**قوانین و مقررات برگزاری مسابقات دانشجویی درون دانشگاهی**

**دال پران، یه قل دوقل،هفت سنگ،گل فنی، مچ اندازی، داژبال**

**بعضی از قوانین و مقررات با توجه به شرایط موجود و نیاز حذف و یا تغییر داده شده است.**

**دال پران**

مقدمات بازی :

برای انجام این بازی حضور 3نفر ضروری است . به هر حال ( فاصله دو گروه از همدیگر بنا به توافق طرفین تعیین میشود ) سپس هر گروه تعدادی ( معمولا 3 عدد ) سنگ تخت و صاف که بتوانند بدون تکیه گاهی روی زمین قرار گیرند ، انتخاب کرده و آنها را بنا به میل شرکت کنندگان در 2 حالت سطری ( از چپ به راست ) یا ستونی ( از عقب به جلو ) کنار هم قرار میدهند . لازم به ذکر است که در بیشتر اوقات سنگ ها را به صورت ستونی یا پشت سر هم قرار میدهند . بعد از اینکه مقدمات بازی فراهم شد بنا به توافق طرفین یکی از گروهها بازی را شروع میکند .

**نحوه انجام بازی :**

نحوه اجرای این بازی بدین گونه است که افراد گروهی که آغازگر بازی است ، از روی نوبت و بوسیله سنگ هایی که قبلا انتخاب کرده و در دست دارند به سمت سنگ های گروه مقابل که در اصطلاح « دال » نامیده میشوند ، پرتاب میکنند و این کار ادامه پیدا میکند . در نوبت اول سنگ اندازی هر یک از افراد گروه تنها مجاز به پرتاب یک سنگ هستند مگر اینکه یکی از سنگ های گروه مقابل یا همان « دال ها » پس از اصابت سنگی از طرف یکی از افراد گروه حریف بر زمین بیافتد که در این صورت شخصی که سنگ پرتاب شده از طرف وی به « دال » برخورد کرده مجاز به پرتاب یک سنگ دیگر میشود و اگر سنگ دوم هم به هدف خورده و موجب افتادن یکی دیگر از « دال ها » شود وی مجددا مجاز به پرتاب سنگی دیگر خواهد شد و این چرخه باز هم ادامه می یابد تا جایی که یا سنگ پرتاب کننده به هدف نخورد یا تمام « دال ها » بر زمین بیافتند . دالی که سرنگون میشود ، « دال مرده » نام دارد و چنانچه گروه سرنگون کننده دال درخواست کنند ، گروه رقیب باید دال مرده را برداشته و به کناری بگذارد .

اگر یکی از افراد یکی از این 2 گروه موفق به سرنگون کردن تنها یکی از دال ها بشود ، در مراحل بعد ، در حالیکه هر یک از افراد هم گروه وی مجاز به پرتاب یک سنگ میباشند ، وی مجاز به پرتاب 2 سنگ خواهد بود . به عبارت دیگر ، هر یک از افراد گروهها علاوه بر یک عدد سنگی که در ابتدای بازی حق پرتاب آن را دارد ، به ازای سرنگونی هر یک « دال » یک پرتاب دیگر به عنوان جایزه به وی تعلق میگیرد و وی تا آخر آن مرحله از بازی از این امتیاز برخوردار است . چنانچه دو نفر از یک گروه هر کدام موفق به سرنگونی یکی از دال های حریف شوند ، تا آخر آن مرحله از بازی هر کدام از آنها حق پرتاب 2 سنگ را خواهند داشت .

**قوانین بازی :**

سنگ های طرفین که به عنوان «دال » انتخاب میشوند ، معمولا هم اندازه هستند . این سنگ ها باید به گونه ای باشند که بدون تکیه گاه روی زمین قرار بگیرند و چنانچه به هر دلیلی چنین سنگی در اختیار نبود ، سنگی که به عنوان « دال » انتخاب میشود باید بوسیله کوچکترین تکیه گاه ( که معمولا تراشه هایی از سنگ هاست ) بر روی زمین قرار گیرد و قرار دادن تکه سنگ های اضافی در پشت « دال ها » تخلف در قوانین بازی محسوب میشود .

