



அன்னை பூபதி தமிழ்க் கலைக்கூடம் - றொம்மன்

Tamilk Barn og Ungdom Idretts Klubb

32வது இல்ல விளையாட்டுப் போட்டி 2023 றொம்மன்

இல்ல விளையாட்டுப் போட்டியின் தகவல்களும்
விதிமுறைகளும்:

2017, 2018, 2019ம் ஆண்டு பிறந்த மாணவர்கள்:

30 மீற்றர் ஓட்டம், புள்ளிகள் இல்லை. பரிசு எல்லோருக்கும்!

இல்லமேன்மை:

புள்ளிகள் வழங்கப்படும். பரிசில்கள் வழங்கப்படமாட்டாது.
(புள்ளிகள்:- 15, 10, 5)

தனிவிளையாட்டுகளுக்குரிய புள்ளிகளின் விபரம்:

முதலாவது இடம்: 5 புள்ளிகள்
இரண்டாவது இடம்: 3 புள்ளிகள்
மூன்றாவது இடம்: 1 புள்ளி

குழு விளையாட்டுகளுக்குரிய புள்ளிகளின் விபரம்:

முதலாவது இடம்: 15 புள்ளிகள்
இரண்டாவது இடம்: 10 புள்ளிகள்
மூன்றாவது இடம்: 5 புள்ளிகள்

விளையாட்டுப்போட்டிக்கு விண்ணப்பிக்கும் மாணவர்கள்
நடப்பாண்டின் அங்கத்தவர் கட்டணத்தினையும்
தவணைக்கட்டணங்களையும் செலுத்தி இருத்தல் வேண்டும்.

போட்டியில் பங்குகொள்ள விரும்பும் மாணவர்கள் போட்டிகளிற்கு
விண்ணப்பித்திருக்க வேண்டும்.

குழு விளையாட்டுக்களில் பங்குபெறும் மாணவர்கள்
குழுவிளையாட்டிற்குப் பதிந்திருத்தல் வேண்டும். அவர்களைத் தெரிவு
செய்யும் போது மேற்பிரிவில் இருந்து கீழ்நோக்கி படிமுறையில்
(இறங்கு வரிசையில்) தெரிவு செய்ய வேண்டும்.

வெற்றியாளர்கள் தெரிவு:

முதலாம் இடத்தில் இருவர் தெரிவு செய்யப்பட்டால், இரண்டாம் இடம்
தெரிவு செய்யப்படமாட்டாது.

1 - 1 - 2 - 3

இரண்டாம் இடத்தில் இருவர் தெரிவு செய்யப்பட்டால் மூன்றாம் இடம்
தெரிவு செய்யப்படமாட்டாது.

1 - 2 - 2 - 3

மூன்றாம் இடத்தில் இருவர் தெரிவு செய்யப்பட்டால், தெரிவு
செய்யப்படுபவர்கள் வெற்றியீட்டியவர்களாக கருதப்படுவார்கள்.

1 - 2 - 3 - 3

விளையாட்டு வீரன், வீராங்கனைகள் தெரிவு:

வீர வீராங்கனைகளாகத் தெரிவு செய்யப்படுபவர்கள் மைதானநிகழ்வு -
சுவட்டுநிகழ்வு இவ்விரு நிகழ்விலும் பங்குபற்றி இருக்க வேண்டும்.

போட்டியாளர் மூன்று போட்டியிலும் முதலாமிடம் (1 - 1 - 1)
பெற்றிருத்தல் வேண்டும்.

அவ்வாறு ஒருவரும் அப்பிரிவில் மூன்று போட்டிகளிலும் முதலாவது
இடம் பெறவில்லை என்றால் மூன்று போட்டிகளில் குறைந்தது இரண்டு

போட்டியில் முதலிடமும் ஒரு போட்டியில் இரண்டாமிடமும் பெற்றிருக்க வேண்டும். (1 - 1 - 2)

ஓட்டங்கள்:

ஓட்டங்கள் ஆரம்பிக்கும் போது மாணவர்கள் தயார் நிலையில் இருக்க வேண்டும்.

அனைத்துப்போட்டியாளர்களும் பாதணி (sko) அணிந்திருக்க வேண்டும்.

