

पुणे जिल्हा टेनिकॉर्ट असोसिएशन
(रिंग टेनीस)

खेळाची नियमावली



अनिल वरपे
महासचीव



आश्रयदाता – टेनीक्वाईट फेडरेशन ऑफ इंडीया
मुख्य आश्रयदाता – महाराष्ट्र टेनीक्वाईट असोसिएशन

आजकाल विद्यार्थी क्रिडांगणावर दिसत नाही याची खंत आहे. टेनीक्वाईट (रिंगटेनीस) हा खेळ बराच जुना असून त्याला पाहिजे तसे पाठबळ न मिळाल्यामुळे मागे पडला आहे. इतर खेळांच्या मानाने अगदी कमीत कमी खर्चात शरीरास जास्तीत जास्त व्यायाम देणाऱ्या या खेळाचा प्रचार व प्रसार संपुर्ण भारतात करण्यास मी कटीबद्ध आहे.

- आमदार मोहन जोशी

- १५.७ : रिंग डोक्याचे वर किंवा डोक्यामागे पकडल्यास व हात अर्ध चक्राकार फिरवून रिंग फेकल्यास ते Carring असेल.
- १५.८ : रिंग रीसीव्ह करताना किंवा सोडताना संबंधीत हाताचा तळवा व बोटे सोडून शरीराचे इतर कोणत्याही भागास अंगावरील कपड्यांना देखील स्पर्श झाल्यास तोस Body Touch होतो.
- १५.९ : रिंग, रीलीज केल्यावर बोटांचे दाबामुळे खालचे भागाला दाबून येत असल्यास ते Pressing होईल.
- १५.१० : रिंग, स्पीन फोर्स विाय मैदानाला टच झाल्यास ती डेड कॉईट असेल.
- १५.११ : पलीकडून आलेली रिंग पकडल्यानंतर खेळाडू जर एक किंवा अधिक पाऊल चालत जाऊन रिंग फेक करीत असेल तर ते Stepping होय. परंतु एकदा रिंग Release झाल्यानंतर मात्र खेळाडू पावले टाकू शकतो.
- १५.१२ : रिंग रीसीव्ह किंवा रीलीज करते वेळी तळवा आणि बोटांच्या मध्ये दबून लोळा गोळा झाल्यास ते स्क्वीझिंग Squeezing होईल.
- १५.१३ : Bulking : जर रिंगचा मार्ग सातत्याने सारखा न राहता दुसरे Direction मध्ये अचानक बदलण्यास ते Bulking होईल.
- १५.१४ : Jumping : रिंग फेक करताना खेळाडूचे दोन्ही पाय हवेत असतील म्हणजे एक तरी पाय जमीनीला लागून नसेल तर Jumping होईल. मात्र रिंग पकडताना Jumping करून पकडल्यास फाउल होणार नाही.



पुणे जिल्हा टेनिकाईट असोसिएशन (रिंग टेनीस)

अध्यक्ष	आमदार मोहन जोशी	९८२२०९६७२०
उपाध्यक्ष	चंद्रकांत पिंपळे	९८६०६७७११८
कार्याध्यक्ष	दिलीप कापडनीस	९८२२४०८६८४
मानद सचीव	अनिल वरपे	९९६०६७७०५०
सहसचीव	विजय पाटील	९४२१०८०९०७
	दत्ता शेलार	९८२२७४७०१९
	मंगेश भाटवडेकर	९९२२९१३६०९
कोषाध्यक्ष	अनिल भैरामडगीकर	९४२२६७७२०१
सदस्य	सौ. माधुरी गानु	९९२१९२६४४७
	बाळासाहेब जगताप	७७५७९७००३३
	निशिकांत किराड	७८७५७६७२२४
	चेतन आगरवाल	९८५०२१४३६०
	राजेंद्र महांकाळे	९९७००६७९०३
	यशवंत वेदपाठक	९८८१७९४२३०
	प्रकाश सैदानी	९८२२१९९६३७

