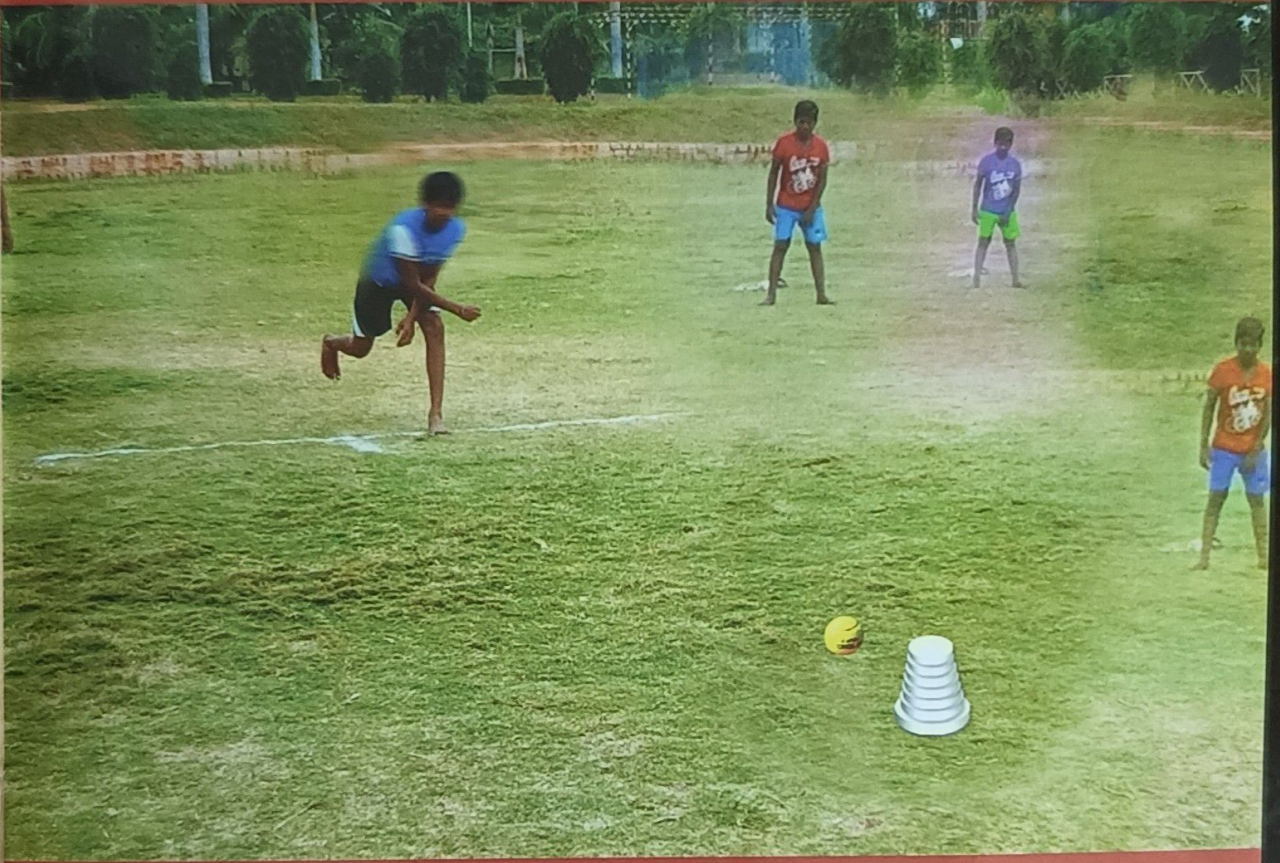


ಆಗೋರಿ

ಅಟದ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳು



ಲೇಖಕರು
ದೊಡ್ಡಣ್ಣ ಬರೆಮೇಲು

ಲಗೋಲಿ ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು

ಲೇಖಕರು

ದೊಡ್ಡಣ್ಣ ಬರೆಮೇಲು

ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಿಕ್ಷಕರು

ಜ್ಯೋತಿ ಪ್ರಾಧಿಕಾಲ ಪೆರಾಜೆ

ಉತ್ತರ ಕೊಡಗು-574314

ಮೊ:9449662384

ಪ್ರಕಾಶನ: ಪಯಸ್ವಿನಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘ, ಸುಳ್ಳೆ ದ.ಕ.

ಲಗೋಲಿ ಪುಸ್ತಕ

LAGORI ATADA NIYAMAGALU a book of new rules & regulations
formed by **Sri Doddanna Baremelu.**, Phy - Education teacher Jyothi High
School Peraje N. Kodagu - 574 314 & Published by Phyashwini Kreedha
Sanga, Sullia D.K.

ಹಕ್ಕುಗಳು

: ಲೇಖಕರದು

ಪ್ರತಿಗಳು

: 1000

ಪುಟಗಳು

: 48+4

ಬೆಲೆ

: ಐವತ್ತು ರೂಪಾಯಿ

ಪ್ರಕಾಶನ

: ಪಯಸ್ವಿನಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘ, ಸುಳ್ಳೆ ದ.ಕ.

ಪ್ರಥಮ ಮುದ್ರಣ

: -2001

ದ್ವಿತೀಯ ಮುದ್ರಣ

: -2009

ತೃತೀಯ ಮುದ್ರಣ

: -2018

ಮುಖಪುಟ ಮತ್ತು ರೇಖಾಚಿತ್ರ

: ಮೋಹನ್ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್ ಪುತ್ತೂರು

ಮುದ್ರಕರು

: ಶಿವ ಆಫ್‌ಸೆಟ್ ಪ್ರಿಂಟರ್ಸ್ ಪಂಜ

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಲಗ್ನೆಯೇರುವ ಲಗೋಲಿ

ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿರುವ ಬಯಲ ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಲಗೋಲಿಯನ್ನು ಇಂದು ಮಹಾವಿದ್ಯಾಲಯಗಳ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣಕ್ಕೆ ತಂದು ಪರಿಚಯಿಸುತ್ತಿರುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸಾಧನೆಯ ಯುವ ಉತ್ಸಾಹಿ ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಿಕ್ಷಕ ಶ್ರೀ ದೊಡ್ಡಣ್ಣನವರು ಈ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಸರು ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಇವರು ಈ ಕ್ರೀಡೆಯ ಸಚಿತ್ರ ವಿವರಣೆಯ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳನ್ನೊಳಗೊಂಡ ಕಿರು ಹೊತ್ತಗೆಯನ್ನು ಹೊರ ತರುತ್ತಿರುವ ಹೊತ್ತು ಇದರಲ್ಲಿ ನನ್ನ ನಾಲ್ಕು ಮಾತುಗಳಿಗೆ ಎಡೆ ಮಾಡಿರುವುದು ಕೊಡಗಿನಂಚಿನ ಪೆರಾಜೆಯಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಿ ನಿರತರಾಗಿರುವ ದೊಡ್ಡಣ್ಣ ಬರೆಮೇಲು ಪಂಜದವರೇ ಆಗಿದ್ದು ಪಂಜದ ಬಯಲುಗಳಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯಾಲಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಿ ಓದಿ ಬೆಳೆದ ಇವರ ಹುಟ್ಟೂರ ಅಭಿಮಾನವೇ ಇರಬೇಕು. ಕ್ರೀಡಾ ರಂಗದಲ್ಲಿ ಪರಿಣತನಲ್ಲದ ನಾನು ದೊಡ್ಡಣ್ಣನಲ್ಲಿರುವ ಆತ್ಮೀಯತೆ ಲಗೋಲಿಯ ವಿಶೇಷ ಆಕರ್ಷಣೆಯಿಂದ ಮಾತ್ರ ಇಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ.

ಜಾಗತೀಕರಣಗೊಳ್ಳುತ್ತಿರುವ ರಾಷ್ಟ್ರಗಳಲ್ಲಿ ಬಹು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಭಾರತ. ನಮ್ಮ ಕನ್ನಡ ಜನಪದ ಇಂದು ಗಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಿಂತ ಅಧಿಕವಾಗಿ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದೆ. ಆಧುನಿಕ ವಿದ್ಯುನ್ಮಾನ ಮಾಹಿತಿ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನಗಳ ಸೆಳವಿನಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಜಾನಪದ ಕಲೆ, ಸಾಹಿತ್ಯ, ಕ್ರೀಡೆ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ, ಕೌಶಲ್ಯಗಳ ಮೂಲ ಸೊಗಡು ಮರೆಯಾಗಿ ತಮ್ಮ ಅಸ್ತಿತ್ವವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿಲ್ಲ. ನಮ್ಮ ದೇಶಿಯ ಆಟ ಪಾಠಗಳಿಗಿಂತೂ ಜಾಗತಿಕ ವೇದಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಮನ್ನಣೆಯಿಲ್ಲ. ಈ ಕುರಿತು ನಮ್ಮ ಎಚ್ಚರ, ಹೋರಾಟ ಸಾಲದು. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಯುವ ಜನಾಂಗ ಮುಂದಾಗಬೇಕು. ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಲಗೋಲಿಯನ್ನು ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಜಾಗತೀಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕೆನ್ನುವ ಕಾತರ ಕಾರ್ಯ ನಮ್ಮ ಯುವ ಕ್ರೀಡಾಳುಗಳಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅದು ಹುಚ್ಚು ಸಾಹಸವಲ್ಲ. ಕೆಚ್ಚಿನ ನಮ್ಮ ರಾಷ್ಟ್ರಾಭಿಮಾನದ ಸಂಕೇತವೆನ್ನಬೇಕು. ಹುಟ್ಟಿನೊಂದಿಗೆ ಬದುಕಿಗೆ ಅಂಟಿ ಬಂದ ಈ ಆಟಪಾಠಗಳು ಮಾನವನ ದೈಹಿಕ ಮಾನಸಿಕ ಪಟುತ್ವವನ್ನು ವರ್ಧಿಸುವ ಸಹಜ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು. ಓದದ ಬಾಯಿಗಳಿರಬಹುದು ಆಡದ ಬಾಲ್ಯಗಳಿಲ್ಲ.

ಲಗೋಲಿ ಪುಸ್ತಕ

ಜನಪದದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಬಹು ವಿಧದ ಈ ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಬಯಲು ಸೀಮೆ, ಕರಾವಳಿ, ಮಲೆನಾಡ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದೇ ಕ್ರೀಡೆಯು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಹೆಸರುಗಳಿಂದ ನಿಯಮಗಳಿಂದ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿವೆ. ಶೈಶವ ಬಾಲ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬಾಲಕ ಬಾಲಕಿಯರು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಕೌಮಾರ್ಯ ತಾರುಣ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಗಂಡು ಹೆಣ್ಣುಗಳಿಗೆ ಮೀಸಲಾದ ಪ್ರತ್ಯೇಕ ಆಟಗಳು. ಬೌದ್ಧಿಕ ದೈಹಿಕ ಕೌಶಲ್ಯಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಒತ್ತು ಕೊಡುವ ಒಳಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಹವೆ ವೃತ್ತಿ ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳ ಅನುಸರಣೆ ಅನುಕರಣೆಗಳು ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳು ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣವಾಗಿವೆ.

ಪ್ರಸ್ತುತ ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಲಗೋರಿಯನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿದರೆ ಇದು ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಾಲಕ ಬಾಲಕಿಯರು ಮನೆಯ ಪ್ರಾಂಗಣಗಳಲ್ಲಿ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದ್ದರೂ ಕೌಮಾರ್ಯಾವಸ್ಥೆಯ ಯುವಕರು ಊರ ಬಯಲು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವ ಕ್ರೀಡೆಯೆನ್ನಬಹುದು. ಹಿಂದೆ ಕೃಷಿಗೆ ಮುಖ್ಯವಾಗಿದ್ದ ಗೋ ಪಾಲನೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಹತ್ತಾರು ಮನೆಗಳ ಬೆಳೆದ ಬಾಲ ಗೋಪಾಲರು ಮುಂಜಾನೆಯಿಂದ ಸಂಜೆವರೆಗೆ ಊರ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿ ತಂದ ಬುತ್ತಿಯುಂಡು ಒಂದೆಡೆ ದನಗಾಯುವ ಜತೆಗೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಹಲ ಬಗೆಯ ಜನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಲಗೋರಿ ಒಂದಾಗಿದೆ.

ಲಗೋರಿಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ನೋಡಿದಾಗ ಗೋರಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ಮತ್ತು ಕೆಡಹುವನ್ನು ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಚಪ್ಪಡಿ ಕಲ್ಲಿನ ಚೂರುಗಳು, ಚಿಪ್ಪುಗಳು, ಮರದ ತೊಗಟೆಗಳೇ ಆದಿಯಾಗಿ ಲಘು ಸಾಧನಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೊಂದನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಕಟ್ಟುವುದೇ ಕೋಟೆಯ ಪ್ರತೀಕವೆನ್ನಬಹುದು. ಲಗ್ಗೆಯಿಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಕೆಡಹುವ ಮತ್ತೆ ಕಟ್ಟುವ ಇತ್ತಂಡಗಳ ಸಾಹಸ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಹಿಂದಿನ ತುಂಡರಸರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ನಾಡ ರಕ್ಷಣೆಗಾಗಿ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟುತ್ತಿದ್ದ ಕೋಟೆ ಕೊತ್ತಲಗಳು

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಅವುಗಳನ್ನು ಕೆಡಹುತ್ತಿದ್ದ ಪರಕೀಯರ ದಾಳಿಗಳು, ಹಿರಿಯರ ಈ ನಿಜವಾದ ಹೋರಾಟದ ಚಿತ್ರಣಗಳು ಈ ಮಕ್ಕಳಾಟದ ಲಗೋರಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಚೆಂಡನ್ನು (ಗುಂಡು) ಎಸೆದು ಭಗ್ನಗೊಳಿಸಿದ ಗೋರಿ (ಕೋಟೆ) ಯನ್ನು ಕ್ಷಿಪ್ರಗತಿಯಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿ “ಲಗೋರಿ” ಯೆಂದು (ಲಗ್ಗೆಯೇರಿ) ಇದಿರಾಳಿಗಳಿಗೆ ಪಂಥಾಹ್ವಾನದ ಧ್ವನಿ ಕೊಡುವುದನ್ನು ಲಕ್ಷಿಸಿದರೆ ಇದು ಗೋರಿಗೆ ಲಗ್ಗೆಯಿಡುವ ಸಾಹಸ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಕ್ರೀಡೆ. ಇಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಲಗೋರಿಯಲ್ಲಿ ಗೋರಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ಮತ್ತು ಕೆಡಹುವ ಕ್ರಿಯೆಗಳೆರಡೂ ಒಂದೇ ತಂಡ (ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್-ಎಸೆತಗಾರರು)ದಿಂದ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದು ಗೋರಿ ಕಟ್ಟುವುದನ್ನು ತಡೆಯುವ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಇದಿರಾಳಿ (ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್- ಕ್ಷೇತ್ರ ರಕ್ಷಕರು) ತಂಡ ನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತಿದೆ. ಕಟ್ಟುವ ತಂಡಕ್ಕೆ ಇದಿರಾಳಿಯಾಗಿ ಕೆಡಹುವ ತಂಡ ಪ್ರತಿಕ್ರಿಯಿಸುವುದು. ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥಪೂರ್ಣ ಎಂದೂ ನನಗನಿಸುತ್ತಿದೆ. ಕರ್ನಾಟಕದ ಕೆಲವೆಡೆ ಲಗೋರಿಗಳ ಕೆಡಹಿ ಕಟ್ಟುವ ತಂಡಗಳು ಪರಸ್ಪರ ಇದಿರಾಳಿಗಳಾಗಿ ಆಡುವ ಅದಕ್ಕೊಳಪಟ್ಟ ನಿಯಮಗಳಿದ್ದರೂ ಇರಬಹುದು. ರಾಜ್ಯ-ರಾಷ್ಟ್ರ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಕ್ರೀಡೆಯೊಂದನ್ನು ಕೊಂಡೊಯ್ಯುವಾಗ ಇತರ ಪ್ರದೇಶಗಳ ವಿಧಿ ವಿಧಾನಗಳನ್ನು ಅದರ ಮೂಲ ಆಶಯಕ್ಕೆ ತೊಡಕಾಗದಂತೆ ಆಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಅಗತ್ಯವೂ ಇದೆ. ಈ ಕಡೆ ಹೆಚ್ಚು ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಲಗೋರಿಗೆ ಹೊಸ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ದೊಡ್ಡಣ್ಣನವರು ರಚಿಸಿರುವರು.

ಖ್ಯಾತ ವಿಚಾರವಾದಿ, ಲೇಖಕ ಸುಳ್ಳದ ಪ್ರೊ. ಡಾ| ಪ್ರಭಾಕರ ಶಿಶಿಲರು ಲಗೋರಿಯ ಶೂಟಿಂಗ್ , ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್, ರನ್ನಿಂಗ್‌ನ ಎಲ್ಲಾ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸಮಾನ ಅವಕಾಶವಿರುವ ಆಟವೆಂದು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಿರುವುದು ಇದರ ಹೆಗ್ಗಳಿಕೆಯನ್ನು ಎತ್ತಿ ತೋರಿಸುತ್ತದೆ. ಡಾ|ಶಿಶಿಲ, ನಾ. ಕಾರಂತ ಪೆರಾಜೆ, ಮೊದಲಾಗಿ ಕೆಲವರು ಈಗಾಗಲೇ ಇದನ್ನು ನಾಡಿನ ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಪರಿಚಯಿಸುವ ಒಳ್ಳೆಯ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ. ಸುಳ್ಳ ಕಾಯರ್ತೋಡಿ ಮಿತ್ರ ಬಳಗದ ಪ್ರೇರಣೆ, ಪಂಜ ಲಗೋರಿ ಪರಿವಾರದ ಸ್ಥಾಪನೆ, ಸುಳ್ಳ, ಮಡಿಕೇರಿ ತಾಲೂಕು ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಕರ ಸಹಕಾರ, ಯುವಕ ಯುವತಿ ಮಂಡಲಗಳ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ, ಹಿರಿಯ ಕ್ರೀಡಾಭಿಮಾನಿಗಳ

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಬೆಂಬಲ ಈಗಾಗಲೇ ದೊಡ್ಡಣ್ಣನವರಿಗೆ ಲಭಿಸಿದ್ದು. ಹಲವೆಡೆ ನಡೆದಿರುವ ಲಗೋರಿ ಕ್ರೀಡಾಕೂಟಗಳು ಜನಮನ ಸೆಳೆದಿವೆ. ಇವರ ಬತ್ತಳಿಕೆಯಲ್ಲಿರುವ ಇನ್ನು ಹಲವಾರು ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೊರಬರಲು ಇದು ಕಾರಣವಾಗಬೇಕು. ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಲಗೋರಿಯನ್ನು ಕರ್ನಾಟಕ ಸರಕಾರದ ಯುವಜನ ಸೇವಾ ಕ್ರೀಡಾ ಇಲಾಖೆ, ವಿಶ್ವ ವಿದ್ಯಾಲಯಗಳು, ಜಾನಪದ ಅಕಾಡೆಮಿಗಳು, ನಾಡಿನ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು, ರಾಜ್ಯಮಟ್ಟದ ಕ್ರೀಡಾ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲಿ ಮುಂದಾಗಬೇಕು. ಮುಂದೊಂದು ದಿನ ಲಗೋರಿಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಜಾಗತಿಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಸೇರ್ಪಡೆಗೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕನ್ನಡ ಜನಪದದೊಂದಿಗೆ ದೊಡ್ಡಣ್ಣರ ಕನಸು ನನಸಾಗಬೇಕು. ಇದು ನಮ್ಮೆಲ್ಲರ ಹಾರೈಕೆಯಾಗಬೇಕು.

ಟಿ. ಜಿ. ಮುಡೂರು

ಪಂಜ

ಅನೋಲಿಯ ಹಾದಿಯಲ್ಲಿ.....

ಭಾರತ ಶ್ರೀಮಂತ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿದ ರಾಷ್ಟ್ರ ಭಾರತೀಯರ ಒಂದೊಂದು ಆಚರಣೆಯ ಹಿಂದೆಯೂ ತನ್ನದೇ ಆದ ಒಂದು ಇತಿಹಾಸವಿದೆ. ನದಿ ಕಣಿವೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾನವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಅರಳಿದಾಗ ಕ್ರೀಡೆಗೂ ಪ್ರಾಧ್ಯಾನತೆ ದೊರೆಯಿತು. ಇಂದು ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಮಾನವನ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿ ಹೋಗಿವೆ. ಕ್ರೀಡೆ ಮನುಷ್ಯನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಔಷಧಿಯೂ ಕೂಡಾ. ಮಕ್ಕಳ ಜಾಣ್ಮೆ, ಚಾತುರ್ಯ, ಧೈರ್ಯ ಶಕ್ತಿ ಹಾಗೂ ಕುತೂಹಲ ದೃಷ್ಟಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳು ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಂದಿದೆ.

