ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ। ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਜਾਂ ਪ੍ਰਬੰਧਕੀ ਕਮੇਟੀ ਤੋਂ ਸੰਤੁਸ਼ਟ ਨਾ ਹੋਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿਚ ਟੀਮ ਮੈਨੇਜਰ/ਕੋਚ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਜਨਰਲ ਸਕੱਤਰ ਕੋਲ ਅਪੀਲ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

**ਭਾਗ-8**

**ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਆਫਿਸ਼ੀਏਟਿੰਗ ਕਮੇਟੀ**

**1. ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ:**

- (i) ਤਕਨੀਕੀ ਮੇਜ਼ 'ਤੇ ਇਕ ਜਾਂ ਦੋ ਤਕਨੀਕੀ ਸਲਾਹਕਾਰ ਅਤੇ ਇਕ ਜਾਂ ਦੋ ਮੁਖ ਰੈਫਰੀ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਣਗੇ, ਉਹ ਡਿਊਟੀ ਦੌਰਾਨ ਡਰੈਸ ਕੋਡ ਵਿਚ ਤਾਇਨਾਤ ਰਹਿਣਗੇ।
- (ii) ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਸਾਰੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੀਆਂ ਬਾਊਟਸ ਤਕਨੀਕੀ ਕਮੇਟੀ ਦੁਆਰਾ ਪਾਈਆਂ ਜਾਣਗੀਆਂ। ਜੇਕਰ ਕੰਪਿਊਟਰਾਈਜ਼ਡ ਸਿਸਟਮ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਇਹ ਕੰਮ ਕੰਪਿਊਟਰ ਤੇ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- (iii) ਇਹ ਹਰ ਇਕ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੀਆਂ ਸਾਰੀਆਂ ਟੀਮਾਂ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ ਰੱਖੇਗੀ।
- (iv) ਇਹ ਗਤਕੇ ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਨੂੰ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਲਾਗੂ ਕਰਨ ਅਤੇ ਨਿਯਮਾਂ ਨੂੰ ਲੈ ਕੇ ਕਿਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੀ ਉਲਝਣ ਨੂੰ ਦੂਰ ਕਰਨ ਲਈ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰ ਹੋਵੇਗੀ।
- (v) ਇਹ ਸਾਰੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਐਲਾਨ ਕਰੇਗੀ ਅਤੇ ਫਾਈਨਲ ਨਤੀਜੇ ਵੀ ਇਸ ਦੁਆਰਾ ਤਿਆਰ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ।

**2. ਜੱਜਮੈਂਟ ਡੈਸਕ:**

- (i) ਇਸ ਵਿਚ ਇਕ ਜੱਜ, ਦੋ ਸਕੋਰਰ ਅਤੇ ਇਕ ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਡਿਊਟੀ ਸਮੇਂ ਉਹ ਵਰਦੀ ਵਿਚ ਬੈਠਣਗੇ।
- (ii) ਟਾਈਮਰ ਫਾਈਟ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਸਮੇਂ ਦਾ ਰਿਕਾਰਡ ਰੱਖੇਗਾ। ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਇਸ਼ਾਰੇ ਨਾਲ ਸਮਾਂ ਸ਼ੁਰੂ ਅਤੇ ਖੇਡ ਰੁਕਣ ਦੀ ਹਾਲਤ ਵਿੱਚ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਇਸ਼ਾਰੇ ਨਾਲ ਟਾਈਮ ਰੋਕੇਗਾ।
- (iii) ਸਕੋਰਰ, ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਫਾਊਲਜ਼ ਅਤੇ ਅੰਕ ਨੋਟ ਕਰੇਗਾ।
- (iv) ਸਕੋਰਰ ਆਪਣੇ ਆਪ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਅੰਕ ਜੋੜ ਜਾਂ ਕੱਟ ਨਹੀਂ ਸਕਦਾ।
- (v) ਸਕੋਰਰ ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਨੂੰ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਘੰਟੀ ਵਜਾਉਣ ਲਈ ਸੂਚਿਤ

ਕਰੇਗਾ, ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਫਾਊਲਜ਼ ਦੀ ਅਧਿਕਤਮ ਸੀਮਾ ਪਾਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਾਂ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਅਧਿਕਤਮ ਅੰਕ ਹਾਸਿਲ ਕਰਕੇ ਮੁਕਾਬਲਾ ਜਿੱਤ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

- (vi) ਸਕੋਰਰ ਜੱਜ ਦੇ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਬੈਠੇਗਾ ਅਤੇ ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਸਕੋਰਰ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਬੈਠੇਗਾ।
- (vii) ਜੱਜ ਮੁੱਖ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਵੀ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸਕੋਰਰ ਹਰ ਇਕ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਸਕੋਰ ਸ਼ੀਟ ਤੇ ਦਸਤਖਤ ਕਰੇਗਾ।

**3. ਜਿਊਰੀ/ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ**

ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰਵਾਉਣ ਲਈ, ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਵਿਚ ਚਾਰ ਰੈਫਰੀ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਨਿਰਧਾਰਤ ਵਰਦੀ ਪਹਿਨਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਜਿਸ ਉਪਰ ਸੰਗਠਨ ਜਾਂ ਸਪਾਂਸਰ ਦੇ ਲੋਗੋ ਦਾ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲੱਗਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਤਿੰਨ ਰੈਫਰੀ ਸਾਈਡ ਰੈਫਰੀ ਅਤੇ ਇਕ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਆਪਣੀ ਡਿਊਟੀ ਨਿਭਾਏਗਾ। ਰੈਫਰੀ ਹਰ ਫਾਈਟ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਆਪਣੀ ਪੁਜ਼ੀਸ਼ਨ ਬਦਲਦੇ ਰਹਿਣਗੇ। ਸਕੋਰ ਆਦਿ ਤੋਂ ਪੈਦਾ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਿਵਾਦ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰਨ ਲਈ ਸੰਬੰਧਤ ਸੰਗਠਨਾਂ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਜਨਰਲ ਸਕੱਤਰ ਜਾਂ ਪ੍ਰਧਾਨ ਜਿਊਰੀ/ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਦੇ 5ਵੇਂ ਮੈਂਬਰ ਵਜੋਂ ਕੰਮ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।

**3.1 ਜਿਊਰੀ/ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਦਾ ਕਰਤੱਵ**

- (a) ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਦਾ ਮੁੱਢਲਾ ਕੰਮ ਇਹ ਹੈ ਕਿ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗਰਾਊਂਡ ਸਹੀ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਤਿਆਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
- (b) ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਨੂੰ ਗਰਾਊਂਡ ਚੈੱਕ ਕਰਨ ਲਈ ਕਹਿ ਸਕਦੀ ਹੈ।
- (c) **ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਦਾ ਕੰਮ**
  1. ਇਹ ਦੇਖਣਾ ਕਿ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਪੂਰੇ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋ ਰਹੀ ਹੈ।
  2. ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਹਰ ਪੜਾਅ ਤੇ ਸਹੀ ਨਿਯੰਤਰਣ ਅਤੇ ਚਾਲ ਚਲਣ ਨੂੰ ਕਾਇਮ ਰੱਖਣਾ।
  3. ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਡਰੈਸ, ਸੁਰੱਖਿਆ ਗਾਰਡਾਂ ਦੀ ਜਾਂਚ ਕਰਨਾ।

4. ਫਾਈਟ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਗਰਾਊਂਡ ਦੀ ਜਾਂਚ ਕਰਨਾ।
5. ਫਾਈਟ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਫੇਸ ਗਾਰਡ, ਚੇਸਟ ਗਾਰਡ, ਸਟਿਕਸ, ਫਰੀਆਂ ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦਾ ਹੋਰ ਲੋੜੀਂਦਾ ਸਾਮਾਨ ਚੈੱਕ ਕਰਨਾ।
6. ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਹਰੇ, ਪੀਲੇ ਅਤੇ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਰਾਹੀਂ ਚੇਤਾਵਨੀ (ਫਾਊਲਜ਼) ਦੇਣੇ।
7. ਕਿਸੇ ਵੀ ਬਾਹਰੀ ਦਖਲ-ਅੰਦਾਜ਼ੀ ਦੀ ਨਿਗਰਾਨੀ ਕਰਨਾ।
8. ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਵੇਲੇ ਅੰਦਰ ਬੁਲਾਉਣਾ ਤੇ ਖੇਡ ਖਤਮ ਹੋਣ ਮਗਰੋਂ ਬਾਹਰ ਜਾਣ ਦਾ ਹੁਕਮ ਦੇਣਾ।
9. ਹਰੇਕ ਫਾਈਟ ਦੇ ਖਤਮ ਹੋਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਸਕੋਰ ਸ਼ੀਟਾਂ ਤੇ ਦਸਤਖਤ ਕਰਨਾ।
10. ਨਤੀਜੇ ਦੀ ਘੋਸ਼ਣਾ ਹੋਣ ਤੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਹੱਥ ਚੁੱਕ ਕੇ ਉਸਨੂੰ ਜੇਤੂ ਘੋਸ਼ਿਤ ਕਰਨਾ।
11. ਜਦੋਂ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, ਉਹ ਉਸਨੂੰ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਏਗਾ ਅਤੇ ਜੱਜਾਂ ਨੂੰ ਇਸ ਬਾਰੇ ਦੱਸ ਦੇਵੇਗਾ ਕਿ ਉਸਨੇ ਫਾਈਟ ਨੂੰ ਰੋਕ ਦਿੱਤਾ ਹੈ ਅਤੇ ਕਾਰਨ ਵੀ ਦੱਸੇਗਾ ਤਾਂ ਜੋ ਜੱਜ ਅਤੇ ਸਕੋਰਰ ਫਾਈਟ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕਰ ਸਕਣ ਅਤੇ ਦਰਸ਼ਕਾਂ ਨੂੰ ਵੀ ਇਸ ਬਾਰੇ ਜਾਣੂ ਕਰਵਾ ਸਕਣ।
12. ਜੇ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਲਏ ਪੁਆਇੰਟ ਬਾਰੇ ਪੱਕਾ ਯਕੀਨ ਨਹੀਂ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਫਾਈਟ ਨੂੰ ਰੋਕ ਕੇ ਟਾਈਮ ਆਊਟ ਲਵੇਗਾ ਅਤੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਖੇਡ ਦੇ ਮੈਦਾਨ ਵਿਚ ਆਪਣੇ ਕੋਨੇ ਵਿਚ ਜਾਣ ਲਈ ਕਹੇਗਾ। ਸਾਈਡ ਰੈਫਰੀਆਂ ਨੂੰ ਗਰਾਊਂਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਬੁਲਾ ਕੇ ਜਾਂ ਹੈਂਡ ਫੋਨ ਰਾਹੀਂ (ਜੇਕਰ ਉਪਲਬਧ ਹੋਣ) ਸਲਾਹ ਮਸ਼ਵਰਾ ਕਰਕੇ ਪੁਆਇੰਟ ਬਾਰੇ ਸਥਿਤੀ ਸਪੱਸ਼ਟ ਕਰੇਗਾ।
13. ਕਮਾਂਡ ਦੇਣ ਲਈ ਹੇਠ ਦਿੱਤੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰੇਗਾ :
  - \* ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਮੈਦਾਨ ਅੰਦਰ ਬੁਲਾਉਣ ਲਈ - Come in
  - \* ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਥਾਂ ਤੇ ਖੜਾਉਣ ਲਈ - Stop here
  - \* ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਲੈਣ ਲਈ - Take Fatehnama

- \* ਫਾਈਟ ਲਈ ਤਿਆਰ ਹੋਣ ਲਈ - Get Ready
  - \* ਫਾਈਟ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ - Start
  - \* ਫਾਈਟ ਰੋਕਣ ਲਈ - Stop/Hold
  - \* ਫਾਈਟ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ - Re-fight
  - \* ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਉਣ ਜਾਂ ਚੇਤਾਵਨੀ ਦੇਣ ਵੇਲੇ -Foul
- 14 ਸਾਈਡ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਕੰਮ**
1. ਗਰਾਊਂਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਮਾਰਕ ਕੀਤੇ ਸਥਾਨ ਤੇ ਬੈਠਣਾ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਕੋਈ ਪੁਆਇੰਟ ਜਾਂ ਫਾਊਲ ਮਿਸ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਫਾਈਟ ਰੋਕ ਕੇ ਉਸ ਬਾਰੇ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਨੂੰ ਦੱਸਣਾ।
  2. ਜਿਹੜਾ ਖਿਡਾਰੀ ਪੁਆਇੰਟ ਲੈ ਰਿਹਾ ਹੈ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਨੀਲੇ ਜਾਂ ਲਾਲ ਝੰਡੇ ਨੂੰ ਉੱਪਰ ਚੁਕ ਕੇ ਦਰਸਾਉਣਾ।
  3. ਕਿਸੇ ਵੀ ਬਾਹਰਲੇ ਵਿਅਕਤੀ ਦੀ ਦਖਲ ਅੰਦਾਜ਼ੀ ਜਾਂ ਗੜਬੜ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ।
- 3.2 ਜਿਊਰੀ/ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਦੇ ਅਧਿਕਾਰ**
1. ਕਿਸੇ ਵੀ ਪੜਾਅ ਤੇ ਕਿਸੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਨੂੰ ਰੋਕਣਾ, ਜੇਕਰ ਸਾਰੇ ਪੁਆਇੰਟ ਇਕ ਪਾਸੇ ਦੇ ਹਨ।
  2. ਕਿਸੇ ਵੀ ਪੜਾਅ ਤੇ ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਨੂੰ ਸੱਟ ਲੱਗ ਗਈ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਰੋਕਣਾ/ਖਤਮ ਕਰਨਾ। ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਹੋਵੇ ਕਿ ਖਿਡਾਰੀ ਫਾਈਟ ਨੂੰ ਜਾਰੀ ਨਹੀਂ ਰੱਖ ਸਕਦਾ।
  3. ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦੇਣਾ ਜੇਕਰ ਉਹ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਦੇ ਹੁਕਮ/ਆਦੇਸ਼ਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ ਜਾਂ ਉਹ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਹਮਲਾਵਰ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਉਸ ਨਾਲ ਵਿਵਹਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ।
  4. ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਚੇਤਾਵਨੀ ਦੇ ਨਾਲ ਜਾਂ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਅਗਾਊਂ ਚੇਤਾਵਨੀ ਦੇ ਫਾਲਤੂ ਬਹਿਸ ਕਰਨ ਲਈ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦੇਣਾ।
  5. ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣਾ ਕਿ ਮੁਕਾਬਲਾ ਸਹੀ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ

ਅਨੁਸਾਰ ਹੋ ਰਿਹਾ ਹੈ।

6. ਰੈਫਰੀ ਕੌਸਲ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਅਟੱਲ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਫਾਈਟ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਨਤੀਜੇ ਨੂੰ ਬਾਈਂਡ ਅੱਪ ਕਰਨਾ।
7. ਫਾਈਟ ਦੌਰਾਨ ਸਿਰਫ ਰੈਫਰੀ ਕੌਸਲ ਨੂੰ ਹੀ ਪੁਆਇੰਟ ਦੇਣ ਦਾ ਅਧਿਕਾਰ ਹੈ।
8. ਫਾਈਟ ਦੌਰਾਨ ਸਾਰੇ ਫੈਸਲੇ ਰੈਫਰੀ ਕੌਸਲ ਦੁਆਰਾ ਨਿਯਮਤ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ।
9. ਮੁੱਖ ਰੈਫਰੀ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਅਤੇ ਫਾਈਨਲ ਹੋਵੇਗਾ।

### 3.3 ਅਧਿਕਾਰੀਆਂ ਲਈ ਸਜ਼ਾਵਾਂ

1. ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਵੀ ਰੈਫਰੀ, ਜੱਜ, ਟਾਈਮ ਕੀਪਰ ਜਾਂ ਕੋਈ ਹੋਰ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ, ਟੀਮ ਨਾਲ ਪੱਖਪਾਤ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਰਿਕਾਰਡ ਨਾਲ ਛੇੜਛਾੜ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਆਪਣੀ ਸ਼ਕਤੀ ਦੀ ਗਲਤ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ ਜੁਰਮਾਨਾ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਬਲੈਕ ਲਿਸਟ ਕਰਕੇ ਆਉਣ ਵਾਲੇ ਕੁਝ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਲਈ ਜਾਂ ਫਿਰ ਸਾਰੀ ਉਮਰ ਲਈ ਬੈਨ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸੰਬੰਧਤ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਆਯੋਜਕ ਤੁਰੰਤ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਲਿਖਤੀ ਰੂਪ ਵਿਚ ਸੂਚਿਤ ਕਰੇਗਾ। GFI/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਆਪਸੀ ਸਲਾਹ ਨਾਲ ਅਨੁਸ਼ਾਸਨੀ ਕਾਰਵਾਈਆਂ ਨੂੰ ਨਿਭਾਏਗਾ ਅਤੇ ਦੋਸ਼ੀ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਜ਼ ਵਿਰੁੱਧ ਕਾਰਵਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
3. ਜੇ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ, ਟੀਮ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਵਿਰੁੱਧ ਕੋਈ ਸ਼ਿਕਾਇਤ ਦਰਜ ਕਰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਸੰਗਠਨ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਮੌਕੇ ਤੇ ਇਕ ਕਮੇਟੀ ਬਣਾ ਸਕਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਉਸ ਅਨੁਸਾਰ GFI/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਸੂਚਿਤ ਕਰਕੇ ਮਾਮਲੇ ਨੂੰ ਹੱਲ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 8



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 9



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 10



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 11



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 12

4. ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਜ਼ ਲਈ ਡਰੈਸ (ਸਪੋਰਟਸ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ)