குறிப்பு:

- 30 மீற்றர் தேசிக்காய் ஓட்டம், 40, 60, 80, 100 மீற்றர் ஓட்டங்களில் 8 பேர் அல்லது அதற்குக் குறைவானோர் பங்குபற்றும் பட்சத்தில் தெரிவு இல்லை.
- 200 மீற்றர் ஓட்டத்தில் 6 பேர் அல்லது அதற்குக் குறைவானோர் பங்குபற்றும் பட்சத்தில் தெரிவு இல்லை.
- குழுவிளையாட்டில் மட்டும் பங்குகொள்ள விரும்பும் மாணவர்கள் அப்போட்டிக்கு விண்ணப்பித்து, விண்ணப்பப்பணம் செலுத்தியிருக்க வேண்டும்.

ஓட்டங்கள் ஆரம்பிக்கும் முறை:

Inntaplassen, Klar, விசில்: (2007ம் பின் பிறந்தவர்களும்)

Inntaplassen, Klar, துவக்குச்சூடு (2006ம் முன் பிறந்தவர்களும்)

பந்தெறிதல்:

பந்தெறிதல்: கையை மேலே உயர்த்திப் பந்தை முன்னோக்கி மேலே எறிதல் வேண்டும்.

ஈட்டிஎறிதல், குண்டெறிதல்:

பிரிவு	ஈட்டி		குண்டு	
	ஆண்	பெண்	ஆண்	பெண்
ஆண்டு 5	400g	400g	2kg	2kg
ஆண்டு 6	400g	400g	2kg	2kg
ஆண்டு 7	400g	400g	3kg	2kg
ஆண்டு 8	400g	400g	3kg	2kg
ஆண்டு 9	600g	400g	3kg	2kg
ஆண்டு 10	600g	400g	3kg	2kg
ஆண்டு 11	600g	400g	3kg	2kg
ஆண்டு 12	600g	400g	3kg	2kg

அஞ்சல் ஓட்டம்:

- அஞ்சல் ஓட்டத்திற்கு பதிவு செய்தவர்கள் தெரிவு செய்யப்படுவார்கள்.
- ஒரு பிரிவில் குறைந்தது இரண்டு மாணவர்கள் பதிவு செய்து இருத்தல் வேண்டும். ஒரு பிரிவில் போட்டியாளர் பற்றாக்குறை ஏற்படும் பட்சத்தில் அதே பிரிவில் ஓட்டத்திற்குப் பதிந்த மாணவரை தெரிவு செய்யலாம்.
- அப்போதும் போட்டியாளர் பற்றாக்குறை ஏற்பட்டால் அதற்கு அடுத்த கீழ்ப் பிரிவிலிருந்து அஞ்சல் ஓட்டத்திற்குப் பதிந்த போட்டியாளர்களைச் சேர்த்துக் கொள்ளலாம்.
- அஞ்சல் ஓட்டத்தில் கலந்துகொள்பவர்கள் தனது பிரிவிலும், தனது வயதிலும் கூடுதலான பிரிவு ஒன்றிலும் மாத்திரமே பங்கு கொள்ளமுடியும்.

அணிநடை

- அணிநடை மூன்று இல்லங்களுக்கிடையே ஒரு போட்டி நிகழ்வாக நடைபெறும்.
- அணிநடையில் வகுப்பு 5 - 12 வரை கல்வி கற்கும் ஆண் பெண் மாணவர்கள் இணைத்துக்கொள்ளப்படுவார்கள். ஒவ்வொரு வகுப்பிலும் இருந்து முறையே 3 ஆண், பெண் மாணவர்கள் இணைத்துக்கொள்ளப்படுவார்கள்.

- ஒவ்வொரு குழுவினும் முறையே 21 மாணவர்கள் தெரிவு செய்யப்படுவார்கள்.
- மொத்தமாக ஒவ்வொரு இல்லத்திலும் 42 மாணவர்கள் இணைத்துக்கொள்ளப்படுவார்கள்.
- இணைந்து கொள்ளும் மாணவர்கள் எண்ணிக்கை கூடுதலாக இருக்கும் சந்தர்ப்பத்தில் மாணவர்கள் குலுக்கல் முறையில் தெரிவு செய்யப்படுவார்கள்.
- அணிநடைக்குப் புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.
முதலாவது இடம்: 15 புள்ளிகள்
இரண்டாவது இடம்: 10 புள்ளிகள்
மூன்றாவது இடம்: 5 புள்ளிகள்
- புள்ளிகள் வழங்கும் போது கவனிக்கப்படும் விடயங்கள். ஒழுங்கு (வரிசை - வரிசைகளிற்கான இடைவெளி) உடை, அலங்காரம், அணிநடை விதிகள் (கால், கை அசைவுகள்)