ಹೀಗೆ ಮಾನವ ತನ್ನ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಅದಕ್ಕೊಂದು ರೂಪಕೊಟ್ಟು ಆಡುವ ಆಟಗಳೇ ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಬಂದವು. ಹಳ್ಳಿ ಹೈದರ ಆಟಗಳ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಒಮ್ಮೆ ಅವಲೋಕಿಸಿದರೆ ಅದ್ಭುತ ಮಾಯಾ ಜಗತ್ತಿನ ಸೃಷ್ಟಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತಿದೆ. ಆಯಾಯ ಪ್ರದೇಶಗಳಿಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಂತೆ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುವುದನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ, ಮರಕೋತಿ, ಕುಂಟಾಟ, ಗೋಲಿ, ಚೆನ್ನಿದಾಂಡು, ತಲೀಮು ಆಟ, ಪಳ್ಳಿ, ಗಾಳಿಪಟ, ಕಲ್ಲಾಟ, ಲಗೋರಿ, ಚೆನ್ನಮಣೆ, ಗೇರು ಬೀಜದ ಪಲ್ಲೆ ಆಟ ಮೂಂಕಣ್ಣು, ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಪೀಂಕ ಆಟ ಮುಂತಾದ ಇನ್ನೂ ನೂರಾರು ಆಟಗಳು. ಆದರೆ ಈ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳು ಜನಪದದಿಂದ ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಜನಪದದಿಂದ ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿರುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಲಗೋರಿಯೂ ಒಂದು.

ಮನೆಯಂಗಳದಲ್ಲೋ ಗದ್ದೆ ಬಯಲುಗಳಲ್ಲೋ ಹತ್ತಾರು ಮಕ್ಕಳು ಒಟ್ಟು ಸೇರಿದಾಗ ಹೆಂಚು ತುಂಡು, ಗೆರೆಟೆ ಅಥವಾ ಚಪ್ಪಡಿ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಇಟ್ಟು ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿದ್ದ ರಬ್ಬರು ಚೆಂಡು, ಅದಿಲ್ಲದಿದ್ದರೆ, ಬೈಹುಲ್ಲನ್ನು ಮುದ್ದೆಯಾಗಿ ಮಾಡಿ ಮೇಲೆ ಕಾಗದಸುತ್ತಿ ಬಾಳೆಗಿಡದ ಒಣಗಿದ ಹಗ್ಗವನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿಸಿ, ತೇವಮಾಡಿ, ಅದನ್ನು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಸುತ್ತಿ ಚೆಂಡು ಮಾಡಿ ಲಗೋರಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ರಬ್ಬರು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬಿದ್ದ ಪೆಟ್ಟು ಇಂದಿಗೂ ಬೆನ್ನಿನಲ್ಲಿ

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಬೆಂಕಿ ಬಂದ ಅನುಭವವಾಗುತ್ತಿದೆ. 2 ತಂಡಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಒಂದು ತಂಡ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆದು ಅದು ಬಿದ್ದಾಗ ಕಟ್ಟುವುದು, ಕಟ್ಟಿದರೆ 1 ಅಂಕಗಳು ಅಥವಾ ಎದುರು ತಂಡದವರು ಕ್ಯಾಚ್ ಮಾಡಿದರೆ ಆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಏಳು ಅಂಕಗಳು ಹಾಗೂ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ಚೆಂಡೆಸೆಯುವ ಅವಕಾಶವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಂಡು ಎದುರು ತಂಡದವರಿಗೆ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಅವಕಾಶ ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತಿತ್ತು. ಇಂದು ಉಳಿದಿರುವುದು ಆ ನೆನಪುಗಳು ಮಾತ್ರ.

ಲಗೋರಿ ಎನ್ನುವ ಶಬ್ದ ಲಗ್ಗೆ+ಗೋರಿ ಎನ್ನುವ ಶಬ್ದದಿಂದ ಬಂದಿರಬಹುದು. ಲಗ್ಗೆ ಎಂದರೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯಲು ಇಟ್ಟಿರುವ ಗುರಿ ಹಲಗೆ ಎಂದಾಗಿದೆ. “ಗೋರಿ” ಎಂದರೆ ಹಲಗೆಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದನ್ನು ಇಟ್ಟಾಗ “ಗೋರಿ” ಮಾದರಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಇದು ತೀರಾ ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುವ ಕಾರಣ ಗ್ರಾಮೀಣ ಶಬ್ದದಲ್ಲಿ ಮುಂದೆ “ಲಗೋರಿ” ಎಂದು ಹೆಸರಿಸಬಹುದು.

ವಂದನೆಗಳು

ಕೃತಿಯ 3 ನೇ ಆವೃತ್ತಿಯನ್ನು ಪ್ರಕಾಶಿಸಲು ಮುಂದೆ ಬಂದ ಪಯಸ್ವಿನಿ ಕ್ರೀಡಾ ಸಂಘ ಸುಳ್ಳು ಇದರ ಅಧ್ಯಕ್ಷರು ಹಾಗೂ ಪದಾಧಿಕಾರಿಗಳು ಹಾಗೂ ಸದಸ್ಯರುಗಳಿಗೆ ವಂದನೆಗಳು

ನನ್ನ ಈ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ಸುಳ್ಳು ವಿಧಾನಸಭಾ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಶಾಸಕರಾದ ಮಾನ್ಯ ಶ್ರೀ ಎಸ್. ಅಂಗಾರವರು ವಿಶೇಷ ಬೆಂಬಲ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದು ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ಸಂಪೂರ್ಣ ಸಹಕಾರ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ಅಕಾಡೆಮಿ ಆಫ್ ಲಿಬರಲ್ ಎಜ್ಯುಕೇಷನ್ ಸುಳ್ಳು ಇದರ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾದ ಡಾ|| ಕೆ.ವಿ. ಚಿದಾನಂದರವರು ಸಂಪೂರ್ಣ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದು ಲಗೋರಿ ಆಟ ಬೆಳೆಯಲು ನನಗೆ ಸಹಕಾರ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ನನ್ನ ಈ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ನಿರಂತರ ಬೆಂಬಲ ನೀಡುತ್ತಿದ್ದು ಪ್ರತಿ ಹಂತದಲ್ಲೂ ನನಗೆ ಸದಾ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡಿ ನನ್ನ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಕೆಲಸ ಕಾರ್ಯದಲ್ಲೂ ಸಹಕಾರ ನೀಡುತ್ತಿರುವ ಅಕಾಡೆಮಿ ಆಫ್ ಲಿಬರಲ್ ಎಜ್ಯುಕೇಷನ್ ಸುಳ್ಳು ಪ್ರಧಾನ ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಗಳಾದ ಡಾ|| ಕೆ.ವಿ. ರೇಣುಕಾಪ್ರಸಾದ್ ರವರಿಗೆ ನನ್ನ ಮನದಾಳದ ವಂದನೆಗಳು.

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಈಗಾಗಲೇ 2014 ರಿಂದ ಸರ್ವನೂರು ವಿದ್ಯಾರಶ್ಮಿ ವಿದ್ಯಾಲಯದ ಸಂಚಾಲಕರಾದ ಶ್ರೀ ಸೀತಾರಾಮ ರೈ ಸರ್ವನೂರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಹಂತ ಹಂತವಾಗಿ ನಡೆಸಿ ವಲಯ ತಾಲೂಕು ಜಿಲ್ಲಾ ರಾಜ್ಯ ಮಟ್ಟದ ಪಂದ್ಯಾಟವಾಗಿ ನಡೆಸಲು ಮುಂದೆ ಬಂದಿದ್ದು ಅವರಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು.

2016ರ ನವಂಬರ್ ನಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯದ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ಸುಳ್ಳು ತಾಲೂಕು ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ನನಗೆ ಬೆಂಬಲ ನೀಡಿದ ಮಿತ್ರರಿಗೆ ಜನಪ್ರತಿನಿಧಿಗಳಿಗೆ ನನ್ನ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು. ಇದರಂತೆ 2017ನೇ ಫೆಬ್ರವರಿ ತಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಪುತ್ತೂರು ತಾಲೂಕು ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ 2017 ಜೂನ್ ತಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಬೆಳ್ತಂಗಡಿ ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಸ್ಥಾಪನೆಗೊಂಡಿದೆ.

2017ನೇ ಮೇ ತಿಂಗಳಿನಲ್ಲಿ ಕರ್ನಾಟಕ ರಾಜ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ ಜಿಲ್ಲಾ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಸ್ಥಾಪನೆಗೊಂಡಿದ್ದು ನನ್ನ ಈ ಪ್ರಯತ್ನಕ್ಕೆ ಬೆಂಬಲ ನೀಡುತ್ತಿರುವ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ವಂದನೆಗಳು.

ಈ ಪುಸ್ತಕ ಹೊರ ತರಲು ನಿಯಮಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚೆ ನಡೆಸಿ ಸೂಕ್ತ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನ ನೀಡಿದ್ದ ನನ್ನ ಗುರುಗಳಾದ ಮೈಸೂರು ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾನಿಲಯದ ವಿಶ್ರಾಂತ ಪ್ರಾಂಶುಪಾಲರಾದ ಶ್ರೀ ಶೇಷಣ್ಣರವರಿಗೆ ನನ್ನ ವಿಶೇಷ ಅಭಿವಂದನೆಗಳು.

2001 ರಲ್ಲಿ ಪ್ರಥಮ ಮುದ್ರಣ ಬಿಡುಗಡೆಗೊಳಿಸಲು ಆರ್ಥಿಕ ಸಹಾಯ ನೀಡಿ ಸಹಕರಿಸಿದ ಸಹೋದರ ಬಾಲಕೃಷ್ಣ ಬರೆಮೇಲು ಬೆಂಗಳೂರು ಮತ್ತು ನನಗೆ ಜಿಲ್ಲಾ ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಸ್ಥಾಪಿಸಲು ಸಹಕರಿಸಿದ ಶ್ರೀ ಗೋಪಾಲಕೃಷ್ಣ ಬರೆಮೇಲು (ಅಸಿಸ್ಟೆಂಟ್ ಮೇನೇಜರ್ ಅಗ್ನಿಶಾಮಕದಳ ಮಂಗಳೂರು ವಿಮಾನ ನಿಲ್ದಾಣ) ಅವರನ್ನು ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸ್ಮರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತೇನೆ

2009ರಲ್ಲಿ ದ್ವಿತೀಯ ಮುದ್ರಣ ಬಿಡುಗಡೆಗೊಳ್ಳಲು ಆರ್ಥಿಕ ಸಹಕಾರ ನೀಡಿದ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾದ ಶ್ರೀ ಎಸ್. ಸಂಶುದ್ದೀನ್ ಮತ್ತು ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಷನ್‌ನ ಎಲ್ಲಾ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ವಂದನೆಗಳು.

ಮೊದಲ ಆವೃತ್ತಿ ಬಿಡುಗಡೆಯಾದಾಗ ಮುನ್ನುಡಿ ಬರೆದ ನನ್ನ ಗುರುಗಳಾದ ನಿವೃತ್ತ ಅಧ್ಯಾಪಕರೂ ಖ್ಯಾತ ಜಾನಪದ ವಿಧ್ವಾಂಸರಾದ ಶ್ರೀ ಟಿ.ಜಿ. ಮುಡೂರುರವರಿಗೆ ಹಾಗೂ ನನ್ನ ಇನ್ನೋರ್ವ ಗುರುಗಳಾದ ಈ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿ ನನ್ನ ವ್ಯಕ್ತಿ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟು ಈ ಪುಸ್ತಕಕ್ಕೆ ವಿಶೇಷ ಮನ್ನಣೆ ನೀಡಿ ಪ್ರತಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರಪಡಿಸಿದ ಡಾ|| ಪ್ರಭಾಕರ ಶಿಶಿಲರಿಗೆ ವಂದನೆಗಳು.

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಈ ಆಟದ ಬೆಳವಣಿಗೆ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಪತ್ರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪಕ ಪ್ರಚಾರ ನೀಡಿದ ಎಲ್ಲಾ ಮಾಧ್ಯಮದ ಮಿತ್ರರನ್ನು ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನೆನಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. 1999ರಲ್ಲಿ ಲಗೋರಿಗೆ ಮೊತ್ತಮೊದಲ ನಿಯಮ ಅಳವಡಿಸಲು ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡಿ ಮೊದಲ ಬಾರಿಗೆ ಕಾಯ್ದೋಡಿ ಮಿತ್ರಬಳಗದ ಆಗಿನ ಅಧ್ಯಕ್ಷ ಶ್ರೀ ಎ.ಟಿ. ಕುಸುಮಾಧರ ಮತ್ತು ಬಳಗದ ಪದಾಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ ವಿಶೇಷ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು.

ಕೊನೆಯದಾಗಿ ನನಗೆ ಎಲ್ಲಾ ರೀತಿಯ ಸಹಕಾರ ನೀಡಿದ ಸುಳ್ಳದ ಕಬಡ್ಡಿ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್ ನ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾದ ಶ್ರೀ ಎನ್.ಎ.ರಾಮಚಂದ್ರ , ಗೌರವಾಧ್ಯಕ್ಷರಾದ ಶ್ರೀ ನಿತ್ಯಾನಂದ ಮುಂಡೋಡಿ, ಜಿಲ್ಲಾ ವಾಲಿಬಾಲ್ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್‌ನ ಪ್ರ.ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾದ ಶ್ರೀ ಎನ್. ಜಯಪ್ರಕಾಶ್ ರೈ, ಸುಳ್ಳ ತಾಲೂಕು ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್‌ನ ಪ್ರ.ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಗಳಾದ ಶ್ರೀ ಶಿವರಾಮ ಏನೆಕಲ್ಲು, ಪುತ್ತೂರು ತಾಲೂಕು ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್‌ನ ಪ್ರ.ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಯಾದ ಶ್ರೀ ಬಿ.ಕೆ ಮಾಧವ, ಬೆಳ್ತಂಗಡಿ ತಾಲೂಕು ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್ ನ ಅಧ್ಯಕ್ಷರಾದ ಶ್ರೀ ಶಶಿಕಿರಣ್ ಜೈನ್ ಹಾಗೂ ಪ್ರ.ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿಗಳಾದ ಶ್ರೀ ಹೆಚ್.ರಮೇಶ್‌ವರಿಗೆ ನನ್ನೊಡನೆ ಸದಾ ನಿರ್ಣಾಯಕರಾಗಿ ಸಹಕರಿಸುತ್ತಿರುವ ದಾಮೋದರ ನೇರಳ, ತಾರಾನಾಥ ಬರೆಮೇಲು, ಪ್ರೀತಮ್ ಬರೆಮೇಲು ರವರಿಗೆ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು. ಮುದ್ರಣ ವ್ಯವಸ್ಥೆಗೆ ಸಹಕರಿಸಿದ ಶಿವ ಆಫ್ ಸೆಟ್‌ನ ಮ್ಹಾಲಕರಾದ ನನ್ನ ಸಹೋದರ ಲೋಕೇಶ್ ಬರೆಮೇಲು ಮತ್ತು ಸಿಬ್ಬಂದಿ ವರ್ಗದವರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಮುಖಪುಟ ವಿನ್ಯಾಸ ಮಾಡಿದ ಪುತ್ತೂರಿನ ಮೋಹನ್ ಗ್ರಾಫಿಕ್ಸ್‌ನವರಿಗೆ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು ನನಗೆ ಸದಾ ಸಲಹೆ ಸೂಚನೆ ನೀಡುತ್ತಿರುವ ಜಿಲ್ಲಾ ಲಗೋರಿ ಅಸೋಸಿಯೇಶನ್ ನ ಕಾನೂನು ಸಲಹೆಗಾರರಾದ ಶ್ರೀ ದಿನೇಶ್ ಮಡಪ್ಪಾಡಿ ಹಾಗೂ ಕೋಶಾಧಿಕಾರಿ ಶ್ರೀ ಸಂತೋಷ್ ಮಡ್ತಿಲ, ಅಂತರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಕಬಡ್ಡಿ ಆಟಗಾರರಾದ ಶ್ರೀ ಉದಯ ಚೌಟ ಇವರಿಗೆ ಕೃತಜ್ಞತೆಗಳು.

ಸ್ಥಳ : ಸುಳ್ಳ

ದಿನಾಂಕ : 15.07.2017

ದೊಡ್ಡಣ್ಣ ಬರೆಮೇಲು
ದೈಹಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಶಿಕ್ಷಕರು

ಜ್ಯೋತಿ ಪ್ರೌಢಶಾಲೆ ಪೆರಾಜೆ ಉತ್ತರ ಕೊಡಗು

ವಿಳಾಸ : 5/114-A

ಐಸಿರಿ ಕುರುಂಜಿಬಾಗ್ ಅಂಚೆ 574327

ಸುಳ್ಳ ತಾಲೂಕು ದಕ್ಷಿಣ ಕನ್ನಡ

ಮೊ : 9449662384

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಪರಿವಿಡಿ

ಭಾಗ- 1

1. ಅಂಗಣ	1
2. ಆಟದ ಅಂಗಣ-ಚಿತ್ರ 1,2,3	2-5
ಅಧಿಕಾರಿಗಳ ಸೂಚಿತ ಸ್ಥಳದ ವಿವರಣೆ	6
3. ಸಲಕರಣೆಗಳು	7
4. ಅಂಗಣ ರಚಿಸುವ ಕ್ರಮ	8

ಭಾಗ-2

4. ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು	9
5. ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ನಿಯಮಗಳು	10-13
6. ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ನಿಯಮಗಳು	14-15
7. ಆಟಗಾರರ ಬದಲಾವಣೆ	16
8. ಪೌಲ್ಸ್(ತಪ್ಪುಗಳು)	17-18
9. ದಂಡನೆ	19-21
10. ಟೈ(ಅಂಕ ಸಮವಾದಾಗ)	22
11. ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನೈಸರ್ಗಿಕ ತೊಂದರೆಗಳು ಉಂಟಾದಾಗಿನ ನಿಯಮ ಪಾಲನೆ	23

ಭಾಗ-3

12-0 ಅಧಿಕಾರಿಗಳು	24
-----------------	----

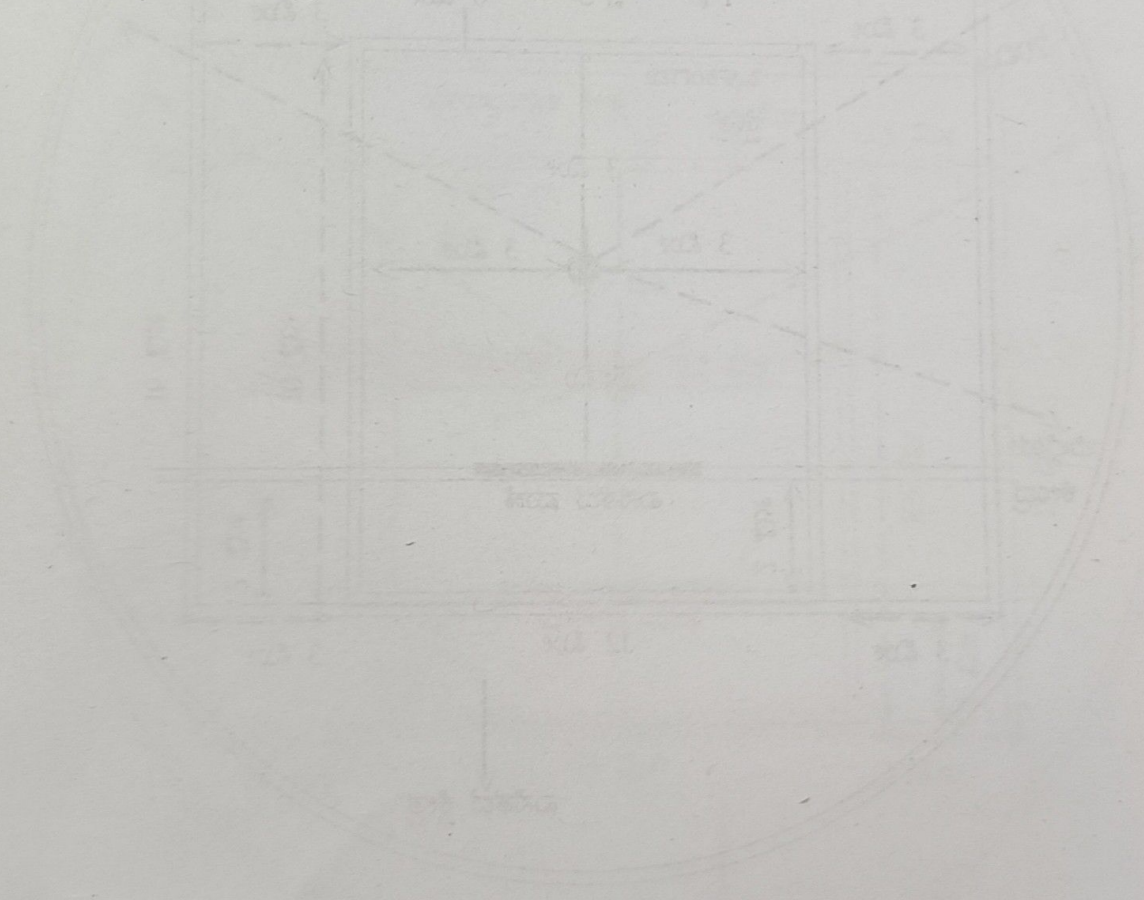
ಭಾಗ - 1

1 - ಅಂಗಣ

- 1.1 ಲಗೋರಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಅಂಗಣವನ್ನು ಚಿತ್ರ -1 ರಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಹದಿನಾರು ವರ್ಷ ಮೀರಿದ ಪುರುಷರಿಗೆ ಹಾಗೂ ಚಿತ್ರ -2 ರಲ್ಲಿರುವಂತೆ ಹದಿನಾರು ವರ್ಷ ಮೀರಿದ ಬಾಲಕ, ಬಾಲಕಿಯರು, ಹಾಗೂ ಮಹಿಳೆಯರಿಗಾಗಿ ರಚಿಸಬೇಕು.
- 1.2 ಬಿಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ: ಅಂಗಣದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ 6.5 ಸೆಂ.ಮೀ. ತ್ರಿಜ್ಯವುಳ್ಳ ಮರದ ಅಥವಾ ಲೋಹದ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ತುಂಡು. ಭೂಮಿಯ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಇದನ್ನು ನೆಲದಲ್ಲಿ ಹಗಿದು ಮೇಲ್ಮೈಗೆ ಬಿಳಿಬಣ್ಣ ಹಚ್ಚಿರಬೇಕು. ಮರದ ಹಲಗೆ ಅಥವಾ ಲೋಹದ ತುಂಡು ಬಿಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರ ರಚಿಸಲು ಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಆ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸುಣ್ಣದಿಂದ ಗುರುತಿಸಬಹುದು.
- 1.3 ಎಸೆತದ ಕ್ಷೇತ್ರ: ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಬಿಲ್ಲೆಗಳಿಗೆ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯಲು ನಿಗದಿ ಪಡಿಸಿರುವ ಆಯತಾಕಾರದ ಕ್ಷೇತ್ರ.
- 1.4 ಎಸೆತದ ಗೆರೆ: ಎಸೆತದ ಹಲಗೆಗೆ ಹೊಂದಿಕೊಂಡಂತೆ ಬಿಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಕಡೆಗಿರುವ ಗೆರೆ.
- 1.5 ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರ : ಬಿಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಸುತ್ತ ಇರುವ ಆಯತ.
- 1.6 ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರ : ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಹೊರಗಿನ ಆಯತ.
- 1.7 ಹೊರಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರ : ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಹೊರಗೆ ಹಾಗೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಗಡಿರೇಖೆಯ ಒಳಗಿನ ಕ್ಷೇತ್ರ.