هر فرد زمانی که میخواهد سنگ خود را به طرف دال های حریف پرتاب کند باید پای جلویی خود را در راستای اولین دال خودی قرا دهد . در بعضی مواقع بنا به نسبت فاصله دال های دو گروه از هم فرد پرتاب کننده میتواند پای عقبی خود را هم راستای اولین دال خودی و پای جلویی خود را تا جایی که میتواند از اولین دال به سمت جلو حرکت دهد .

هر یک از گروهها به نوبت سنگ اندازی میکنند ؛ بدین ترتیب که زمانی که نوبت پرتاب یک گروه شد ، تمام افراد آن گروه باید به نوبت سنگ های خود را پرتاب کرده و کنار بایستند تا گروه حریف نیز سنگ های خود را پرتاب کند.

در بعضی مواقع این احتمال وجود دارد که فردی از یک گروه با پرتاب یک سنگ موفق به بر زمین انداختن همزمان 2 دال از حریف شود ، در این صورت هر کدام از گروهها سعی میکنند که عبارت « دو- دو » را زودتر و قبل از گروه حریف ادا کنند ؛ علت این امر آن است که مثلا اگر گروهی که دال های وی سرنگون شده زودتر این عبارت را ادا کنند ، این حق را دارند که یکی از دال های سرنگون شده را مجددا احیا کنند . ( البته این قانون در برخی موارد بنا به توافق طرفین اعمال نمیشود )

سرانجام بازی تا بدان جا پیش میرود که تمام دال های یک گروه سرنگون شود . در این حالت گروهها جای خود را عوض کرده و گروهی که در مرحله قبل پیروز شده حق دارد که قبل از گروه دیگر به سمت دال های حریف سنگ پرتاب کند .

**نحوه امتیاز دهی :**

امتیازات این بازی با دو نام « مر mar » و « تیل till » نامیده میشوند . به عبارت بهتر به امتیاز کامل « مر » و به امتیاز ناقص « تیل » گفته میشود و هر مر معادل 2 تیل است .

**مر :**

این امتیاز معادل 1 امتیازاست و زمانی به یک گروه تعلق میگیرد که تمام دال های گروه حریف را شرنگون کند بدون اینکه به دال های خودش آسیبی برسد .

**تیل** :

این امتیاز معادل نیم امتیاز است و زمانی به یک گروه تعلق میگیرد که این گروه تمام دال های حریف را سرنگون کند ، در حالی که 1 یا 2 عدد از دال های خودش نیز سرنگون شده باشد .

سقف امتیازات با توافق 2 گروه تعیین میشود . به عنوان مثال 2 گروه بر رسیددن به امتیاز 10 توافق میکنند . در این صورت هر دو گروه باید 10 مر یا 20 تیل بدست بیاورند . البته امتیازات گاهی ترکیبی از این دو نوع امتیاز است ، مثلا ممکن است یک گروه 8 مر و 4 تیل بدست بیاورد .

**يه قل دو قل**

▪ ابزار بازی: ۵ سنگ گرد که کمی بزرگ‌تر از فندق باشد

▪ شرح بازی: ابتدا با جفت یا تک آمدن، آغاز کننده بازی را مشخص می‌کنند، به این گونه که یکی از بازیکنان سنگ‌ها را در مشت می‌گیرد تا دیگری بگوید زوج است یا فرد این بازی چندین مرحله دارد و بازیکن با اجرای موفق هر مرحله، به مرحله دیگر راه می‌یابد، ولی اگر درهر مرحله مرتکب اشتباه شود،می بازد و باید بازی را به نفر بعدی واگذار کند.

▪ مرحله اول (قل اول): پنج سنگ را به گونه ای که جدا از هم باشد روی زمین پخش می‌کنند، آغاز کننده بازی یکی از سنگ‌ها را بر می‌دارد و به بالا می‌اندازد و در فاصله زمانی پایین آمدن سنگ، یکی از سنگ هایروی زمین را بر می‌دارد و با همان دست، سنگ بالا انداخته را که در حال سقوط است می‌گیرد و به همین شیوه همه سنگ‌ها را بر می‌دارد.