- i. ਗਤਕਾ ਸਪੋਰਟਸ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੌਰਾਨ ਸਾਰੇ ਅਧਿਕਾਰੀ (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਇਸਤਰੀਆਂ) ਹਲਕੇ ਸਲੇਟੀ ਰੰਗ ਦੀ ਪੈਂਟ, ਵਾਈਟ ਕਮੀਜ਼, ਸਪੋਰਟਸ ਜੁੱਤੇ ਅਤੇ ਨੇਵੀ ਬਲੂ ਪਗੜੀ/ਕੈਪ ਪਹਿਨਣਗੇ। ਪਰ ਉਹ ਵਿਰਸਾ ਸੰਭਾਲ, ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਪਰੰਪਰਾਗਤ ਪਹਿਰਾਵੇ ਪਹਿਨਣਗੇ। ਉਹ ਸੰਗਠਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਲੋਗੋ, ਸਪਾਂਸਰ ਦੇ ਲੋਗੋ ਵਾਲੇ ਕੱਪੜੇ ਵੀ ਪਹਿਨ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜੋ ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹੋਣ।
- ii. ਸਰਦੀਆਂ ਦੇ ਮੌਸਮ ਵਿਚ ਟਾਈ ਨਾਲ ਬਲੇਜ਼ਰ/ਕੋਟ (ਨੀਲਾ) ਪਹਿਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- iii. ਮਹਿਲਾ ਅਧਿਕਾਰੀ ਸਲਵਾਰ ਸੂਟ ਵੀ ਪਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਨੀਲੇ ਬਲੇਜ਼ਰ ਨਾਲ ਸਪੋਰਟਸ ਬੂਟ ਪਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਭਾਗ-9

ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ/ਫਰੀ ਸੋਟੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਨਿਯਮ

ਉੱਪ-ਭਾਗ 1 : ਅੰਕ ਦੇਣੇ

1. ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸੋਟੀ ਦੇ ਨਾਲ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਬੈਲਟ ਦੇ ਉਪਰਲੇ ਹਿੱਸੇ (ਲੱਕ ਤੋਂ ਉੱਪਰ) ਨੂੰ ਹਿੱਟ ਕਰਨ ਵਿਚ ਸਫਲ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਦੋ (2) ਪੁਆਇੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ, ਬੈਲਟ ਦੇ ਹੇਠਾਂ ਮਾਰਨ ਲਈ, ਇੱਕ (1) ਪੁਆਇੰਟ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ (ਸਾਫ ਸੁਥਰਾ ਅਤੇ ਸਪੱਸ਼ਟ ਵਾਰ ਮਾਰਨ ਤੇ)।
2. ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ, ਹੁਨਰ ਅਤੇ ਫੁੱਟਵਰਕ ਦੀ ਚੰਗੀ ਵਰਤੋਂ ਦੇ ਨਾਲ, ਸੋਟੀ ਦੇ ਨਾਲ ਵਿਰੋਧੀ ਦੀ ਪਿੱਠ ਤੇ ਵਾਰ ਮਾਰਨ ਵਿਚ ਸਫਲ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਦ ਤਿੰਨ (3) ਪੁਆਇੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।
3. ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਵਾਰ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਕੱਪੜਿਆਂ ਨੂੰ ਛੂਹ ਕੇ ਚਲਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਪੁਆਇੰਟ ਰੈਫਰੀ ਆਫੀਸ਼ੀਏਟਿੰਗ ਕਮੇਟੀ ਦੁਆਰਾ ਗੱਲਬਾਤ ਕਰਨ ਦੇ ਬਾਅਦ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। (ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ ਕਮੇਟੀ ਨੂੰ ਲੱਗੇ ਕਿ ਵਾਰ ਵੱਜਾ ਹੈ)
4. ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਾਰ ਨੂੰ ਬਿਨਾ ਰੋਕੇ ਉਸ ਉਤੇ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫਾਊਲ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
5. ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਅੰਕ ਉਦੋਂ ਹੀ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਜਦੋਂ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸਹੀ ਤਕਨੀਕ ਨਾਲ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ।
6. ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਲਗਾਤਾਰ ਦੋ ਵਾਰ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕਦਾ। ਇਸਨੂੰ ਫਾਊਲ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
7. ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਦੂਸਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਸੋਟੀ, ਫਰੀ ਜਾਂ ਕਲਾਈ ਨੂੰ ਨਹੀਂ ਫੜ ਸਕਦਾ।
8. ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਸਟਿੱਕ ਅਤੇ ਕਲਾਈ ਨੂੰ ਫੜਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫਾਊਲ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
9. ਖੇਡਦੇ ਸਮੇਂ ਜੇਕਰ ਦੋਨੋਂ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਸ ਵਿਚ ਭਿੜ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਜਾਂ ਇਕ ਦੂਜੇ ਤੇ ਤੇਜ਼ੀ ਨਾਲ ਵਾਰ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਅਜਿਹੀ ਸਥਿਤੀ ਵਿਚ ਜੋ

ਖਿਡਾਰੀ ਪਹਿਲਾਂ ਸਪੱਸ਼ਟ ਵਾਰ ਮਾਰਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਅੰਕ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਬਾਅਦ ਵਿਚ ਵਾਰ ਮਾਰਦਾ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਅੰਕ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

10. ਵਿਰੋਧੀ ਦੇ ਸਰੀਰ ਦੇ ਹਿੱਸੇ ਨੂੰ ਨਿਸ਼ਾਨਾ ਬਣਾਉਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਰੋਧੀ ਦੀ ਸਟਿੱਕ (ਬਚਾਅ ਦੇ ਇਕ ਉਪਾਅ ਵਜੋਂ) ਨੂੰ ਕਈ ਵਾਰ ਦਬਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
11. ਸਾਂਝੇ ਵਾਰ ਨੂੰ ਦੋ ਵਾਰ ਹਮਲਾ ਨਹੀਂ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਇਸਦੇ ਲਈ ਪੁਆਇੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।
12. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਫੀ ਸਟਾਈਲ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਾਫ਼ ਸਟ੍ਰਾਇਕ ਅਤੇ ਫੁੱਲ ਸਟ੍ਰਾਇਕ ਦੋਹਾਂ ਤਕਨੀਕਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
13. ਜੇ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸਾਫ਼ ਸੁਬਰੀ ਅਤੇ ਵਧੀਆ ਖੇਡ ਵਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਫਾਈਟ ਦੇ ਅੰਤ ਵਿਚ ਜੱਜ ਦੁਆਰਾ ਇਕ (1) ਬੋਨਸ ਅੰਕ ਨਾਲ ਸਨਮਾਨਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸਕੋਰਰ ਇਸ ਬੋਨਸ ਅੰਕ ਨੂੰ ਜੱਜਮੈਂਟ ਸ਼ੀਟ ਵਿਚ ਦਰਜ ਕਰੇਗਾ।

## ਉੱਪ-ਭਾਗ 2 : ਫੈਸਲੇ

### 1. ਟੀਮ ਬੀਵੇਂਟ

- 1.1 ਹਰ ਟੀਮ ਦੇ ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੇ ਸਾਰੇ ਅੰਕ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਅਖੀਰ ਵਿਚ ਜੋੜ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ ਵੱਧ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਜੇਤੂ ਐਲਾਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- 1.2 ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਦੁਆਰਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਅੰਕ ਘੱਟ ਕੇ (0) ਜ਼ੀਰੋ ਹੋ ਜਾਣਗੇ।
- 1.3 ਜੇ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਣ ਦੇ ਖੇਤਰ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਮਰਜ਼ੀ ਨਾਲ ਛੱਡ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- 1.4 ਜੇਕਰ ਖੇਡਦੇ ਸਮੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿਚ ਸੋਟੀ ਜਾਂ ਫਰੀ ਡਿੱਗ ਜਾਂਦੀ ਹੈ

ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

- 1.5 ਖੇਡਦੇ ਸਮੇਂ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਜ਼ਖਮੀ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਦੀ ਥਾਂ ਤੇ ਵਾਧੂ ਖਿਡਾਰੀ ਉਸਦੀ ਥਾਂ ਤੇ ਖੇਡ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਖੇਡ ਦਾ ਸਮਾਂ ਅਤੇ ਅੰਕ ਉਥੋਂ ਹੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿੱਥੋਂ ਤੱਕ ਪਹਿਲਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਚੁੱਕਾ ਹੋਵੇ।
- 1.6 ਜੇ ਦੋਵੇਂ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਅਖੀਰ ਤਕ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕ ਰਹਿੰਦੇ ਹਨ, ਤਾਂ ਨਤੀਜਾ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਹੋਵੇਗਾ। ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਲਈ ਹਰੇਕ ਟੀਮ ਦੇ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਇਕ ਮਿੰਟ ਦਾ ਸਮਾਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ, ਜੋ ਖਿਡਾਰੀ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਜ਼ਿਆਦਾ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰੇਗਾ, ਉਸਦੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਜੇਤੂ ਐਲਾਨ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- 1.7 ਜੇ ਦੋਵਾਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੇ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕੀਤੇ ਤਾਂ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਵਿਚ ਫਾਊਲਜ਼ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਜੇਤਾ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਇਸ ਲਈ ਉਸ ਦੀ ਟੀਮ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਜੇਤੂ ਹੋਵੇਗੀ।
- 1.8 ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਜੇ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਸਦੀ ਟੀਮ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਹਾਰ ਜਾਂਦੀ ਹੈ।
- 1.9 ਜੇਕਰ ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਬਰਾਬਰ ਗਿਣਤੀ ਦੇ ਫਾਊਲਜ਼ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਵਾਧੂ ਸਮਾਂ ਇਕ ਮਿੰਟ ਲਈ ਵਧਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜੇਕਰ ਵਾਧੂ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਵੀ ਕੋਈ ਨਤੀਜਾ ਨਹੀਂ ਨਿਕਲਦਾ ਤਾਂ ਇਸ ਸਥਿਤੀ ਵਿਚ ਸਡਨ ਡੈਥ ਦਾ ਮੌਕਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੋ ਪਹਿਲਾਂ ਇਕ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਜੇਤੂ ਘੋਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- 1.10 ਗੋਲਡਨ ਪੁਆਇੰਟ ਇਕ ਸਾਫ਼ ਅਤੇ ਸਹੀ ਅੰਕ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਜੇਤੂ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- 1.11 ਜੇ ਖਿਡਾਰੀ ਐਕਸਟੈਂਡਡ ਟਾਈਮ ਵਿਚ ਇਕ ਵੀ ਫਾਊਲ ਕਰ ਲੈਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਖਿਡਾਰੀ ਹਾਰ ਜਾਵੇਗਾ।



- 1.12 ਜੇ ਕਿਸੇ ਵਿਵਾਦ ਦੌਰਾਨ ਸਕੋਰ/ਪੁਆਇੰਟ/ਫਾਊਲ ਦੇਣ ਤੇ ਕੋਈ ਵਿਵਾਦ ਉਠਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਕੌਸਲ ਫਾਈਟ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਖੇਡਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਦੇ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜਾਂ ਉਸ ਪੁਆਇੰਟ/ਫਾਊਲ ਬਾਰੇ ਅੰਤਿਮ ਫੈਸਲਾ ਦੇ ਸਕਦੀ ਹੈ।
- 1.13 ਜੇਕਰ ਮੈਡੀਕਲ ਅਫਸਰ/ਕਮੇਟੀ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਣ ਦੇ ਯੋਗ ਨਹੀਂ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਰੈਫਰੀ ਕੌਸਲ ਨੂੰ ਕਹਿ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਮੈਡੀਕਲ ਅਫਸਰ ਨੂੰ ਪਹਿਲਾਂ ਮੁੱਖ ਜੱਜ/ਰੈਫਰੀ ਨੂੰ ਸੂਚਿਤ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ। ਮੈਡੀਕਲ ਅਫਸਰ ਤੋਂ ਭਾਵ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਜਾਂ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵਲੋਂ ਨਿਯੁਕਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਡਾਕਟਰ।
- 1.14 ਜੇ ਮੈਡੀਕਲ ਅਫਸਰ/ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਫਿੱਟ ਐਲਾਨ ਦਿੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਫਾਈਟ ਜਾਰੀ ਰਹੇਗੀ। ਜੇਕਰ ਮੈਡੀਕਲ ਅਫਸਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦੇ ਦਿੰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਬਦਲ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਫਾਈਟ ਉਸੇ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਜਾਰੀ ਰਹੇਗੀ।
- 1.15 ਵਾਕ-ਓਵਰ ਤੇ ਜਿੱਤ - ਜਿੱਥੇ ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਲਈ ਗਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਪੇਸ਼ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਉਸਨੂੰ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਬੁਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਪਰ ਉਸਦਾ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਗਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਨਹੀਂ ਪਹੁੰਚਦਾ ਤਾਂ ਰੈਫਰੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਦੋ (2) ਮਿੰਟ ਦਾ ਸਮਾਂ ਇੰਤਜ਼ਾਰ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਉਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਗਰਾਊਂਡ ਰੈਫਰੀ, ਜੱਜ/ਚੀਫ ਰੈਫਰੀ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਾਲ ਪਹਿਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਜੇਤੂ ਘੋਸ਼ਿਤ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਤੂ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਇਸ ਵਿਚ ਦਸ (10) ਪੁਆਇੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।
- 1.16 ਜੇਕਰ ਕਿਸੇ ਕਾਰਨ ਕਰਕੇ ਜਿਵੇਂ ਮੌਸਮ ਦਾ ਖਰਾਬ ਹੋਣਾ, ਰੌਸ਼ਨੀ ਦੀ ਕਮੀ ਕਾਰਨ, ਗਰਾਊਂਡ ਦੇ ਖਰਾਬ ਹੋ ਜਾਣ ਕਾਰਨ ਫਾਈਟ ਰੋਕਣੀ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਫਾਈਟ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਦੋਨੋਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੁਆਰਾ ਉਸ ਸਮੇਂ ਤੱਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਅੰਕਾਂ ਅਤੇ ਫਾਊਲਜ਼ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਹੋਵੇਗਾ।

2. **ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ**
- 2.1 ਇਕ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ, ਖਿਡਾਰੀ ਜੋ ਕਿ ਵਧੇਰੇ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰੇਗਾ ਉਹ ਜੇਤੂ ਰਹੇਗਾ।
- 2.2 ਸੱਟ ਲੱਗਣ ਕਾਰਨ, ਜੇ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਫਾਈਟ ਜਾਰੀ ਨਹੀਂ ਰੱਖ ਸਕਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਮੁਕਾਬਲੇ ਨੂੰ ਬੰਦ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਆਫੀਸ਼ੀਏਟਿੰਗ ਕਮੇਟੀ ਦੁਆਰਾ ਫੈਸਲਾ ਲਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- 2.3 ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਪਹਿਲੇ ਅੱਧ ਵਿਚ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪੜਾਅ ਤੇ ਪੰਦਰਾਂ (15) ਅੰਕਾਂ ਦੇ ਫਰਕ ਨੂੰ ਬਣਾਉਣ ਵਿਚ ਸਫਲ ਹੋ ਜਾਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਮੁੱਖ ਜੱਜ/ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਮੁਕਾਬਲੇ ਨੂੰ ਰੋਕ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਲੀਡ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਜੇਤੂ ਐਲਾਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- 2.4 ਜੇ ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਅਖੀਰ 'ਤੇ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਫੈਸਲਾ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਹੋਵੇਗਾ।
- 2.5 ਜੇ ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕ ਮਿੰਟ ਦੇ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਘੱਟ ਗਿਣਤੀ ਵਿਚ ਫਾਊਲ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਜੇਤੂ ਹੋਵੇਗਾ।
- 2.6 ਜੇ ਦੋਵੇਂ ਖਿਡਾਰੀ ਟਾਈ ਬ੍ਰੇਕਰ ਵਿਚ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕ ਅਤੇ ਬਰਾਬਰ ਫਾਊਲ ਹਾਸਲ ਕਰਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਗੋਲਡਨ ਪੁਆਇੰਟ ਹਾਸਲ ਕਰਨ ਤੱਕ ਸਮਾਂ ਵਧਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- 2.7 ਨਿਯਮ ਨੰਬਰ 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.10, 1.11, 1.12, 1.13 ਅਤੇ 1.14 ਉਪ ਸੈਕਸ਼ਨ 2 ਵੀ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ ਤੇ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।
- 2.8 ਨਿਯਮ ਨੰਬਰ 1.15 (win by walk over) ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ ਲਈ ਵੀ ਲਾਗੂ ਹੋਵੇਗਾ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 3 - ਫਾਊਲਜ਼

- (i) ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੁਕਸਾਨ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਲਈ, ਸਰੀਰ ਦੇ ਕਿਸੇ ਅੰਗ - ਹੱਥਾਂ, ਪੈਰਾਂ, ਫਰੀ ਜਾਂ ਸੋਟੀ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਹਿੱਸੇ ਨਾਲ ਜਾਣ ਬੁਝ ਕੇ ਹਮਲਾ