टेनिकाॅर्ट (रिंग टेनीस)

* खेळाचे नियम *

CHAPTER-I

नियम १) : टेनिकाॅर्ट खेळाचे साहित्य व खेळाची वैशिष्ट्ये

१.१ मैदानाची मापे : (आकृती १ व २ पाहा)

मैदान चौकोनी असून ते मातीचे टणक किंवा सिमेंटचेही असू शकते. मैदान लांबी १२.२० मी. व रुंदी ५.५० मी. असते. १२.२० मी.च्या दोन रेषा “साईड लाईन्स” व ५.५० मी.च्या शेवटच्या दोन रेषांना “बेस लाईन्स” म्हणतात. दोन साईड लाईन्स जोडून मैदानाचे मधोमध असलेल्या रेषेला “सेंटर लाईन” म्हणतात. सेंटर लाईनबरोबर नेटचे खाली असते. सेंटर लाईनमुळे मैदानाचे ६.१० X ५.५० मी.चे सारखे दोन भाग पडतात.

१.२ डेड कोर्ट :

सेंटर लाईनला समांतर अशी प्रत्येकी एक रेषा सेंटर लाईन पासून ०.९० मी. अंतरावर दोन्ही बाजूला असतात त्यांना डेड लाईन असे म्हणतात. दोन डेड लाईन्सच्या मधला भाग म्हणजेच डेड कोर्ट होय. डेड कोर्टचे माप ५.५० मी. X १.८० मी. असते.

१.३ झोन लाईन्स :

बेस लाईन्सचा मध्य बिंदू व डेड लाईन्सचे मध्य बिंदूंना जोडणारी रेषा म्हणजे झोन लाईन्स होय. प्रत्येक झोन, ५.२० X २.७५ मीटर असते. म्हणजेच नेटचे दोन्ही बाजूचे खेळाचे क्षेत्र प्रत्येकी ५.२० मी. X ५.५० मी.चे असते. डब्लसचे सामान्यात, सर्व्हीस करते वेळी चारही खेळाडूंपैकी प्रत्येक खेळाडू पैकी प्रत्येक खेळाडू वेगवेगळ्या झोनमध्ये उभे आहेत किंवा कसे ते कळते.

१.४ रीस्ट्रीक्टेड किंवा कॉशन लाईन :

सेंटर लाईनचे दोन्ही बाजूला ३.०५ किंवा डेड लाईनपासून २.१५ मी. अंतरावर असलेली समांतर रेषा म्हणजे “कॉशन लाईन” होय. कॉशन लाईन ते डेड लाईनचे क्षेत्रातून “फोर हॅन्ड व बॅक हॅन्ड” शॉट मारण्यास खेळाडूंना मज्जाव केला असतो.

टीप : मैदान क्षेत्राची प्रत्येक लाईन ही ५ सें.मी.रुंदीची असते.

कडे रीटर्न करील. गुण नोंदविल्या जाईपर्यंत अशा प्रकारे खेळ खेळला जाईल. दुसरी सर्व्हीस अ कडून ड ला, ड कडून रिटर्न ब कडे, ब कडून रिटर्न क कडे आणि क कडून रीटर्न अ कडे, ह्या प्रकारे गुण नोंदण्यापर्यंत खेळ सुरु राहील. पाच सर्व्हीस पैकी तीन सर्व्हीसचा पॅटर्न अ ते क, कते ब, ब ते ड, ड ते अ असा राहील तर दोन सर्व्हीसचा पॅटर्न अ ते ड, ड ते अ असा राहील तर दोन सर्व्हीसचा पॅटर्न अ ते ड, ड, ड ते ब, ब ते क आणि क ते अ असा राहील.

पाच सर्व्हीस क च्या पूर्ण झाल्यानंतर ब त्याच्या ५ सर्व्हीस करील पैकी १ ली सर्व्हीस तो ड ला करील.