▪ مرحله دوم (دو قل): ۵ سنگ را به گونه ای که دو به دو قرار بگیرد، روی زمین پخش می‌کند؛ یکی را برمی دارد و به بالا می‌اندازد و سنگ‌ها را دوتایی از روی زمین بر می‌دارد.

▪ مرحله سوم(سه قل):مانند مراحل مذکور است؛ با این تفاوت که چهار سنگ روی زمین را باید در دو حرکت یک تایی و سه تایی بردارد.

▪ مرحله چهارم: یک سنگ را به هوا می‌اندازد و چهار سنگ را با هم از روی زمین بر می‌دارد و سنگ معلق در هوا را می‌گیرد.

▪ مرحله پنجم (قرتک): یک سنگ را به هوا می‌اندازد، در حالی که چهار سنگ دیگر در مشت است انگشت سبابه را به زمین می‌کشد، بعد سنگ را در هوا می‌گیرد.

▪ مرحله ششم: بازیکن سنگ‌ها را پخش می‌کند یکی را بر می‌دارد و بالا می‌اندازد، در فاصله بازگشت، یکی از سنگ‌های روی زمین را بر می‌دارد و سنگ هوا را می‌گیرد و با یک پرتاب دیگر، سنگی را که از روی زمین برمی دارد با یکی از سنگ‌ها عوض می‌کند و به همین روش، مرحله را با تعویض تمامی سنگ‌ها به پایان می‌رساند.

▪ مرحله هفتم: در این مرحله، بازیکن بعد از ریختن سنگ‌ها روی زمین، دست چپ را در یک طرف آن‌ها به شکل عمودی بر زمین می‌گذارد و دیواری درست می‌کند. با دست راست یکی را بعد از برداشتن به طرف بالا می‌اندازد و دو بار می‌گیرد و دراین فاصله باید یکی از سنگ‌ها را بردارد و آن سوی دیوار بگذارد و این حرکت را برای تمامی سنگ‌ها اجرا کند.

▪ مرحله هشتم: در این مرحله، بازیکن سنگ‌ها را یک جا به طرف بالا می‌اندازد و در فاصله بازگشت آن ها، به سرعت دست‌ها را به هم می‌چسباند و با دو کف دست، سنگ‌ها را می‌گیرد. دوباره آن‌ها را در همان حالت با دو دست به طرف بالا می‌اندازد و در این فاصله دست‌ها را وارونه می‌کند وازناحیه انگشت سبابه به هم می‌چسباند وآنها را با پشت دست هایش می‌گیرد و سپس سنگ‌ها را به بالا پرتاب می‌کند و با کف دو دست می‌گیرد. افتادن حتی یک سنگ موجب سوختن است و هر کدام از بازیکنان که این مراحل را بدون اشتباه بگذرانند، برنده بازی معرفی می‌شوند و اگر در هر مرحله بسوزند، باید بازیکن حریف بازی را ادامه بدهد.

**هفت سنگ**

1ـ هر تيم شامل 4 نفر اصلي و 1 نفر ذخيره مي‌باشد.

2ـ هرگونه تصميم‌گيري در موارد پيش‌بيني نشده به عهده کميته فني مسابقات خواهد بود.

شرح بازی

شروع بازي با قرعه‌کشي بوده و برنده قرعه حق انتخاب مدافع يا مهاجم‌بودن را دارد تيم مهاجم به فاصله 7 متر از سنگ‌ها، پشت‌خط‌ شروع (خط پرتاب) قرار مي‌گيرد. و تيم مدافع مقابل تيم مهاجم پشت نيم‌دايره مستقر مي‌شوند.

با سوت داور، نفر اول تيم مهاجم از پشت خط پرتاب، توپ را با دست به سمت سنگ‌ها در مدت کمتر از 3 ثانيه پرتاب مي‌نمايد. اگر توپ به سنگ‌ها اصابت نکند نفر بعدي تيم مهاجم پرتاب را انجام مي‌دهد و پس از اينکه سنگ‌ها به زمين ريخته شد بازيکنان مدافع توپ را برداشته و سعي مي‌کنند با پاس‌کاري و حرکت، بازيکنان تيم مهاجم را که قصد چيدن سنگ‌ها را دارند با توپ بزنند. بازيکنی که توپ به او اصابت نمايد از زمين بازي خارج مي‌شود. اگر مدافعين همه بازيکنان مهاجم را با توپ بزنند برنده خواهند شد. اما اگر قبل از اينکه همه بازيکنان تيم مهاجم از بازی خارج شوند بازيکني موفق به چيدن سنگ‌ها شود، آن تيم برنده بازی خواهد بود.