- ਕਰਨਾ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)।
- (ii) ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਸਟਿੱਕ ਜਾਂ ਫਰੀ ਨੂੰ ਫੜਨਾ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)।
  - (iii) ਜਾਣਬੁਝ ਕੇ ਇੱਕੋ ਸਮੇਂ ਤੇ ਹਮਲਾ ਕਰਨਾ (ਸਾਂਝਾ ਵਾਰ) (ਪਹਿਲੀ ਚਿਤਾਵਨੀ)
  - (iv) ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਵਾਰ ਨੂੰ ਬਿਨਾਂ ਰੋਕੇ ਉਸਤੇ ਵਾਰ ਕਰਨਾ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (v) ਚਿਹਰੇ (ਅੱਖਾਂ, ਨੱਕ, ਬੁੱਲ ਅਤੇ ਗੱਲ੍ਹਾਂ) ਤੇ ਹਮਲਾ ਕਰਨਾ, ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਨਿੱਜੀ ਅੰਗ ਤੇ ਹਮਲਾ ਕਰਨਾ ਜਾਂ ਅਜਿਹਾ ਕਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨਾ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (vi) ਹੂਲ, ਚੀਰ ਅਤੇ ਗੁਰਜ ਵਾਰ ਦਾ ਪ੍ਰਯੋਗ ਕਰਨਾ। (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (vii) ਕਿਸੇ ਵੀ ਅਹੁਦੇਦਾਰ, ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਜਾਂ ਦਰਸ਼ਕ/ਆਯੋਜਕਾਂ ਨਾਲ ਦੁਰਵਿਵਹਾਰ ਕਰਨਾ (ਲਾਲ ਕਾਰਡ)।
  - (viii) ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨੁਕਸਾਨ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਲਈ ਭਰਵਾਂ ਵਾਰ ਕਰਨਾ ਜਾਂ ਸੱਟ ਲਾਉਣ ਜਾਂ ਮਾਰਨ ਦੀ ਕੋਸ਼ਿਸ਼ ਕਰਨਾ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (ix) ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਡਿਫੈਂਸ ਦੇ ਡਬਲ ਅਟੈਕ ਕਰਨਾ ਜਾਂ ਨਿਰੰਤਰ ਹਮਲੇ ਕਰਨਾ (ਪਹਿਲੀ ਚਿਤਾਵਨੀ)
  - (x) ਖੇਡ ਦੇ ਖੇਤਰ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਚਲੇ ਜਾਣਾ। (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (xi) ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਨੂੰ ਜਾਣਬੁਝ ਕੇ ਧੱਕਣਾ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (xii) ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਅੱਗੇ ਅੱਗੇ ਦੌੜਨਾ ਭਾਵ ਕਿ ਅਟੈਕ ਨਾ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਅਟੈਕ ਤੋਂ ਦੂਰ ਰਹਿਣਾ (ਸਾਵਧਾਨ)
  - (xiii) ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਫਾਈਟ ਰੋਕਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਤੇ ਹਮਲਾ ਕਰਨਾ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (xiv) ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਡਿੱਗਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਸਟਿੱਕ ਫਰੀ ਜ਼ਮੀਨ ਨਾਲ ਛੂਹ ਜਾਂਦੀ ਹੈ (ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ)
  - (xv) ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਏ ਜਾਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਮੁੜ ਉਹੀ ਗਲਤੀ ਦੁਹਰਾਉਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

- (xv) ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਪੈਰ Play Domain ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਚਲਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 4 : ਅਯੋਗਤਾ

- (i) ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਸਿਰਫ ਇਕ ਵਾਰ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਦੁਬਾਰਾ ਫਾਊਲ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- (ii) ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਜੇਕਰ ਦੋਵੇਂ ਪੈਰ ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਦੇ ਬਾਹਰ ਚਲੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਜਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਇਕ ਪੈਰ ਖੇਡ ਖੇਤਰ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਦੂਜਾ ਹਵਾ ਵਿਚ ਹੁੰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਹ ਅਯੋਗ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
- (iii) ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਹੱਥ ਵਿਚੋਂ ਫਰੀ ਜਾਂ ਸੋਟੀ ਡਿੱਗ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਅਯੋਗ ਠਹਿਰਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- (iv) ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਫਤਹਿਨਾਮਾ ਲੈਂਦੇ ਸਮੇਂ ਅਟੈਕ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਖੇਡ ਰੋਕਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਰੈਫਰੀ ਦੁਆਰਾ ਦਿੱਤੀਆਂ ਜਾਣ ਵਾਲੀਆਂ ਕਮਾਂਡਸ ਨੂੰ ਫਾਲੋ ਨਹੀਂ ਕਰਦਾ।

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 5 - ਚੇਤਾਵਨੀ

- (i) ਰੈਫਰੀ ਨਾਲ ਬਹਿਸ।
- (ii) ਉਪ ਭਾਗ 3 ਦੇ ਤਹਿਤ ਨਿਰਧਾਰਤ ਫਾਊਲਜ਼।
- (iii) ਰੈਫਰੀ/ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਜ਼ ਨਾਲ ਬਾਰ ਬਾਰ ਬਹਿਸ ਕਰਨਾ ਇਕ ਗੰਭੀਰ ਚੇਤਾਵਨੀ ਹੈ।
- (iv) ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੀਆਂ ਨਿਰਧਾਰਤ ਸ਼ਰਤਾਂ, ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ ਵਿਰੁੱਧ ਕਾਰਵਾਈ ਕਰਨਾ।

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 6 - ਜੇਤੂ ਦੀ ਘੋਸ਼ਣਾ

- (i) ਟੀਮ/ਖਿਡਾਰੀ ਜੋ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਵਿਚ ਵੱਧ ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਦਾ ਹੈ।

- (ii) ਜੇ ਦੋਵਾਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ/ਟੀਮਾਂ ਨੂੰ ਬਰਾਬਰ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵਿਚ ਅੰਕ ਮਿਲਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਜਿਹੜਾ ਖਿਡਾਰੀ ਜਾਂ ਟੀਮ ਵੱਧ ਫਾਊਲ ਕਰਦੀ ਹੈ, ਉਸਨੂੰ ਹਾਰਿਆ ਹੋਇਆ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- (iii) ਦੋਵਾਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ/ਟੀਮਾਂ ਨੂੰ ਬਰਾਬਰ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵਿਚ ਅੰਕ ਅਤੇ ਫਾਊਲ ਮਿਲਦੇ ਹਨ ਤਾਂ ਇਕ ਮਿੰਟ ਦਾ ਵਾਧੂ ਸਮਾਂ ਹੋਵੇਗਾ, ਜੇ ਫਿਰ ਇਸਦਾ ਨਤੀਜਾ ਬਰਾਬਰ ਰਹਿੰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਅਚਾਨਕ ਮੌਤ ਦੇ ਨਿਯਮ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਨੀ ਹੋਵੇਗੀ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 7 - ਪੈਨਲਟੀ ਕਾਰਡ

1. ਗ੍ਰੀਨ ਕਾਰਡ - ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਹਰਾ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਉਣਾ ਸਿਰਫ ਇਕ ਚੇਤਾਵਨੀ ਹੈ।
2. ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ - ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਇੱਕ ਵਾਰ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਉਣ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਉਸ ਨੇ ਇੱਕ ਅੰਕ ਗੁਆ ਲਿਆ ਹੈ। ਇੱਕੋ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਦੋ ਵਾਰ ਦਰਸਾਏ ਪੀਲੇ ਕਾਰਡ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਉਹੀ ਫਾਊਲ ਦੁਹਰਾ ਰਿਹਾ ਹੈ, ਜੇ ਫਾਊਲ ਗੰਭੀਰ ਲੱਗ ਰਿਹਾ ਹੈ ਤਾਂ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ ਵਿੱਚ ਹੀ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਦੋ ਵਾਰ ਪੀਲਾ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਉਣ ਨੂੰ ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਮੰਨਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।
3. ਲਾਲ ਕਾਰਡ - ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਦਾ ਮਤਲਬ ਹੈ ਅਯੋਗ। ਪੈਨਲਟੀ ਕਾਰਡਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਸਿਰਫ ਜ਼ਮੀਨ ਰੈਫਰੀ ਤੇ ਹੀ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦੀ ਹੈ। ਰੈਫਰੀ ਨਿਯਮਾਂ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਕੋਈ ਵੀ ਕਾਰਡ ਨੂੰ ਦਿਖਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਲਾਲ ਕਾਰਡ ਦਿਖਾਉਣ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖਿਡਾਰੀ ਉਸ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਜਾਂ ਪੂਰੇ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 8 - ਬੈਨ (ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਕਾਰ ਦੀ ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਲਈ)

1. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ਼ ਇੰਡੀਆ/ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ/

- ਆਫੀਸ਼ੀਏਟਿੰਗ ਕਮੇਟੀ ਦੀ ਸਿਫਾਰਿਸ਼ ਤੇ ਅਨੁਸ਼ਾਸਨ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਮੇਂ ਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ/ਟੀਮ ਤੇ ਪਾਬੰਦੀ ਲਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
2. ਡੋਪ ਟੈਸਟ ਦੇ ਨਤੀਜੇ ਪਾਜ਼ੀਟਿਵ ਆਉਣ ਤੇ ਖਿਡਾਰੀ ਜਾਂ ਰੈਫਰੀ ਤੇ ਤਿੰਨ (3) ਸਾਲਾਂ ਤੱਕ ਦੀ ਪਾਬੰਦੀ ਹੋਵੇਗੀ।
  3. ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ/ਟੀਮ ਜਿਸ ਤੇ ਪਾਬੰਦੀ ਲਗਾਈ ਗਈ ਹੈ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਿਸਮ ਦੀ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦੀ। ਜਿਸ ਖਿਡਾਰੀ/ਟੀਮ ਤੇ ਪਾਬੰਦੀ ਲਗਾ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹੈ, ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਦੇਰੀ ਦੇ ਸਾਰੇ ਰਾਸ਼ਟਰੀ/ਰਾਜ ਸੰਗਠਨ, ਉਹਨਾਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਬਾਰੇ ਡਬਲਿਊ.ਜੀ.ਐਫ. ਨੂੰ ਸੂਚਿਤ ਕਰੇਗਾ, ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਬੈਨ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ। ਡਬਲਿਊ.ਜੀ.ਐਫ. ਆਪਣੇ ਸਾਰੇ ਮੈਂਬਰਾਂ/ਸੰਬੰਧਤ ਸੰਸਥਾਵਾਂ/ਸੰਗਠਨਾਂ ਨੂੰ ਇਸ ਬਾਰੇ ਸੂਚਿਤ ਕਰੇਗੀ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 9 : ਮੈਚ ਫਿਕਸਿੰਗ

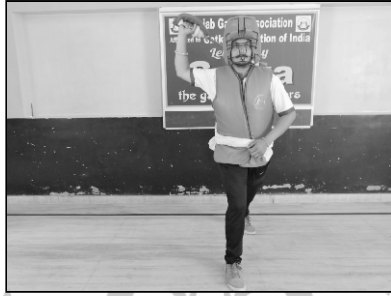
- (i) ਕਿਸੇ ਫਾਈਟ/ਮੈਚ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਜੇਕਰ ਰੈਫਰੀ, ਰੈਫਰੀ ਕੌਂਸਲ, ਜੱਜਮੈਂਟ ਟੀਮ, ਪ੍ਰਬੰਧਕੀ ਕਮੇਟੀ ਇਹ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੀ ਹੈ ਕਿ ਖਿਡਾਰੀ ਚੰਗੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਹੀਂ ਖੇਡ ਰਹੇ ਅਤੇ ਉਹ ਮਹਿਸੂਸ ਕਰਦੇ ਹਨ ਕਿ ਇਹ ਮੈਚ ਫਿਕਸ ਹੋ ਚੁੱਕਾ ਹੈ ਤਾਂ ਆਰੰਭਿਕ ਜਾਂਚ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- (ii) ਸੰਗਠਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਅਜਿਹੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਤੋਂ ਅਵਾਰਡ/ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ ਅਤੇ ਨਕਦ ਪੁਰਸਕਾਰ ਵਾਪਸ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਅਜਿਹੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਘੱਟੋ ਘੱਟ 5 ਸਾਲ ਲਈ ਬੈਨ ਜਾਂ ਪੰਜ ਹਜ਼ਾਰ ਰੁਪਏ ਜੁਰਮਾਨਾ ਜਾਂ ਦੋਵੇਂ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਅਜਿਹੇ ਖਿਡਾਰੀ ਸਜ਼ਾ ਦੀ ਮਿਆਦ ਪੂਰਾਣ ਦੇ ਬਾਅਦ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨਾਲ ਦੁਬਾਰਾ ਸੰਪਰਕ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ।
- (iii) ਮੈਚ ਫਿਕਸਿੰਗ ਦਾ ਮਤਲਬ ਜਾਣ ਬੁਝ ਕੇ ਸੋਟੀ ਛੱਡਣੀ ਜਾਂ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਡਿੱਗਣ, ਡਿਫੈਂਸ ਨਾ ਕਰਨਾ, ਜਾਂ ਆਪਣੇ ਆਪ ਨੂੰ ਨਾ ਬਚਾਉਣ, ਜਾਣ-ਬੁਝ ਕੇ ਵਾਧੂ ਫਾਊਲ ਕਰਨਾ ਜਾਂ ਜਾਣ ਬੁਝ ਕੇ ਗਰਾਊਂਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਚਲੇ ਜਾਣਾ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

## ਭਾਗ-10

### ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਲਈ ਲਾਗੂ ਨਿਯਮ (Full Strike)

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 1 - ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ (Full Strike)

ਜਦੋਂ ਇੱਕ ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਵਿਰੋਧੀ ਨੂੰ, ਹਿੱਟ ਕਰਨ ਲਈ ਸੋਟੀ ਨੂੰ ਸਿਰ ਦੇ ਉਪਰੋਂ ਘੁਮਾ ਕੇ ਲਿਆਉਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ Full Strike ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 13

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 2 : ਅੰਕ ਦੇਣੇ

- (i) ਭਾਗ 9 ਦੇ ਉਪ ਭਾਗ 1 ਦੇ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।
- (ii) ਇੱਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਸਿਰਫ ਉਦੋਂ ਪੁਆਇੰਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਦੋਂ ਉਹ ਆਪਣਾ ਵਾਰ ਸਿਰ ਦੇ ਉਪਰੋਂ ਸੋਟੀ ਘੁਮਾ ਕੇ ਲਿਆ ਕੇ ਮਾਰਦਾ ਹੈ। ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਉੱਪ ਭਾਗ-1 ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
- (iii) ਝਕਾਨੀ ਵਾਰ ਅਤੇ ਪਲਟ ਵਾਰ ਨੂੰ ਵੀ ਫੁੱਲ ਸਟ੍ਰਾਈਕ (Full Strike) ਵਾਰ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 3 : ਫੈਸਲੇ

ਭਾਗ 9 ਦੇ ਉੱਪ ਭਾਗ 2 ਦੇ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮ (ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ) Full Strike ਵਿਚ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 4 : ਫਾਊਲਜ਼, ਅਯੋਗਤਾ ਅਤੇ ਜੁਰਮਾਨਾ ਕਾਰਡ।

- (i) ਭਾਗ 9 ਦੇ ਉੱਪ ਭਾਗ 3, 4, 5 ਦੇ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।
- (ii) ਜੇ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸਿਰ ਉਪਰੋਂ ਸੋਟੀ ਘੁਮਾਏ ਬਗੈਰ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫਾਊਲ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
- (iii) ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ Full Strike ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਹਾਫ਼ ਸਟ੍ਰਾਈਕ ਈਵੈਂਟ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫਾਊਲ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।



## ਭਾਗ-11

### ਸੋਟੀ/ਸੋਟੀ ਫਰੀ ਤੇ ਲਾਗੂ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਖਾਸ ਨਿਯਮ ਹਾਫ ਸਟ੍ਰਾਈਕ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ)

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 1 : ਪਰਿਭਾਸ਼ਾ

ਜਦੋਂ ਇਕ ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਤੇ ਵਾਰ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਸੋਟੀ ਨੂੰ ਸਿਰ ਦੇ ਉਪਰੋਂ ਨਹੀਂ ਘੁਮਾਉਂਦਾ ਸਗੋਂ ਆਪਣੇ ਮੋਢੇ ਦੇ ਕੋਲੋਂ ਸੋਟੀ ਨੂੰ ਲੰਘਾ ਕੇ ਵਿਰੋਧੀ ਖਿਡਾਰੀ ਉਤੇ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ ਉਸਨੂੰ ਹਾਫ ਸਟ੍ਰਾਈਕ ਕਿਹਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।



ਚਿੱਤਰ ਨੰਬਰ : 14

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 2 : ਅੰਕ ਦੇਣੇ

- (i) ਭਾਗ 9 ਦੇ ਉੱਪ-ਭਾਗ 1 ਦੇ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।
- (ii) ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਸਿਰਫ ਹਾਫ ਸਟ੍ਰਾਈਕ ਹਮਲੇ ਲਈ ਪੁਆਇੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਉੱਪ-ਭਾਗ 1 ਵਿਚ ਪਹਿਲਾਂ ਪਰਿਭਾਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
- (iii) ਹਾਫ ਸਟ੍ਰਾਈਕ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਹੱਥ ਮੋਢੇ ਦੇ ਪਿਛਲੇ ਪਾਸੇ ਜਾਂ ਸਿਰ ਦੇ ਉੱਪਰ ਨਹੀਂ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ। ਅਜਿਹੇ ਵਾਰ ਦਾ ਕੋਈ ਅੰਕ ਨਹੀਂ ਮਿਲੇਗਾ।

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 3

ਭਾਗ 9 ਦੇ ਉੱਪ-ਭਾਗ 2 ਦੇ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮ (ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਈਵੈਂਟ) ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।