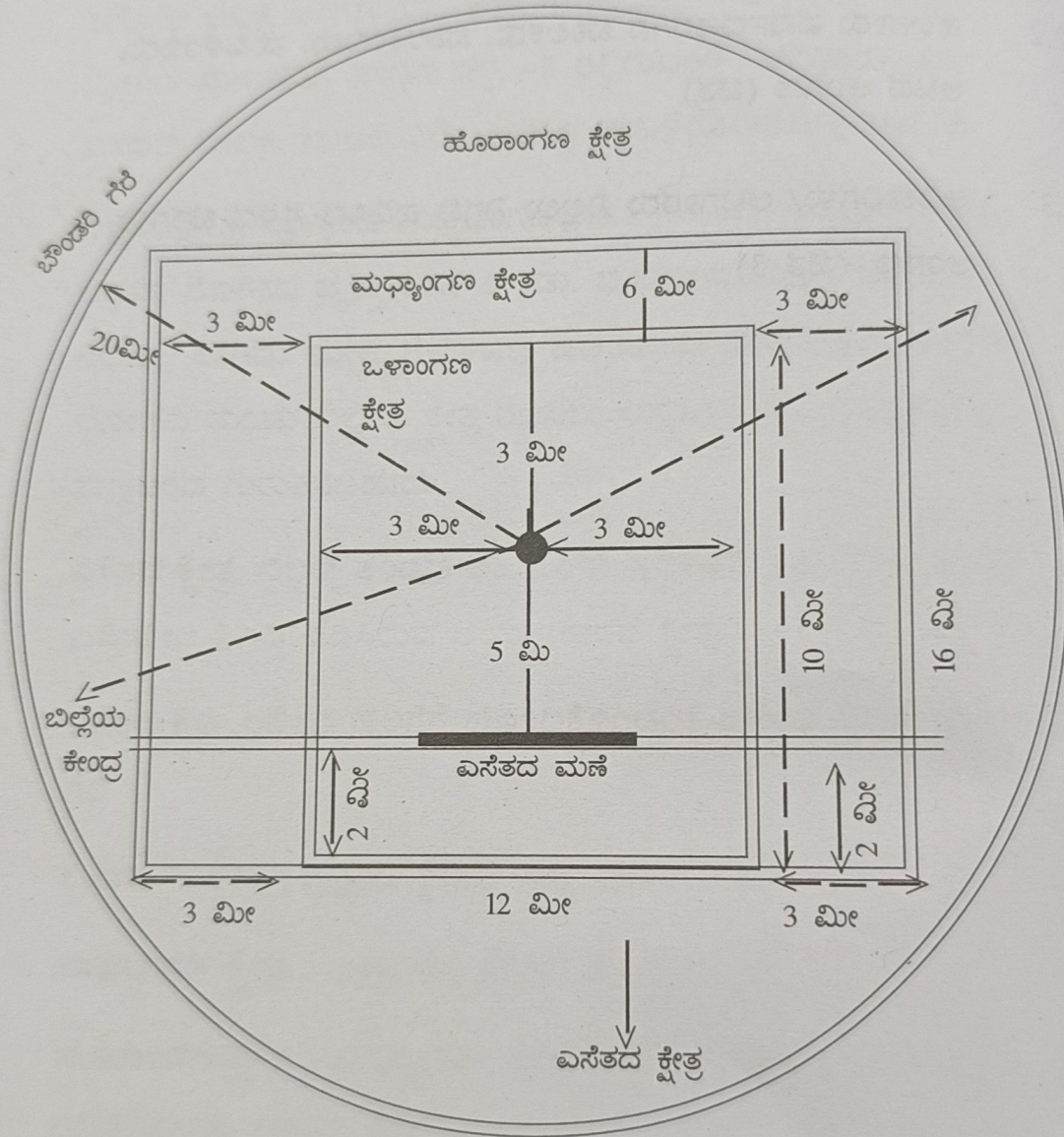
ಆಟದ ಅಂಗಣ

- 2.1 ಹದಿನಾರು ವರ್ಷ ಮೀರಿದ ಪುರುಷರ ಆಟದ ಅಂಗಣ (ಚಿತ್ರ 1)
- 2.2 ಹದಿನಾರು ವರ್ಷದವರೆಗಿನ ಬಾಲಕರು, ಬಾಲಕಿಯರು, ಮಹಿಳೆಯರು, ಆಟದ ಅಂಗಣ (ಚಿತ್ರ)
- 2.3 ಅಧಿಕಾರಿಗಳು/ ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲಲು ನಿಗದಿ ಪಡಿಸಿದ ಸ್ಥಳದ ಚಿತ್ರಗಳು ಅಂಗಣ (ಚಿತ್ರ 3)



ಅದ್ವೈತ ಅಥವಾ ಅನಂದ

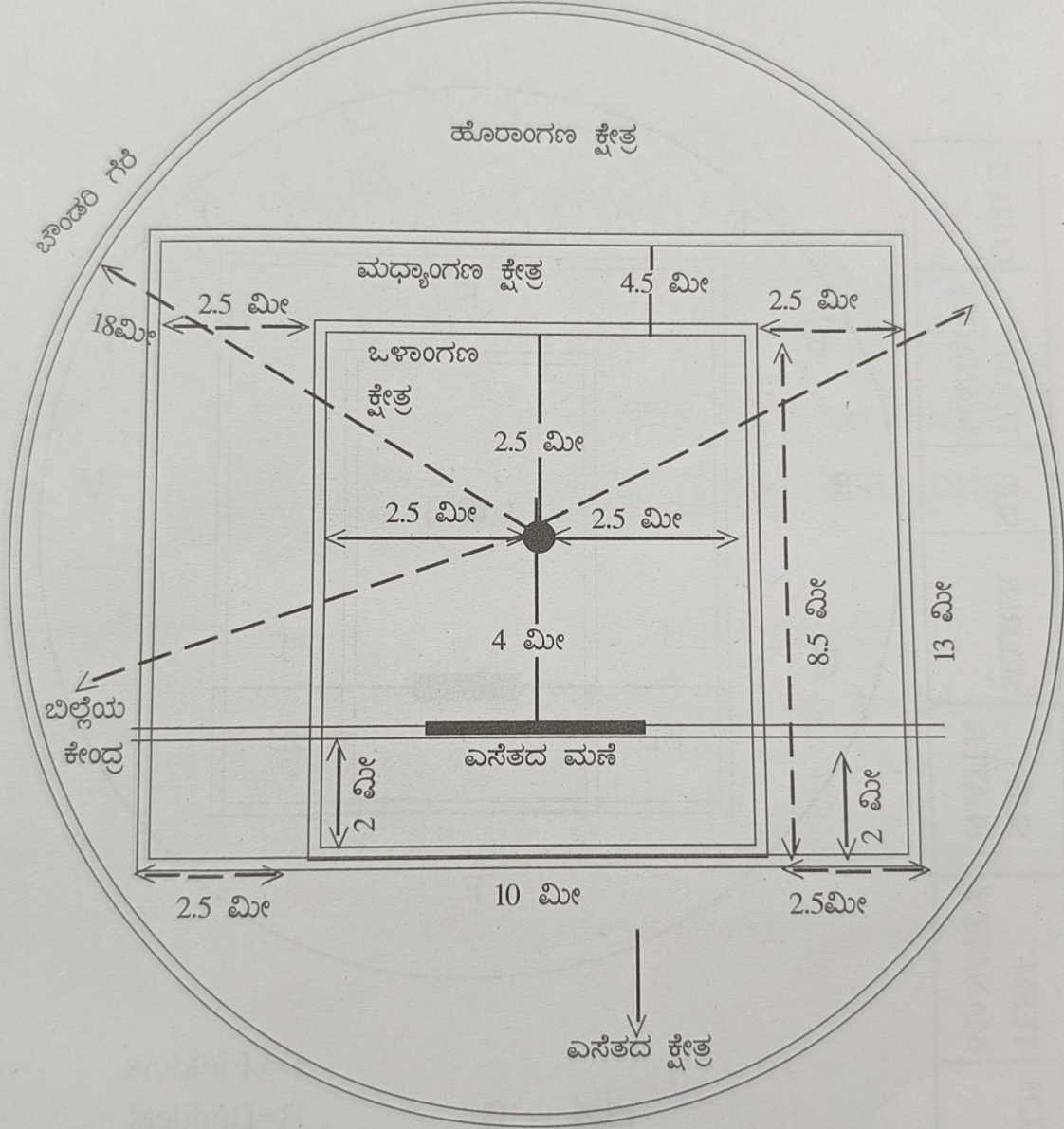
16 ವರ್ಷ ಮೀರಿದ ಪುರುಷರಿಗೆ



ஆறு - 1

ಲಗೋರಿ ಆಟದ ಅಂದಣ

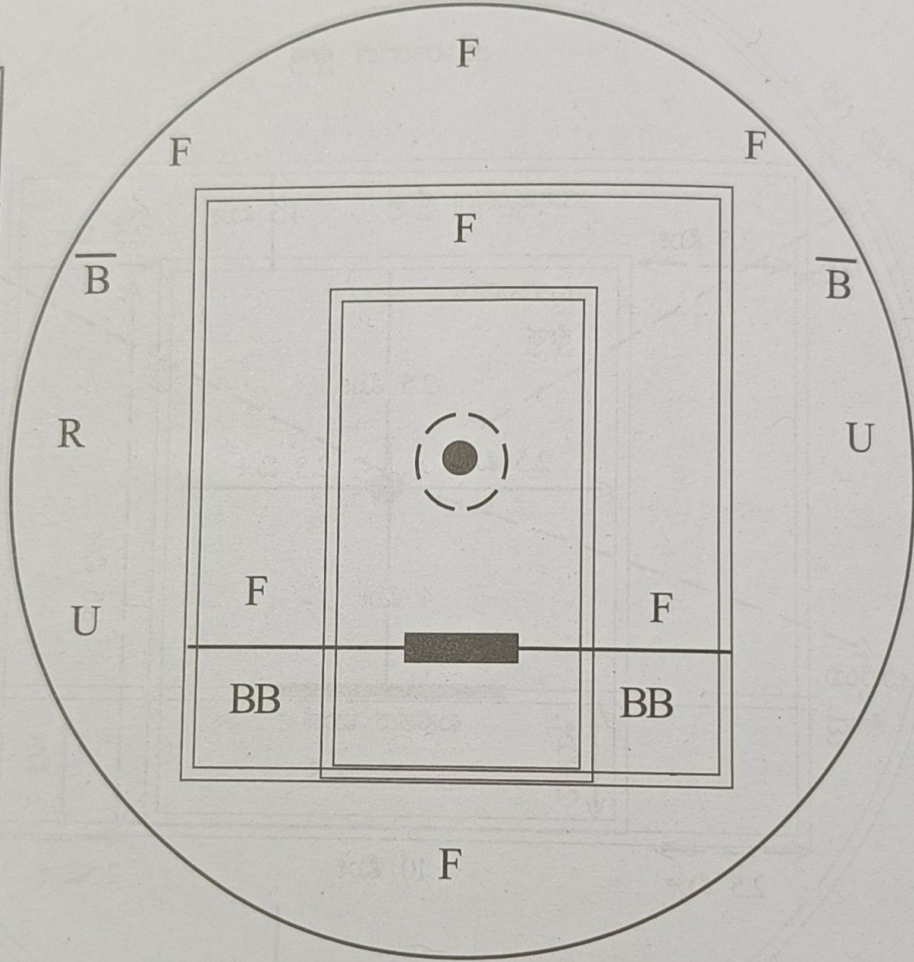
(16 ವರ್ಷ ಮೀರದ ಬಾಲಕ, ಬಾಲಕಿಯರು ಹಾಗೂ ಪುಟಿಲಾ ಅಂದಣ)



ಚಿತ್ರ - 2

**ಅಧಿಕಾರಿಗಳು/ಅಟದಾರರು ನಿಲ್ಲಲು ನಿಗದಿ ಪಡಿಸಿದ
ಸ್ಥಳದ ಚಿತ್ರಗಳು**

COACH	TEAM MANAGER	COACH
SUB PLAYER	SCORER	SUB
TESM MANAGER		
COACH		



ಚಿತ್ರ - 3

F= Fielders
B=Builders
U=Umpire
R=Referee

2 ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ನೂಚಿತ ಸ್ಥಳದ ವಿವರಣೆ

ಚಿತ್ರ 3 ರಲ್ಲಿ ರುವಂತೆ

ರೆಫ್ರಿ

: ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ ಸ್ಕೋರರ್‌ನ ಅನತಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಬಿಲ್ಲೆಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವುದು ಹಾಗೂ ಬಿಲ್ಲೆ ಕಟ್ಟುವುದು, ಕಾಣುವ ಹಾಗೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.

ಅಂಪೈರ್

: ಒಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಎಸೆತದ ಗೆರೆಯ ಎಡ ಅಥವಾ ಬಲ ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಗೆರೆಯ ಹತ್ತಿರ (ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ) ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಅಂಪೈರ್ ಆತನಿಗೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲೆಯ ಕೇಂದ್ರಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಬರುವಂತೆ ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಗೆರೆಯಹತ್ತಿರ (ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು)

ಸ್ಕೋರರ್

: ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ಎಸೆತದ ಗೆರೆಯ ಬಲ ಅಥವಾ ಎಡಕ್ಕೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಬರುವಂತೆ ಒಂದು ಕುರ್ಚಿ ಹಾಗೂ ಮೇಜು ಇಟ್ಟು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರು : ಸ್ಕೋರರ್ ನ ಎಡ, ಬಲಕ್ಕೆ 2 ಮೀಟರ್ ಅಂತರದಲ್ಲಿ (2

ಮೀಟರ್ ದೂರಕ್ಕೆ ನೆಲ ಅಥವಾ ಬೆಂಚು ಇಟ್ಟು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶವಿರಬೇಕು)

ಕೋಚ್/ಮೇನೇಜರ್ : ಒಂದು ತಂಡಕ್ಕೆ 2 ಕುರ್ಚಿಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರ

ಹತ್ತಿರ (ಸ್ಕೋರರ್‌ನ ಪಕ್ಕ ಬಿಟ್ಟು) ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು)

3 - ಸಲಕರಣೆಗಳು

ಬಿಲ್ಲೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರದ ಮೇಲೆ ಗೋರಿಯಾಕಾರದಲ್ಲಿ ರಚನೆ ಮಾಡಲು ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಚಪ್ಪಟೆಯ ಏಳು ಬಿಲ್ಲೆಗಳಿರಬೇಕು. ಮೊದಲನೆಯ ಬಿಲ್ಲೆಯಿಂದ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ ಮೇಲಿನ ಬಿಲ್ಲೆಗಳ ವ್ಯಾಸ ಕ್ರಮವಾಗಿ 13 ಸೆಂ.ಮೀ.(ತ್ರಿಜ್ಯ 6.5 ಸೆಂ.ಮೀ) 11 ಸೆಂ.ಮೀ., 9 ಸೆಂ.ಮೀ., 8 ಸೆಂ.ಮೀ., 7 ಸೆಂ.ಮೀ., 6 ಸೆಂ.ಮೀ., ಹಾಗೂ 5 ಸೆಂ.ಮೀ., ಇರಬೇಕು.

3.2 ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಮರ ಅಥವಾ ಫೈಬರ್ ನಿಂದ ಮಾಡಿದಾಗಿದ್ದು 1.9 ಸೆಂ.ಮೀ. ನಿಂದ 2.1 ಸೆಂ.ಮೀ. ದಪ್ಪವಿರಬೇಕು.

3.3 ಬಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಅತೀ ಚಿಕ್ಕದು ಕನಿಷ್ಠ 25gram ನಿಂದ 35gram ಇದ್ದು ಅತೀ ದೊಡ್ಡ ಬಿಲ್ಲೆಯು ಕನಿಷ್ಠ 200gram ನಿಂದ ಗರಿಷ್ಠ 235 gram ಇರಬೇಕು. ಏಳು ಬಿಲ್ಲೆಗಳ ಒಟ್ಟು ತೂಕ 625 gram ನಿಂದ 825 gram ವರೆಗೆ ಇರಬಹುದು.

3.4 ಲಗೋರಿ ಅಟದಲ್ಲಿ ಹಳದಿ ಬಣ್ಣದ ಟೆನ್ನಿಸ್ ಬಾಲ್ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

3.5 ಎಸೆತದ ಮಣೆ- ಒಂದು ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ 10 ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಗಲ, 2 ಸೆಂ.ಮೀ. ದಪ್ಪದ ಹಲಗೆ ಇರಬೇಕು.

3.6 ಸ್ಟಾಪ್ ವಾಚ್

3.7 ಹೆಲ್ಮೆಟ್: ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವಾಗ ತಲೆ ಅಥವಾ ಕಣ್ಣು, ಕಿವಿ, ಮೂಗುಗಳನ್ನು ರಕ್ಷಿಸುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ತಲೆಗೆ ಹೆಲ್ಮೆಟ್‌ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಕು.

3.8 ಸೆಂಟರ್ ಪ್ಯಾಡ್: ದೇಹದ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಗಾಯವಾಗುವ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಬಂದಾಗ ಆಟಗಾರರ ರಕ್ಷಣೆಯ ಹಿತದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಸೆಂಟರ್ ಪ್ಯಾಡ್ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದು.

ಅಂದಣ ರಚಿಸುವ ಕ್ರಮ

ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ 12×16 ಮೀ.ನ (ಜೂನಿಯರ್ 10×13 ಮೀ) ಆಯತಾಕಾರದ ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು.(ಅಂಗಣ ರಚನೆಗೆ 3,4,5 ರ ವಿಧಾನವನ್ನು ಬಳಸಬೇಕು) ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಗೆರೆಯ ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ 3 ಮೀ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಒಳಾಂಗಣ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು(ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ) ಹಾಗೂ ಎಸೆತದ ಗೆರೆಯ ಮಧ್ಯ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ 1 ಮೀ. ಉದ್ದದ ಮರದ ಹಲಗೆ (ನಿಯಮ 3.5 ರ ಪ್ರಕಾರ) ಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದರ ಮೇಲೆ ಮಧ್ಯ ಬಿಂದುವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ (ಸುಣ್ಣದ ಗೆರೆಯ ಬದಿಯಲ್ಲಿ) ಅಲ್ಲಿಂದ 5 ಮೀ ಅಂತರದಲ್ಲಿ (ಒಳಭಾಗಕ್ಕೆ) ಹಾಗೂ ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಗೆರೆಯ ಎಡ ಅಥವಾ ಬಲದಿಂದ 6 ಮೀ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಬಿಂದುವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿ ಇದು ಬಿಲ್ಲೆಯ ಕೇಂದ್ರ. ಇದು ಬಿಲ್ಲೆಯ ಕೇಂದ್ರ . ಬಿಲ್ಲೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಬಿಂದುವಿನಿಂದ 20 ಮೀ ತ್ರಿಜ್ಯದ ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಗೆರೆ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಇದು ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆ.