قوانين و مقررات بازی هفت سنگ

1ـ بازي در سه ست و حداکثر زمان در هر ست 5 دقيقه مي‌باشد.

2- تيمي برنده بازي است که برنده دو ست (گيم) شود.

3ـ زمين بازي باتشخيص كميته فني مي‌باشد.

4ـ در صورتي که بازيکنان مهاجم هيچکدام نتوانند سنگ‌ ها را مورد هدف قرار دهند، تيم مدافع برنده آن ست خواهد بود.

5ـ در صورتي که بازيکن مدافع بيش از 5 ثانيه توپ را در دست خود نگاه دارد خطاي 5 ثانيه اعلام و به بازيکن مهاجم اجازه چيدن يک سنگ را بدون مزاحمت مي‌دهند. (قانون 5 ثانيه)

6ـ بازيکن مهاجم بعد از چيدن سنگ‌ها اگر دست خود را بالا ببرد (قبل از اعلام هفت‌سنگ توسط وی) مدافعين حق زدن وي را ندارند.

7ـ خارج شدن توپ از زمين خطاست و بازيکن مدافع مي‌تواند براي آوردن توپ از زمين خارج شود.

– هر تيم مدافع حق دارد در مدت 20 ثانيه توپ را نگه دارد و در اين زمان اگر پرتابی صورت ندهد خطا محسوب مي‌شود و يک سنگ چيده مي‌شود. (قانون 20 ثانيه)

ـ براي هرگونه حادثه غيرقابل پيش‌بيني زمان متوقف مي‌شود.

خطاها

ـ لمس خط پرتاب توسط فرد پرتاب کننده خطا بوده، که نوبت پرتاب را از دست می دهد و در صورت ريخته شدن سنگ‌ها، دوباره سنگ‌ها چيده می شوند.

ـ خارج شدن بازيکنان تيم مهاجم با توپ و بدون توپ از زمين بازی خطا بوده و بازيکن خاطي بايد زمين بازي را ترک نمايد.

ـ بازيکنان مدافع نمي‌توانند مانع حرکت افراد مهاجم شوند، آنها مي‌توانند با پاسکاري و حرکت، مهاجمين را با توپ بزنند، در غيراينصورت بازيکن خاطي اخراج مي‌شود.

ـ زدن بازيکنان مهاجم با پرتاب توپ صحيح است. لمس کردن بدن مهاجم با توپ خطاست و بازيکن خاطي بايد زمين بازي را ترک نمايد.

ـ عبور کامل يک پاي مدافع از قوس نيم‌دايره (قوس دفاع) خطا محسوب مي‌شود و يک پرتاب اضافه به تيم مقابل داده مي‌شود (لمس خط خطا نيست).

– لمس بازيکنان مهاجم بايد هنگام پرتاب درنيمه دايره مقابل خط پرتاب باشد.

– حداکثر فاصله خط محيطي با انتهاي فضاي سالن 3 متر مي‌باشد.

**گل فنی**

 تعداد بازیکنان هر تیم چهار نفر که شامل سه نفر بازیکن اصلی و یک نفر ذخیره میباشد. تعويض بازيكن در فاصله زماني برگزاري مسابقه ازاد مي باشد.

توپ بازی پلاستیکی و دو لایه میباشد.

قانون سوم : تعداد بازيكنان

دراين نوع ازمسابقات دروازه بان وجود ندارد وهريك از سه بازيكن در جريان بازي مي توانند دردرون دروازه قرار گيرند.

تبصره 1 : دروازه بان حق گرفتن توپ با دست را ندارد ودرصورت اقدام به اين حركت ، پنالتي نوع اول را مرتكب شده است .

 \_ پوشيدن كفش الزامی مي باشد،

مدت مسابقه دو تايم 10 دقيقه اي فعال بوده واحتساب آن به عهده وقت نگهداراست.