#### ਉੱਪ-ਭਾਗ 4 : ਫਾਊਲਜ਼, ਅਯੋਗਤਾ ਅਤੇ ਪੈਨਲਟੀ ਕਾਰਡ

- (i) ਭਾਗ 9 ਦੇ ਉੱਪ-ਭਾਗ 3, 4 ਅਤੇ 5 ਦੇ ਸਾਰੇ ਨਿਯਮ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।
- (ii) ਜੇ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਰੋਧੀ ਤੇ ਵਾਰ ਕਰਨ ਲਈ ਸੋਟੀ ਨੂੰ ਸਿਰ ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਘੁਮਾ ਕੇ ਲਿਆਉਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫਾਊਲ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- (iii) ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਹਾਫ ਸਟ੍ਰਾਈਕ ਈਵੈਂਟ ਵਿਚ Full Strike ਈਵੈਂਟ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਾਰ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਫਾਊਲ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਹਾਲਾਂਕਿ ਪਲੇ ਖੇਤਰ ਵਿਚ ਘੁੰਮਦੇ ਸਮੇਂ (ਜਦੋਂ ਵਿਰੋਧੀ ਤੇ ਹਮਲਾ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ), ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀ ਸਟਿੱਕ ਨੂੰ ਸਿਰ ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਘੁਮਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਪਰ ਅਟੈਕ ਦੋ ਸਮੇਂ ਸਟਿੱਕ ਨੂੰ ਸਿਰ ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਨਹੀਂ ਘੁਮਾ ਸਕਦਾ।



## ਭਾਗ-12

## ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਲਈ ਨਿਯਮ

## ਉੱਪ-ਭਾਗ 1 : ਟੀਮ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ)

- (i) ਟੀਮ ਵਿਚ 5 ਤੋਂ 8 ਮੈਂਬਰ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ। ਇਕ ਉਮਰ ਸਮੂਹ ਵਿਚ ਕੇਵਲ ਇਕ ਟੀਮ/ਰਾਜ/ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ/ਅਖਾੜਾ ਹਿੱਸਾ ਲਵੇਗਾ।
- (ii) ਟੀਮ 5 ਤੋਂ 8 ਮਿੰਟ ਲਈ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰੇਗੀ। 8 ਮਿੰਟ ਦੀ ਸਮਾਪਤੀ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਟੀਮ ਨੂੰ 30 ਸੈਕਿੰਡ ਦੇ ਅੰਦਰ ਗਰਾਊਂਡ ਛੱਡਣਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਨਹੀਂ ਤਾਂ ਟੀਮ ਦੇ ਦੋ ਅੰਕ ਕੱਟੇ ਜਾਣਗੇ।
- (iii) ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਨੂੰ ਸਜਾਉਣ ਦਾ ਸਮਾਂ 8 ਮਿੰਟ ਦੀ ਸੀਮਾਂ ਵਿਚ ਸ਼ਾਮਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ, ਇਸ ਲਈ ਕੋਈ ਵਾਧੂ ਸਮਾਂ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
- (iv) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਟੀਮਾਂ ਆਪਣੇ ਹੀ ਸ਼ਸਤਰ ਲੈ ਕੇ ਆਉਣਗੀਆਂ। ਨਿਯਮ ਪੁਸਤਕ ਦੇ ਸੈਕਸ਼ਨ 5 ਵਿਚ ਦੱਸੇ ਅਨੁਸਾਰ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਦਾਖਲਾ ਫਾਰਮ ਦੇ ਨਾਲ ਜਮਾਂ ਕਰਵਾਈ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਟੀਮ ਖੁਦ ਹੀ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਲਈ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰ ਹੋਵੇਗੀ।
- (v) ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਕਿਸੇ ਟੀਮ ਨੂੰ ਕੋਈ ਸ਼ਸਤਰ ਜਾਂ ਕੋਈ ਹੋਰ ਸਮੱਗਰੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
- (vi) ਟੀਮ ਉਨ੍ਹਾਂ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਨਾਲ ਹੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰੇਗੀ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਸੈਕਸ਼ਨ 5 ਵਿਚ ਦਰਸਾਇਆ ਗਿਆ ਹੈ। ਆਫੀਸ਼ੀਏਟਿੰਗ ਕਮੇਟੀ/ਜੱਜਾਂ ਦੀ ਆਗਿਆ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਹੋਰ ਸ਼ਸਤਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਾਲ ਟੀਮ ਦੇ ਦੋ ਅੰਕ ਘਟਾਏ ਜਾਣਗੇ।
- (vii) ਟੀਮ ਦੇ ਤਿੰਨ (3) ਜੱਜ/ਸਕੋਰਰ ਦੁਆਰਾ ਅੰਕ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ, ਹਰੇਕ ਜੱਜ/ਸਕੋਰਰ ਹਰ ਟੀਮ ਨੂੰ 5 ਅੰਕਾਂ ਵਿਚੋਂ ਅੰਕ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੇਗਾ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਫੁੱਟਵਰਕ, ਵਰਦੀ, ਸਪੀਡ, ਤਕਨੀਕ (ਹਥਿਆਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ), ਸ਼ੁੱਧਤਾ (Accuracy) ਅਤੇ ਆਪਸੀ ਤਾਲਮੇਲ 30 ਅੰਕਾਂ ਵਿਚੋਂ ਟੀਮ ਦੇ ਕੁਲ ਅੰਕ ਟੀਮ ਦੇ ਅੰਤਿਮ ਸਕੋਰ ਹੋਣਗੇ।
- (viii) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਸਮੇਂ ਸਿਰਫ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਹੀ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ, ਇਸ ਤੋਂ ਬਿਨਾਂ ਕੁਝ ਹੋਰ ਕਰਨਾਂ ਜਾਂ ਕੋਈ ਸਟੈਂਟਬਾਜ਼ੀ ਕਰਨ ਤੇ ਟੀਮ

- ਦੇ ਪੰਜ ਅੰਕ ਘਟਾਏ ਜਾਣਗੇ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਜੱਜਾਂ ਦੁਆਰਾ ਟੀਮ ਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਵੀ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- (ix) ਟੀਮ ਨੂੰ ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਮੁਹੱਈਆ ਕੀਤੇ ਗਏ 50 ਮੀਟਰ ਦੇ ਵਿਆਸ ਦੇ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਗਰਾਊਂਡ ਤੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਨਾ ਪਵੇਗਾ।
  - (x) ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੌਰਾਨ ਸਟੈਂਟਬਾਜ਼ੀ, ਬਾਜ਼ੀਗਰੀ, ਬਰਫ/ਇੱਟਾਂ ਭੰਨਣਾ, ਮੂੰਹ ਵਿਚੋਂ ਅੱਗ ਕੱਢਣਾ, ਫਲ ਕੱਟਣਾ (ਕੇਲੇ, ਸੇਬ ਅਤੇ ਨਾਰੀਅਲ ਆਦਿ) ਸਖਤੀ ਨਾਲ ਵਰਜਿਤ ਹਨ। ਇਸਦੇ ਬਾਵਜੂਦ ਕਿ ਜੇ ਕੋਈ ਟੀਮ/ਵਿਅਕਤੀ ਅਜਿਹਾ ਕਰਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਪੂਰੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਅਯੋਗ ਕਰਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
  - (xi) ਜੱਜਾਂ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਟੀਮਾਂ ਉੱਤੇ ਲਾਗੂ ਹੋਵੇਗਾ।
  - (xii) ਟੀਮ ਵਿਸਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕਰੇਗੀ।
  - (xiii) ਜੇਕਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਤੋਂ ਸ਼ਸਤਰ ਛੁੱਟ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਟੀਮ ਦੇ ਦੋ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਕਟੌਤੀ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
  - (xiv) ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਕਾਰਗੁਜ਼ਾਰੀ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਡਿੱਗਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਟੀਮ ਦਾ ਇੱਕ (1) ਅੰਕ ਕੱਟਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
  - (xv) ਇਹ ਕਟੌਤੀ ਸਾਰੇ ਤਿੰਨ ਜੱਜਾਂ ਦੇ ਅੰਕਾਂ ਦਾ ਜੋੜ ਕਰਨ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
  - (xvi) ਇਕ ਢੋਲੀ ਟੀਮ ਦੇ ਨਾਲ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਪਰ ਇਹ ਲਾਜ਼ਮੀ ਨਹੀਂ ਹੈ।
  - (xvii) ਟੀਮ ਨਾਲ ਪ੍ਰਬੰਧਕ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
  - (xviii) ਖਿਡਾਰੀ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਦੇ ਸਮੇਂ ਆਪਣੀ ਸਹੂਲਤ ਮੁਤਾਬਿਕ ਫੇਸ ਗਾਰਡ, ਚੇਸਟ ਗਾਰਡ, ਲੈਗ ਗਾਰਡ ਆਦਿ ਪਹਿਨ ਸਕਦੇ ਹਨ।
  - (xix) ਕਾਰਗੁਜ਼ਾਰੀ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਸਮੇਂ ਨੂੰ ਰੋਕਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
  - (xx) ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ/ਟੀਮ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਵਰਦੀ ਸਹੀ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਪਹਿਨਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਕਿ ਖੇਡਦੇ ਸਮੇਂ ਕਮਰਕੱਸਾ, ਗਾਤਰਾ, ਦਸਤਾਰ, ਬੂਟਾਂ ਦੇ ਫੀਤੇ ਆਦਿ ਨਾ ਖੁੱਲ੍ਹਣ।
  - (xxi) ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਗਰਾਊਂਡ ਵਿਚ ਇਕੱਠੇ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਨਗੇ। ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਸਹਾਇਕ/ਹੈਲਪਰ ਦੀ ਆਗਿਆ ਨਹੀਂ ਹੈ।

**ਉੱਪ-ਭਾਗ 2 : ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਹਥਿਆਰਾਂ ਦਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ**

(i) ਵੱਖ ਵੱਖ ਕਿਸਮ ਦੇ ਉਮਰ ਸਮੂਹ ਹੇਠਾਂ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋਣਗੇ :

ਲੜੀ ਨੰਬਰ	ਗਰੁੱਪ	ਉਮਰ ਦਰਜਾ	ਈਵੈਂਟ
1.	ਤੂਫੰਗ (Toofang)	10-14 ਸਾਲ	U-14 ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)
2.	ਸੂਲ (Sool)	14-17 ਸਾਲ	U-17 ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)
3.	ਸੈਫ (Saif)	17-19 ਸਾਲ	U-19 ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ)
4.	ਸਿਪਰ (Sipar)	19-25 ਸਾਲ	U-25 ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ, ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
5.	ਸਿਪਰਾਰ (Siprar)	25-28 ਸਾਲ	U-28 ਟੀਮ ਅਤੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ, ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
6.	ਐਮਚਿਓਰ (Amateur)	28-35 ਸਾਲ 35-40 ਸਾਲ	ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ
7.	ਵੈਟਰਨ (Veteran)	45-55 ਸਾਲ 55-65 ਸਾਲ 65-75 ਸਾਲ	ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਫਾਈਟ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ

(ii) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਲਈ ਨਿਯਮ ਅਤੇ ਸਮਾਂ

- ਤੂਫੰਗ 60 ਸੈਕਿੰਡ ਤੋਂ 90 ਸੈਕਿੰਡ (ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ)
- ਸੂਲ 2 ਤੋਂ 2½ ਮਿੰਟ (ਲੜਕੇ) 1½ ਤੋਂ 2 ਮਿੰਟ (ਲੜਕੀਆਂ)
- ਸੈਫ 2½ ਤੋਂ 3 ਮਿੰਟ (ਲੜਕੇ) 2 ਤੋਂ 2½ ਮਿੰਟ (ਲੜਕੀਆਂ)
- ਸਿਪਰ 2½ ਤੋਂ 3 ਮਿੰਟ (ਲੜਕੇ) 2 ਤੋਂ 2½ ਮਿੰਟ (ਲੜਕੀਆਂ)

- ਐਮਚਿਓਰ 2 ਤੋਂ 3 ਮਿੰਟ (ਪੁਰਸ਼) 2 ਤੋਂ 2½ ਮਿੰਟ (ਔਰਤਾਂ) ਅਤੇ ਵੈਟਰਨਜ਼
- (iii) ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਸਪੀਡ, ਫੁੱਟਵਰਕ, ਪੈਂਤੜਾ, ਲਚਕਤਾ, ਤਕਨੀਕ (ਹਥਿਆਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ) ਅਤੇ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟਸ ਦੇ ਸਹੀ ਵਾਰਾਂ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਪੁਆਇੰਟ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤੇ ਜਾਣਗੇ।
- (iv) ਹਰੇਕ ਜੱਜ ਵਲੋਂ 30 ਅੰਕਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਪੁਆਇੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।
- (v) ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਤੌਰ ਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਟੀਮ ਦਾ ਹਿੱਸਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਫਿਰ ਫਾਈਟ ਟੀਮ ਦਾ ਮੈਂਬਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਅਤੇ ਉਸੇ ਉਮਰ ਵਰਗ ਦੇ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- (vi) ਇਕ ਰਾਜ/ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ/ਇਕਾਈ ਤੋਂ ਇਕ ਉਮਰ ਵਰਗ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਵਿੱਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- (vii) ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਗਰਾਊਂਡ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੌਰਾਨ ਸਵੈਯਾ ਪੜ੍ਹਨ/ਪਾਠ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਨਹੀਂ ਹੈ।
- (viii) ਖਿਡਾਰੀ ਗਰਾਊਂਡ ਵਿੱਚ ਇਕੱਲਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰੇਗਾ/ਅਸਿਸਟੈਂਟ/ਹੈਲਪਰ ਸਟੇਜ ਤੇ ਨਾਲ ਨਹੀਂ ਜਾ ਸਕਦਾ।
- (ix) ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਨਾਲ ਮੈਨੇਜਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
- (x) ਖਿਡਾਰੀ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਸੂਚੀ ਦੇ ਭਾਗ 9 ਵਿੱਚ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਸੇ ਇਕ ਸ਼ਸਤਰ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣਾ ਹੀ ਸ਼ਸਤਰ ਲੈ ਕੇ ਜਾਵੇਗਾ। ਪਹਿਲਾਂ ਲਿਖਤੀ ਬੇਨਤੀ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਆਯੋਜਕਾਂ ਦੁਆਰਾ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- (xi) ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਜੇਕਰ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾ ਸ਼ਸਤਰ ਹੱਥੋਂ ਡਿੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਦੇ 2 ਅੰਕ ਕੱਟੇ ਜਾਣਗੇ। ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਜੇਕਰ ਸ਼ਸਤਰ ਟੁੱਟ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਨੂੰ ਨਵਾਂ ਸ਼ਸਤਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- (xii) ਜੇਕਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪ ਡਿੱਗ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਦਾ ਇੱਕ ਅੰਕ ਕੱਟਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

- (xiii) ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੌਰਾਨ ਸਮਾਂ ਨਹੀਂ ਰੋਕਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।  
 (xiv) ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਦੇ ਦੌਰਾਨ (ਜਿਸ ਸ਼ਸਤਰ ਦਾ ਉਹ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰ ਰਿਹਾ ਹੈ) ਉਸਦੇ ਸਹੀ ਵਾਰਾਂ ਦੇ ਅੰਕ ਹੀ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਗਤਕੇ ਦੇ ਸਹੀ ਵਾਰਾਂ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਕੀਤੀ ਗਈ ਕਿਸੇ ਵੀ ਮੁਵਮੈਂਟ ਦੇ ਉਸਨੂੰ ਅੰਕ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।



## ਭਾਗ-13 ਗ੍ਰੇਡਿੰਗ/ਰੈਂਕਿੰਗ

ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੁਆਰਾ ਆਯੋਜਿਤ ਕੀਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਗੱਤਕਾ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗਤਾ ਵਿਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਦੀ ਇੱਛਾ ਰੱਖਣ ਵਾਲੇ ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦਾਖਲਾ ਫਾਰਮ ਭਰਨਗੇ ਜਾਂ ਵੈਬਸਾਈਟ ਤੇ ਇਲੈਕਟ੍ਰਾਨਿਕ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਫਾਰਮ ਭਰਨਗੇ। ਸਾਰੇ ਖਿਡਾਰੀ ਆਯੋਜਿਤ ਕਮੇਟੀ/ਸੰਗਠਨ ਦੁਆਰਾ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੀਤੇ ਗਏ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈਣਗੇ। GFI ਦੁਆਰਾ ਗਠਿਤ ਗ੍ਰੇਡਿੰਗ ਕਮੇਟੀ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਕੌਮੀ ਪੱਧਰ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ, ਉਸਦੀ ਯੋਗਤਾ, ਤਜਰਬੇ, ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ ਭਾਗੀਦਾਰੀ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਉਸਨੂੰ ਗ੍ਰੇਡ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰੇਗੀ। ਗੱਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਦੀ ਗ੍ਰੇਡਿੰਗ ਕਮੇਟੀ ਹਰੇਕ ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਜਾਂ ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਗੱਤਕਾ ਕੱਪ/ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ/ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਬਾਅਦ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਤੱਥਾਂ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਅਤੇ ਕੌਮੀ ਰੈਂਕਿੰਗ/ਗ੍ਰੇਡਿੰਗ ਦੀ ਸਿਫਾਰਿਸ਼ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੈ।

- ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਖੇਡੇ ਗਏ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ
- ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਸਥਾਨ।
- ਰਾਸ਼ਟਰੀ/ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ ਸ਼ਮੂਲੀਅਤ
- ਇਕ ਸਰਗਰਮ ਪਲੇਅਰ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਅਨੁਭਵ
- ਖਿਡਾਰੀ ਦੁਆਰਾ ਲਗਾਏ ਗਏ ਰਿਫਰੈਸ਼ਰ ਕੌਰਸ/ਟ੍ਰੇਨਿੰਗ ਕੈਂਪ
- ਗੱਤਕਾ ਖੇਡ ਪ੍ਰਤੀ ਯੋਗਦਾਨ
- ਵਿਦਿਅਕ ਯੋਗਤਾ
- ਚਰਿੱਤਰ ਅਤੇ ਅਨੁਸ਼ਾਸਨ
- ਖਿਡਾਰੀ ਦੀ ਰੈਂਕਿੰਗ/ਗ੍ਰੇਡਿੰਗ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਉਪਰਲੀ ਰੈਂਕਿੰਗ ਦੇ ਗਤਕਾਬਾਜ਼ ਨੂੰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਚੋਣ ਟਰਾਇਲ ਤੋਂ ਬਗੈਰ ਰਾਸ਼ਟਰੀ/ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਆਪਣੇ ਦੇਸ਼ ਦੀ ਨੁਮਾਇੰਦਗੀ ਕਰਨ ਲਈ ਚੁਣਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਰੈਂਕਿੰਗ ਨੂੰ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਜਾਣਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ :-



ਰੈਂਕਿੰਗ	ਗ੍ਰੇਡਿੰਗ	ਰੰਗ
10th degree	Grand Master	Blue
9th degree	Chief Master	Blue
8th, 7th degree	Master	Orange
6th degree	Chief Instructor	Orange
5th degree	Senior Instructor	Orange
4th degree	Instructor	Black
3rd degree	Senior Trainee	Black
2nd degree	Junior Trainee	Black
1st degree	Trainee	Black



## ਭਾਗ 14

### ਪੁਰਸਕਾਰ ਅਤੇ ਇਨਾਮ

1. ਇਕ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦਾ ਜੇਤੂ ਖਿਡਾਰੀ ਉਸ ਇਵੈਂਟ/ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਦਾ ਗੋਲਡ ਮੈਡਲਿਸਟ ਹੋਵੇਗਾ।
2. ਫਾਈਨਲ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਹਾਰਨ ਵਾਲਾ ਸਿਲਵਰ ਮੈਡਲਿਸਟ/ਰਨਰ-ਅਪ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਸੈਮੀਫਾਈਨਲ ਹਾਰਨ ਵਾਲੇ ਖਿਡਾਰੀ ਬ੍ਰੋਨਜ਼ ਮੈਡਲਿਸਟ ਹੋਣਗੇ।
4. ਇਕ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਸਭ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਅੰਕ ਹਾਸਲ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ/ਖਿਡਾਰੀ ਉਸ ਈਵੈਂਟ/ਸਮੁੱਚੀ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਦੇ ਗੋਲਡ ਮੈਡਲਿਸਟ ਹੋਣਗੇ।
5. ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਦੂਜੇ ਨੰਬਰ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਧ ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ/ਖਿਡਾਰੀ, ਸਿਲਵਰ ਮੈਡਲਿਸਟ/ਸਮੁੱਚੇ ਰਨਰਅਪ ਹੋਣਗੇ।
6. ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਤੀਜੇ ਨੰਬਰ ਤੇ ਚਲ ਰਹੀ ਟੀਮ/ਖਿਡਾਰੀ ਬ੍ਰੋਨਜ਼ ਮੈਡਲਿਸਟ ਹੋਣਗੇ।

### ਸਾਫ ਸੁਥਰੀ ਖੇਡ ਅਵਾਰਡ

1. ਫੇਅਰ ਪਲੇ ਅਵਾਰਡ ਦਾ ਉਦੇਸ਼ ਨੈਸ਼ਨਲ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ/ਸਟੇਟ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ/ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਸਪੋਰਟਸਮੈਨਸ਼ਿਪ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨਾ ਅਤੇ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਵਾਲਿਆਂ ਨੂੰ ਸਹੀ ਖੇਡ ਖੇਡਣ ਲਈ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨਾ ਹੈ।
2. ਫੇਅਰ ਪਲੇ ਐਵਾਰਡ ਕਿਸੇ ਟੀਮ ਨੂੰ ਚੰਗੀ ਸਮਝ, ਪ੍ਰਤੱਖ ਦੋਸਤੀ ਅਤੇ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਵਿਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੀਆਂ ਟੀਮਾਂ ਨਾਲ ਨਿਰਪੱਖ ਖੇਡ ਦਿਖਾਉਣ ਲਈ ਪੁਰਸਕਾਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਇਹ ਜ਼ਰੂਰੀ ਨਹੀਂ ਕਿ ਇਹ ਐਵਾਰਡ ਦੇਣ ਵੇਲੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੇ ਨਤੀਜਿਆਂ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ਵਿਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇ।

**ਸ਼ਸਤਰ ਮਾਸਟਰ ਅਵਾਰਡ**

ਸ਼ਸਤਰ ਮਾਸਟਰ ਅਵਾਰਡ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵਿਚ ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਉਸਦੀ ਸਮੁੱਚੀ ਪ੍ਰਾਪਤੀ, ਪਹਿਰਾਵੇ ਅਤੇ ਵਿਹਾਰ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

**ਸ਼ਸਤਰ ਅਵਾਰਡ**

ਸ਼ਸਤਰ ਅਵਾਰਡ ਉਸਦੀ ਕੌਮੀ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗਤਾ ਦੀਆਂ ਸਮੁੱਚੀਆਂ ਸਰਬੋਤਮ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ ਅਤੇ ਵਿਹਾਰ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।

ਇਹ ਪੁਰਸਕਾਰ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਪੁਰਸ਼ ਸ਼ਸਤਰ ਅਤੇ ਮਹਿਲਾ ਸ਼ਸਤਰ ਵਜੋਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।



**ਭਾਗ-15**

**ਇੱਕ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਗਤਕਾ ਈਵੈਂਟ**

ਇਕ ਉਮਰ ਸਮੂਹ ਵਿਚ ਤਿੰਨ ਇਵੈਂਟ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ, ਫਰੀ ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ। ਹਰ ਇਵੈਂਟ ਨੂੰ ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਅਤੇ ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਖੇਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਹਰੇਕ ਉਮਰ ਵਰਗ ਵਿਚ ਛੇ ਈਵੈਂਟ ਹੋਣਗੇ। ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਉਮਰ 14 ਸਾਲ ਤੋਂ ਘੱਟ ਹੋਣ ਕਰਕੇ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੇ ਸਿਰਫ 4 ਈਵੈਂਟ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਦਿੱਤੀ ਹੈ ਜਿਵੇਂ ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ), ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) ਅਤੇ ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਅਤੇ ਟੀਮ), ਜਦਕਿ ਜੂਨੀਅਰ ਪੱਧਰ ਤੋਂ ਸਾਰੇ ਉਮਰ ਵਰਗਾਂ ਵਿਚ ਛੇ ਈਵੈਂਟ ਹੁੰਦੇ ਹਨ।

**ਉੱਪ-ਭਾਗ 1 : ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਛੇ ਉਮਰ ਵਰਗ ਰੱਖੇ ਗਏ ਹਨ**

:

1. ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ : U-14
2. ਜੂਨੀਅਰ : U-17
3. ਸੀਨੀਅਰ : U-19
4. ਸੀਨੀਅਰ : U-22
5. ਸੀਨੀਅਰ : U-25
6. ਵੈਟਰਨ : 28 ਸਾਲ ਤੋਂ ਉਪਰ

**ਉੱਪ-ਭਾਗ 2 : ਇਕ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿਚ ਗਤਕਾ ਈਵੈਂਟ :-**

1. ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਨਾਲ ਇਕ ਫਾਈਟ
2. ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ) - ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਕ ਵਾਧੂ
3. ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਨਾਲ ਇਕ ਫਾਈਟ
4. ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ) - ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਕ ਵਾਧੂ
5. ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ - ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣਾ ਗੁਨਰ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ।

6. ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ - ਪੰਜ ਤੋਂ ਅੱਠ ਖਿਡਾਰੀ ਇਕੱਠੇ ਟੀਮ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿਚ ਆਪਣੀ ਕੁਸ਼ਲਤਾ ਦਿਖਾਉਂਦੇ ਹਨ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 3 : ਟੂਰਨਾਮੈਂਟਾਂ ਵਿਚ ਮੈਡਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ :-

1. ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ (ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ) : (ਕੁੱਲ ਮੈਡਲ 70, ਜਿਸ ਵਿਚ 22 ਸੋਨੇ, 22 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 26 ਕਾਂਸੀ)।
2. ਜੂਨੀਅਰ (ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ) : (ਕੁੱਲ ਮੈਡਲ 134, ਜਿਸ ਵਿਚ 38 ਸੋਨੇ, 38 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 58 ਕਾਂਸੀ)।
3. ਸੀਨੀਅਰ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) : (ਕੁੱਲ ਮੈਡਲ 536, ਜਿਸ ਵਿਚ 152 ਸੋਨੇ, 152 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 232 ਕਾਂਸੀ)।
4. ਵੈਟਰਨ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) : (ਕੁੱਲ ਮੈਡਲ 536, ਜਿਸ ਵਿਚ 152 ਸੋਨੇ, 152 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 232 ਕਾਂਸੀ)।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 4 : ਗੱਤਕੇ ਦੇ ਈਵੈਂਟ, ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਅਤੇ ਮੈਡਲਾਂ ਦੇ ਵੇਰਵੇ :

- (ੳ) ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ U-14 (ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ) : (ਮੈਡਲ 70, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 22 ਸੋਨੇ, 22 ਚਾਂਦੀ, 26 ਕਾਂਸੀ)
- (i) ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - (ਮੈਡਲ 4, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 2 ਕਾਂਸੀ)
  - (ii) ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - (ਮੈਡਲ 4, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 2 ਕਾਂਸੀ)
  - (iii) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣਾ ਹੁਨਰ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ (ਮੈਡਲ 3, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 1 ਕਾਂਸੀ)
  - (iv) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਇਵੈਂਟ) - ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਅੱਠ ਖਿਡਾਰੀ (ਮੈਡਲ 24, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 8 ਸੋਨਾ, 8 ਚਾਂਦੀ, 8 ਕਾਂਸੀ)
- (ਅ) ਜੂਨੀਅਰ U-17 (ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ) : (ਮੈਡਲ 134, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 38 ਸੋਨੇ, 38 ਚਾਂਦੀ, 58 ਕਾਂਸੀ)

- (i) ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਨਾਲ ਇਕ ਫਾਈਟ (ਮੈਡਲ 4, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 2 ਚਾਂਦੀ, 4 ਕਾਂਸੀ)
- (ii) ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਟੀਮ ਇਵੈਂਟ) - 3 ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਕ ਵਾਧੂ (ਮੈਡਲ 16, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 4 ਸੋਨਾ, 4 ਚਾਂਦੀ, 8 ਕਾਂਸੀ)
- (iv) ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਨਾਲ ਇਕ ਫਾਈਟ (ਮੈਡਲ 4, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 2 ਕਾਂਸੀ)
- (v) ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਟੀਮ ਇਵੈਂਟ) - ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਕ ਵਾਧੂ (ਮੈਡਲ 16 ਭਾਵ 4 ਸੋਨਾ, 4 ਚਾਂਦੀ, 8 ਕਾਂਸੀ)
- (vi) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣਾ ਹੁਨਰ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ (ਮੈਡਲ 3, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 1 ਕਾਂਸੀ)
- (iv) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਇਵੈਂਟ) - 5 ਤੋਂ 8 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਟੀਮ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। (ਮੈਡਲ 15/24, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 5/8 ਸੋਨਾ, 5/8 ਚਾਂਦੀ, 5/8 ਕਾਂਸੀ)

ਛੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ ਲੜਕਿਆਂ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ ਦੇ ਜੂਨੀਅਰ ਵਰਗ ਵਿਚ, ਕੁੱਲ ਤਮਗਿਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 134 ਹੋਵੇਗੀ, 38 ਸੋਨੇ ਦੇ ਮੈਡਲ, 38 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 58 ਕਾਂਸੀ। ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਮੁੰਡਿਆਂ ਦੇ ਸਮੂਹ ਵਿਚ ਮੈਡਲ ਦੀ ਕੁੱਲ ਗਿਣਤੀ 67 ਹੈ, 19 ਸੋਨੇ ਦੇ ਮੈਡਲ, 19 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 29 ਕਾਂਸੀ ਅਤੇ ਮਹਿਲਾ ਸਮੂਹ ਵਿਚ ਕੁੱਲ ਮੈਡਲ 67 ਭਾਵ 19 ਸੋਨੇ, 19 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 29 ਕਾਂਸੀ ਦੇ ਹੋਣਗੇ।

### ਗੱਤਕਾ ਈਵੈਂਟ, ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਅਤੇ ਮੈਡਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ

- ਸੀਨੀਅਰ (ਮਰਦ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) : U-19, U-22, U-25, U-29 (ਕੁੱਲ ਮੈਡਲ 536, 152 ਸੋਨਾ, 152 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 232 ਕਾਂਸੀ)
- (i) ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਨਾਲ ਇਕ ਫਾਈਟ (ਮੈਡਲ 4, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 2 ਕਾਂਸੀ)
  - (ii) ਸਿੰਗਲ ਸੋਟੀ (ਟੀਮ ਇਵੈਂਟ) - 3 ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਕ ਵਾਧੂ (ਮੈਡਲ 16, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 4 ਸੋਨਾ, 4 ਚਾਂਦੀ, 8 ਕਾਂਸੀ)
  - (iv) ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਨਾਲ ਇਕ ਫਾਈਟ (ਮੈਡਲ 3, ਜਿਸ

- ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 1 ਕਾਂਸੀ)
- (v) ਫਰੀ ਸੋਟੀ (ਟੀਮੀਏਵੈਂਟ) - ਤਿੰਨ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਕ ਵਾਧੂ (ਮੈਡਲ 16 ਭਾਵ 4 ਸੋਨਾ, 4 ਚਾਂਦੀ, 8 ਕਾਂਸੀ)
- (vi) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ) - ਇਕ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣਾ ਹੁਨਰ ਦਿਖਾਉਂਦਾ ਹੈ (ਮੈਡਲ 3, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 1 ਸੋਨਾ, 1 ਚਾਂਦੀ, 1 ਕਾਂਸੀ)
- (iv) ਸ਼ਸਤਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ (ਟੀਮ ਈਵੈਂਟ) - 5 ਤੋਂ 8 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਟੀਮ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਕਰਦੀ ਹੈ। (ਮੈਡਲ 15/24, ਜਿਸ ਵਿਚੋਂ 5/8 ਸੋਨਾ, 5/8 ਚਾਂਦੀ, 5/8 ਕਾਂਸੀ)

ਇੱਕ ਉਮਰ ਵਰਗ ਵਿਚ ਲੜਕਿਆਂ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਵਿਚ, ਕੁੱਲ ਤਮਗਿਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 67 ਹੋਵੇਗੀ, 19 ਸੋਨੇ ਦੇ ਮੈਡਲ, 19 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 29 ਕਾਂਸੀ। ਔਰਤਾਂ ਦੇ ਇਸੇ ਉਮਰ ਵਰਗ ਵਿਚ ਕੁੱਲ ਗਿਣਤੀ 67 ਹੈ, 19 ਸੋਨੇ ਦੇ ਮੈਡਲ, 19 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 29 ਕਾਂਸੀ। ਇਸ ਦਾ ਮਤਲਬ ਇਕ ਉਮਰ ਸਮੂਹ (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) ਵਿਚ ਮੈਡਲਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 134 ਹੋਵੇਗੀ, ਭਾਵ 38 ਸੋਨਾ, 38 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 58 ਕਾਂਸੀ। ਇਸ ਲਈ ਚਾਰ ਵਰਗਾਂ ਦੇ ਸਮੂਹਾਂ (ਪੁਰਸ਼ ਅਤੇ ਔਰਤਾਂ) ਵਿਚ ਛੇ ਸ਼੍ਰੇਣੀਆਂ ਵਿਚ, ਕੁੱਲ ਮੈਡਲਾਂ ਦੀ ਕੁੱਲ ਗਿਣਤੀ 536 ਹੋਵੇਗੀ ਭਾਵ 152 ਸੋਨਾ, 152 ਚਾਂਦੀ ਅਤੇ 232 ਕਾਂਸੀ।

### ਉੱਪ-ਭਾਗ 5 : ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੀਆਂ ਕਿਸਮਾਂ - ਗਤਕਾ ਐਸੋ./ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ |

1. ਬਲਾਕ ਅਤੇ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਪੱਧਰ ਦੇ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
2. ਅੰਤਰ-ਰਾਜਾ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ - (ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
3. ਅੰਤਰ-ਰਾਜ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ - (ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
4. ਏਸ਼ੀਅਨ ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ - (ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)

5. ਕਾਨਮਵੈਲਥ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ - (ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
  6. ਵਰਲਡ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ - (ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
  7. ਵੈਟਰਨ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਰਾਜ/ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਪੱਧਰ)
  8. ਵਿਰਸਾ ਸੰਭਾਲ ਮੁਕਾਬਲੇ - (ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ/ਰਾਜ/ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਪੱਧਰ)
- (ਸਬ-ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ) ਸਬ ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ ਮੁਕਾਬਲੇ (SGFI/ਸਿੱਖਿਆ ਵਿਭਾਗ)**
- i. ਬਲਾਕ ਅਤੇ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਪੱਧਰ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ - (ਸਬ ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
  - ii. ਅੰਤਰ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸਬ ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
  - iii. ਅੰਤਰ-ਰਾਜ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸਬ ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
  - iv. ਏਸ਼ੀਅਨ ਸਕੂਲ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸਬ ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
  - v. ਕਾਨਮਵੈਲਥ ਸਕੂਲ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸਬ ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
  - vi. ਵਰਲਡ ਸਕੂਲ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸਬ ਜੂਨੀਅਰ, ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)

### ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਵਿਭਾਗ, ਅਜੀਤਗੜ੍ਹ ਦੁਆਰਾ ਸਭਿਆਚਾਰਕ ਮੁਕਾਬਲੇ

1. ਜ਼ੋਨਲ ਪੱਧਰ ਤੇ ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਮੁਕਾਬਲੇ
2. ਅੰਤਰ-ਜ਼ੋਨਲ (ਰਾਜ) ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਮੁਕਾਬਲੇ

### AIU/ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ/ਕਾਲਜਾਂ ਦੁਆਰਾ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ

1. ਅੰਤਰ ਕਾਲਜ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
2. ਅੰਤਰ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)
3. ਵਰਲਡ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਗਤਕਾ ਮੁਕਾਬਲੇ (ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ)

ੴ ਚੈਰੀਟੇਬਲ ਟਰੱਸਟ ਸੀਚੇਵਾਲ, ਜਲੰਧਰ ਵਿਖੇ  
ਨੈਸ਼ਨਲ ੴ ਗਤਕਾ ਕੱਪ - ਜੂਨੀਅਰ ਅਤੇ ਸੀਨੀਅਰ ਪੱਧਰ

**ਉੱਪ-ਭਾਗ 6 : ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਲਈ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਜ਼ਰੂਰਤਾਂ**

1. VIP ਸਟੇਜ (20×15×10 ਸਾਈਜ਼), ਲੈਕਚਰ ਸਟੈਂਡ, 7 ਸੀਟਰ ਸੋਫਾ, ਕਲੀਨ, ਫੁੱਲਦਾਨ, ਬੈਂਚ (VIP ਲਈ)
2. VIP ਸਟੇਜ ਤੇ ਅਤੇ ਲੋਕਾਂ ਦੇ ਬੈਠਣ ਲਈ ਜ਼ਰੂਰਤ ਮੁਤਾਬਕ ਕੁਰਸੀਆਂ।
3. ਸਾਊਂਡ, 4 ਮਾਈਕ, ਸੀ.ਡੀ. ਪਲੇਅਰ, ਜਨਰੇਟਰ
4. ਦੋ ਗਤਕਾ ਗਰਾਊਂਡ (50×50 ਫੱਟ ਹਰੇਕ), ਤਿੰਨ ਜੱਜਮੈਂਟ ਟੇਬਲ, ਸ਼ਸਤਰਾਂ ਲਈ 2 ਟੇਬਲ, ਵਿਕਟਰੀ ਸਟੈਂਡ, ਵੱਖਰੇ ਵੱਖਰੇ ਰੰਗਾਂ ਦੇ ਝੰਡੇ, GFI/PGA/POA ਝੰਡਿਆਂ ਲਈ ਪੋਲ, ਝੰਡਿਆਂ ਨਾਲ ਅਗਵਾਈ ਕਰਨ ਵਾਲੇ ਤਜਰਬੇਕਾਰ ਵਿਅਕਤੀ ਬੈਂਡ ਪਾਰਟੀ।
5. ਅੰਦਰ ਦਾਖਲ ਹੋਣ ਵਾਲਾ ਗੇਟ, ਗਰਾਊਂਡਾਂ ਵਿਚ 2 ਹੋਰਡਿੰਗ
6. ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਅਤੇ ਲੋਕਾਂ ਲਈ ਪੀਣ ਵਾਲੇ ਪਾਣੀ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ, VIP ਲਈ ਪਾਣੀ/ਚਾਹ, ਪਕੌੜੇ ਅਤੇ ਡਰਾਈ ਫਰੂਟ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ
7. ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਅਤੇ ਲੋਕਾਂ ਲਈ ਲੰਗਰ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ।
8. VIP ਦੇ ਸਨਮਾਨ ਲਈ ਲੋਈਆਂ ਅਤੇ ਸਿਰੋਪਾਓ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ।
9. ਰਾਤ ਰਹਿਣ ਲਈ ਖਾਸ ਪ੍ਰਬੰਧ।
10. ਪ੍ਰੈੱਸ ਲਈ ਨਿਮੰਤਰਨ ਪੱਤਰ, ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਬੈਠਣ ਲਈ ਪ੍ਰਬੰਧ, ਪ੍ਰੈੱਸ ਨੌਟ ਲਈ ਤਿਆਰੀ।
11. ਕਵਰੇਜ ਲਈ ਫੋਟੋਗ੍ਰਾਫਰ ਅਤੇ ਵਿਡੀਓਗ੍ਰਾਫਰ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ।
12. PGA/GFI ਦੇ ਮੈਂਡਲ ਅਤੇ ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ।

**ਭਾਗ-16**

**ਸਹੁੰ**

**ਉਪ ਭਾਗ 1 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ ਸਹੁੰ**

ਕੋਈ ਵੀ ਗਤਕਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਭਾਵਨਾ ਦੇ ਨਾਲ ਖੇਡਣ ਲਈ ਸਹੁੰ ਚੁੱਕਣਗੇ।

**ਸਹੁੰ:** “ਗਤਕਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਦਾ ਨਾਂ ਲੈ ਕੇ” ਮੈਂ ਸਹੁੰ ਖਾਂਦਾ ਹਾਂ ਕਿ ਅਸੀਂ ਸਾਰੇ ਗਤਕਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਵਿਚ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਸਪੋਰਟਸਮੈਨਸ਼ਿਪ ਦੀ ਭਾਵਨਾ ਨਾਲ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਵੈਰ ਵਿਰੋਧ ਦੇ ਆਪਸੀ ਪਿਆਰ ਅਤੇ ਮਿਲਵਰਤਨ ਨਾਲ ਖੇਡਾਂਗੇ। ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕਰਦੇ ਹੋਏ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਨਸ਼ੇ ਅਤੇ ਦਵੈਤ ਭਾਵਨਾ ਤੋਂ ਰਾਸ਼ਟਰ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਦੇ ਸਨਮਾਨ ਨੂੰ ਉੱਚਾ ਚੁੱਕਣ ਲਈ ਖੇਡਾਂਗੇ।

**ਉਪ ਭਾਗ 2 ਰੈਫਰੀ, ਜੱਜਮੈਂਟ ਕੌਂਸਲ ਅਤੇ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਜ਼ ਲਈ ਸਹੁੰ**

**ਸਹੁੰ:** ਅਸੀਂ ਸਹੁੰ ਖਾਂਦੇ ਹਾਂ ਕਿ ਅਸੀਂ ..... ਗਤਕਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਵਿਚ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਪੱਖਪਾਤ ਦੇ ਪਾਰਦਾਰਸ਼ਤਾ ਦੇ ਨਾਲ ਗਤਕਾ ਫੇਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਮੁਤਾਬਕ ਸਹੀ ਫੈਸਲਾ ਦੇਵਾਂਗੇ ਅਤੇ ਸੱਚੀ ਸਪਿਰਟ ਅਤੇ ਇਮਾਨਦਾਰੀ ਨਾਲ ਆਪਣੀ ਡਿਊਟੀ ਨਿਭਾਵਾਂਗੇ।

## ਭਾਗ-17

## ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ

ਸੋਟੀ ਦੀ ਲੜਾਈ ਇੱਕ ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਭਾਰਤੀ ਜੰਗਜੂ ਸ਼ਸਤਰ ਕਲਾ ਹੈ ਜਿਸ ਦੀ ਪੁਰਾਤਨ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਹੀ ਮਾਨਵ ਜਾਤੀ ਵੱਲੋਂ ਸਵੈ-ਰੱਖਿਆ ਲਈ ਇਕ ਕਲਾ ਵਜੋਂ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ। ਇਹ ਰਵਾਇਤੀ ਮਾਰਸ਼ਲ ਕਲਾ ਲਗ-ਭਗ 4 ਹਜ਼ਾਰ ਸਾਲ ਪਹਿਲਾਂ ਹਿੰਦੁਸਤਾਨ ਵਿਚ ਉਪਜੀ ਅਤੇ ਸਮਾਂ ਬੀਤਣ ਨਾਲ ਹੋਰ ਵਿਕਸਿਤ ਹੁੰਦੀ ਗਈ ਜਿਸ ਕਰਕੇ ਇਹ ਸਭ ਜੰਗਜੂ ਕਲਾਵਾਂ (ਆਰਟਸ) ਦੀ ਸਿਰਜਣਹਾਰੀ ਬਣ ਗਈ। ਦੇਸ ਅੰਦਰ 15ਵੀਂ ਸਦੀ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਉਸ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਦੇ ਸਮੇਂ ਦੌਰਾਨ ਇਸ ਜੰਗਜੂ ਕਲਾ ਵਿੱਚ ਗੁਰੂ ਸਾਹਿਬਾਨ ਨੇ ਨਵੀਂ ਰੂਹ ਭੂਕ ਦਿੱਤੀ ਅਤੇ ਇਸ ਪੁਰਾਤਨ ਕਲਾ ਨੂੰ ਗਤਕੇ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਫੁੱਲਿਤ ਕੀਤਾ। ਉਨ੍ਹਾਂ ਹਰ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਆਪਣੀ ਸਵੈ-ਰੱਖਿਆ ਲਈ ਇਸ ਜੰਗਜੂ ਕਲਾ ਨੂੰ ਅਪਣਾਉਣ ਦਾ ਸੰਦੇਸ਼ ਦਿੱਤਾ ਤਾਂ ਜੋ ਆਮ ਵਿਅਕਤੀ ਵੀ ਆਪਣਾ ਜਵਾਨ ਨਿਰਭਉ ਹੋ ਕੇ ਗੁਜ਼ਾਰ ਸਕੇ। ਅਠ੍ਹਾਰਵੀਂ ਸਦੀ ਤੱਕ ਇਹ ਕਲਾ ਸਿਖਰਾਂ 'ਤੇ ਸੀ ਪਰ ਸਮੇਂ ਦੀਆਂ ਪੇਸ਼ਬੰਦੀਆਂ ਅਤੇ ਜੰਗਾਂ-ਯੁੱਧਾਂ ਵਿੱਚ ਆਧੁਨਿਕਤਾ ਦਾ ਸੁਮਾਰ ਹੋਣ ਕਾਰਨ ਇਸ ਜੰਗਜੂ ਕਲਾ ਪ੍ਰਤਿ ਲੋਕਾਂ ਦਾ ਮੋਹ ਘੱਟ ਗਿਆ।

ਇਸ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਹਾਲਾਤ ਇਹ ਬਣੇ ਹੋਏ ਸਨ ਕਿ ਗਤਕਾ ਸਿਰਫ਼ ਨਗਰ ਕੀਰਤਨਾਂ ਦੌਰਾਨ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਤੱਕ ਹੀ ਸੀਮਿਤ ਹੋ ਕੇ ਰਹਿ ਗਿਆ ਸੀ ਤੇ ਅਣਗੌਲੇ ਹੋਣ ਕਰਕੇ ਨੌਜਵਾਨਾਂ ਦਾ ਇਸ ਕਲਾ ਨੂੰ ਸਿੱਖਣ ਪ੍ਰਤੀ ਸ਼ੌਕ ਘੱਟ ਰਿਹਾ ਸੀ। ਇਸ ਵਿਰਾਸਤੀ ਕਲਾ ਨੂੰ ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਪ੍ਰਫੁੱਲਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਪਿਛਲੀਆਂ ਤਿੰਨ ਸਦੀਆਂ ਤੋਂ ਕਿਸੇ ਨੇ ਵੀ ਹੰਢਲਾ ਨਹੀਂ ਸੀ ਮਾਰਿਆ। ਭਵਿੱਖ ਵਿੱਚ ਅਜਿਹਾ ਸਮਾਂ ਦਰਪੇਸ਼ ਸੀ ਕਿ ਆਉਣ ਵਾਲੀਆਂ ਪੀੜ੍ਹੀਆਂ ਇਸ ਅਲੋਪ ਹੋ ਰਹੀ ਜੰਗਜੂ ਕਲਾ ਦੇ ਦਰਸ਼ਨ ਕਰਨ ਤੋਂ ਵੀ ਮਹਿਰੂਮ ਹੋ ਜਾਂਦੀਆਂ।

ਇਸ ਵੇਲੇ ਗਤਕੇ ਨੂੰ ਕੌਮਾਂਤਰੀ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਪ੍ਰਫੁੱਲਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਸਮਰਪਿਤ ਰਜਿਸਟਰਡ ਖੇਡ ਸੰਸਥਾਵਾਂ, ਵਰਲਡ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ, ਏਸ਼ੀਅਨ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ, ਕਾਮਨਵੈਲਥ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ, ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ

ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਇਸ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਨੂੰ ਦੂਜੀਆਂ ਸਥਾਪਿਤ ਭਾਰਤੀ ਖੇਡਾਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਮੁੜ ਸੁਰਜੀਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਹਰਮਨ-ਪਿਆਰਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਦ੍ਰਿੜ ਸੰਕਲਪ ਦੀਆਂ ਧਾਰਨੀ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਖੇਡ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਵੱਲੋਂ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਉਚੇਚੇ ਯਤਨਾਂ ਸਦਕਾ ਹੀ ਗਤਕਾ ਅੱਜ ਸਮੁੱਚੇ ਦੇਸ਼ ਭਰ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਮਾਣਿਤ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਪ੍ਰਚਲਿਤ ਅਤੇ ਮਕਬੂਲ ਹੋਇਆ ਹੈ ਅਤੇ ਵਿਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਵੀ ਹਰਮਨ ਪਿਆਰਾ ਬਣ ਗਿਆ ਹੈ।

ਇਹ ਦੱਸਣਯੋਗ ਹੈ ਕਿ ਪ੍ਰਚਲਿਤ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਆਮ ਤੌਰ 'ਤੇ ਦੋ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵੱਲੋਂ ਸੋਟੀ ਨਾਲ ਹੀ ਖੇਡੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਅਤੇ ਇਹ ਸਵੈ-ਰੱਖਿਆ ਦੀ ਖੇਡ ਹੋਣ ਕਰਕੇ ਲੜਕੀਆਂ ਵਿੱਚ ਵੀ ਮਕਬੂਲੀਅਤ ਹਾਸਲ ਕਰ ਚੁੱਕੀ ਹੈ। ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨਾਂ ਵੱਲੋਂ ਪ੍ਰਮਾਣਿਤ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਅਨੁਸਾਰ ਗਤਕੇ ਨੂੰ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਮਾਨਤਾ ਮਿਲਣ ਨਾਲ ਹੁਣ ਸਭ ਧਰਮਾਂ ਤੇ ਵਰਗਾਂ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਪੁਸ਼ਾਕ ਵਿੱਚ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਸਕਦੇ ਹਨ ਤੇ ਇਸ ਰਾਹੀਂ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਸੱਟ-ਚੋਟ ਲੱਗਣ ਦਾ ਵੀ ਕੋਈ ਡਰ ਨਹੀਂ ਰਹਿੰਦਾ।

ਹੁਣ ਤੱਕ ਕੀਤੀਆਂ ਪ੍ਰਾਪਤੀਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੁਝ ਕੁ ਆਪ ਨਾਲ ਸਾਂਝੀਆਂ ਕਰਦੇ ਹਾਂ:

1. ਪੰਜਾਬ ਉਲੰਪਿਕ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਰਜਿ. ਨੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੂੰ ਐਫੀਲੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਦਿੱਤੀ ਹੈ।
2. ਰਵਾਇਤੀ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਦੀ ਸਦੀਵੀ ਵਿਰਾਸਤੀ ਸੰਭਾਲ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਵਿਧੀਵਤ ਢੰਗ ਨਾਲ ਵਿਕਸਿਤ ਕਰਨ ਲਈ 'ਵਿਰਸਾ ਸੰਭਾਲ ਗਤਕਾ' ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੀ ਲੜੀ ਅਰੰਭੀ ਹੈ। ਇਸ ਮੁਹਿੰਮ ਤਹਿਤ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ ਵੱਲੋਂ ਹਰ ਸਾਲ ਰਵਾਇਤੀ ਬਾਣੇ ਵਿੱਚ ਹੀ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਕਰਵਾਏ ਜਾਇਆ ਕਰਨਗੇ।
3. ਸਿੱਖ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਗਤਕਾ ਨੂੰ ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਅਤੇ ਅੰਤਰਰਾਸ਼ਟਰੀ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਸੰਭਾਲਣ, ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਪ੍ਰਚਾਰਨ ਲਈ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨਾਂ ਵੱਲੋਂ ਗਤਕੇ ਦੇ ਇਤਿਹਾਸ ਬਾਰੇ ਇਕ

ਦਸਤਾਵੇਜ਼ੀ ਫ਼ਿਲਮ ਨਿਰਮਾਣ ਅਧੀਨ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਵੈੱਬ ਦੁਨੀਆ ਨੂੰ ਗਤਕੇ ਦੀ ਸਹੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇਣ ਲਈ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ਼ ਇੰਡੀਆ ਦੀਆਂ ਵੈਬਸਾਇਟਾਂ ਵੀ ਚਲਾਈਆਂ ਜਾ ਰਹੀਆਂ ਹਨ।

4. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨਾਂ ਵੱਲੋਂ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ ਪੰਜਾਬ ਰਾਜ ਸੀਨੀਅਰ ਮਹਿਲਾ ਗਤਕਾ ਓਪਨ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ -2012 ਸੈਂਟਰਲ ਯਤੀਮਖਾਨਾ ਅੰਮ੍ਰਿਤਸਰ ਵਿਖੇ 11 ਮਾਰਚ, 2012 ਨੂੰ ਕਰਵਾਈ ਗਈ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਪਹਿਲੀ ਪੰਜਾਬ ਰਾਜ ਜੂਨੀਅਰ ਮਹਿਲਾ ਗਤਕਾ ਓਪਨ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ -2012 ਨੂੰ ਸੁਲਤਾਨਪੁਰ ਲੋਧੀ, ਕਪੂਰਥਲਾ ਵਿਖੇ 13 ਅਪ੍ਰੈਲ, 2012 ਨੂੰ ਆਯੋਜਿਤ ਕੀਤੀ ਗਈ। ਇੱਥੋਂ ਤੱਕ ਇਹ ਗੱਲ ਦਾਅਵੇ ਨਾਲ ਕਹੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ ਕਿ ਜਿੱਥੇ ਪਹਿਲਾਂ ਆਮ ਕਰਕੇ ਗਤਕੇ ਉੱਪਰ ਸਿਰਫ ਮਰਦਾਂ ਦੀ ਹੀ ਸਰਦਾਰੀ ਹੁੰਦੀ ਸੀ, ਹੁਣ ਉੱਥੇ ਔਰਤਾਂ ਨੇ ਵੀ ਇਸ ਖੇਤਰ ਵਿੱਚ ਜੌਹਰ ਦਿਖਾਉਣੇ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੱਤੇ ਹਨ।
5. ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨੇ ਪਹਿਲੀ ਪੰਜਾਬ ਰਾਜ ਸੀਨੀਅਰ ਗਤਕਾ ਓਪਨ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ-2011 ਮੋਹਾਲੀ ਅਜੀਤਗੜ੍ਹ ਵਿਖੇ 4 ਮਾਰਚ ਤੋਂ 6 ਮਾਰਚ, 2011 ਸਫਲਤਾਪੂਰਵਕ ਆਯੋਜਿਤ ਕਰਵਾਈ।
6. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੇ ਪਹਿਲੀ ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਗਤਕਾ ਓਪਨ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ-2011 ਅਕਾਲ ਡਿਗਰੀ ਕਾਲਜ, ਮਸਤੂਆਣਾ ਸਾਹਿਬ, ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਸੰਗਰੂਰ ਪੰਜਾਬ ਵਿਖੇ 11 ਤੋਂ 13 ਨਵੰਬਰ ਤੱਕ ਆਯੋਜਿਤ ਕੀਤੀ।
7. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਦੇ ਯਤਨਾਂ ਸਦਕਾ ਹੀ ਦੇਸ਼ ਦੇ ਸਮੂਹ ਸਕੂਲਾਂ ਵਿੱਚ ਗਤਕੇ ਨੂੰ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਮਾਨਤਾ ਮਿਲ ਚੁੱਕੀ ਹੈ। ਕਿਉਂਕਿ ਸਕੂਲ ਗੋਮਜ਼ ਆਫ਼ ਇੰਡੀਆ ਐਸ.ਜੀ.ਐਫ.ਆਈ. ਨੇ ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਸਕੂਲ ਖੇਡਾਂ ਦੇ ਕੈਲੰਡਰ ਵਿੱਚ ਗਤਕੇ ਨੂੰ ਇਕ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰ ਲਿਆ ਹੈ।
8. ਗਤਕੇ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਕੀਤੇ ਯਤਨਾਂ ਸਦਕਾ ਹੀ ਪੰਜਾਬ ਸਰਕਾਰ ਦੇ ਸਿੱਖਿਆ ਵਿਭਾਗ ਨੇ ਸਾਲ 2009 ਤੋਂ ਗਤਕੇ ਨੂੰ ਪੰਜਾਬ ਦੇ ਸਮੁੱਚੇ ਸਕੂਲਾਂ,

ਕਾਲਜਾਂ, ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀਆਂ ਦੇ ਖੇਡ ਕੈਲੰਡਰਾਂ ਵਿੱਚ ਇਕ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਨ ਨਾਲ ਇਸ ਭਾਰਤੀ ਪ੍ਰਾਚੀਨ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਨੂੰ ਹੋਰ ਹੁਲਾਰਾ ਮਿਲਿਆ ਹੈ। ਪੰਜਾਬ ਦੇ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਵਿਭਾਗ ਵਲੋਂ ਸਾਲ 2009 ਤੋਂ ਹੀ ਸਕੂਲੀ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਰਾਜ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਅੰਤਰ-ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਅਜੀਤਗੜ੍ਹ ਨੇ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀ ਬੇਨਤੀ ਉੱਪਰ ਸਿਲੇਬਸ ਦੀਆਂ ਕਿਤਾਬਾਂ ਵਿੱਚ ਗਤਕੇ ਦੇ ਪਾਠ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰ ਲਏ ਹਨ ਤਾਂ ਜੋ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਸਵੈਮਾਣ ਵਾਲੀ ਸਵੈ-ਰੱਖਿਆ ਦੀ ਇਸ ਇਤਿਹਾਸਿਕ ਤੇ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਕਲਾ ਬਾਰੇ ਹੋਰ ਗਿਆਨ ਹਾਸਲ ਕਰ ਸਕਣ। ਪੰਜਾਬ ਸਕੂਲ ਸਿੱਖਿਆ ਬੋਰਡ ਵੱਲੋਂ ਹਰ ਸਾਲ ਕਰਵਾਏ ਜਾਂਦੇ ਸੱਭਿਆਚਾਰਕ ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੌਰਾਨ ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨੀ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵੀ ਕਰਵਾਏ ਜਾਂਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਹੋਰਨਾਂ ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਖੇਡਾਂ ਵਾਂਗ ਹੁਣ ਸਕੂਲ ਬੋਰਡ ਨੇ ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਵੀ ਸਲਾਨਾ ਪ੍ਰਯੋਗੀ ਇਮਤਿਹਾਨਾਂ ਵਿੱਚ ਵਾਧੂ ਤਿੰਨ ਅੰਕ ਦੇਣ ਦਾ ਨੋਟੀਫਿਕੇਸ਼ਨ ਜਾਰੀ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਹੈ।

9. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੇ ਫੈਸਲਾ ਕੀਤਾ ਹੈ ਕਿ ਦੇਸ਼ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਥਾਵਾਂ 'ਤੇ ਗਤਕੇ ਦੇ ਹਰ ਸਾਲ ਸਥਾਪਿਤ ਖੇਡ ਮੁਕਾਬਲੇ ਆਯੋਜਿਤ ਕਰਵਾਏ ਜਾਣ। ਇਸੇ ਕੜੀ ਵਜੋਂ ੧੯ ਚੈਰੀਟੇਬਲ ਸੀਚੇਵਾਲ ਦੇ ਸੰਚਾਲਕ, ਉਘੇ ਵਾਤਾਵਰਨ ਪ੍ਰੇਮੀ ਤੇ ਖੇਡ ਪ੍ਰੋਮੋਟਰ ਸੰਤ ਬਲਬੀਰ ਸਿੰਘ ਜੀ ਸੀਚੇਵਾਲ ਦੇ ਸਹਿਯੋਗ ਨਾਲ ਪਿੰਡ ਸੀਚੇਵਾਲ ਜਲੰਧਰ ਵਿਖੇ ਮਈ ਮਹੀਨੇ ਕੌਮੀ ਪੱਧਰ ਦਾ '੧੯ ਗਤਕਾ ਕੱਪ' ਆਯੋਜਿਤ ਕਰਵਾਇਆ ਜਾ ਰਿਹਾ ਹੈ। ਸਾਲ 2018 ਤੱਕ 7 ੧੯ ਗਤਕਾ ਕੱਪ ਸਫਲਤਾ ਪੂਰਵਕ ਕਰਵਾਏ ਜਾ ਚੁੱਕੇ ਹਨ। ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਜੇਤੂ ਗਤਕਾ ਟੀਮ ਨੂੰ ਟਰੱਸਟ ਵਲੋਂ ਹਰ ਸਾਲ ਚਲੰਤ ਟਰਾਫੀ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਗਤਕਾ ਕੱਪ ਨੂੰ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦਾ ਦਰਜਾ ਦੇ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
10. ਜ਼ਿਕਰਯੋਗ ਹੈ ਕਿ ਪੰਜਾਬ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਜਦੋਂ ਲਾਹੌਰ ਵਿਖੇ ਸਥਾਪਿਤ ਸੀ

ਤਾਂ ਉਦੋਂ ਇਹ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਮਾਰਗ ਦਰਸ਼ਕ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਸੀ। ਇਸ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਵੱਲੋਂ ਦੇਸ਼ ਦੇ ਬਟਵਾਰੇ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਨਿਯਮਿਤ ਤੌਰ 'ਤੇ ਅੰਤਰ-ਕਾਲਜ ਅਤੇ ਅੰਤਰ-ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਕਰਵਾਏ ਜਾਂਦੇ ਸਨ ਅਤੇ ਇਸ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਦੇ ਖੇਡ ਵਿਭਾਗ ਨੇ ਸਾਲ 1936 ਵਿੱਚ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਦੀ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਸੀ। ਉਸੇ ਤਰਜ਼ ਤੇ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੇ ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ ਪ੍ਰਚਲਿਤ ਖੇਡ ਪੁਸ਼ਾਕ ਅਪਣਾ ਕੇ ਇਸ ਕਲਾ ਨੂੰ ਬਤੌਰ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਪ੍ਰਚਲਿਤ ਕੀਤਾ ਹੈ।

11. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨਾਂ ਦੇ ਸਹਿਯੋਗ ਨਾਲ ਗਤਕਾ ਖੇਡਣ ਲਈ ਨਿਯਮਾਂ ਸੰਬੰਧੀ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ 'ਸਚਿੱਤਰ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ' ਰੂਲਜ਼ ਬੁੱਕ ਤਿਆਰ ਕੀਤੀ ਹੈ ਜਿਸ ਮੁਬਾਤਿਕ ਹਰ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਆਯੋਜਿਤ ਕੀਤੇ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਸੇ ਤਹਿਤ ਹੀ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਨੂੰ ਸਿਖਲਾਈ ਕੈਂਪਾਂ ਰਾਹੀਂ ਟਰੇਨਿੰਗ ਦਿੱਤੀ ਜਾ ਰਹੀ ਹੈ। ਇਸ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਨੂੰ ਸੰਨ ਸਾਲ 2016 ਵਿੱਚ ਸੋਧ ਤੋਂ ਬਾਅਦ, ਦੁਬਾਰਾ ਛਪਵਾਇਆ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਨੂੰ ਭਾਰਤ ਦੀਆਂ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਛਾਪਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
12. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੇ ਗਤਕਾ ਨਿਯਮਾਂਵਲੀ ਮੁਤਾਬਿਕ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਲਈ ਖੇਡ ਪੁਸ਼ਾਕ ਅਪਣਾਈ ਹੈ। ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਦੌਰਾਨ ਰੈਫਰੀ, ਕੋਚ ਅਤੇ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਆਪਣੇ ਨਿਰਧਾਰਤ ਕੋਸਟਿਊਮ ਪਾਉਣਗੇ। 'ਵਿਰਸਾ ਸੰਭਾਲ ਗਤਕਾ' ਮੁਕਾਬਲਿਆਂ ਦੌਰਾਨ ਕਲਾ ਦੀ ਸਦੀਵੀ ਵਿਰਾਸਤੀ ਸੰਭਾਲ ਲਈ ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀਆਂ, ਰੈਫਰੀ, ਕੋਚਾਂ ਅਤੇ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਲਈ ਰਵਾਇਤੀ ਬਾਣਾ ਪਹਿਨਣਾ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ।
13. ਵੱਖ-ਵੱਖ ਰਾਜਾਂ ਦੇ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ, ਰੈਫਰੀ, ਕੋਚ, ਜੱਜ-ਮੈਂਟ ਅਤੇ ਤਕਨੀਕੀ ਸਹਾਇਕਾਂ ਨੂੰ ਸਿਖਲਾਈ ਦੇਣ ਲਈ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਰਾਜ ਅਤੇ ਰਾਸ਼ਟਰੀ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਸਿਖਲਾਈ ਕੈਂਪ, ਸੈਮੀਨਾਰ ਅਤੇ ਵਰਕਸ਼ਾਪਾਂ ਵੀ ਆਯੋਜਿਤ ਕਰਵਾਉਂਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਦੌਰਾਨ ਉਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਅਤਿ-ਆਧੁਨਿਕ ਢੰਗ

ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਇੱਕ-ਇੱਕ ਹਫ਼ਤੇ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਮੁਫਤ ਸਮਰ ਕੈਂਪ ਲਾਏ ਜਾਣ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਕੀਤਾ ਹੈ ਤਾਂ ਜੋ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਨੂੰ ਗਤਕੇ ਵੱਲ ਪ੍ਰੇਰਿਤ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕੇ।

14. ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਨੂੰ ਸਰਟੀਫਾਇਡ ਕਰਨ ਲਈ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਪਹਿਲੀ ਵਾਰ 'ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਸਰਟੀਫਿਕੇਸ਼ਨ ਟੈਸਟ' ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ ਜਿਸ ਦੇ ਆਧਾਰ 'ਤੇ ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਦੀ ਅਗਲੇ ਤਿੰਨ ਸਾਲਾਂ ਦੀ ਮਿਆਦ ਲਈ ਜ਼ਿਲ੍ਹਾ, ਸੂਬਾਈ ਅਤੇ ਕੌਮੀ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਗ੍ਰੇਡੇਸ਼ਨ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਅਜਿਹੇ ਟੈਸਟ 'ਤੇ ਬਿਨਾਂ ਕੋਈ ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀ, ਰੈਫਰੀ, ਕੋਚ, ਜੱਜਮੈਂਟ ਅਤੇ ਤਕਨੀਕੀ ਸਹਾਇਤਾ ਵਜੋਂ ਡਿਊਟੀ ਨਹੀਂ ਕਰ ਸਕੇਗਾ।
15. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੇ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਨਵੀਨਤਾ ਲਿਆਉਣ ਤੇ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੌਰਾਨ ਵਧੇਰੇ ਆਕਰਸ਼ਨ ਪੈਦਾ ਕਰਨ ਲਈ ਸਕੋਰ ਬੋਰਡ 'ਤੇ ਤੁਰੰਤ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇਣ, ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਦੀ ਰਜਿਸਟ੍ਰੇਸ਼ਨ, ਰੈਫਰੀ ਅਤੇ ਜੱਜਮੈਂਟ ਦਾ ਕੰਮ ਕੰਪਿਊਟਰੀਕ੍ਰਿਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਮੈਚਾਂ ਦੀ ਰੀਪਲੇਅ ਸਕਰੀਨ 'ਤੇ ਕਰਵਾਉਣ, ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਤੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਰੈਕਿੰਗ ਤੇ ਗ੍ਰੇਡੇਸ਼ਨ ਦੇਣ ਲਈ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਪਛਾਣ ਨੰਬਰ, ਬਾਰਕੋਡ ਵਾਲੇ ਸਮਾਰਟ ਪਛਾਣ ਪੱਤਰ, ਸਰਟੀਫਿਕੇਟਾਂ ਤੇ ਹੋਲੋਗ੍ਰਾਮ, ਗਤਕਾ ਖੇਡਣ ਲਈ ਸਿੰਥੈਟਿਕ ਗਰਾਊਂਡ ਤਿਆਰ ਕਰਨ ਦੀ ਯੋਜਨਾ ਉਲੀਕੀ ਹੈ ਤੇ ਇਸ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਕਾਰਜ ਚਲ ਰਹੇ ਹਨ।
16. ਪੰਜਾਬੀ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਅਤੇ ਗੁਰੂ ਨਾਨਕ ਦੇਵ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਅੰਮ੍ਰਿਤਸਰ ਨਾਲ ਹੋਏ ਐਮ.ਓ.ਯੂ ਤਹਿਤ ਗਤਕੇ ਦੀ ਸਿਖਲਾਈ ਲਈ ਇਕ ਸਾਲ ਦਾ ਡਿਪਲੋਮਾ ਕੋਰਸ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।
17. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਨੇ ਦੇਸ਼ ਵਿੱਚ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਨੂੰ ਉਤਸ਼ਾਹਿਤ ਕਰਨ ਲਈ ਇਕ ਦਰਜਨ ਤੋਂ ਵੱਧ ਰਾਜਾਂ ਵਿੱਚ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ ਸਥਾਪਿਤ ਕੀਤੀਆਂ ਹਨ।