4 ಆಟದ ನಿಯಮಗಳು

- 4.1. ಪ್ರತಿ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಗರಿಷ್ಠ 9 ಜನರಿದ್ದು 7 ಜನ ಆಟಗಾರರು ಹಾಗೂ 2 ಜನ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕು.
- 4.2. ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೇ ತೆರನಾದ ಪೋಷಾಕು ಧರಿಸಬೇಕು.
- 4.3. ಆಟಗಾರರು ನಿಕ್ಟರ್ (ಚೆಡ್ಡಿ) ಅಥವಾ ಪ್ಯಾಂಟ್ ಹಾಗೂ ತುಂಬುತೋಳಿನ ಅಥವಾ ಅರ್ಧತೋಳಿನ ಅಂಗಿ ಧರಿಸಬೇಕು.
- 4.4. ಪ್ರತಿ ಆಟಗಾರನ ಪೋಷಾಕಿನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕನಿಷ್ಠ 20 ಸೆಂ.ಮೀ ಎತ್ತರ ಹಾಗೂ 20ಸೆಂ.ಮೀ ದಪ್ಪದ ಅಂಕೆಯನ್ನು ಪೋಷಾಕಿನ ಎದೆಯ ಭಾಗದ ಮೇಲೆ ಕನಿಷ್ಠ 10 ಸೆಂ.ಮೀ ಎತ್ತರ ಹಾಗೂ 2 ಸೆಂ.ಮೀ ದಪ್ಪದ ಅಂಕೆಗಳನ್ನು ಮುದ್ರಿಸಲೇಬೇಕು. ಅಂಕೆಗಳು 1 ರಿಂದ 9 ರವರೆಗೆ ಉದ್ದು ಒಂದು ನಂಬರನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಪಡೆದಿರಬಾರದು. ಒಂದು ಪಂದ್ಯಾವಳಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಒಂದೇ ನಂಬರಿನ ಪೋಷಾಕು ಧರಿಸಬೇಕು.
- 4.5. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ 7 ಜನ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕು. (ದಂಡನೆಗಗೊಳಗಾದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ 2 ಜನರಿರಬೇಕು).
- 4.6. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ರೆಫರಿಯು ಎರಡೂ ತಂಡದ ನಾಯಕರನ್ನು ಎಸೆತದ ಮಣೆಯ ಹತ್ತಿರ ಕರೆದು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮಿಗೆ ಮಾಡಬೇಕು ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ನಾಯಕ "ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್" ಅಥವಾ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಆಗಿ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ತನ್ನ ನಿರ್ಧಾರವನ್ನು ರೆಫರಿಗೆ ತಿಳಿಸಬೇಕು.
- 4.7. ಪ್ರತಿ ತಂಡ ಒಮ್ಮೆ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಆಗಿ ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಆಗಿ ಆಡಿದಾಗ ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಆದಂತೆ ಲಗೋರಿ ಆಟದಲ್ಲಿ 2 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಇರುಬೇಕು 2 ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿಸಿದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳಿರುವ ತಂಡವನ್ನು ವಿಜೇತ ತಂಡ ಎಂದು ಘೋಷಿಸಬೇಕು.
- 4.8. ಚಿತ್ರ - 3 ರಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಆಟಗಾರರು ನಿಗದಿತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು

5 ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ನಿಯಮಗಳು

- 5.1 ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು 5 ಜನ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋರಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು.
- 5.2 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆತದ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು (ಗೋರಿಗೆ ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ) ಒಂದು ಕಾಲನ್ನು ಎಸೆತದ ಮಣೆಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋರಿಗೆ ನೇರವಾಗಿ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಓಡಿ ಅಥವಾ ನಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಎಸೆಯಬಾರದು. ಚೆಂಡು ಎಸೆತಗಾರನ ಕೈ ಬಿಡುವಾಗ ಸೊಂಟದ ಮಟ್ಟದಿಂದ ಕೆಳಗಿರಬಾರದು ಹಾಗೂ ಎಸೆತಗಾರನು ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಗೋರಿಗೆ ತಾಗುವ ಮುನ್ನ ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಕಾಲಿಡಬಾರದು. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್‌ಗೆ ಅಂಕ ನೀಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ. ಅಂಪೈರ್ ಒಂದು ಸಲ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಡಬಹುದು. ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನಂತರವೂ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ “ಪೌಲ್ಸ್”(1 ಅಂಕ) ಕೊಡಬಹುದು.
- 5.3 ಒಬ್ಬ ಎಸೆತಗಾರ 3 ಬಾರಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋರಿಗೆ ಎಸೆಯಬೇಕು.ಮೂರು ಎಸೆತಗಳಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಬಿಲ್ಲಿ/ಬಿಲ್ಲಿಗಳು ಹೊರ ಹೋಗದಿದ್ದರೆ ಅವನ ಸರದಿ ಮುಗಿಯಿತೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಲಾಗುವುದು. ಹಾಗೂ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಬೋನಸ್ ಅಂಕ ನೀಡಲಾಗುವುದು. ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಎಸೆತದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ತಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್‌ಗೆ ಬೋನಸ್ ಅಂಕ ನೀಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.
- 5.4 ಎಸೆತಗಾರ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬಿಲ್ಲಿ /ಬಿಲ್ಲಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಬೀಳಿಸಿದಾಗ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್, ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದು ಅದರಿಂದ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್‌ಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವಷ್ಟರಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಬಿಲ್ಲಿಗಳಿಂದ ಬಿಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಗೋರಿ ಕಟ್ಟಿ, ಲಗೋರಿ ಎಂದು ಕೂಗಿದರೆ ಸದರಿ ಎಸೆತಗಾರನಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಮೂರು ಬಾರಿ ಸತತವಾಗಿ ಚೆಂಡನ್ನು ಗೋರಿಗೆ ಎಸೆಯಲು ಅವಕಾಶ ಸಿಗುವುದು.
- 5.5 ಎಸೆತಗಾರ ತನ್ನ ಎಸೆತದಿಂದ ಎಲ್ಲಾ 7 ಬಿಲ್ಲಿಗಳು ಅಥವಾ ತಳಭಾಗದ ಬಿಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಬಿಲ್ಲಿಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಹೊರ ಹೋಗಿ ಬೀಳುವಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್

ತಂಡಕ್ಕೆ 7 ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಕೆಳಭಾಗದಿಂದ 2ನೇ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ 6 ಅಂಕಗಳೂ, 3ನೇ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ 5 ಅಂಕಗಳೂ, 4ನೇ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ 4 ಅಂಕಗಳೂ, 5ನೇ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ 3 ಅಂಕಗಳೂ, 6ನೇ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ 2 ಅಂಕಗಳೂ ಹಾಗೂ 7ನೇ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು.

5.6 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ತಾಗಿ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಿಂದ ಕ್ಯಾಚ್ ಮಾಡಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ. ಎಸೆತ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ತಾಗಿ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದು ಕ್ಯಾಚ್ ಮಾಡಿದರೆ ಔಟ್ ಆಗುವಂತಿಲ್ಲ. ನೆರವಾಗಿ ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ತಾಗಿ ಮೇಲೆ ಚೆಂಡು ಪುಟಿದರೆ ಮಾತ್ರ ಕ್ಯಾಚ್ ಆಗುತ್ತದೆ.

ಕ್ಯಾಚ್ ಅಂಕಗಳು :- ಒಂದು ಬಿಲ್ಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ, ಎರಡು ಬಿಲ್ಲೆ ಬಿದ್ದಾಗ 2 ಅಂಕಗಳು ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಬಿಲ್ಲೆಗಳು ಬಿದ್ದಾಗ ಗರಿಷ್ಠ 3 ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

57 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಬಿಲ್ಲೆಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹಾಕಿದಾಗ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಗೋರಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ಮೊದಲೇ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್, ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ಗೆ ಹೊಡೆದಾಗ ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ ಎಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಲಾಗುವುದು ಹಾಗೂ ಒಂದು ಅಂಕವನ್ನು ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ಗೆ ನೀಡಬೇಕು.

5.8 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸಿ ಬೌಂಡರಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ಗೆ ಒಂದುಬೋನಸ್ ಅಂಕ ನೀಡಬೇಕು.

5.9 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲೆ / ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸಿ ಬೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವುದು ಕಾಲಿನಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ತಳ್ಳುವುದು, ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಮಲಗುವುದು, ಪೋಷಾಕಿನಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಚೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಕಾಲಿಡುವುದು, ಇತ್ಯಾದಿ ಮಾಡಿ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ಗೆ ಅಡ್ಡಿ ಪಡಿಸಿದರೆ ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿಯಿತೆಂದು ರೆಫರಿ ತೀರ್ಮಾನಿಸಬೇಕು. ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ನಿಯಮ 9.1 ರಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸಿದಂತೆ ದಂಡನೆ ವಿಧಿಸಬೇಕು.

- 5.10 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ತಾಗಿ ಬಿಲ್ಲೆ ಬಿದ್ದು ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ಓಡುವಾಗ ಚೆಂಡು ಆಕಸ್ಮಿಕವಾಗಿ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್‌ಗೆ ತಾಗಿದರೆ ಔಟ್ ಆಗುವಂತಿಲ್ಲ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು.
- 5.11 ಎಸೆತಗಾರ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬಿಲ್ಲೆ/ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬೀಳುವಂತೆ ಹೊಡೆದ ಮೇಲೆ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ಬಿಲ್ಲೆಯ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ ಅತೀ ದೊಡ್ಡ, ಬಿಲ್ಲೆ ಕೆಳಗಡೆಯೂ, ಅತೀ ಚಿಕ್ಕ ಬಿಲ್ಲೆ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿಯೂ ಇರುವಂತೆ ಸರಿಯಾದ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿ 'ಲಗೋರಿ' ಎಂದು ಕನಿಷ್ಠ ಅಂಪಾಯರ್ ಮತ್ತು ರೆಫರಿಗೆ ಕೇಳಿಸುವಂತೆ ಕೂಗಿದರೆ ಆಟವನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್‌ಗೆ ನೀಡಬೇಕಾದಷ್ಟು ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಿ ಅದೇ ಎಸೆತಗಾರ ಮತ್ತೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಲ್ಲೆಗೆ ಎಸೆಯಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು. ಎಲ್ಲಿಯವರೆಗೂ ಆತನ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ಔಟ್ ಆಗುವುದಿಲ್ಲವೋ ಅಲ್ಲಿಯವರೆಗೆ ಆತನಿಗೆ ಬಿಲ್ಲೆಗೆ ಚೆಂಡು ಎಸೆಯುವ ಅವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು.
- 5.12 ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸುವ ಮುನ್ನವೇ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ "ಲಗೋರಿ" ಎಂದು ಕೂಗಿದರೆ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕೆ ಒಂದು ಪೌಲ್ಸ್ ಅಂಕ ನೀಡಬೇಕು. ಮತ್ತು ಎರಡನೇ ಬಾರಿ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ವಿಸಿಲ್ ಊದಿ ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು ಹಾಗೂ ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗುವುದಿಲ್ಲ.
- 5.13 ಒಂದು ನಿಮಿಷದಲ್ಲಿ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ಔಟು ಆಗದೇ ಇದ್ದಾಗ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ 7 ಜನರೂ ಹೊರಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿರಬೇಕು. ಈ ಹಂತದಲ್ಲಿ ನಿರ್ಣಾಯಕರು ದೀರ್ಘ ವಿಸಿಲ್ ಊದಿ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರಿಗೆ ಹೊರಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಹೋಗುವ ಸೂಚನೆ ನೀಡಬೇಕು. ಆಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಒಳಾಂಗಣ ಅಥವಾ ಮಧ್ಯಾಂಗಣದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಅಲ್ಲಿಂದಲ್ಲೇ ಸಹ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಪಾಸ್ ನೀಡಬಹುದು. ಅಥವಾ ಡ್ರಿಬಲ್ ಮಾಡುತ್ತಾ ಹೊರಕೊಂಡುಹೋಗಬಹುದು ಅಥವಾ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್‌ಗೆ ಅಲ್ಲಿಂದಲ್ಲೇ ಎಸೆದು ಔಟ್ ಮಾಡಬಹುದು ಅಲ್ಲೇ ಚೆಂಡು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು 3 ಸೆಕೆಂಡುಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ನಿಂತರೆ ಒಂದು ಎಚ್ಚರಿಕೆ ನೀಡಬೇಕು. ಇದಾಗಿಯೂ ನಂತರ ಹಾಗೇ ಮಾಡಿದರೆ ಪೌಲ್ ಅಂಕ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್‌ಗೆ ನೀಡಬೇಕು.

- 5.14 ಎಸೆತಗಾರ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಬಿಲ್ಲೆ/ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದು ಕ್ಷೇತ್ರದಿಂದ ಹೊರ ಹಾಕಿದ 3 ನಿಮಿಷಗಳ ಒಳಗೆ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಸಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಿ ಲಗೋರಿ ಎಂದು ಕೂಗದಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದು ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿಯನ್ನು ಮುರಿಯದಿದ್ದರೆ ರೆಫರಿ ಸೀಟಿ ಊದಿ ಆಟ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್‌ಗೆ 3 ಅಂಕ ಹಾಗೂ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್‌ಗೆ 2 ಅಂಕ ನೀಡಬೇಕು. ಎಸೆತಗಾರನ ಆ ಪ್ರಯತ್ನ ಮುಗಿಯಿತೆಂದು ತೀರ್ಮಾನಿಸಿ ನಿಯಮತರೀತ್ಯ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬನ ಎಸೆತದಿಂದ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು.
- 5.15 ಒಂದು ತಂಡದ ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರ ಎಸೆತ ಮುಗಿದರೆ ಆ ತಂಡದ ಎಸೆತದ ಸರದಿ ಮುಗಿದಂತೆ.
- 5.16 ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ತಲೆಕೊಟ್ಟು ದೂರ ತಳ್ಳಬಹುದು
- 5.17 ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ತಪ್ಪಿಸುವ (ಓಡುವಾಗ) ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆ ದಾಟಬಾರದು. ಹಾಗಾದಲ್ಲಿ ಫೌಲ್ ಆಗುತ್ತದೆ.
- 5.18 ಎಸೆತದ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಬಿಲ್ಲರ್ಸ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ಫೀಲ್ಡಿಂಗ್ ಮಾಡಲು ತಯಾರಾಗಿರಬೇಕು. ರೆಫರಿ ಸೂಚನೆ ನೀಡಿ 2 ನಿಮಿಷದ ಒಳಗೆ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಲು ಸಿದ್ಧವಿಲ್ಲದ ತಂಡದ ಮೇಲೆ ನಿಯಮ 9.4ರಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಕ್ರಮ ಕೈಗೊಳ್ಳಬೇಕು.

6-ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ನಿಯಮಗಳು

- 6.1 ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ 4 ಜನ ಹೊರಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲಿ 3 ಜನ ಮಧ್ಯಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರದಲ್ಲೂ, ಚಿತ್ರ 3 ರಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.
- 6.2 ಎಸೆತಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವ ಮೊದಲೇ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿರುವವರು ಮಧ್ಯಾಂಗಣಕ್ಕಾಗಲೀ, ಮಧ್ಯಾಂಗಣದಲ್ಲಿರುವವರು ಒಳಾಂಗಣಕ್ಕಾಗಲೀ ಪ್ರವೇಶಿಸಕೂಡದು. ಇದನ್ನು ಪೌಲ್ ಎಂದೂ ನಿರ್ದೇಶಿಸಲಾಗದು.
- 6.3 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಬೀಳಿಸಿದ್ದು ಚೆಂಡನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಮಾಡಲು ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್‌ಗೆ ಆಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ, ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಚೆಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ಮೈಗೆ ತಾಗುವಂತೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡಿನ ಹೊಡೆತದಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಅಂಗಣದ ಒಳಗೆ ಎಲ್ಲಿ ಬೇಕಾದರೂ ಓಡಾಡಬಹುದು.
- 6.4 ಎಸೆತಗಾರನ ಕೈಯಿಂದ ಚೆಂಡು ಬಿಡುಗಡೆಯಾದ ಕೂಡಲೇ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಅಂಗಣದ ಯಾವ ಭಾಗಕ್ಕಾದರೂ ಪ್ರವೇಶಿಸಬಹುದು.
- 6.5 ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯನೊಬ್ಬ ಚೆಂಡನ್ನು 3 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುವಂತಿಲ್ಲ. ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್‌ಗೆ ಹೊಡೆಯಲು 2 ಹೆಜ್ಜೆಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹಾಕುವಂತಿಲ್ಲ ಹಾಗೂ ಚೆಂಡನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಪುಟಿಸುತ್ತಾ 5 ಹೆಜ್ಜೆಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹೋಗುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಚೆಂಡನ್ನು ಒಬ್ಬರಿಂದ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಕೊಡುತ್ತಾ ಇರಬೇಕು.
- 6.6 ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಗೋರಿ ಕಟ್ಟುವಾಗ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಅದನ್ನು ಕೆಡಿಸುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಹಾಗೂ ಅವರಿಗೆ ಅಡ್ಡಿಪಡಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಉದ್ದೇಶ ಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದಲ್ಲಿ ನಿಯಮ 9.3 ರಂತೆ ದಂಡನೆಗೊಳಗಾಗುತ್ತಾರೆ.
- 6.7 ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಗೋರಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಲಗೋರಿ ಹೇಳದಿದ್ದರೆ ಆ ತಂಡದ ಯಾರೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ ಆ ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿಯುವುದು. (ಟೀಟ್) 5 ನಿಯಮ, ನಂ. 5.7ರ ಪ್ರಕಾರ ಅಂಕ ನೀಡಬೇಕು.)

ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

ಸಾಮಾನ್ಯ ನಿಯಮಗಳು

- 6.8 ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರ ತಲೆ ಹಾಗೂ ಕುತ್ತಿಗೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಶರೀರದ ಯಾವ ಭಾಗಕ್ಕಾದರೂ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ನೇರವಾಗಿ ಹೊಡೆದು ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿ ಮುರಿಯಬಹುದು. ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್‌ಗೆ ತಾಗಿದರೆ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು.
- 6.10 ಎಸೆತಗಾರ ಎಸೆದ ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲೆಗೆ ತಾಗಿ ಯಾವುದೇ ಅಟಗಾರನ ಅಥವಾ ಅಂಪಾಯರ್‌ಗಳ ಉಡುಗೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡಾಗ ಅದನ್ನು Dead ball ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಆ ಎಸೆತವನ್ನು ಮತ್ತೆ (Re) ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು.³
- 6.11 ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್‌ನ್ನು ಔಟ್ ಮಾಡುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಅಂಪಾಯರ್‌ಗಳ ಪೋಷಾಕಿನಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡಾಗ ಅಂಪಾಯರ್, ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಮತ್ತು ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್‌ನ್ನು ಒಳಾಂಗಣದಿಂದ ಹೊರಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಹೇಳಿ ತನ್ನ ಎತ್ತರದಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿಡಬೇಕು. ಚೆಂಡು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಗಿದ ಮೇಲೆ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಚೆಂಡು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು.