تبصره 1 : زمان استراحت بين دو نيمه ، سه دقيقه تعيين واعلام مي گردد.

تايم اوت : تيمها مي توانند درهرنيمه يك تايم اوت يك دقيقه اي درخواست نمايند كه دراين صورت بايد مراتب به وقت نگهدار اطلاع داده شود . بعدازاتمام وقت قانوني دركليه مسابقات ، ضربات پنالتي (نوع دوم) تعيين كننده تيم برتر ميدان بوده و وقت اضافي درنظرگرفته نخواهدشد.(ابتدا سه ضربه ودرصورت برابر شدن يك به يك ضربات زده شده تازماني كه تيم برنده مشخص شود).

انواع ضربات پنالتي

الف ) ضربه پنالتي نوع اول ب ) ضربه پنالتي نوع دو

الف ) ضربه پنالتي نوع اول: در اين نوع، 1نفر ازبازيكنان تيم خاطي به صورت ثابت وبدون حركت دردرون دروازه قرار مي گيرد .موارد زير اعلام كننده داور براي زدن ضربه پنالتي نوع اول مي باشد.

1. برخورد توپ با دست در محوطه جريمه يعني فاصله 4 متري از خط دروازه .

2. خطا در محوطه فني وجريمه 4متر .(خطاهاي نه گانه )

3. جابجا كردن دروازه به گونه اي كه مانع رفتن توپ به دروازه شود.(عمداً وسهواً)

محل ضربه زدن : فاصله چهارمتري از خط دروازه ودر نقطه فرضي كه با پرچم دركنارزمين نصب شده است .

ب ) ضربه پنالتي نوع دوم : در اين نوع ، با زيكن زننده ضربه از نقطه فرضي وسط زمين توپ را (بدون حضوربازيكني دردرون دروازه ) به سمت دروازه شوت مي نمايد . موارد زير اعلام كننده داور براي زدن ضربه پنالتي نوع دوم مي باشد.

1. در صورتي كه وقت قانوني مسابقه تمام شده وبرنده معلوم نباشد

2. . در صورتي كه تعداد خطاهاي هريك از تيمها دروقت بازي بيش از5 خطا از سوي داور اعلام شود.

محل ضربه زدن : نقطه وسط خط فرضي مركززمين كه با علامت مشخص شده است .

ساير قوانين ومقررات مطابق مسابقات فوتسال عمل مي شود.

**مچ اندازی**

دو اخطار برابر با یك فول می باشد . به عبارت دیگر چنانچه یكی از رقبا دو بار اخطار بگیرد یك فول برای وی محسوب می گردد .

پس از دریافت دو فول ورزشكار آن مسابقه را از دست می دهد و برای وی شكست محسوب می گردد.

استفاده از هر گونه مچ بند . نوار . باندهایی به دور آرنج . باندهای حفاظتی . انگشتر و غیره بر روی دست و بازوان در حین مسابقه ممنوع می باشد . منظور از دست آن قسمت از بدن است كه از شانه تا نوك انگشتان است .

نحوه گرفتن دست رقبا بدین شكل است كه كف دست یكدیگر را در دست می گیرند به طوری كه انگشتان شصت دو ورزشكار آشكار باشد .

دست دیگر ( دست آزاد ) باید دستگیره ها را كه در لبه میز وجود دارد را بگیرد این دست می تواند با سطح میز تماس پیدا كند ویا نكند . ناخونها باید كوتاه باشد تا به رقیب و حریف آسیب وارد ننماید . استفاده از گچ ویا پودر مجاز می باشد .

هیچگاه نباید به سمت عقب خم شد . زیرا با این كار منجر به كشیده شدن دست رقیب به وسط میز می شوید كه ممنوع می باشد . واین همان آغاز غلط بازی اطلاق می گردد .

قبل از آغاز مسابقه شانه ها باید با میز به صورت موازی قرار گیرد و بعد از آغاز مسابقه می تواند به هر طرف انحراف پیدا كند .

میان شانه ها و ساعد هر ورزشكار به اندازه یك مشت باید فاصله باشد و همچنین این فاصله میان چانه و دست نیز قبل از آغاز مسابقه باید حفظ گردد .