ब ने त्याच्या ५ सर्व्हीस पूर्ण केल्यावर ड त्याच्या सर्व्हीस घेईल. तो १ ली सर्व्हीस अ ला करील.

दुसरा सेटचे सुरुवातीला ड, ब ला १ ली सर्व्हीस करील. जर तिसरा सेट झाला तर सुरुवातीला ब, १ ली सर्व्हीस ड ला करेल.

१५.१ : खालीलप्रमाणे कृती फाउल गणले जाईल.

१) वॉबलींग २) शेकींग (रिंग हलणे) ३) कॉशन लाईनचे अलिकडील रीस्ट्रीक्टेड एरियामधून फोर हॅन्ड शॉट ४) थ्रोईंग (रिंग फेकणे) ५) डिले (उशीर/लेट) ६) पुशींग रिंग ढकलणे ७) कॅरींग (पकडून ठेवणे) ८) बॉडीटच (रिंगचा शरीराला स्पर्श) ९) प्रेसींग (रिंग बदलणे) १०) डेड कॉर्ट ११) स्टेपींग (चालणे) १२) स्वेझींग १३) बल्कींग १४) जंपींग (उडी मारून रिंग फेकणे)

१५.२ : आडव्या स्थितीत रिंग हलत हलत झेकोले खात जात असल्यास त्या स्थितीला वॉबलींग म्हणावे.

१५.३ : शेकींग : रिंग उभ्या स्थितीने जोरात हलवून वायब्रेट होत असल्यास त्याला शेकींग म्हणावे.

१५.४ : रिंग जर पलिकडे कोर्टात Flinging करीत अयोग्य पद्धतीने पडली तर Throwing समजले जाईल.

१५.५ : रिंग पकडताना किंवा सोडताना विशिष्ट लयबद्धतेने असावी. रिंग सोडताना लय बिघडल्यास तो डिले Delay होतो.

१५.६ : कॉर्ट जर्क करून जात असल्यास Pushing असते.

- परत फेकणार नाही. सर्व चारही (दोन्ही संघाचे मिळून) खेळाडू एकानंतर दुसरा पकडून रिंग परत फेकेल या पद्धतीने (अल्टरनेशन) खेळ करतील व असा खेळ गुण नोंद होईपर्यंत सुरु राहिल.
- १४.२ : पहिला सेटमध्ये सर्व्हीस (टॉसचे निर्णयावर) करणाऱ्या चमूची चमूनायक कोणता खेळाडू पहिली सर्व्हीस करेल यांची नोंद गुणपत्रकात करील तसेच विरुद्ध पक्षाचा चमूचा चमूनायक त्याचे कोणता खेळाडू १ ली सर्व्हीस रीसीव्ह करेल याची नोंद करील.
- १४.३ : प्रत्येक सेट सुरु करताना सर्व्हीस ही उजव्या बाजूचे, झोनचे बाहेरील भागातून करेल. गुण नोंद झाल्यावर, तोच खेळाडू पुढील सर्व्हीस डावे झोनचे बाहेरील भागातून करेल. ही कृती ५ सर्व्हीस पूर्ण होईपर्यंत सतत सुरु राहिल. गुण कोणाला मिळाला, त्याचेशी या कृतीचा काहीच संबंध असणार नाही.
- १४.४ : सर्व्हीस करणाऱ्या खेळाडूचा सह खेळाडू हा सर्व्हीस होते वेळी, लगतचे झोन/कोर्टमध्ये उभा असेल, सर्व्हीस सुरु होताच, पूर्ण खेळ कोर्टाचे कोणत्याही झोनमध्ये कोणताही खेळाडू खेळू शकेल.
- १४.५ : विरुद्ध चमूचे खेळाडूना प्रत्येक सर्व्हीसचे वेळी प्रत्येक नोंद झालेल्या गुणानंतर त्याची जागा ५ सर्व्हीस पूर्ण होईपर्यंत, त्यांना आपसातील त्यांच्या जागा (अर्थे कोर्ट) बदलता येणार नाही, परंतु सर्व्हीस होताच ते त्यांचे कोर्टाचा कोणतेही भागात खेळण्यास खेळाडू पात्र राहिल. उदा. अ आणि ब, क आणि ड हे एकमेकांचे सह खेळाडू आहेत. अ-ब खेळाडूंचे चमूने टॉस जिंकून सर्व्हीस करण्याचा निर्णय घेतला, अ ने १ ली सर्व्हीस करण्याचा निर्णय घेतला. अ ने सर्व्हीस करतेवेळी ब लगतचे डावे झोन मध्ये उभा राहिल. अ ने केलेली सर्व्हीस क घेईल व ड हा क चे लगतचे उजवे बाजूचे झोन मध्ये उभा राहिल. गुण नोंद झाल्यानंतर अ हा डावीकडील झोनचा बाहेरून सर्व्हीस करील व विरुद्ध चमूचा ड खेळाडू ती सर्व्हीस स्वीकारेल. ह्या पद्धतीने ५ सर्व्हीस पूर्ण होईपर्यंत खेळले जाईल. सर्व चारही खेळाडू वरील प्रमाणे कॉईट स्वीकारणे व परत फेकणे एकानंतर दुसरा, या पद्धतीने गुण नोंदण्यापर्यंत सुरु राहिल. दुसरे उदाहरण - अ, क ला सर्व्हीस करेल क, ब कडे परत करेल; ब ड कडे रीटर्न करेल, ड, अ