பந்து பரிமாற்றம் - பெண்கள்

- 10 பேர் கொண்ட குழுவில் 7 பேர் பங்குபற்றுவர். ஒவ்வொரு குழுவில் உள்ள 7 பேரும் ஒருவர் பின் ஒருவராக 1 மீற்றர் தூரத்தில் நிற்கவேண்டும்.
- நடுவரின் சைகை காட்டலோடு விளையாட்டு ஆரம்பமாகின்றது.
- முதலாவது போட்டியாளர் பந்தை எடுத்து இரு கைகளாலும் தனது தலைக்கு மேலால் தன் பின் நிற்கும் போட்டியாளரிற்கு அனுப்புவார். அவர் பின் நிற்பவர்கள் தொடர்ந்து பின் நோக்கி அதே முறையில் பந்தை அனுப்புவார்கள். கடைசிப் போட்டியாளர் அதாவது 7வது போட்டியாளரிடம் பந்து வரும் போது அவர் அதை எடுத்துக் கொண்டு முன் நோக்கி ஓடி முதலாவது இடத்திற்கு வந்து பந்தை இரு கைகளாலும் தனது தலைக்கு மேலால் தன் பின் நிற்கும் போட்டியாளரிற்கு அனுப்புவார். இவ்வாறே 7 போட்டியாளர்களும் பந்தைப் பின் நோக்கி அனுப்ப வேண்டும்.
- பந்து பரிமாறும் போது பந்து கீழே விழுந்தால், மீண்டும் முதல் இடத்தில் நிற்பவரிடமிருந்து கைமாற்றம் தொடரவேண்டும்.
- போட்டி ஆரம்பிக்கும் போது முதல் இடத்தில் நின்றவர் இறுதி இடத்திற்கு வந்த பின்னர் தன்னிடம் வரும் பந்துடன் எல்லையில் நிற்கும் நடுவரின் வலது பக்கமாகப் வெளியேறிப் பெரிய வட்டத்தைச் சுற்றி மீண்டும் எல்லையில் நிற்கும் நடுவரின் இடது பக்கமாக உள் நுழைந்து வரிசையின் முன்னே

பந்துடன் அமருவார். அப்போது அக்குழுவில் உள்ள எல்லோரும் அமர வேண்டும்.

கயிறு இழுத்தல் - ஆண்கள்

- கயிறு இழுத்தல் 10 பேர் கொண்ட குழுவில் 7 பேர் பங்குபற்றலாம். 3 பேர் உதிரி வீரர்களாவர்.

கிளித்தட்டு:

இப் போட்டியில் கிளித்தட்டுப் போட்டிக்குப் பதிந்த 12,11,10 ஆம் ஆண்டு மாணவர்கள் விளையாடுவார்கள். கிளித்தட்டுக்குப் பதிந்த மாணவர்களின் எண்ணிக்கை குறைவாக இருந்தால் 9ம் ஆண்டு கிளித்தட்டிற்குப் பதிந்த மாணவர்கள் சேர்த்துக் கொள்ளப்படுவார்கள். அதன்பின்பும் பற்றாக்குறை ஏற்படின் 12,11,10,9 ம் ஆண்டு விளையாட்டிற்குப் பதிந்த மாணவர்களைத் தெரிவு செய்யலாம். விளையாட்டிற்குரிய நேரம் 2 x 10 நிமிடங்கள் ஆகும்.

கிளித்தட்டு ஆண் பெண் மாணவர்களுக்கென இரு பிரிவாக நடைபெறும். ஒரு குழுவில் 10 மாணவர்கள் இருப்பார்கள். 6 மாணவர்கள் விளையாடுவார்கள்.

கிளித்தட்டு விளையாட்டு விதிமுறைகள்

- நடுவரின் சைகை காட்டலோடு விளையாட்டு ஆரம்பமாகின்றது. அனைத்து வீரர்களும் முதலாவது பெட்டிக்குள் இறங்குவர்.
- அப்போது கிளி ஆரம்பக்கோட்டில் இருந்து கடைசிக்கோடு வரை நடுப்பக்கத்தால் சென்று மீண்டும் ஆரம்பக்கோட்டிற்குத் திரும்பி வரும்போது காய்களை எட்டி அடிக்கலாம்.