داوران در مواقع زیر به صورت بسیار سبك دستان حریفان را می فشارند :

- برای قرار گرفتن دستها در یك خط .

- برای صاف كردن مچ های دست رقبا و قرار گیری دستان رقبا در مركز میز .

هر گاه مچ دست ویا نوك انگشتان با تشكچه برخورد كنند ویا اینكه از تشكچه عبور كنند پایان اعلام می شود .در واقع حریف موفق به خواباندن دست حریف بر روی تشكچه شود پایان اعلام می گردد .

آقایان میتوانند در اوزان منفی 65 . منفی 75 . منفی 90 و آزاد در مسابقات مچ اندازی شركت كنند .

خانمها میتوانند در وزنهای : منفی 55 . منفی 65 . منفی 75 و آزاد شرکت نمایند.

هر گونه حركت در شانه . بازوان . دست یا انگشتان دست قبل از آغاز مسابقه خطا می باشد . مگر آنكه دستان رقبا در دست داور باشد كه در این زمان اعلام فول می گردد .

شانه های رقبا هیچگاه نباید از خط وسط میز عبور نماید. درغیر اینصورت صاحب فول می گردند .

ب) رقبا نباید به غیر از دست حریف نقاط دیگر بدن حریف همچون سر – شانه – چانه – را بگیرند .در صورت انجام. امتیاز فول كسب می نمایند .

ج) چنانچه به صورت عمدی فشار بر روی دست حریف وارد گردانید امتیاز فول دارد .

د) چنانچه رقبا در وضعیت خطرناك همچون شكستن دست حریف قرار گیرند . داور مسابقه با صدای بلند به وی اخطار می دهد

چنانچه بی ادبی نسبت به حریف و یا داور صورت گیرد و یا اینكه رقبا بسیار ضعیف باشند . فول كسب می نمایند . چنانچه این امر ادامه یابد . مسئولین وی را از ادامه مسابقات منع می نمایند .

هنگامی كه آرنج دست یكی از رقبا از روی زیر آرنجی بالا رود ودر اصطلاح با زیر آرنجی دیگر تماس نداشته باشد . از سوی داور اعلام فول می گردد . هنگامی می گوییم كه آرنج دست با زیر آرنجی تماس ندارد كه :

الف ) هرگاه آرنج به صورت عمدی و قائم از زیر آرنجی جدا شود . به طوری كه فاصله ایجاد شده میان زیر آرنجی و آرنج دیده شود . آنگاه اعلام فول می گردد . چنانچه آرنج دست از زیر آرنجی جدا شود . ولی ساعد دست همچنان با زیر آرنجی تماس داشته باشد . اعلام فول می گردد . چنانچه در آغاز و یا حین مسابقه . آرنج های هر دو حریف همزمان با یكدیگر بالا رود و در اصطلاح از سطح زیر آرنجی ها جدا شوند . بازی متوقف می گردد و مجددا" شروع می گردد .

این رویداد به عنوان تخلف همزمان میباشد كه هیچ كدام از حریفان صاحب فول نمی گردند .

اگر ورزشکار عمدا پنجه دست خود را باز نمایید و این موجب لغزش دست حریف شود یك خطا منظور شده و مسابقه مجددا آغاز میشود .

در صورت ارتكاب دومین خطا ورزشکار بازنده محسوب خواهد شد.

**داژبال**

**1**-هر تیم شامل 4 نفر بازیکن می‌باشد.

2ـ مسابقات با توپ والیبال برگزار می‌شود.

3ـ هر گونه تصمیم‌گیری در موارد پیش‌بینی نشده به عهده کمیته فنی مسابقات خواهد بود.

تیم مدافع: تیمی که در وسط زمین قرار می‌گیرد.

تیم مهاجم: تیمی که در دو طرف زمین قرار می‌گیرد.

شروع بازی با قرعه‌کشی بوده و برنده قرعه حق انتخاب مدافع یا مهاجم بودن را دارد. تیم مدافع در وسط زمین قرار می‌گیرد و تیم مهاجم نیز به دو گروه تقسیم شده و در دو طرف محل تعیین شده مستقر می‌شوند. بازی با سوت داور شروع شده و کرنومتر روشن می‌شود.