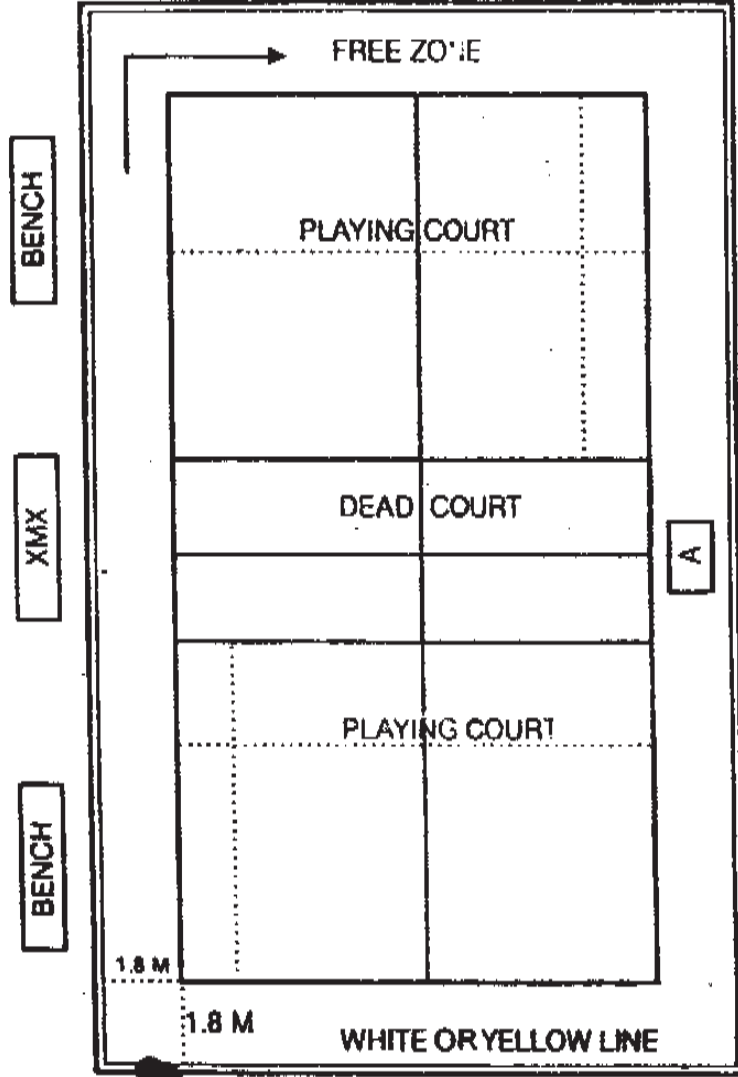
नियम २)