- கரைக்கோடுகள் சுற்றிக் கிளி ஓடி வரலாம். அப்படி வரும்போது காய்களை எட்டி அடிக்கலாம்.
- கிளி கடைசிக் கோட்டில் நின்று மறிக்க முடியாது.
- பழம் இறங்குவதற்குத் தயாராக இருப்பவர்களைக் கிளி அடிக்கலாம்.
- கடைசிக் கோட்டில் காய் உச்சி விளையாடுவதற்கு இடையூறாக கிளி அந்த எல்லைக்குள் தொடர்ந்து நிற்பதைத் தவிர்க்க வேண்டும்.
- எட்டி அடிக்கும்போதோ அல்லது பாய்ந்து அடிக்கும்போதோ நிதானம் தவறாமல் குறித்த மறிக்கும் பெட்டிக்குள் நிற்க வேண்டும்.
- அடித்துவிட்டு மறிக்கும் பெட்டிக்குள் சரியாக கால்பாதம் நிற்காமல் அல்லது நிதானமாக நிற்காமல் தள்ளாடியபடி மறிக்கும் பெட்டிற்கு வெளியே சென்றால் அது சரியான அடியாக ஏற்றுக் கொள்ளப்படமாட்டாது.
- கிளி பாய்ந்து அடிக்கும் போது மறிப்பவருடன் முட்டாமல் நிற்க வேண்டும்.
- கிளி தேவை ஏற்படின் பூட்டுப் போடலாம். ஒன்றிற்கு மேற்பட்டவர்கள் ஒரு பெட்டிக்குள் நின்றாலும் கிளி பூட்டுப் போடலாம்.
- நடுவர் கையசைத்ததும் அல்லது ஒலி எழுப்பியதும் அனைவரும் முதலாவது பெட்டிக்குள் இறங்க வேண்டும்.
- சகல வீரர்களும் இறங்கிய பின்பும் இறங்காமல் சந்தர்ப்பம் பார்த்துக் கொண்டு ஆரம்ப இடத்திலேயே நின்றால் அணி ஆட்டம் இழந்ததாகக் கருதப்படும்.
- ஒருவர் உச்சிக் கொண்டு அடுத்த பெட்டிக்குள் சென்ற பின்னர் எட்டி அடிக்க முடியாது.
- வலப்பக்கமாக உச்சி ஓடும் போது வலக்கையாலும் இடப்பக்கமாக ஓடும் போது இடக்கையாலும் அடிக்க வேண்டும்.
- அடுத்த பெட்டிக்குள் பாயும் போது அடிக்கலாம். பாய முயற்சிக்கும் போது அடிக்க முடியாது.
- மறிப்பவரை இடித்து விட்டு அல்லது தள்ளி விட்டு ஓட முடியாது.
- ஒவ்வொரு அணியிலும் 6 விளையாட்டு வீரர்களும் 4 உதிரி வீரர்களும் விளையாடுவார்கள்.
- மறித்து விளையாடும் வீரர்கள் முதல் மறிக்கும் கோடு தவிர்ந்த மற்றைய மறிக்கும் கோடுகளில் நிற்பார்கள்.

- பூட்டுத் தவிர்த்த நேரத்தில் கிளி ஒரே இடத்தில் நிற்கக்கூடாது. ஆயினும் முதற்கோட்டில் பழம் வரும்போது மறிக்கலாம்.
- கிளியின் உதவியுடன் பூட்டுப் போட்டால் கிளி ஓடித்திரியாது அவ்விடத்திலேயே பூட்டை உடைக்கும் வரை நிற்கலாம்.
- பெட்டிகளிற்குள் காயும் பழமும் எதிர் எதிர் பக்கமாக நின்றால் கிளி பூட்டுப் போடலாம். அத்தோடு இரண்டு அரைப்பழங்கள் வெளியில் நிற்கும் போது கடைசி ஒவ்வொரு பெட்டிக்குள்ளும் காய்கள் நின்றாலும் பூட்டுப் போடலாம்.
- மூன்று அரைப்பழம் கடைசிப் பெட்டிக்கு வெளியே ஒரே நேரத்தில் நின்றால் அணி ஆட்டம் இழந்ததாகக் கருதப்படும்.

ஏறி இறங்குதல்

- உச்சுபவரின் கால்பாதம் அடுத்த பெட்டிக்குள் சென்று வந்தால் ஏறி இறங்கியதாகக் கருதப்பட்டு ஆட்டம் இழப்பார்.
- உச்சுபவரின் தலைப்பகுதி அடுத்த பெட்டிக்குள் சென்று வந்தால் ஏறி இறங்கியதாக கருதப்படமாட்டாது.
- மூலைப்பக்கமாகப் பாயும்போது மூலைக்கோட்டிற்கு வெளியே சென்றால் ஆட்டம் இழந்தவராகக் கருதப்படுவார்.