7- ಆಟಗಾರರ ಬದಲಾವಣೆ

- 7.1 ತಂಡದ ನಾಯಕ, ಕೋಚ್, ಮೇನೇಜರ್, ರೆಫರಿಯ ಅನುಮತಿ ಪಡೆದು ಪ್ರತೀ Inningsನಲ್ಲಿ 2 ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಬಹುದು. ಅನುಮತಿ ಪಡೆಯದೆ ಬದಲಾವಣೆ ಮಾಡಿದರೆ ನಿಯಮ 9.5 ರಂತೆ ಕ್ರಮ ಕೈಗೊಳ್ಳಲಾಗುವುದು.
- 7.2 ವೈದ್ಯಕೀಯ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ಸೂಕ್ತವೆಂದು ಕಂಡು ಬಂದಲ್ಲಿ ರೆಫರಿಯು ಒಂದು ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೂರು ಸಲ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಬದಲಿಸಲು ಅನುಮತಿ ನೀಡಬಹುದು.
- 7.3 ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರ ಹೆಸರು ಸ್ಕೋರ್ ಪಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ಬರೆದಿರಬೇಕು.
- 7.4 ಟೈಮ್ ಔಟ್ : ಪ್ರತೀ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಪ್ರತೀ ತಂಡ 2 ಬಾರಿ ಟೈಮ್ ಔಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಪ್ರತೀ ಟೈಮ್ ಔಟ್ ಅವಧಿ 30 ಸೆಕೆಂಡುಗಳು
- 7.5 2 ಟೈಮ್ ಔಟ್‌ಗಳು ಮುಗಿದಾಗ 3 ನೇ ಬಾರಿ ಟೈಮ್ ಔಟ್ ಕೇಳಿದರೆ ಅದನ್ನು ಅಶಿಸ್ತು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿ ನಿಯಮ 9.4 ರಂತೆ ಕ್ರಮಕೈಗೊಳ್ಳುವುದು.
- 7.6 ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಏಳಾದಾಗ ಗರಿಷ್ಠ 2 ನಿಮಿಷಗಳ ಅವಧಿಯವರೆಗೆ ವೈದ್ಯಕೀಯ ನೆರವು ನೀಡಲು ಅನುಮತಿಯನ್ನು ರೆಫರಿಯ ತನ್ನ ವಿವೇಚನೆಯಲ್ಲಿ ನೀಡಬಹುದು. 2 ನಿಮಿಷದ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ಸಿದ್ಧನಿಲ್ಲದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಬದಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಬೇಕು.(ನಿಯಮ 7.2 ಮತ್ತು ನಿಯಮ 7.3 ನೋಡಿ)

8- ಫೌಲ್ಸ್ (ತಪ್ಪುಗಳು)

- 8.1 ನಿರ್ಣಾಯಕರು ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಟ್ಟ ಮೇಲೆವಸೆತದ ಗೆರೆಯಿಂದ ಮರದ ಹಲಗೆಯ ಒಳಗೆ ಕಾಲು ಇಟ್ಟಾಗ
- 8.2 ಎಸೆತಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಬಿಲ್ಲಿಗೆ ಎಸೆಯುವ ಬದಲು ಉರುಳಿಸಿದಾಗ / ಸೊಂಟದಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಕೈ ಬಂದಾಗ / ಓಡಿ ಅಥವಾ ನಡೆದುಕೊಂಡು ಬಂದು ಎಸೆದಾಗ
- 8.3 ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಪ್ಪಿಸುವ (ಓಡುವಾಗ) ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆ ದಾಟಿದಾಗ
- 8.4 ಎಸೆತಗಾರ ಚೆಂಡನ್ನು ಎಸೆಯುವ ಮೊದಲೇ ಮಧ್ಯಾಂಗಣ, ಒಳಾಂಗಣ ಕ್ಷೇತ್ರಕ್ಕೆ ಫೀಲ್ಡರ್ ಅಥವಾ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಒಳ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಾಗ
- 8.5 ನಿಷೇಧ ಕ್ಷೇತ್ರದೊಳಗೆ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದರೆ.
- 8.6 ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಚೆಂಡನ್ನು 3 ಸೆಕೆಂಡುಗಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಸಮಯ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡಾಗ
- 8.7 ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು (ಓಡುತ್ತಾ) ಎರಡಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕಿದಾಗ ಹಾಗೂ ಚೆಂಡನ್ನು ಡ್ರಿಬಲ್ (ಪುಡಿಸುತ್ತಾ) ಮಾಡುತ್ತಾ 5 ಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಜ್ಜೆ ಹಾಕಿದಾಗ
- 8.8 ನಿರ್ಣಾಯಕ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಆಟದ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಭಂಗ ಉಂಟು ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಯಾವುದೇ ಆಟಗಾರನ ನಡತೆ ದೋಷ ಪೂರ್ಣವಾಗಿ ಕಂಡುಬಂದಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಫೌಲ್ ಫೋಷಣೆ ಮಾಡಬಹುದು.

ಬೋನಸ್ ಅಂಕ

- 8.9 ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರ ಕ್ರಮವಾಗಿ 3 ಎಸೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಯೂ ಬಿಲ್ಲಿ ಬೀಳದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಒಂದುಅಂಕ ಬೋನಸ್ ಆಗಿ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡಕ್ಕೆ ನೀಡಲಾಗುವುದು.
- 8.10 ಚೆಂಡು ಬಿಲ್ಲಿಯನ್ನು ಬೀಳಿಸಿ ಬೌಂಡರಿ ಗೆರೆಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಬೋನಸ್ ಆಗಿ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರಿಗೆ ಕೊಡಲಾಗುವುದು.

9- ದಂಡನೆ (Penalty)

- 9.1 ಉದ್ದೇಶ ಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯುವುದು, ವೆಂಡಿನ ಮೇಲೆ ಮಲಗುವುದು, ಕಾಲು ಇಟ್ಟು ನಿಲ್ಲುವುದು, ಪೋಷಾಕಿನಲ್ಲಿ ಅಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಇತ್ಯಾದಿಗಳಿಗೆ ರೆಫರಿ ಹಳದಿ ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ 2 ನಿಮಿಷ ಹೊರಗೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ನಂತರವೂ ಹೀಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಕೆಂಪು ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ ಪಂದ್ಯದಿಂದ ಹೊರ ಹಾಕುವುದು. ನಂತರದ ಪಂದ್ಯಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಅಶಿಸ್ತಿನ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯಾದರೆ ಟೂರ್ನಮೆಂಟಿನಿಂದ ಹೊರ ಹಾಕುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಸಂಘಟಕರಿಗಿರುತ್ತದೆ. (ರೆಫರಿ ಆ ಆಟಗಾರನ ಅಶಿಸ್ತಿನ ಬಗ್ಗೆ ಸಂಘಟಕರಿಗೆ ವರದಿ ಸಲ್ಲಿಸಿದ ಮೇಲೆ)
- 9.2 ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ನಿಷೇಧ ಕ್ಷೇತ್ರದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ಗೆ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಲು ಅಡ್ಡಿ ಮಾಡಿದಾಗ ಮೊದಲನೇ ಸಲ ಹಸಿರು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಡುವುದು. ಎರಡನೆ ಬಾರಿಯೂ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದಾಗ , ಹಳದಿ ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ 2 ನಿಮಿಷ ಹೊರ ಕಳುಹಿಸುವುದು. 3 ನೇ ಬಾರಿಗೆ ಕೆಂಪು ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ ಪಂದ್ಯದಿಂದ ಹೊರ ಹಾಕುವುದು.(ನಿಯಮ 9.1 ರ ಪಾಲನೆ ಮಾಡುವುದು)
- 9.3 ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುವ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ತಂಡದವರು ಅವರನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಹಾಗೂ ಬಿಲ್ಡರ್ಸ್ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವ ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಫೀಲ್ಡರ್ಸ್ ಬಿಲ್ಲೆಗಳು ದೂರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯುವುದು, ಕಟ್ಟಿದ ಬಿಲ್ಲೆಗಳನ್ನು ಚೆಲ್ಲುವುದು, ಒಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಭಂಗ ತರುವ ಅಶಿಸ್ತಿನ ವರ್ತನೆಗೆ ನಿಯಮ 9.1 ರ ಪ್ರಕಾರ ದಂಡನೆ ವಿಧಿಸಬೇಕು.
- 9.4 2 ಟೈಮ್ ಔಟ್ ಮುಗಿದಿದ್ದಾಗ 3 ನೇ ಟೈಮ್ ಔಟ್ ಕೇಳಿದಾಗ ಅಶಿಸ್ತು ಎಂದು ಪರಿಗಣಿಸಿ ಹಸಿರು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಹಾಗೂ ಒಂದು ತಾಂತ್ರಿಕ ಅಂಕವನ್ನು ಎದುರು ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೊಡಬೇಕು. 2 ನೇ ಸಲ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಕೆಂಪು ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ ತಂಡವನ್ನು ಅನರ್ಹಗೊಳಿಸಿ ಹೊರ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು.

- 9.5 ಅನುಮತಿ ಪಡೆಯದೆ ಆಟಗಾರರ ಬದಲಾವಣೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿದರೆ ರೆಫ್ರಿ ಬದಲಾವಣೆಯಾದ ಆಟಗಾರ ಮತ್ತು ಬದಲಾವಣೆಗೊಂಡು ಹೊರ ಹೋದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಬಾರದು. ಹಾಗೂ ತಂಡದ ಕೋಚ್/ಮೇನೇಜರ್/ನಾಯಕರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಬದಲಾವಣೆಗೀಕಾರಣರಾದರೋ, ಅವರಿಗೆ ಮೊದಲ ಎಚ್ಚರಿಕೆ(ಹಳದಿ ಚೀಟಿ) ಕೊಡಬೇಕು. ನಂತರ ಒಬ್ಬ ಎಸೆತಗಾರನ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಹೊರ ಕಳುಹಿಸಿದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು. ಎರಡನೇ ಸಲ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ಎರಡನೇ ಎಚ್ಚರಿಕೆ (ಹಳದಿ ಚೀಟಿ) ನೀಡಿ ಒಂದು ತಾಂತ್ರಿಕ ಅಂಕವನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಹಾಗೂ ಮೇಲಿನಂತೆ ನಿಯಮ ಪಾಲನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಮೂರನೆ ಸಲವೂ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿದರೆ ತಂಡವನ್ನು ಅನರ್ಹಗೊಳಿಸಬೇಕು.
- 9.6 ಒಂದು ಸರದಿ ಮುಗಿದು ಇನ್ನೊಂದು ಸರದಿಗೆ ಆಡುವಾಗ ಎರಡು ನಿಮಿಷದ ಒಳಗೆ ಆಟಗಾರರು ಆಟವಾಡಲು ತಯಾರಾಗಿರದಿದ್ದಲ್ಲಿ ರೆಫ್ರಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಡಬೇಕು (ಯಾವ ತಂಡ ತಯಾರಾಗಿಲ್ಲವೋ ಆ ತಂಡಕ್ಕೆ) ಮತ್ತು ನಿಮಿಷ ಕಾಲಾವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟು ಬಾರದಿದ್ದಲ್ಲಿ ತಂಡವನ್ನು ಅನರ್ಹಗೊಳಿಸಬೇಕು.
- 9.7 ಅಧಿಕಾರಗಳ ವಿರುದ್ಧ ಆಟಗಾರರು ಅಸಭ್ಯತನ ತೋರಿದರೆ ಮೊದಲಿಗೆ ಹಸಿರು ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಡಬೇಕು. ನಂತರವೂ ಹಾಗೆಯೇನಾದರೂ ಮಾಡಿದರೆ ಹಳದಿ ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಡಬೇಕು. ನಂತರವೂ ಹಾಗೆಯೇನಾದರೂ ಮಾಡಿದರೆ ಹಳದಿ ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ 2 ನಿಮಿಷ ಹೊರ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಮೂರನೇ ಬಾರಿಯೂ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯಾದರೆ ಕೆಂಪು ಚೀಟಿ ತೋರಿಸಿ ಪಂದ್ಯದಿಂದ ಹೊರ ಹಾಕುವುದು.
- 9.8 ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರೊಂದಿಗೆ ವಾಗ್ವಾದಕ್ಕಿಳಿದರೆ ಅಥವಾ ಅಸಭ್ಯತನದ ವರ್ತನೆ ಕಂಡು ಬಂದಲ್ಲಿ ನಿಯಮ 9.7 ರ ಪ್ರಕಾರ ದಂಡನೆ ವಿಧಿಸಬೇಕು.

ಚೀಟಿದಳು (Cards)

- ಹಸಿರು ಚೀಟಿ : ಎಚ್ಚರಿಕೆ
ಹಳದಿ ಚೀಟಿ : ಎರಡು ಅಂಕ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡಕ್ಕೆ ನೀಡುವುದು.
ಕೆಂಪು ಚೀಟಿ : ಪಂದ್ಯ/ ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಿಂದ ಹೊರ ಹಾಕುವುದು.

10- ಟೈ (ಅಂಕ ಸಮವಾದಾದ)

- 10.1 ಮೊದಲ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದ ತಂಡವನ್ನು "ವಿಜಯೀ ತಂಡ" ಎಂದು ಘೋಷಿಸುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಟೈ ಆದರೆ 2 ನೇ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದ ತಂಡವನ್ನು ವಿಜಯೀ ತಂಡ ಎಂದು ಘೋಷಿಸುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಟೈ ಆದರೆ 0
- 10.2 ಹೆಚ್ಚು ಬೋನಸ್ ಅಂಕ ಪಡೆದ ತಂಡವನ್ನು ವಿಜಯಿ ತಂಡ ಎಂದು ಘೋಷಿಸುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಟೈ ಬಂದಾಗ
- 10.3 ಹೆಚ್ಚು ಕ್ಯಾಚ್ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ತಂಡವನ್ನು ವಿಜಯಿ ತಂಡ ಎಂದು ಘೋಷಿಸುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಟೈ ಬಂದಾಗ
- 10.4 ಹೆಚ್ಚು ಡಿಟ್ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಗಳಿಸಿದ ತಂಡವನ್ನು ವಿಜಯೀ ತಂಡ ಎಂದು ಘೋಷಿಸುವುದು.
- 10.5 ಇಲ್ಲಿ ಕೊನೆಯ ಆಟಗಾರರ ಎರಡೂ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್‌ಗಳ ಒಟ್ಟು ಅಂಕಗಳ ಆಧಾರದ ಮೇಲೆ ವಿಜಯೀ ತಂಡ ಎಂದು ಘೋಷಿಸುವುದು. ಇಲ್ಲಿ ಟೈ ಬಂದರೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ನಂತರದ ಆಟಗಾರರ ಅಂಕಗಳನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು.

11 - ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನೈಸರ್ಗಿಕ ಹೊಂದಿಕೆಗಳು ಉಂಟಾದಾಗಿನ ನಿಯಮ ತಾಲನೆ

- 11.1 ಹವಾಮಾನ ವೈಪರೀತ್ಯ ಉಂಟಾದಾಗ : ಉದಾ: ಮಳೆ, ಸುಂಟರಗಾಳಿ
ಇತ್ಯಾದಿ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ
- 11.2 ಫ್ಲಡ್‌ಲೈಟ್ (Flood light) ಟೂರ್ನಮೆಂಟ್‌ನಲ್ಲಿ ವಿದ್ಯುತ್ ಅಭಾವ
ಉಂಟಾದಾಗ
- 11.3 ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ಗದ್ದಲ ಅಥವಾ ಇನ್ನಿತರ ಯಾವುದೇ ಅಡಚಣೆಗಳು ಉಂಟಾದಾಗ ಈ
ಎಲ್ಲಾ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು 30 ನಿಮಿಷಗಳವರೆಗೆ ಕಾಯಬೇಕು. ಆ ನಂತರ
ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭದಿಂದಲೇ ಆಡಬೇಕು.(Re match)

12- ಅಧಿಕಾರಿಗಳು

ಲಗೋರಿ ಪಂದ್ಯ ನಡೆಸಲು ಒಬ್ಬ ರೆಫರಿ ಎರಡು ಜನ ಅಂಪೈರ್ ಹಾಗೂ ಒಬ್ಬ ಸ್ಕೋರರನ್ನು ನೇಮಕ ಮಾಡಬೇಕು.

ಅಧಿಕಾರಿಗಳು ಬಿಳಿ ಪ್ಯಾಂಟ್ ಹಾಗೂ ಬಿಳಿ ಶರ್ಟ್ ಧರಿಸಿದ್ದು ಕಾಲಿಗೆ ಶೂ ಹಾಕಿರಬೇಕು.

12.1 ರೆಫರಿಯ ಕರ್ತವ್ಯಗಳು: ಅಂಗಣವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿರುವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಖಾತರಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಸಲಕರಣೆಗಳು ಎಲ್ಲವೂ ಸರಿಯಾಗಿವೆಯೇ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸುವುದು, ನಾಣ್ಯ ಚಿಮ್ಮಿಗೆ ಮಾಡಿ ತಂಡದ ನಾಯಕರ ಆಯ್ಕೆ ಕೇಳಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು. ಅಂಪೈರ್‌ನ ನಿರ್ಧಾರ, ತಂಡಗಳಿಗೆ ಸಮ್ಮತವಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ತನ್ನ ನಿರ್ಧಾರ ಹೇಳುವುದು. ತಪ್ಪು ಎಸಗಿದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಅಥವಾ ತಂಡಕ್ಕೆ ಸೂಕ್ತ ದಂಡನೆ ನೀಡುವುದು ಹಾಗೂ ಇಡೀ ಪಂದ್ಯದ ಪೂರ್ಣ ಮೇಲ್ವಿಚಾರಣೆ ಮಾಡುವುದು.

12.2 ನಿಯಮ 4. 1,4,2,4,3 ಮತ್ತು 4.4, 4.5 ಗಳಿಗೆ ತಕ್ಕದಾಗಿ ನಡೆದುಕೊಳ್ಳದ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡವನ್ನು ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿಂದ ಹೊರಕಾಕುವ ಅಧಿಕಾರ ರೆಫರಿಯ ವಿವೇಚನೆಗೆ ಬಿಟ್ಟದ್ದು.

12.3 ಆಟದ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಉದ್ದೇಶಪೂರ್ವಕವಾಗಿ ಭಂಗ ತಂದ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡಕ್ಕೆ ಅನುಚಿತ ನಡವಳಿಕೆಯ ತೀವ್ರತೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಹಸಿರು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಹಳದಿ ಕಾರ್ಡ್‌ನ್ನು ತೋರಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಹೊರ ಹಾಕಬೇಕು ಮತ್ತು ಕೆಂಪು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸುವುದರ ಮೂಲಕ ಪಂದ್ಯದಿಂದ ಹೊರ ಹಾಕಬೇಕು. ಒಂದು ಪಂದ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಒಮ್ಮೆ ಹಸಿರು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಲಾಗಿದ್ದು ಮತ್ತೆ ಅನುಚಿತ ವರ್ತನೆಗೆ ಹಸಿರು ಕಾರ್ಡ್ ಬದಲು ಹಳದಿ ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಒಮ್ಮೆ ಹಳದಿ ಕಾರ್ಡ್‌ತೋರಲ್ಪಟ್ಟ ಆಟಗಾರನಿಗೆ

ಎರಡನೇ ಬಾರಿ ತೀವ್ರ ಅನುಚಿತವಾಗಿ ವರ್ತಿಸಿದರೆ ಕೆಂಪು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಪ್ರತೀ ಸಲ ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಿದಾಗ ಅದನ್ನು ಆ ಆಟಗಾರನ ಹೆಸರಿನ ಮುಂದೆ ಸ್ಕೋರ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ನಮೂದಿಸಬೇಕು.

12.4 ಕೆಂಪು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಆಟಗಾರರ ನಡತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಸಂಘಟಕರಿಗೆ ವರದಿಯನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

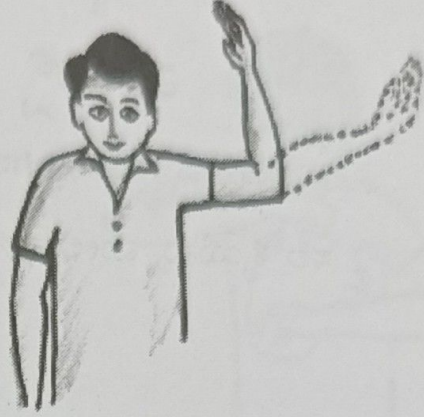
ಅಂಪೈರ್ : ನಿಗದಿತ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರು ನಿಯಮಗಳಿಗನುಸಾರವಾಗಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಬೇಕು. ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಭಂಗ ತಂದ ಆಟಗಾರ ಅಥವಾ ತಂಡಕ್ಕೆ ನಿಯಮ 9 ರ ಪ್ರಕಾರ ದಂಡನೆ ನೀಡಬೇಕು. ಪಂದ್ಯದ ಉಸ್ತುವಾರಿ ನಡೆಸಲು ರೆಫರಿಗೆ ಸಹಕಾರ ನೀಡಬೇಕು.

12.5 ಸ್ಕೋರರ್ : ನಿಗದಿತ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ಸ್ಕೋರ್ ಶೀಟಿನ ಮೇಲೆ ಆಟಗಾರರ ಹೆಸರು ಮತ್ತು ನಂಬರ್, ಮೇನೇಜರ್ ಹಾಗೂ ಕೋಚ್‌ಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ಬರೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಕೂಡಲೇ ರೆಫರಿ ಮತ್ತು ಅಂಪೈರ್‌ಗಳ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ, ಕೊಡಲ್ಪಟ್ಟ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಸ್ಕೋರ್ ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಬರೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹಸಿರು, ಹಳದಿ ಮತ್ತು ಕೆಂಪು ಕಾರ್ಡ್ ತೋರಿಸಲ್ಪಟ್ಟ ಆಟಗಾರ ತಂಡದ ಹೆಸರಿನ ಮುಂದೆ ಅದನ್ನು ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಆಟಗಾರರ ಬದಲಾವಣೆಯಾದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಬರೆಯಬೇಕು. ಪ್ರತೀ ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಮುಗಿದಾಗ ಸ್ಕೋರನ್ನು ರೆಫರಿಗೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಪಂದ್ಯ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಸ್ಕೋರು ಶೀಟಿನಲ್ಲಿ ಅಂಪೈರ್‌ನ ಸಹಿ ಪಡೆದು ತಾನು ಸಹಿ ಮಾಡಿ ರೆಫರಿಗೆ ಒಪ್ಪಿಸಬೇಕು.