1ـ زمان بازی 8 دقیقه می‌باشد.

2ـ طول و عرض زمین بازی با توجه به فضای موجود انتخاب خواهد شد

3ـ اگر بازیکن وسط توپی را که تیم مهاجم پرتاب می‌کند بگیرد، گل محسوب شده و بنام خودش منظور می‌گردد.

4ـ بازیکنی که گل داشته باشد اگر با توپ زده شود در بازی می‌ماند و گل او از بین می‌رود (در صورتیکه 2 یا 3 بازیکن در زمین باشند این بازیکن می‌تواند گل خود را به افراد دیگری از تیم خود که از زمین خارج شده‌اند بدهد. در ابتدا نفر اولی که زمین را ترک نموده است باید وارد زمین گردد.)

5ـ آخرین نفری که در زمین می‌ماند بعد از 5 رفت و برگشت موفق (حداکثر 10 پرتاب) باید یکی از افراد تیم را به داخل زمین دعوت نماید. ( در ابتدا نفر اولی که زمین را ترک نموده است باید وارد زمین گردد.)

6ـ اگر توپ پاس داده شود و به بازیکن وسط زمین بخورد بازیکن نباید از زمین خارج شود.

7ـ بازیکنان مهاجم می‌توانند در جریان بازی به جای اینکه بازیکنان وسط را با توپ بزنند با اعلام کلمه پاس توپ را مستقیماً به بازیکنان هم تیمی خود پاس دهند.

8ـ استراحت بین دو گیم 3 دقیقه می‌باشد.

**خطاها**

1ـ پرتاب توپ بشکل شوت با پا خطا محسوب می‌شود و بازیکن خاطی باید زمین بازی را ترک نماید.

2ـ بازیکنان مدافع که در وسط قرار دارند اگر در جریان بازی پای یکی از آنها از خط زمین به طور کامل عبور کند خطا محسوب شده، باید زمین را ترک نماید.

3ـ اگر بازیکنان مدافع توپ را پس از دریافت به محل دورتر پرتاب نمایند (اتلاف وقت) همان بازیکن پرتاب‌کننده باید از دور بازی خارج شود.

4ـ چنانچه یکی از بازیکنان مهاجم خطای عمد روی بازیکنان مدافع انجام دهد خطا محسوب می‌شود. بازیکن مهاجم نباید پایش را روی خط محوطه بگذارد.

بازیکنان باید سعی کنند توپ را به سمت بازیکنان وسط زمین پرتاب نمایند. به گونه‌ای که توپ به آنها برخورد کند. بازیکنی که توپ به او اصابت کرده از زمین بازی خارج می‌شود هنگامی‌که آخرین نفر با توپ زده شد کرنومتر خاموش شده و زمان بازی برای بازیکنان وسط زمین ثبت می‌گردد. با فرمان داور جای دو تیم عوض شده و به همان‌صورت زمان بازی تیم دوم نیز ثبت می‌گردد. تیمی که زمان بیشتری بازی کرده باشد برنده بازی اعلام می‌گردد. اگر یک بازیکن مدافع باقی بماند بعد از 5 رفت و برگشت می‌تواند یک یار به داخل زمین دعوت نماید و بازیکن پرتاب کننده اگر با واژه پاس توپ را برای یاران خود بفرستد و نفر وسط به توپ ضربه بزند به اصطلاح می‌گویند پاس شکسته شده یک نوبت از پنج نوبت به حساب می‌آید.

در حالیکه اگر توپ با واژه پاس به یار خودی برسد فقط پاس است و نوبت محسوب نمی‌شود. استفاده از واژه پاس فقط زمانی میسر است که یک نفر از بازیکنان مدافع داخل زمین باشد. تیم مهاجم نمی‌تواند از 2 پاس پی در پی استفاده نماید در صورت انجام 2 پاس یک نوبت از 10 نوبت محسوب می‌شود.

در صورتی که هر دو تیم تا آخر بازی در زمین باقی بمانند تیمی که با نفرات بیشتر بازی را به پایان رسانده است برنده بازی میباشد، در حالت مساوی بودن نفرات تیمی که در پایان بازی تعداد گلهای بیشتری داشته باشد برنده بازی خواهد بود.