காயும் பழமும்

- ஒரு காய் பழம் நிற்கும் பெட்டிக்குள்ளோ அல்லது ஒரு பழம் காய் நிற்கும் பெட்டிக்குள்ளோ சென்றால் அது காயும் பழமும் இணைந்து கொண்டதாக கருதப்பட்டு ஆட்டமிழப்பார்.

இரு அணிகள் சம புள்ளிகள் எடுக்கும் சந்தர்ப்பத்தில் பின்வரும் ஒழுங்குமுறையில் வெற்றி கணிக்கப்படும்.

- இரண்டு அணிகளும் சமமான எண்ணிக்கையில் பழம் எடுத்தால் அடுத்ததாக எந்த அணி கூடுதலான அரைப்பழங்களை எடுத்ததோ அந்த அணி வெற்றி பெற்றதாகக் கருதப்படும்.
- அரைப்பழங்களும் சமமான எண்ணிக்கையில் வரும் போது விளையாட்டு வீரர்கள் பெட்டிகளிற்குள் இறுதியாக நின்ற நிலையினை பொறுத்து வெற்றி கணிக்கப்படும்.

மூன்று இல்லங்கள் சம புள்ளிகளை எடுக்கும் சந்தர்ப்பத்தில் மேலதிகமாக ஒரு தடவை விளையாட சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

ஏனைய விளையாட்டுக்குப் பதிந்த மாணவர்கள் வயது அடிப்படையில் இறங்கு வரிசையில் இணைத்துக்கொள்ளப்படுவார்கள்.

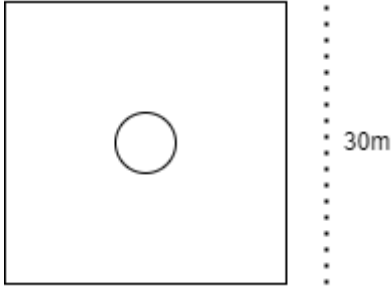
குழை எடுத்தல் ஆண் பெண் மாணவர்களுக்கென இரு பிரிவாக நடைபெறும். ஒரு குழுவில் 7 மாணவர்களும் 3 உதிரி மாணவர்களும் இருப்பார்கள்.

விளையாட்டு விதிமுறைகளைக் கீழே பார்க்கவும்.

குழை எடுத்தல் விளையாட்டு மைதானம்

மைதானத்தின் நீளம் 30 மீற்றர்

15 மீற்றர் மத்தியில் குழை வைக்கப்படும்



விளையாடும் முறை

- இரண்டு கோடுகளுக்கும் நடுவே உள்ள வட்டத்திற்குள் குழை இருக்கும்.
- இரண்டு கோடுகளின் வெளிப்புறமாக இரண்டு அணிகளின் வீரர்களும் நிற்பார்கள்.
- ஒவ்வொரு வீரர்களுக்கும் அவர்களிற்கான எண்கள் கொடுக்கப்படும்.
- ஒவ்வொரு அணியும் 7 வீரர்களையும் 3 உதிரி வீரர்களையும் கொண்டிருப்பர்.
- நடுவர் இரு அணிகளினதும் இலக்கத்தைக் கூப்பிடும் போது அந்த இலக்கத்தை உடையவர்கள் குழை எடுப்பதற்கான முயற்சியை ஆரம்பிக்க வேண்டும். ஒரு நிமிடத்திற்குள் குழையை எடுக்காது விட்டால் அடுத்த இலக்கத்திற்குரிய அழைப்பு விடப்படும்.