1

ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭ

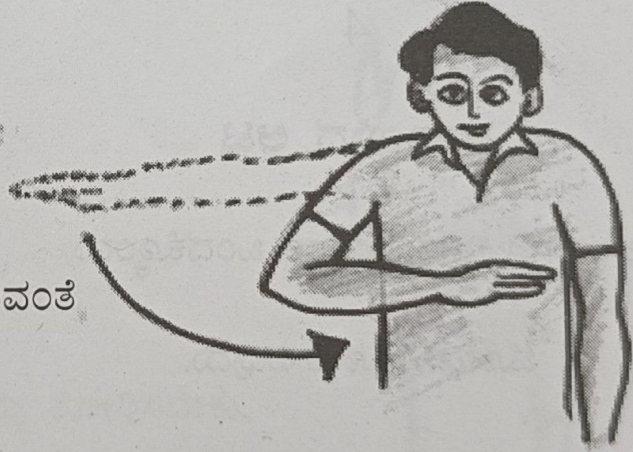
ಕೈಯನ್ನು ಭುಜದ ನೇರದಿಂದ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಸಿಟಿ
ಊದುತ್ತಾ ಮೇಲೆ ತರಬೇಕು.



2

ಬೋನಸ್ ಅಂಕ

2 ಸಲ ಕೈಯನ್ನು ಎದೆ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಬಾಗುವಂತೆ
ತರಬೇಕು.



3

ಪೌಲ್ಸ್

ಅಂಗೈ ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿರುವಂತೆ

2 ಸಲ ಕೈಯನ್ನು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ ತರಬೇಕು.

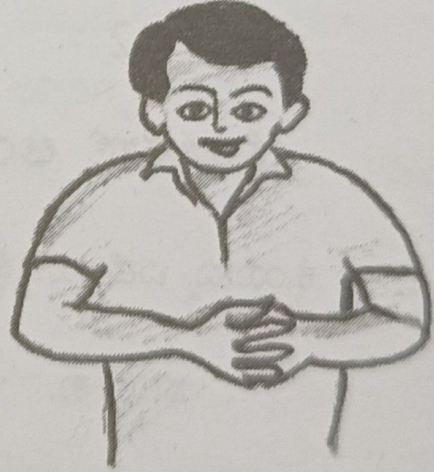


4

ಅಪಾಯದ ಆಟ

ಬೆರಳುಗಳು ಹೆಣೆಯುವಂತೆ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು

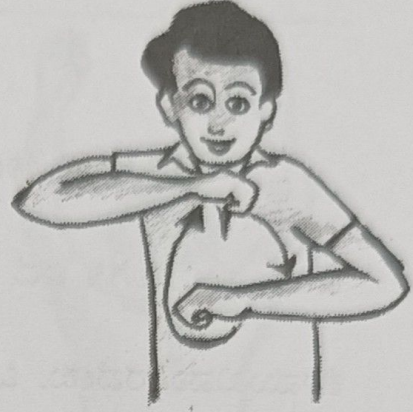
ಜೋಡಿಸಿ ತೋರಿಸುವುದು.



5

ಬದಲಾವಣೆ(Substitute).

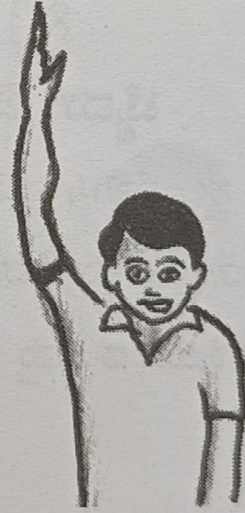
2 ಕೈಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಕೆಳಗೆ 2 ಸಲ ತರಬೇಕು.



6.

ಔಟ್

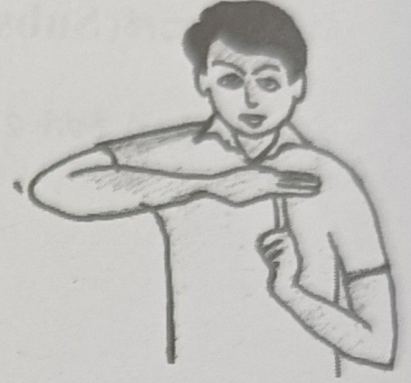
ಕೈ ಮೇಲೆತ್ತಿ ತೋರು ಬೆರಳನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಕು.



7

ಟೆಕ್ನಿಕಲ್ ಅಂಕ

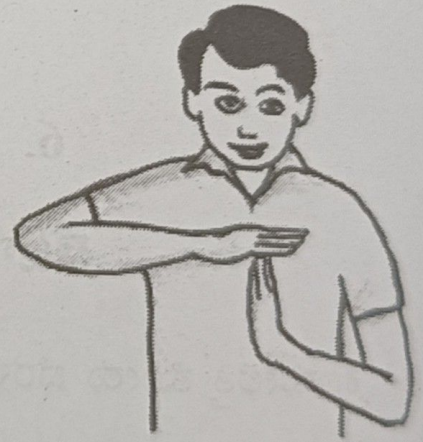
ಎಡಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಬಾಗಿಸಿ ಎದೆ ಹತ್ತಿರ ತಂದು
ಕೆಳಮುಖವಾಗಿರಬೇಕು. ಬಲಕ್ಕೆ ತೋರು
ಬೆರಳಿನಿಂದ ಒತ್ತು ಕೊಡಬೇಕು.



8

ಟ್ರೈಮ್ ಡೆಟ್

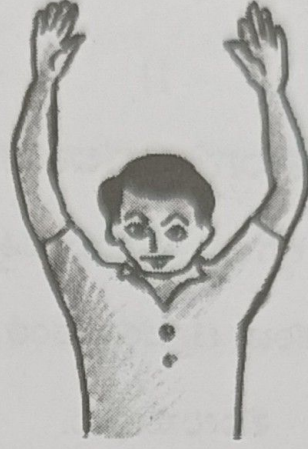
ಎಡಕ್ಕೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಬಾಗಿಸಿ ಎದೆ ಹತ್ತಿರ ತಂದು
ಅಂಗೈ ಕೆಳಮುಖವಾಗಿರಬೇಕು.
ಬಲಕೈಯಿಂದ ಒತ್ತು ಕೊಡಬೇಕು.



9

ಲಗೋರಿ ಆದಾಗ

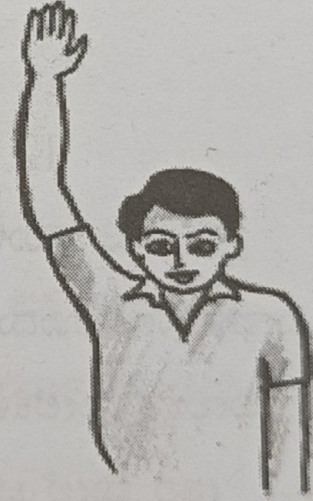
2 ಕೈ ಮೇಲೆತ್ತಿ ಅಂಗೈ ಎದುರು
ಬರುವಂತೆ ತೋರಿಸಬೇಕು.



10

ಅಂಕ

ಕೈಯನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ
ಎಷ್ಟು ಅಂಕ ಆಗಿದೆಯೋ ಅಷ್ಟು
ಬೆರಳುಗಳನ್ನೇ ತೋರಿಸಬೇಕು.



ಲಗೋರಿ ಪುಸ್ತಕ

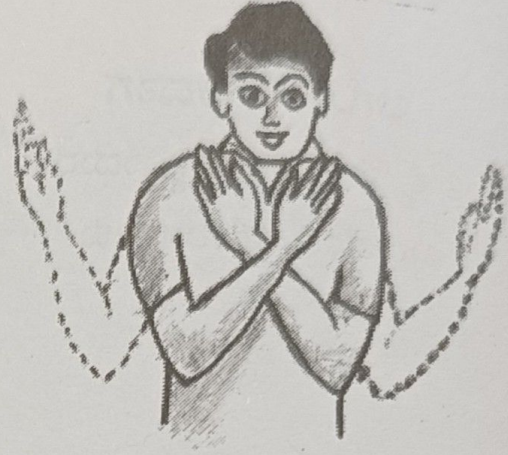
11

ಇನ್ನಿಂಗ್ಸ್ ಬದಲಾವಣೆ

2 ಕೈಗಳನ್ನು ಎದೆಯ ಹತ್ತಿರ

ತಂದು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ

ತೋರಿಸುವುದು.



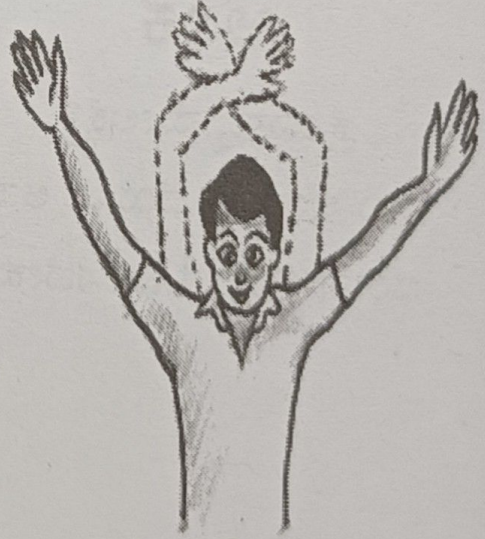
12

ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯ

ದೀರ್ಘ ಸೀಟಿ ಉದುತ್ತಾ 2 ಕೈಯನ್ನು

ಮೇಲಕ್ಕೆತ್ತಿ ಮೇಲೆಕೆಳಗೆ ತರಬೇಕು.

(ತಲೆ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ)



LAGORI SCORE SHEET

LAGORI SCORE SHEET

Date Toss won by Place Time Choice field/Build

TEAM

[illegible]

Foul Points	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	Foul Points	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17				
Out Points	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	Out Points	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17				
Bonous Point	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 21	Bonous Point	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 21				
Catch Point	1111111111 2222222222 3333333333	Catch Point	1111111111 2222222222 3333333333				
Technical Point	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17	Technical Point	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17				
Running Score	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 4 3 44 45 46 47 48 49 50	Running Score	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 4 3 44 45 46 47 48 49 50				
	I st Innings	IInd Innings	Total		I st Innings	IInd Innings	Total
Running Score				Running Score			
Foul Points				Foul Points			
Out Points				Out Points			
Bonous Point				Bonous Point			
Catch Points				Catch Points			
Total Score				Total Score			

Match won By..

SCORER

Umpire 1)
2)

Refree

Rules of Lagori



: Rules of Lagori Writer :
Doddanna Baremelu

: Trancelated in to English :
Seetharama Kevala

RULES OF LAGORI

: Rules of Lagori Writer :

Doddanna Baremelu

Physical Education Teacher

Jyothi High school Peraje

North Kodagu 574 314

Mob : 9449662384

: Trancelated in to English :

Seetharama Kevala

Principal, Vidyarashmi Vidyalaya Savanooru

LAGORI ATADA NIYAMAGALU a book of new rules & regulations formed by **Sri Doddanna Baremelu.**, Phy - Education teacher Jyothi High School Peraje N. Kodagu - 574 314 & Published by Dakshinakannada Lagori association.

Trancelated in to English **Sri Seetharama Kevala**, Principal, Vidyarashmi Vidyalaya Savanooru, Putturu Tq, D. K.

Right : Writer

Pages : ix +31

Published By : Dakshinakannada Lagori Association

First Publishing : Kannada Edission 2001

Second Publishing : Kannada Edission 2009

Third Publishing : Kannada Edission 2017

Fourth Publishing : English Edission 2019

First Page design : Mohan graphics Puttur

Printed By : Shiva Offset Printers Panja

FORWARD

Play A word that is synonymous with setting the mind free, using imagination and almost creating a new world. However today we are increasingly turning to electronic games to fill in most of our play time. Video games and the like are certainly entertaining and stimulating. With advanced technology and thrilling effects, they sure give us an adrenaline rush ! However forms of conventional or traditional play can also offer us a number of psychological benefits in addition to physical benefits. We could be missing out on a world of good that our good old indoor board games. outdoor games and imaginative play could do to us. Wonder how? Lets explore.

Mr. Doddanna is making best efforts to spread the village life style to the city people. He also working to spread the Lagori Game which he had relished during his childhood days at the school level. Mr. Doddanna has also formulated Rules and Regulations for Lagori game. Mr. Doddanna has already spread the importance of Lagori and conducted several Lagori Matches at the school and college level. I am indeed happy to say that Lagori game has been incorporated as one of the games in interdepartmental sports and games competitions at Mangalagangothri campus. Mangalore University. Our Students enjoy every moment during the game. At this juncture I wish you all the best in your endeavours to spread the Lagori Game.

Traditional games have been passed down from one generation to another and their origins to back centuries. Whereas modern games usually encompass digital games and relatively new game inventions. Modern games have their fair share of cognitive benefits ranging from improved problem solving skills to spatial navigation abilities. The digital games also get kids better acquainted with technology a vital component of modern day living.

However modern games also tend to be isolating. Victory - Oriented and in most cases, sedentary. Hence we feel that it is important to inject a few traditional games in to your playtime to counteract these 'advers' effects and better optimize the benefits of taking the time off to play!

Lagori is a traditional Indian game that requires very less equipment flat stones/tiles and a ball. Two teams play this game on a ground. In the era of smartphones, Video games and Online games many of our younger readers might not have heard about it.

This game develops the aiming skills and strategy building skills in children. It hones the team building spirit in the players. Children also learn important values of friendship and leadership. This game also provides a platform for social interaction among children.

Dr. Kishor Kumar

Director of Physical Education

Mangalagangothri, Mangalore

Lagori

As the Translating pen felt.....

Hailing from a remote village viz Madappady in Sullia Taluk of Dakshina Kannada District I have experienced all round pros and cons of a village life. During my elementary education years in my native village the self rule described Lagori game our only easy time passing game.

When the earnest achiever Mr. Doddanna B aremelu started redefining this game in the middle of 1990s I was really saluting him with gratitude. He ventured not only into rejuvenating a game called Lagori but he ventured into a marvelous restoration of great Indian culture. Therefore it is a cultural contribution by him to India and the world as well, I vote. In line with this view I thought and framed a tournament for LAGORI in my work place. With the hearty support of my correspondent Rtn. K. Seetharama Rai Savnoor and an active boosting from my administratore Er. Ashwin L Shetty I could start it in way back 2014 with a title 'SHINARE RASHMI- Lagori Tournament'. This year, in 2018, we are to organise a state level tourney.

I left even thrilled when, recently in june 2018, the author contacted and contracted a joyful task of translating his book written in Kannada 'LAGORI Aatada niyamagalu' (LAGORI Rules of the game) in to English, to me. I had accepted this work with a humble notion of spreading the beauty of this game beyond the state of Karnataka. Ultimately, I believe, it could be a tiny contribution towards the reinstatement of great Indian culture.

I, here with, request all the good hearted readers of this book to play and foster the game LAGORI so as to weld your contribution in giving a re- birth to it. May it go prevalent across the globe.

Before closing I CONGRATULATE Mr. Doddanna for waiting this bok. I thank him for having given a wonderful opportunity to translate the same. Thank you all.

Jc. SEETHARAMA KEVALA

National Trainer

The Principal

Vidyarashmi Vidyalaya

Vidyagangothri

Post Savnoor-574 202 Puttur Taluk

Dakshina Kannada District

Cell: +91 9448725813 (Whats App)

E-Mail: skevala@vidyarashmi.in

The Path of LAGORI.....

India is a great country with fabulous cultural bed. Every Indian celebration has its own history with it. The sports gained importance along with the blooming civilization in the valleys and on the banks of rivers. The sports is an inseparable part of human life which contributes both to the physique and intelligence. Accordingly various games are in practice across the society.

During the initial stages of civilization the humans formed the games with their then existing thought scheme. Such games are passing the generation and we could term them as 'Folk Games'. The study of such folk games reveal the fact that people developed vivid games based on very local environment and climate. To name some of them LAGORI, Kannu muchale, Marakothi, Kuntaata, Goli Aata, Chinnidaandu, Thaleemu, Palli Aata, Kallata, Chennemane, Gerubeeja Aata, Moonkannu, Peenka Aata and so many. It is painful that most among the above games are already extinguished. The remaining few are facing the threat of extinction. LAGORI is one among them.

Those were the days of our pre schooling and elementary schooling that the kids getting together were making the typical balla made out of dry paddy straw or the raw ropes of plantain plant. Such balla were used to play LAGORI. The broken pieces of roof tiles or coconut shells or the flat stones picked from the banks of the rivers were the discs to raise the tower for play.

Of course all these are only the beautiful memories. Why not, if we contribute even less than one per cent of our time, energy and lesser proportion of money we can bring back this magnificent game on to the track.

To do so I started my effort in 1990s and published my book on LAGORI in Kannada in the year 2001. I remember, with gratitude, all efforts and supports rendered by the various individuals and organization. I expect your utmost support by playing, watching and advertising about LAGORI.

I thank Dakshins Kannada District Lagori Association headed by Rtn. K. Seetharama Rai Savnoor for fostering game through conducting LAGORI tournaments in his own Vidyarashmi Group of institutions from last four years in a row. I also thank my friend Jc. Seetharama Kevala, the Principal of Vidyarashmi Vidyalaya, for a beautiful transaction of this book into english. Thank you for getting this book in front of your reading eyes.

Address : 'ISIRI' 5/114-A

Post : Kurunjibhag-574 327

Sullia Taluk.D.K .District

Karnataka State, India

DODDANNA BAREMELU

Physical Education Teacher

Jyothi High School Peraje

North Kodagu.

cell: +919449662384 (WhatsApp)

E-Mail: dodanna384@gmail.com.

Lagori

CONTENT

Chapter	Page No
1. Part I	1-8
1. The Court	1
2. Sketches Of Playing Courts	2-5
3. Explanantion of places specified For Officials and instructions for them	6
4. Equipments	7
5. The Important Steps of preparing the court	8
2. Part II	9-22
6. Rules of the Play	9
7. Rules of Play for 'Biuilders'	10-13
8. Ruls of play for 'Fielders'	14
General Rules	15
9. Change of player	16
10. Foul and Bouns score	17
11. Penalty	18-19
The Cards	20
12. Breaking the Tie of scores	21
13. Rules to be followed in case of the natural hazard or other uncontròllable hazards	22
3. Part III	23-30
14. Officials	
Duties of Refree	23
Duties of the Umpire and Scorer	24
Signals	25-30
(Score Sheet)	

1. The Court.

1.1 There are two types of courts. One (Figure-1) is for Men and the other (Figure-2) is for Women as well as for Below 16 years (Boys 7 Girls).

1.2 **Area of Discus** : A wooden or metal round with a radius 6.5 c.m.s should be whelmed in the ground at the centre of the court. It should be painted white. If such a round cannot be arranged the specified area on the ground may be painted whit. The playing Discs should be placed in that area.

1.3 **Throwing area**: Tis is a rectangle area meant for throwing the ball.

1.4 **Line of throwing**: This is a line beside the board (wooden plank) towards the Area of disc.

1.5 **Inner Area**: This is a rectangle area around the Area of Discs.

1.6 **Middle Area**: This ia a rectangle area around the Inner Area.

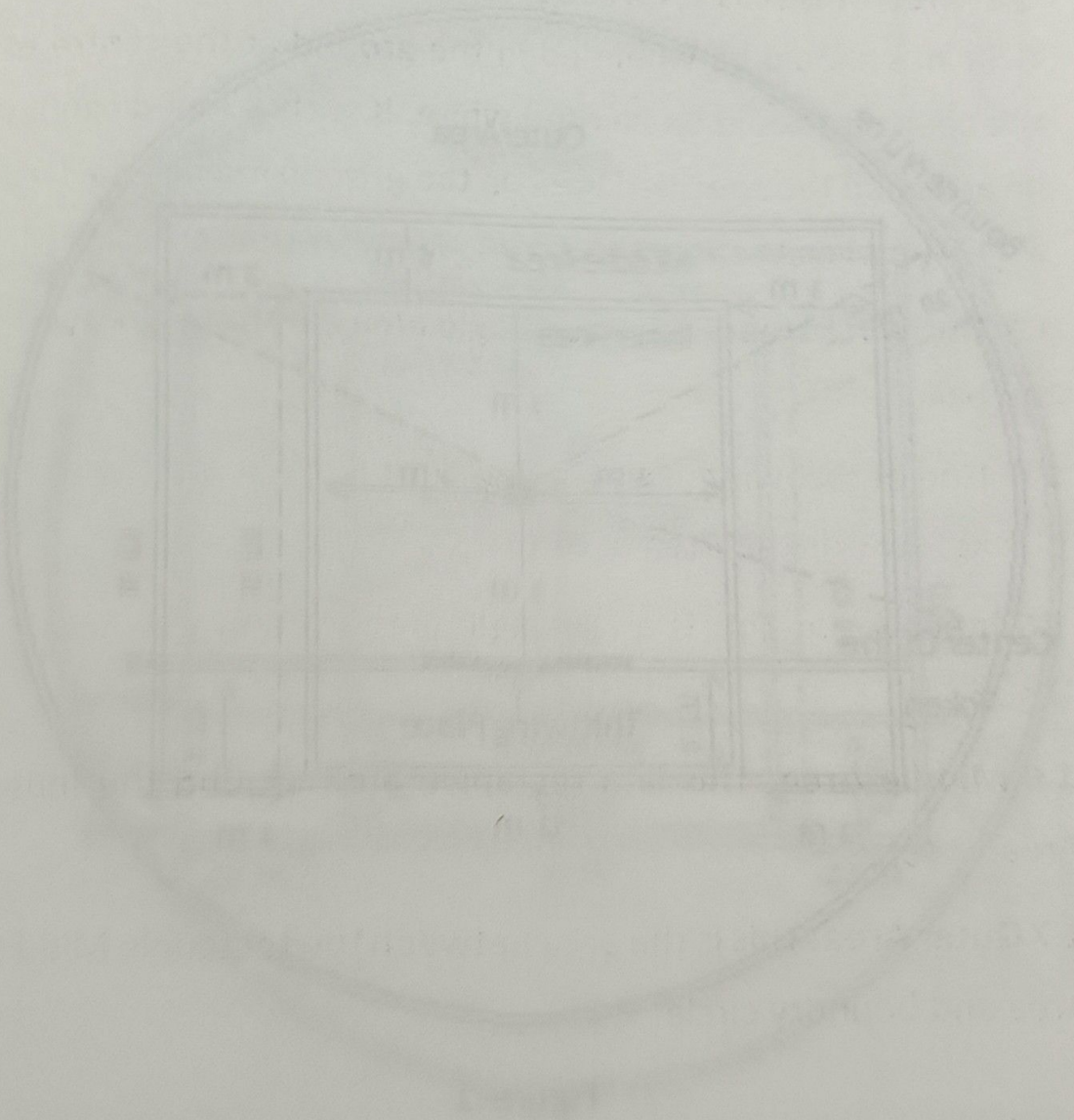
1.7 **Outer Area**: This is the area between the rectangle Middle Area and boundry circle.