18. ਪਹਿਲੀ ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਇੰਟਰ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਗਤਕਾ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਪੰਜਾਬੀ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਪਟਿਆਲਾ ਵਿਖੇ 9-10 ਫਰਵਰੀ 2016 ਨੂੰ ਹੋਈ ਅਤੇ ਹਰ ਸਾਲ ਨਿਰੰਤਰ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਹੋ ਰਹੀ ਹੈ।
19. ਵਿਸ਼ਵ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਦੀ ਅਗਵਾਈ ਹੇਠ ਗਤਕੇ ਨੂੰ ਉਲੰਪਿਕ ਖੇਡਾਂ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਕਰਵਾਉਣ ਦੀ ਵਿਉਂਤਬੰਦੀ ਕੀਤੀ ਹੋਈ ਹੈ।
- ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਅਤੇ ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੀਆਂ ਸਮੂਹ ਰਾਜ ਸਰਕਾਰਾਂ ਅਤੇ ਕੇਂਦਰੀ ਸਰਕਾਰ ਤੋਂ ਪੁਰਜ਼ੋਰ ਮੰਗ ਹੈ ਕਿ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਹੋਰਨਾਂ ਖੇਡਾਂ ਵਾਂਗ ਮਾਨਤਾ ਦੇ ਕੇ ਸਰਟੀਫਿਕੇਟਾਂ ਦੀ ਗਰੇਡੇਸ਼ਨ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇ ਤਾਂ ਜੋ ਸਮੂਹ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟਾਂ ਦੇ ਸਿਰਜਕ, ਦੇਸ਼ ਵਾਸੀਆਂ ਦੇ ਪਰਖੇ ਹੋਏ ਤੇ ਜੰਗਾਂ-ਯੁੱਧਾਂ ਦੌਰਾਨ ਅਮਲ ਵਿਚ ਲਿਆਂਦੇ ਗਏ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਗਤਕਾਂ ਨੂੰ ਬਣਦੀ ਮਾਨਤਾ ਮਿਲ ਸਕੇ। ਭਾਰਤ ਦੀ ਇਸ ਪੁਰਾਤਨ ਵਿਰਾਸਤੀ ਖੇਡ ਨੂੰ ਅਜਿਹੀ ਮਾਨਤਾ ਦੇਣ ਨਾਲ ਦੇਸ਼ ਦੇ ਉਨ੍ਹਾਂ ਸਤਿਕਾਰਤ ਅਤੇ ਮਹਾਨ ਗੁਰੂਆਂ, ਪੀਰਾਂ, ਸੰਤਾਂ-ਸਾਧੂਆਂ ਨੂੰ ਦੇਰ ਨਾਲ ਭੇਟ ਕੀਤੀ ਨਿਮਰਤਾ ਭਰਪੂਰ ਸ਼ਰਧਾਂਜਲੀ ਹੋਵੇਗੀ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਨੇ ਦੇਸ਼ ਵਾਸੀਆਂ ਲਈ ਇਸ ਮਾਰਸ਼ਲ ਆਰਟ ਦੀ ਸਿਰਜਣਾ ਕੀਤੀ ਅਤੇ ਇਸ ਦੇ ਵਿਕਾਸ ਤੇ ਪ੍ਰਚਾਰ ਲਈ ਵਡਮੁੱਲਾ ਯੋਗਦਾਨ ਪਾਇਆ ਅਤੇ ਅਗਵਾਈ ਵੀ ਦਿੱਤੀ ਹੈ।

ਸਾਡਾ ਇਹ ਪੂਰਨ ਭਰੋਸਾ ਹੈ ਕਿ ਗਤਕੇ ਨੂੰ ਕੌਮੀ ਅਤੇ ਕੌਮਾਂਤਰੀ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਮਾਨਤਾ ਪ੍ਰਾਪਤ ਖੇਡ ਵਜੋਂ ਰੁਤਬਾ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਨਾਲ ਸਿਰਫ ਫਿਰਕੂ ਇਕਸੁਰਤਾ ਅਤੇ ਵਿਸ਼ਵ-ਵਿਆਪੀ ਭਾਈਚਾਰਕ ਸਾਂਝਾਂ ਨੂੰ ਮਜ਼ਬੂਤੀ ਪ੍ਰਦਾਨ ਹੋਵੇਗੀ ਬਲਕਿ ਸਮੂਹ ਦੇਸ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਪਿਆਰ ਅਤੇ ਸ਼ਾਂਤੀ ਦਾ ਸੁਨੇਹਾ ਪ੍ਰਚਾਰਨ ਵਿੱਚ ਮਹੱਤਵਪੂਰਨ ਭੂਮਿਕਾ ਅਦਾ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕੇਗੀ। ਇਸ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਨੂੰ ਅਜਿਹੀ ਮਾਨਤਾ ਦੇਣ ਨਾਲ ਭਾਰਤ ਨੂੰ ਦੁਨੀਆ ਵਿੱਚ ਮੋਹਰੀ ਹੋ ਕੇ ਉਭਾਰਨ ਦਾ ਮੌਕਾ ਨਸੀਬ ਹੋਵੇਗਾ ਕਿ ਵਿਸ਼ਵ ਦਾ ਸਭ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਲੋਕਤੰਤਰੀ ਦੇਸ਼ ਭਾਰਤ, ਅਨੇਕਤਾ ਦੇ ਵਿਸ਼ਾਲ ਤਾਣੇ-ਬਾਣੇ ਹੇਠ ਨਿਰਪੱਖਤਾ ਅਤੇ ਏਕਤਾ ਨੂੰ ਸਦੀਵੀ ਕਾਇਮ ਰੱਖਣ ਅਤੇ

ਵੱਧਣ-ਫੁੱਲਣ ਦੇ ਮੌਕੇ ਪ੍ਰਦਾਨ ਕਰਨ ਦਾ ਵੱਡਾ ਮੁੱਦਾ ਹੈ।

ਇਨ੍ਹਾਂ ਯਤਨਾਂ ਨੂੰ ਨੇਪਰੇ ਚਾੜ੍ਹਨ ਲਈ ਆਪ ਸਭ ਨੂੰ ਪੁਰਜ਼ੋਰ ਅਪੀਲ ਹੈ ਕਿ ਇਸ ਮਾਰਸ਼ਲ ਖੇਡ ਗਤਕਾ ਨੂੰ ਸਮੁੱਚੀ ਦੁਨੀਆ ਅੱਗੇ ਨਵੇਕਲੇ ਢੰਗ ਨਾਲ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਿਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਇਨ੍ਹਾਂ ਯਤਨਾਂ ਦੀ ਸਫਲਤਾ ਲਈ ਆਪਣੇ ਬਲਬੂਤੇ ਕੰਮ ਕਰ ਰਹੀਆਂ ਗਤਕਾ ਖੇਡ ਸੰਸਥਾਵਾਂ (ਪੰਜਾਬ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਅਤੇ ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ) ਨੂੰ ਦਿਲੋਂ ਪੂਰਨ ਸਹਿਯੋਗ ਅਤੇ ਸਹਾਇਤਾ ਦੇਣ !



## ਭਾਗ- 18 ਸਟੈਂਟਬਾਜ਼ੀ ਅਤੇ ਡਰੱਗਜ਼

ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਪਹਿਲਾਂ ਵੀ ਦੱਸਿਆ ਜਾ ਚੁੱਕਾ ਹੈ ਕਿ ਗਤਕਾ ਖਿਡਾਰੀ ਕੇਵਲ ਗਤਕੇ ਦੇ ਸਹੀ ਵਾਰਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਦਾ ਹੋਇਆ ਹੀ ਖੇਡੇਗਾ। ਪ੍ਰੰਤੂ ਫਿਰ ਵੀ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਸਟੈਂਟਬਾਜ਼ੀ ਕਰਦਾ ਪਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ (ਭਾਵ ਨਾਰੀਅਲ ਭੰਨਣਾ, ਟਿਊਬ ਤੋੜਨਾ, ਕੱਚ ਖਾਣਾ, ਅੱਗਾਂ ਲਾਉਣੀਆਂ ਜਾ ਮੂੰਹ ਵਿਚੋਂ ਅੱਗ ਕੱਢਣਾ ਆਦਿ) ਤਾਂ ਉਸ ਉਤੇ ਅਨੁਸ਼ਾਸਨੀ ਕਾਰਵਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਅਜਿਹੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਸਜ਼ਾ ਦੇ ਤੌਰ 'ਤੇ ਜੁਰਮਾਨਾ ਜਾਂ ਖੇਡਣ ਉੱਤੇ ਬੈਨ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਾਂ ਦੋਵੇਂ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।

ਇਸਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਖਿਡਾਰੀ ਡਰੱਗਸ ਦਾ ਦੋਸ਼ੀ ਪਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸ ਉਤੇ WADA (World Anti Doping Agency) ਅਤੇ NADA (National Anti Doping Agency) ਦੇ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਕਾਰਵਾਈ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

## ਜ਼ਰੂਰੀ ਨੋਟ

ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਫ ਇੰਡੀਆ ਵੱਲੋਂ ਇਹ ਸਪੱਸ਼ਟ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਸ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਤਸਦੀਕਸ਼ੁਦਾ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਵੱਲੋਂ ਆਪਣੇ ਰਾਜ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਰਾਜ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਸਮੇਂ-ਸਮੇਂ ਤੇ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਦੌਰਾਨ ਨਿਭਾਈ ਜਾਂਦੀ ਡਿਊਟੀ ਜਾਂ ਵਿੱਦਿਅਕ ਜਾਂ ਧਾਰਮਿਕ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਕੋਚਿੰਗ/ਸਿਖਲਾਈ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਸਮਾਗਮ/ਨਗਰ ਕੀਰਤਨ ਮੌਕੇ ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨੀ ਜਾਂ ਹੋਰ ਕਿਸੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਲਈ ਸੇਵਾਵਾਂ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਨ ਦੇ ਇਵਜ਼ ਵਿੱਚ ਹੇਠ ਲਿਖੇ ਅਨੁਸਾਰ ਭੇਟਾ/ਫੀਸ ਮੁਕੱਰਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਜਿਸ ਲਈ ਸਭ ਸੰਬੰਧਿਤ ਪਾਬੰਦ ਹੋਣਗੇ।

1. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਤਸਦੀਕਸ਼ੁਦਾ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਰਾਜ ਵਿੱਚ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟਾਂ ਦੌਰਾਨ ਨਿਭਾਈ ਜਾਂਦੀ ਡਿਊਟੀ ਮੌਕੇ ਪ੍ਰਤਿ ਦਿਨ 800 ਰੁਪਏ ਸਮੇਤ ਸਧਾਰਨ ਬੱਸ ਕਿਰਾਇਆ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਰਾਜ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਅਜਿਹੀ ਡਿਊਟੀ ਲਈ ਪ੍ਰਤਿ ਦਿਨ 1,000 ਰੁਪਏ ਸਮੇਤ ਸਧਾਰਨ ਬੱਸ ਕਿਰਾਇਆ ਜਾਂ ਰੇਲ ਗੱਡੀ ਦੇ ਸਧਾਰਨ ਸਲੀਪਰ ਕਲਾਸ ਦਾ ਕਿਰਾਇਆ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਨੂੰ ਆਰਾਮਦਾਇਕ ਰਿਹਾਇਸ਼ ਅਤੇ ਖਾਣਾ ਸੰਬੰਧਿਤ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ/ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਵੱਲੋਂ ਆਪਣੇ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਵਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਰਾਜ ਵਿੱਚ ਸੁਬਾਈ ਜਾਂ ਜ਼ਿਲ੍ਹੇ ਜਾਂ ਬਲਾਕ ਪੱਧਰ ਤੇ ਹੁੰਦੇ ਗਤਕਾ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ ਵਿੱਚ ਸੰਬੰਧਿਤ ਖਿਡਾਰੀਆਂ/ਟੀਮ ਨੂੰ ਖੇਡਣ ਜਾਣ ਲਈ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਜਾਂ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ ਵੱਲੋਂ ਕੋਈ ਕਿਰਾਇਆ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ, ਪਰ ਰਾਜ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋਣ ਵਾਲੇ ਟੂਰਨਾਮੈਂਟ/ਸਮਾਗਮ ਲਈ ਸੰਬੰਧਿਤ ਰਾਜ ਦੀ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਭੇਜੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਪੂਰੀ ਟੀਮ/ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਸਧਾਰਨ ਬੱਸ ਕਿਰਾਇਆ ਜਾਂ ਰੇਲ ਗੱਡੀ ਦੇ ਸਧਾਰਨ ਸਲੀਪਰ ਕਲਾਸ ਦਾ ਕਿਰਾਇਆ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਗਤਕਾ ਟੀਮ ਨੂੰ ਆਰਾਮਦਾਇਕ ਰਿਹਾਇਸ਼ ਅਤੇ ਖਾਣਾ ਸੰਬੰਧਿਤ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ/ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਵੱਲੋਂ ਆਪਣੇ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਵਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ।

2. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ /ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਤਸਦੀਕਸ਼ੁਦਾ ਇੱਕ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਰਾਜ ਅੰਦਰ ਵਿੱਦਿਅਕ/ਧਾਰਮਿਕ/ਸਰਕਾਰੀ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਕੋਚਿੰਗ/ਸਿਖਲਾਈ ਲਈ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਨੂੰ ਕੋਈ ਕਿਰਾਇਆ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਪਰ ਜ਼ਿਲ੍ਹੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕੋਚਿੰਗ/ਸਿਖਲਾਈ ਲਈ ਪ੍ਰਤੀ ਘੰਟਾ 500

ਰੁਪਏ ਫੀਸ ਸਮੇਤ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲ ਨੂੰ ਆਰਾਮਦਾਇਕ ਰਿਹਾਇਸ਼ ਅਤੇ ਖਾਣਾ ਸੰਬੰਧਿਤ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ/ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਵੱਲੋਂ ਆਪਣੇ ਪੱਧਰ 'ਤੇ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਵਾਇਆ ਜਾਵੇਗਾ।

3. ਗਤਕਾ ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਦੇ ਤਸਦੀਕਸ਼ੁਦਾ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ ਖਿਡਾਰੀਆਂ/ਟੀਮ ਵੱਲੋਂ ਆਪਣੇ ਰਾਜ ਅੰਦਰ ਕਿਸੇ ਸਮਾਗਮ/ਨਗਰ ਕੀਰਤਨ ਮੌਕੇ ਗਤਕਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨੀ ਜਾਂ ਹੋਰ ਕਿਸੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਲਈ ਸੇਵਾਵਾਂ ਮੁਹੱਈਆ ਕਰਨ ਦੇ ਇਵਜ਼ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤੀ ਦਿਨ 11,000 ਰੁਪਏ ਫੀਸ ਮੁਕੱਰਰ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਪਰ ਰਾਜ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਿਸੇ ਅਜਿਹੇ ਫੰਕਸ਼ਨ ਲਈ ਸੰਬੰਧਿਤ ਰਾਜ ਦੀ ਗਤਕਾ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਭੇਜੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਪੂਰੀ ਟੀਮ/ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਤਿ ਦਿਨ 21,000 ਰੁਪਏ ਫੀਸ ਸਮੇਤ ਸਾਧਾਰਨ ਬੱਸ ਕਿਰਾਇਆ ਜਾਂ ਰੇਲ ਗੱਡੀ ਦੇ ਸਧਾਰਨ ਸਲੀਪਰ ਕਲਾਸ ਦਾ ਕਿਰਾਇਆ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

ਸੰਬੰਧਿਤ ਸਮਾਗਮ/ਸੰਸਥਾ ਦੇ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ ਨੂੰ ਹਿਦਾਇਤ ਕੀਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਉਕਤ ਮੁਕੱਰਰ ਫੀਸਾਂ/ਭੇਟਾ ਦੀ ਅਦਾਇਗੀ ਰੋਜ਼ਾਨਾ ਸਮਾਗਮ ਦੀ ਸਮਾਪਤੀ ਮੌਕੇ ਕਰਨ ਅਤੇ ਅਦਾਇਗੀ ਸਮੇਂ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ/ਖਿਡਾਰੀਆਂ/ਟੀਮਾਂ ਨੂੰ ਲਿਖਤੀ ਰਸੀਦ ਦੇਣ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਕੋਲ ਵੀ ਰਿਕਾਰਡ ਵਿੱਚ ਲਿਖਤੀ ਰਸੀਦ ਦੀ ਕਾਪੀ ਉਪਰ ਦਸਤਖਤ ਕਰਵਾ ਕੇ ਰੱਖਣ। ਫੈਡਰੇਸ਼ਨ ਵੱਲੋਂ ਅਜਿਹੇ ਮਾਮਲਿਆਂ ਵਿੱਚ ਝਗੜਾ ਹੋਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਸਿਰਫ਼ ਸਾਲਸੀ ਦੀ ਭੂਮਿਕਾ ਹੀ ਨਿਭਾਈ ਜਾਵੇਗੀ। ਉਕਤ ਮੁਕੱਰਰ ਫੀਸਾਂ/ਭੇਟਾਂ ਚਾਲੂ ਮਾਲੀ ਸਾਲ ਮਾਰਚ 2012/13 ਵਿੱਤੀ ਵਰ੍ਹਾ ਤੋਂ ਲਾਗੂ ਹੋਈਆਂ ਸਮਝੀਆ ਜਾਣ ਅਤੇ ਇਹ ਹਰ ਸਾਲ ਰੀਨਿਯੂ ਹੋਣਗੀਆਂ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਘੱਟੋ-ਘੱਟ 10 ਫੀਸਦੀ ਵਾਧਾ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਨੋਟ - ਸੰਬੰਧਿਤ ਸਮਾਗਮ ਦੇ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ/ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨਾਂ/ਵਿੱਦਿਅਕ/ਧਾਰਮਿਕ ਜਾਂ ਸਰਕਾਰੀ ਸੰਸਥਾਵਾਂ ਨੂੰ ਇਹ ਖੁੱਲ੍ਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਕਿ ਉਹ ਸੰਬੰਧਿਤ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ/ਖਿਡਾਰੀਆਂ/ਟੀਮ ਨੂੰ ਆਪਣੇ ਕੋਲ ਪੱਕੇ ਤੌਰ 'ਤੇ ਨੌਕਰੀ ਤੇ ਰੱਖਣ ਜਾਂ ਲੰਮੇ ਸਮੇਂ ਦਾ ਇਕਰਾਰ ਕਰਨ ਮੌਕੇ ਆਪਸੀ ਸਲਾਹ ਮਸ਼ਵਰੇ ਨਾਲ ਪ੍ਰਤਿ ਦਿਨ ਫੀਸ/ਭੇਟਾ/ਕਿਰਾਇਆ ਵੱਧ-ਘੱਟ ਕਰ ਸਕਦੇ ਹਨ ਬਸ਼ਰਤੇ ਗਤਕਾ ਆਫੀਸ਼ੀਅਲਾਂ/ਖਿਡਾਰੀਆਂ/ਟੀਮ ਦਾ ਕੋਈ ਵਿੱਤੀ ਨੁਕਸਾਨ ਨਾ ਹੁੰਦਾ ਹੋਵੇ।