- அடுத்த இலக்கத்தை அழைத்தவுடன் முதல் விளையாடிய வீரர்கள் உடனடியாக தமது இடங்களிற்கு மீண்டும் செல்ல வேண்டும்.
- குழை எடுக்க முயற்சி செய்யும் போது மற்றவரிடம் அடிவாங்காது பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும்.
- குழையை எடுத்தவரை எல்லைக்கோட்டுக்குள் வைத்து அடிக்க வேண்டும்.
- அடிக்க முடியாவிட்டால் குழையினை எடுத்துக்கொண்டு ஓடிய அணிக்கு 5 புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.
துரத்திச் சென்றவர் குழை எடுத்துக்கொண்டு ஓடியவரை அடித்தால் அடித்த அணிக்கு 3 புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.
- சம நேரத்தில் இரு வீரர்களும் குழையை எடுக்கும் சந்தர்ப்பம் ஏற்பட்டால் நடுவரால் விளையாட்டு நிறுத்தப்பட்டு மீண்டும் முயற்சிக்க நடுவர் அனுமதிப்பார்.
- குழையினை எடுத்துக்கொண்டு ஓடும் போதோ அல்லது குழையை விழுத்திய பின் ஓடும்போதோ அல்லது திரும்ப எடுத்துக்கொண்டு ஓடும் போதோ அவ்விளையாட்டு வீரருக்கு அடிக்கலாம்.
- குழையை எடுத்துக் கொண்டு ஓடும் வீரர் அதை விழுத்தினால் துரத்திச் செல்லும் வீரர் அவரை அடிக்கலாம் அல்லது விழுத்திய குழையை எடுத்துக் கொண்டு ஓடலாம்.
- அடிக்கும் போது கூடுதல் பலத்தைப் பாவிப்பதைத் தவிர்க்க வேண்டும்.
- குழை எடுக்க இரு வீரர்களும் முயற்சிக்கும் போது குழை இருக்கும் வட்டக்கோட்டில் அல்லது வட்டத்திற்குள் ஒருவர் கால் வைத்தால் எதிர் அணிக்கு 1 புள்ளி வழங்கப்படும்.
- குழையை எடுத்துக் கொண்டு ஓடும் போது வட்டத்திற்குள் கால் வைத்து ஓடலாம்.
- விளையாட்டுக்குரிய நேரம் 2x10 நிமிடங்கள் ஆகும்.
- இரு அணிகளும் சம புள்ளிகளை எடுக்கும் சந்தர்ப்பத்தில் எந்த அணி அதி கூடிய தடவைகள் குழைகளை எடுத்துச் சென்றதோ அந்த அணியே வெற்றி பெற்றதாகக் கருதப்படும்.
- மூன்று இல்லங்களும் சம புள்ளிகளை எடுக்கும் சந்தர்ப்பத்தில் மேலதிகமாக ஒரு தடவை விளையாட சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.
- விளையாட்டு முடிவில் எந்த அணி கூடுதல் புள்ளியைப் பெற்றதோ அந்த அணியே வெற்றிபெற்ற அணியாக அறிவிக்கப்படும்.

இத்துடன்:

போட்டி நடைபெறும்போது ஏற்படும் அதிருப்தி முறைப்பாடுகளை எழுத்துமூலம் விளையாட்டுப் பொறுப்பாளரிடம் வழங்குதல் வேண்டும்.

நடுவர்களுடனோ அல்லது நிர்வாக உறுப்பினர்களுடனோ தர்க்கவாதம் புரிவதைத் தவிர்த்துக்கொள்ளல் வேண்டும்.

விளையாட்டுப்பொறுப்பாளர், விளையாட்டுக்குழுவுடன் ஆலோசித்துத் தகுந்த பதிலை வழங்குவார்.

சகல போட்டிகளுக்கும் நடுவர்களின் முடிவே இறுதி முடிவாகக் கொள்ளப்படும்.

காலில் காயமேற்பட்டு ஓடமுடியாத நிலையில் உள்ள போட்டியாளர் அடுத்த போட்டிகளில் பங்குகொள்வதனை இல்லப்பொறுப்பாளர்கள் கவனத்தில்கொள்ளல் வேண்டும்.

ஒவ்வொரு விளையாட்டிலும் குறைந்தது 3 போட்டியாளர்கள் பங்குகொள்ள வேண்டும். இதற்கு குறைவாக இருந்தால் அவர்கள் வேறு போட்டியில் பங்குபற்றும் வாய்ப்பினைக் கொடுத்து, அப்போட்டியினைத் தவிர்த்துக்கொள்ள வேண்டும்.

போட்டியாளர்கள் போட்டிகளைத் தெரிவுசெய்தபின் மூன்று போட்டியாளர்களுக்குக் குறைவாக இருப்பதனை விளையாட்டுக்குழு அடையாளங்கண்டால் அப்போட்டியினை இரத்துச்செய்து, அவர்கள் வேறு போட்டியில் பங்கு கொள்ளும் வாய்ப்பினை ஏற்படுத்திக் கொடுத்தல் வேண்டும்.

விளையாட்டுப்போட்டி நடைபெறும் நாளில் ஒருவர் தவிர்க்கமுடியாத காரணத்தினால் அங்கே சமூகம் தரமுடியாதநிலை ஏற்பட்டாலும் திட்டமிட்டவாறு போட்டிகள் நடைபெறும்.