2. Sketches of playing Courts.

2.1 Figure- 1 Court for men

2.2 Figure- 2 Court for women and below 16 (Boys & Girls).

2.3 Figure- 3 Places specified for players and officials.



Sketches of playing Courts.

Court for men

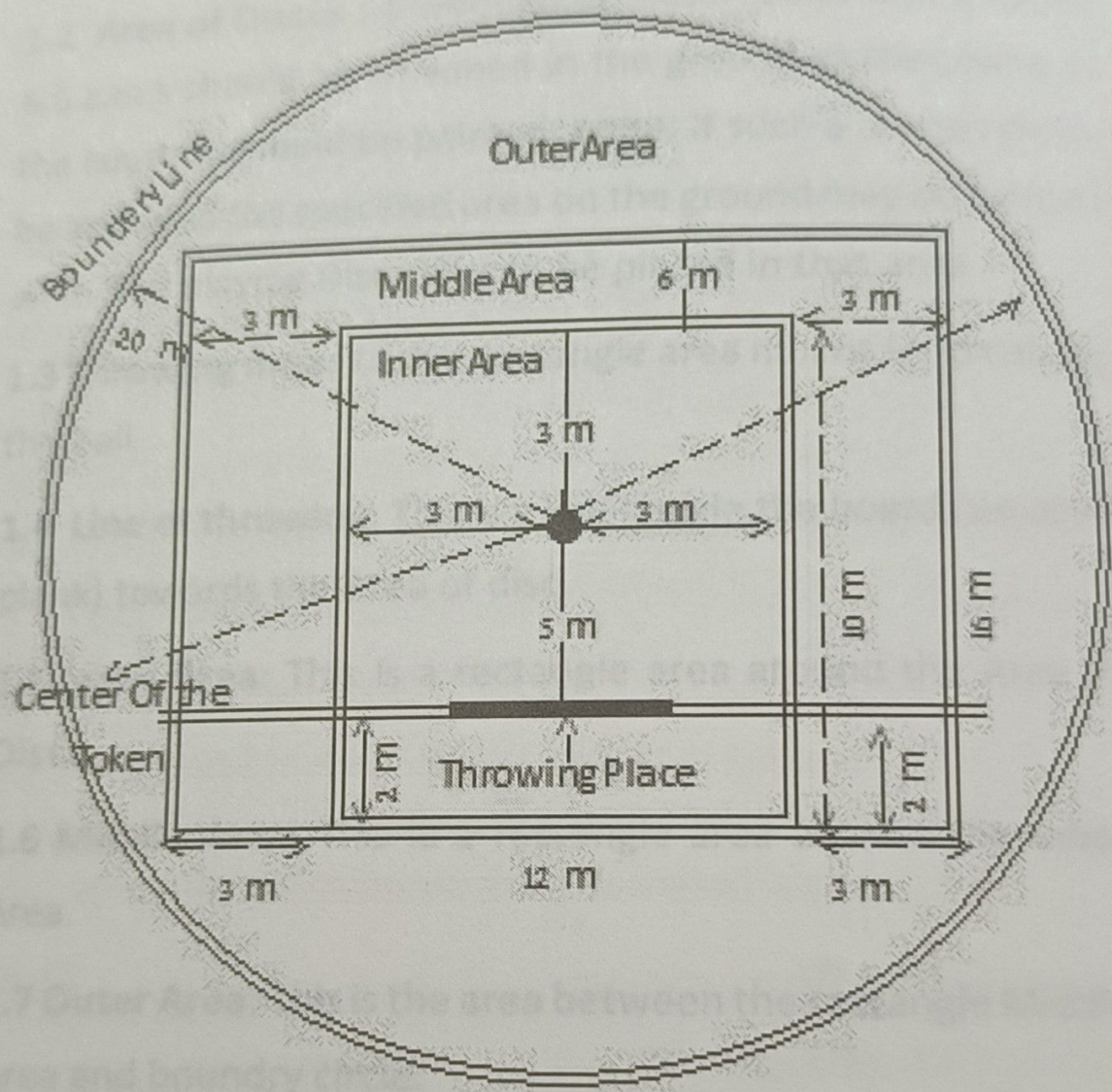


Figure-1

Sketches of playing Courts.

16 Years below Boys, Girls and womens Court

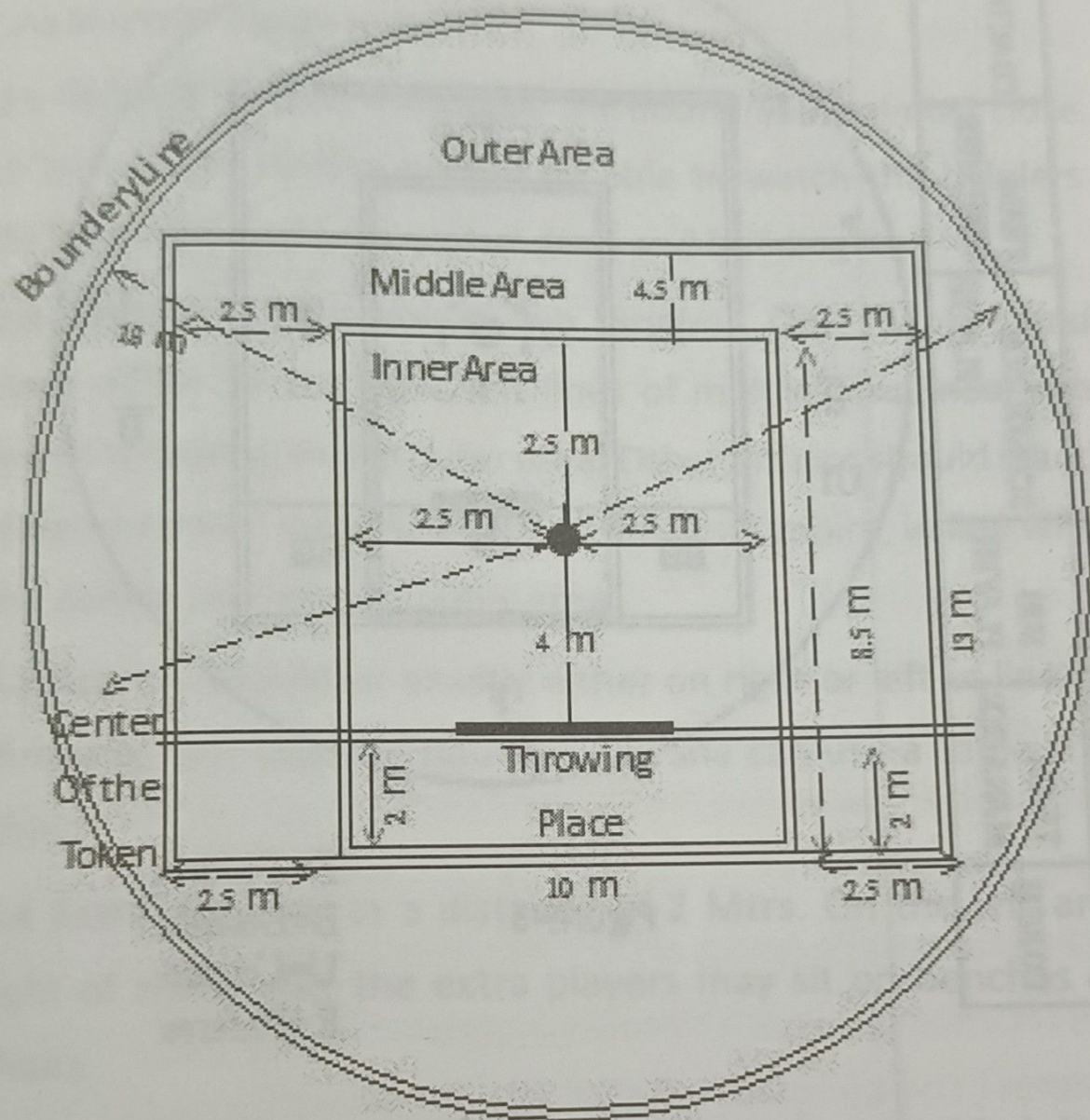
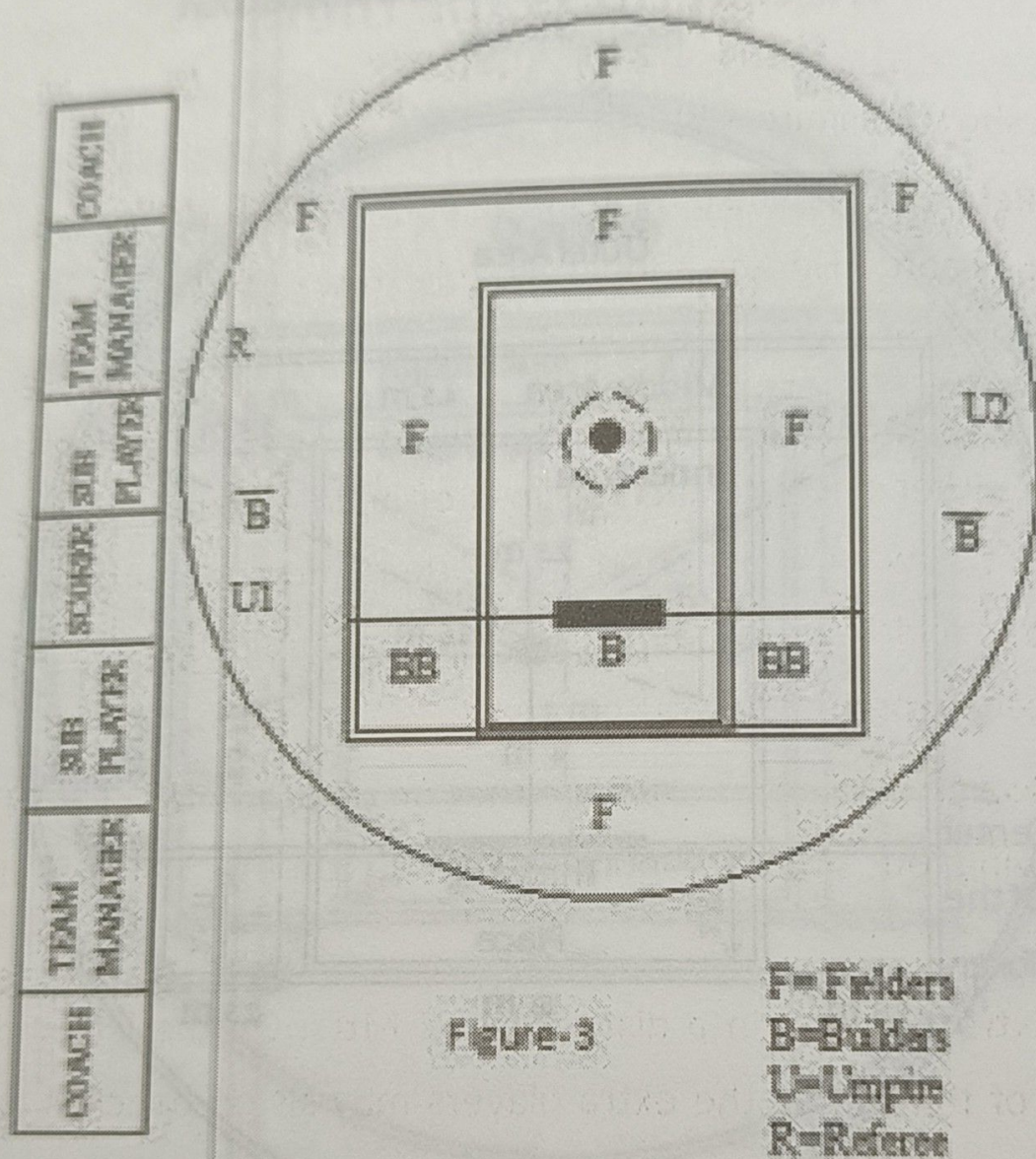


Figure-2

Places specified for players and officials.



3. Explanation of places specified for Officials and instructions for them.

(As show in Figure – 3)

3.1 Referee: Should stand near the boundry line almost close to the scorer. He/She should be able to watch the builders throwing the ball to tower of discs and building it.

3.2 Umpires: There will be two Umpires. One should stand close either on the right/left lines of middle area, near the line of throwing, in the outer area. Other umpire should stand close to middle area, opposite to the first umpire, in line with the centre og Discs, in outer area.

3.3 Scorer: Should sit exactly either on right or left of line of throwing, out side the boundry. He/She can use a Table and Chair,

3.4 Extra Players: In a distance of 2 Mtrs. On the left and right of the scorer the extra players may sit on benches or chairs.

3.5 Coach /Manager: 2 chairs per team may be provided close to the seats of extra players for Coach and Managers.

4. Equipments

4.1 Discs: Seven round discs (Wooden/Fiber).

4.2 Thickness of the discs: All the discs must be with a thickness of 1.9 to 2.1 c.m.s.

4.3 Diameter of the discs: The corresponding diameter of these seven discs from bottom to top (Disc no.s 1 to 7) should be 13c.m.s, 11c.m.s, 9c.m.s, 8c.m.s, 7c.m.s, 6c.m.s & 5c.m.s. The seven discs must be organised in a cone shape on the area of disc, the widest at the bottom and the narrowest on the top.

4.4 Weight of the discs: The smallest disc (The one placed at top most) should weigh between 25 to 35 grams. The biggest disc (The

one placed at bottom most) should weigh between 200 to 235 grams. Altogether the seven discs must weigh between 625 to 825 grams.

4.5 Ball: They yellow coloured tennies ball should be used.

4.6 Throwing plaque: The throwing plaque/plank may be made of wood or matfinished fiber. It should be with 1 mtr. Length, 10 c.m.s width and 2c.m.s thickness.

4.7 Stop watch: A stop watch is needed.

4.8 Helmet: In order to avoid being hit on the head and face a helmet (The one which is used in skating/cycling sport) should be used by the players of Builders team.

4.9 Centre pad: To safe guard the private parts between the things the centre pad should be used by the players of Builders team.

5. The important steps of preparing the court

(Court for Men. See the figure 1)

In the beginning the Middle Area should be marked with a rectangle of 12x16 mtrs. (Follow 3,4,5 method). Inside the middle Area the Inner Area must be marked with a distance of 3 mtrs. In the middle most part of the Line of Throwing Plaque (See the rule 4.6) should be fixed. The centre most point of the white line adjacent to the Throwing Plaque should be pointed. The point of intersection of the straight line towards inside, parallel to the left or right side lines of Middle Area, at 5mtrs. and a stright line parallel to the Throwing Plaque from left or right side lines at 6 mtrs. should be pointed. This point should be the centre most point of Area of Disc. One wooden/ fiber round plaque with a diameter of 13 c.m.s and thickness of 2 c.m.s should be fixed exactly at the surface level of the ground. With reference to the centre point of Area of Disc a circle with a radius of 20 mtrs. should be marked. That 20 mtrs. circle is the boundary line. (**For the court for women and below 16 Yrs. Please see the figure 2**)

PART II

6. Rules of the play

- 6.1 Each team should consist 9 players (7 playing + 2 extra).
- 6.2 The players should wear the team uniform dresses.
- 6.3 The players may wear either short or trousers and the T-shirt with either half or full sleeves.
- 6.4.1 Each players should have a chest number displayed both on the chest and the back. (The chest numbers should be 1 to 9)
- 6.4.2 Each player should wear a T-shirt with only one specific number in one match. That number should have been mentioned against his/her name in the scor sheet.
- 6.4.3 The size of the chest no.s should be 10 c.m.s x10 c.m.s in front and 20 c.m.s x 20 c.m.s in back.
- 6.5 In the beginning of a match there must be all the 7 members in a team. (Minimum 2 players should be there in a team at the time of penalty)
- 6.6 Before a match begins the Referee should invite both the team captain near the Throwing Plaque and take the toss. The toss winner should choose to be either the Builders or the Fielders and declare his/her choice in front of the Referee immediately.
- 6.7 Each team should be given chances to play both as Buiders and Fielders alternatively which make One Inning. Two innings should be conducted in a match. The team which carries highest score should be declared as the Winners. If there is a tei the tie breaker method, shown under rule no. 12, should be followed.
- 6.8 The players should be placed on specified points only as shown in the Figure 3.

7. Rules of play for 'Builders'

7.1 Five players in a row should throw the ball to the tower of discs.

7.2 The thrower should stand facing to the tower of discs and should place one foot on the Throwing Plaque and throw the ball. Throwers should not run or walk and throw the ball. The level of the ball should not be below the waist of the thrower when it is released from his/her hand. The thrower should not enter the Inner Area before the ball hits the tower of discs. If he/she does so his/her team gets NO SCORE even though the tower of discs is dismantled. If it repeats even after the one warning by the Umpire the team may be penalized with 'FOUL' which credits 1 point to the opponent.

7.3 One player can throw the ball to the tower of discs only three times in a row in one chance. If he couldn't hit the tower of discs by those three hits the opponent team gets one BONUS POINT. With that the chance of that thrower closes.

7.4 If a hit by the thrower makes the tower of discs to fall down or move with one or more discs the Builders have to build the tower of discs and shout 'LAGORI' ALOUD. In such a case the Builders get the score corresponding to the number of discs fell down in that throw. In such a case the present thrower gets another chance of throwing the ball 3 times in a row.

7.5 If a thrower makes to move either all the seven discs or only the bottom most disc (Disc no. 1) outside the Area of Discs the Builder team should be awarded 7 points after building the tower of discs & shout LAGORI loudly. In the same manner the fall or move of discs up to the nos 2,3,4,5,6 & 7 gets the points 6,5,4,3,2 & 1 correspondingly favouring the Builders.

7.6 If the ball thrown by the thrower hits the tower of discs and is caught by the Fielders before it touches the ground the thrower is declared OUT. While it so happens, if no disc falls or moves outside of the Area of Disc the Fielders get ONE POINT. If any two discs fall down or move outside of the Area of Disc the Fielders get TWO POINTS. If three or more discs fall down or move outside of the Area of Disc the Fielders get a maximum of THREE POINTS.

7.7 If the ball thrown by the thrower hits the tower of discs and one or more discs fall or move outside the Area of Disc and if the Fielders throw & hit or touch the ball to anyone of the Builders before the Builders build the tower of discs and shout 'LAGORI' aloud that thrower is declared OUT. At the same time the Fielders get ONE POINT.

7.8 If the ball thrown by the thrower moves outside of the boundary after hitting the tower of discs and causing least one of discs to fall down or move outside of the Area of Disc gains ONE POINT to Builders.

7.9 If anyone of the Builders disturb the Fielders to collect the ball while one or more disc are fallen or moved outside of the Area of Disc the present thrower is declared OUT. Besides the player who disturbed so should be penalized as recommended in Rule No. 11.1 ahead.

7.10 After the fall or move of the tower of discs if the ball hits or touches the Builders automatically (Non manual) they are safe and NOT OUT. The game should be continued.

7.11 If the Builders build the tower of disc in a proper manner (Bottom to top – Disc No 1 to 7) after making it fall or move with a hit of ball and shout ‘ LAGORI’ louder enough as audible to at least the Umpire and Referee, the game should be stopped and the points according the no. of discs fallen or moved should be awarded to the Builders, The same thrower should be given next chance to throw. His/her chance continues till it closes.

7.12 If the Builders shout ‘LAGORI’ before building the tower of discs the thrower is declared OUT and the opponent team will get one point. If it repeats the thrower is declared OUT but no points to opponent team.

7.13 After the fall or move of tower of disc if the Builders stay not out for one minute the umpire should blow a long whistle and instruct all the seven Fielders to move to Outer Area. During that moment:
a) If the ball is somewhere in the Middle Area of Inner Area the Fielders can throw and pass the ball from the place where they are,
b) A Fielder can throw and hit out a Builder from his/her present place or
c) A player can dribble the ball and reach the Outer Area.
If a Fielder stands still for more than 3 seconds holding the ball warning should be given to him/her. If it repeats it should be declared FOUL and the opponent team (Builders) should be awarded one point.

7.14 After a thrower hits the ball and makes the tower of discs to fall or move, within 3 minutes either the Builders should reorganize the tower and shout ‘LAGORI’ or the Fielders should hit out the Builders. If neither of them happens 3 points to the Builders and 2 points to the Fielders should be given. Besides the chance of the present thrower gets closed.

7.15 The chance of Builders closes with the expiry of chances of 5 throwers.

7.16 During building the tower of discs the Builders can head the ball and send it away. (If the ball hits to the head and neck the builder is NOT OUT).

7.17 No Builders should move beyond the boundary line while attempting to escape from the hit of the Fielders. If so it should be declared FOUL and the opposite team (Fielders) should be awarded one point.

7.18 The Builders should get ready for fielding within the 2 minutes of instruction given by the referee. The team delays to field may be penalized under the rule no. 11.4 ahead.

8. Rules of play for 'Fielders'

8.1 In the beginning of a 4 players should stand in Outer Area and 3 players should stand in Middle Area as shown in the Figure 3.

8.2 The players from Outer Area should not enter the Middle Area and similarly the players from Middle Area should not enter the Inner Area before the thrower throws the ball. If it happens it will be declared FOUL.

8.3 If the ball thrown by the thrower hits and makes the tower of disc to fall or move and if such a ball is not caught by the Fielders before touching the ground the Fielder must hit the ball on to the Builder before they build the tower of discs and shout 'LAGORI' aloud. In those moments the Builders can run anywhere within the boundary to avoid being hit by the Fielders.

8.4 The Fielders may enter any part of the court after the ball is released from the hand of thrower.

8.5 A Fielder cannot: a) Hold the ball and stand still for more than 3 seconds, b) Hold the ball and move more than 2 steps continuously and c) Dribble the ball and move more than 5 steps. The Fielders should keep on passing the ball.

8.6 The Fielders should not obstruct the Builders while building the tower of discs. If it is done the penalty may be imposed as per the rule no. 11.3 ahead.

8.7 If it is not shouted 'LAGORI' loudly after building the tower of discs the Fielder can hit the Builders to get them out. If it happens so the chance of present thrower gets closed. The Fielders get a point as per the rule no. 7.7 read earlier.

General Rules

8.8 Fielders may hit the ball on any part of the Builders except the neck and above. The touch of the ball on neck or head keeps the Builder NOT OUT. If the ball hit by the fielder bounces from the ground and touches the Builder it is declared NOT OUT.

8.9 If the ball thrown by the thrower touches the tower of the discs and gets locked in the dresses of any player it may be declared as DEAD BALL. In that case a 're' chance should be given to the thrower.

8.10 While it is attempted to hit out a Builder if the ball gets locked in the dress of Umpire or Referee the Umpire should make all the Fielders and Builders to move to Out Area and drop the ball to the ground from his height. Afterwards the Fielder can collect the ball and resume the game.

9. Change of players

9.1 The captain/coach can substitute 2 plyers in an innings after obtaining the permission from the Refree. The changes done without permission leas penalty as per the rule no. 11.5 ahead.

9.2 In case on injuru the refree may permit the third substitution in an inning.

9.3 Time out: In an inning both the teams 2 time outs of 30 seconds each. Thus there may be a maximum of 4 time outs in an ining.

9.4 After the expiry of two time outs, if the third one is for it may treated as indiscipline and the action may be taken as per the rule no.11.4 ahead.

9.5 In case of injury to the player the refre asn give a maximum 2 minutes of time for medical treatment. If the player doesn't turn fit within 2 minutes the captain should substitute the injured player. (Rule 9.2 applies here).

10. Foul & Bonus score

FOULS occur under these situations:

- 10.1 The thrower is placing his/her foot beyond the Throwing Plaque even after her warming.
- 10.2 The thrower: a) Rolling the ball instead of throwing b) Throwing the ball below his/her waist level and c) Throwing the ball after running or walking.
- 10.3 The Builders are crossing the boundary line while trying to avoid the hit.
- 10.4 The Builders or Fielders are entering either the Middle Area or Inner Area before the thrower releases the ball.
- 10.5 Fielder is entering into the prohibited area.
- 10.6 Fielders are holding the ball and standing still for more than 3 seconds.
- 10.7 Fielders are moving more than 2 steps while holding the ball and running as well as moving more than 5 steps while dribbling the ball.
- 10.8 Any player does a gross violation of sportsmanship.

BONUS Scores are declared under these situations:

- 10.9 If a thrower fails to hit the tower of discs in three attempts in a row the Fielders shall get 1 bonus point.
- 10.10 If the ball thrown by the thrower hits the tower of discs and makes it to fall or move outside of the Area of Disc and moves outside the boundary the Builders get 1 bonus point.

11. Penalty

11.1 If the Builders intentionally: a) Kick the ball, b) Lie down on the ball, c) Step on the ball and stand still, d) Hiding the ball in their dresses etc. The Referee can warn him/her with Yellow Card and send out of the court for 2 minutes. If it is repeated the Referee can warn him/her with Red Card and debar him/her from the present match. He/she may be permitted for next or subsequent matches. (In between, if the side player continues the misbehavior the organizer may send him/her out of the tournament with immediate effect after the Referee reports in writing).

11.2 If the Fielders enter into the prohibited area and obstruct the Builder: a) First offense: Warning by the Referee with Green Card, b) Second offense: Warning by the Referee with Yellow Card and sending out of the court for 2 minutes and c) Third offense: Warning by the Referee with Red Card and debarring from the match (Follow the rule no. 11.1)

11.3 In case of following kinds of obstructing and objectionable behaviours and actions by the players the penalty may be imposed as per rule no. 11.1 a) Fielders are pushed or pulled by the Builders while they are trying to collect the ball, b) The Fielders are throwing the discs away or dismantling the built tower of discs while the Builders are moving to build it. Generally any action of a player which disturbs and obstructs the players of the opponent team may be penalised as per rule no. 11.1.

11.4 If the third time out is sought (Only two of such kind can be sought) it may be considered as indiscipline and warning with Green Card should be given. Besides on Technical Point should be awarded for the opposite team. If it is repeated the Team may be declared Disqualified and sent out of the match.

11.5 In case of change of players without permission the Referee should not give a chance to play to both the Replacing and the Replaced. In parallel, whom so ever (Coach/ Captain) is responsible for it should be warned with Green Card by the Referee. Afterwards, once the present thrower completes his spell, the player replaced may be given a chance to play. If it is repeated, along with a warning with Yellow Card same procedure that followed in the previous step (First offense) should be followed. If the same offense is found for the third time the warning with Red Card should be given and the team should be disqualified.

11.6 After a course of play if the team doesn't get ready within 2 minutes the warning should be given by the Referee and 1 more minute should be given. If the team doesn't report even after 3 minutes such a team may be disqualified.

11.7 If the players behave in an indecent and objectionable manner against the officials: a) First offense – Warning with Green Card, b) Second offense – Warning with Yellow card, c) Third offense- Warning with Yellow card and sending out of the court for 2 minutes and d) Fourth offense- Warning with Red Card and debarring from the match.

11.8 The player getting into an argument with the player or behaving indecently may be penalised as per rule no. 11.7 read above.

THE CARDS

Green Card= Warning.

Yellow Card= 2 points to opponent team and sending out for 2 minutes.

Red Card = Debarring from the match/ tournament.

12. Breaking the Tie of scores

In case of tie of scores the winner will be:

12.1 The team which scored more in first inning.

12.2 If the scores in first inning are equal the team which scored more in second inning.

12.3 If the scores are equal in second inning the team which scored more Bonus Points.

12.4 If the bonus scores are equal the team which collected more catches.

12.5 If the catching score are equal the team which collected more score in hitting out the Builders.

12.6 If the hitting out score is equal the team which scored more through their last players in both the innings.

12.7 If the scores of last players are equal the scores of other players in descending order must be compared. The team which scored more in any one of such orders will be the winner.

13. Rules to be followed in case of the natural hazard or other uncontrollable hazards

If the matches are made to stop by the natural calamities like rain, storm, earth quake etc., lack of power supply in case of flood light matches, the controlled rampage of audience or the public and so on the Referee should wait for 30 minutes for a restoration of the situation and resume the match. If it is not possible the match should be played from the beginning, next time (Re match).

PART III

14. Officials

One Referee, Two Umpires and One Scorer are to be appointed for the conduct of one match. All the officials must be with White Shirt and White Trouser with the shoes.

14.1 Duties of the Referee:

14.1.1 Ensuring the perfection of the court design.

14.1.2 Ensuring the availability of all the needed equipments.

14.1.3 Arranging the toss and commencing the match with the proper choice of the captain.

14.1.4 Supersending the Umpire's decision in case of necessity.

14.1.5 Penalizing the defaulters.

14.1.6 Supervising the entire process of the match.

14.1.7 Ensuring that all the players are abiding by the rule no.s 6.1 to 6.5 read earlier.

14.1.8 Warning the players and apecified person with Green, Yellow and Red cards accordingly. The Green card should be used to warn. The Yellow Card should be used for a temporary debar. The Red Card should be used to debar for ever from a match/tournament. For the first offense of a player or person the Green Card should be shown. For the second offense of a player or person the Yellow Card should be shown. Finally for the third offense of a player or person the Red Card should be shown. This process of the warnings through cards should be noted each time in front of the name of the player or the person on the score sheet.

14.1.9 The misbehavior of any player or person, to whom the warning with Red Card is given, must be reported in writing to the organizers immediately after the end of the match.

14.2 Duties of the Umpire:

14.2.1 Should stand in the specified place and observe the fair play of the players right from the beginning.

14.2.2 Should penalize the player or team as per the rule no.9 in a befitting manner.

14.2.3 Should extend an all round cooperation to the Referee for conducting the match.

14.3 Duties of the Scorer:

14.3.1 Should sit on the specified place and complete entering all the details like the names and best numbers of the players, names of coach, manager, umpire and referee along with his/her own on the score sheet well before the start of a match.

14.3.2 Should watch the signals and oral orders of the Referee and Umpire and enter the scores awarded by them.

14.3.3 A mention about the various cards shown as warning to the players or persons should be made right in front of their names.

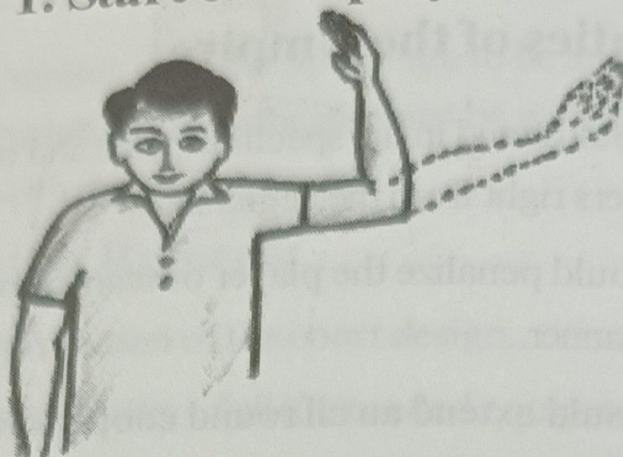
14.3.4 Substitution of players should be mentioned.

14.3.4 The score tally must be informed to the Referee after the end of every inning.

14.3.6 At the end of the match the signature of the umpires should be collected and his/her own match the signature should be registered on the score sheet and it should be handed over the Referee.

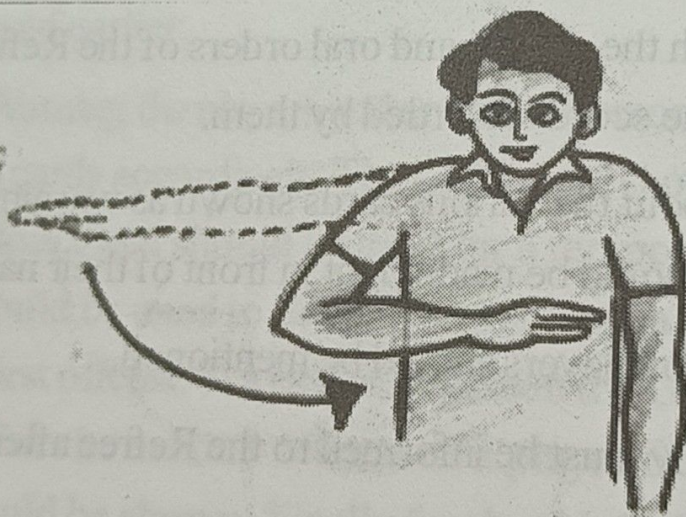
Signals

1. Start of the play:



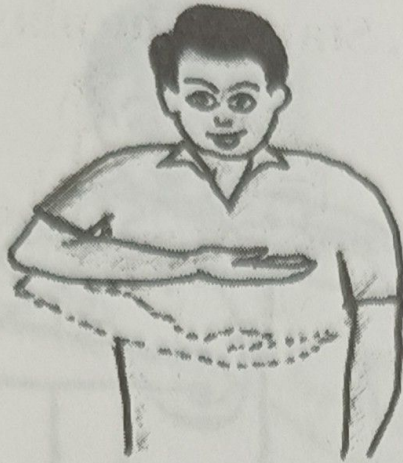
Lower half of one arm with fingers open should be slowly lifted up from shoulder level along with long whistling.

2 Bouns Point



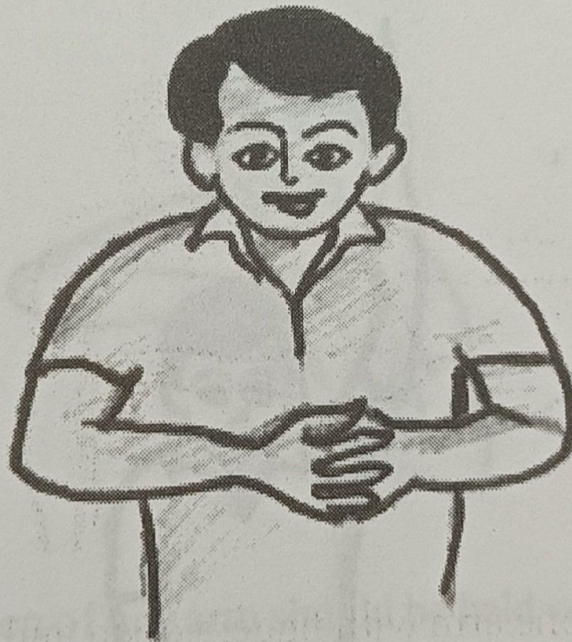
Lower half of one arm with fingers open and palm facing the ground should be bent from the shoulder level and touched to the chest twice with whistling

3 Foul



Lower half of one arm with fingers open and palm facing the sky should be bent from the shoulder level and lifted up twice with whistling.

4 Dangeres Play



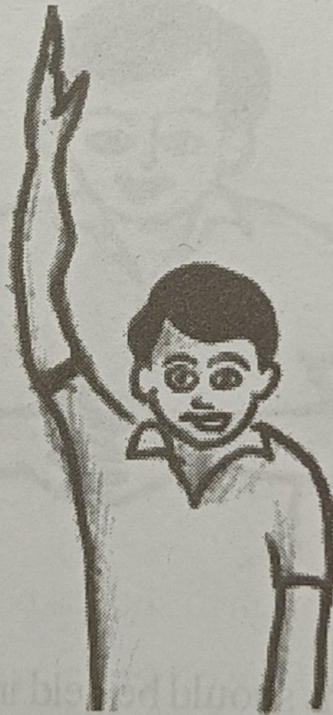
Fingers of the both palms should be held intersected at chest level with whistling.

5. Change of players (Substitution)



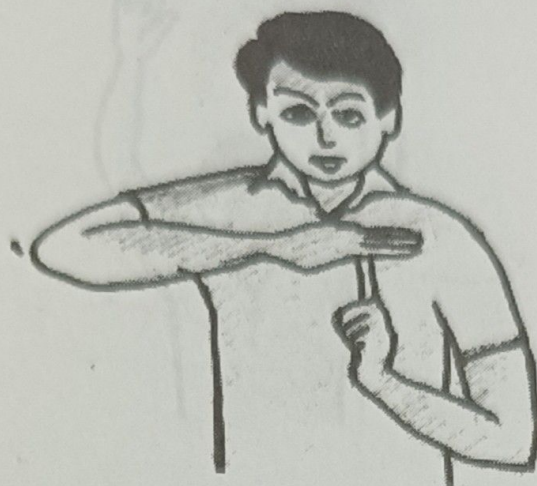
Lower half of both the arms with fists closed should be rotated in front of the chest twice with whistling.

6 Player Out



One full arm with fingers open should be raised full with whistling.

7 Technical Point



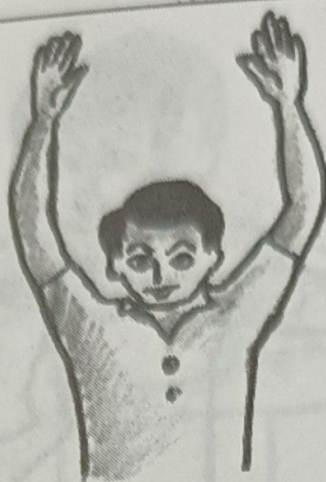
The only open index finger of one arm should be held vertical upwards and touched the center of the other palm with open finger facing the ground with whistling

8 Time Out



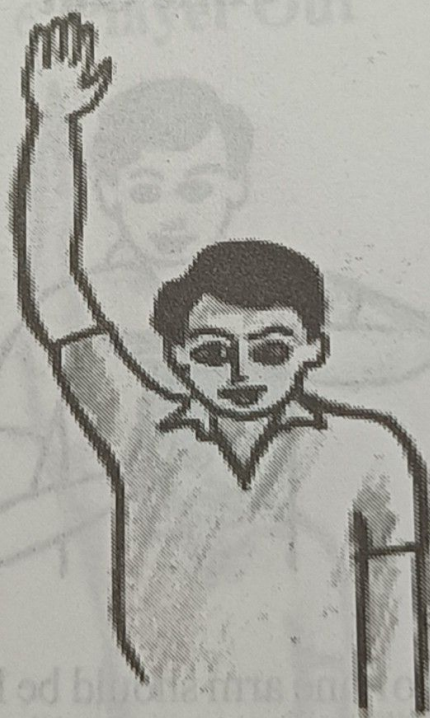
All the fingers open of one arm should be held vertical upwards and touched the center of the other palm with open finger facing the ground with whistling.

9 Lagori



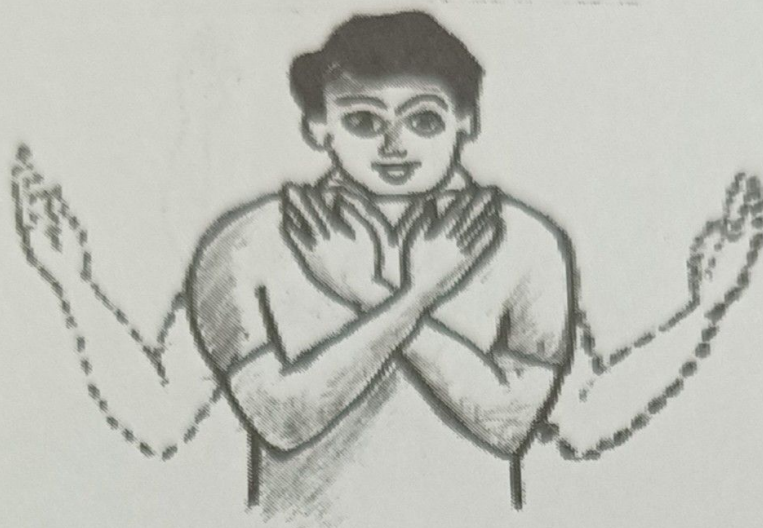
When the tower of discs is reorganized: Both the arms should be raised in full with palms with open fingers showing front with whistling. (

10 Score



Raise one arm in full and open and display the fingers corresponding to the no. of score with whistling.

11 Change of Innings



The lower halves of both the arms with fingers open facing to chest should be brought towards bust with whistling

12 End of the game



Both the arms with fingers open facing front should be raised in full above the shoulder, near the head, and intersected at forehand part with long whistling

Date Toss won by Place Time Choice field/Build

LAGORI SCORE SHEET

TEAM					Choice.....Time.....field/Build						
Name & Chest No	1 st winners		II nd winners		Total	TEAM					
	Bowl	Running Score	Bowl	Running Score		Name & Chest No	Bowl	Running Score	II nd winners		Total
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666			6666	6666	6666	6666	
	7777	7777	7777	7777			7777	7777	7777	7777	
	1111	1111	1111	1111			1111	1111	1111	1111	
	2222	2222	2222	2222			2222	2222	2222	2222	
	3333	3333	3333	3333			3333	3333	3333	3333	
	4444	4444	4444	4444			4444	4444	4444	4444	
	5555	5555	5555	5555			5555	5555	5555	5555	
	6666	6666	6666	6666							