- २.१ नेट : नेटची लांबी ६.१० मी. व रुंदी ०.७० मी. असते. सेंटर लाईनचे वर दोन खांबाना/पोल्सला आडवी ताण धरून बांधली असते. त्यामुळे खेळाचे कोर्ट दोन सारख्या क्षेत्रात विभागले जाते. नेट नॉयलॉन किंवा सुती धाग्यांची तयार केलेली असते.
- २.२ अँटीना : दोन अँटीना, हे बांबू, फायबर ग्लॉस किंवा इतर मटेरीयलचे १.०६ मी. लांब, २.५ ते ३.६ सें.मी. व्यासाचे तयार केले असतात. त्यावर ५ सें.मी. जाडीचे वेगळे रंगाने, वेगवेगळे पट्टे काढले असतात. लाल, पांढरे किंवा काळे पांढरे रंगाचे पट्टे असावेत. ते नेटच्या दोन्ही टोकांवर सेंटर लाईनचे वर उभे असतील व नेटचे वर ५० सें.मी. असतील अशा पद्धतीने नेटला जोडण्यात यावे.
- २.३ नेटची उंची : खेळ मैदानाचे सेंटरला मैदानाचे पातळीपासून नेटची उंची (वरील बाजूने) १.८० मीटर व दोन्ही पोलला नेटचे दोन्ही टोक, साईड लाईन्सचे वर २.५ सें.मी. अधिक अंतर घेऊन बांधली जावी. सब ज्युनियर गटासाठी सेंटरला नेटची उंची १.६७ मी. (५.५ फूट) असावी तर सिनीयर व ज्युनियर गटासाठी मध्यभागी नेट १.८० मीटर उंचीवर तर पोलजवळ साईड लाईन्सवर १.८२ मी. उंचीवर ताणून बांधली जावी.

नियम ३) खांब/पोल्स : नेट बांधण्यासाठी वापरण्याचे पोल ७ सें.मी. व्यासाचे पोकळ असलेले स्टीलचे वापरण्यात येतात. पोलची मैदान पातळीपासून वरील उंची १.९० मी. असते. पोलचे वरचे भागाला पुली किंवा हूक असतात. ज्यामुळे नेटची वरील दोरी घट्ट बांधली जाते. पोलस सेंटरला साईड लाईन पासून ४ सें.मी. अंतरावर जमीनीचे आत ७० सें.मी. खोल पक्के पुरून घट्ट केलेले असावेत. ज्यामुळे ते हलणार नाहीत. पोलसला प्रत्येकी २३ सें.मी. रुंदीचे काळे पांढरे किंवा लाल पांढरे रंगाचे पट्टे असावेत.

नियम ४) : कॉईट (रिंग) ही पांढऱ्या रबर शीटचे फोम युक्त असते. कॉईटचे वजन १९८ ते २२७ ग्रॅम असते. कॉईट ही जास्त टणक असू नये कि ज्यामुळे खेळाडूंना दुखापत होऊ शकेल, तसेच इतकी मऊ असू नये की, खेळाडूंच्या बोटांमध्ये व तळव्यामध्ये दबून लोळा गोळा होईल. कॉईटचा बाह्य व्यास १६ सें.मी. तर अंतर व्यास १० सें.मी. असतो. कॉईटची जाडी ३ सें.मी. पेक्षा कमी व ५ मी.मी. पेक्षा जास्त असणार नाही.

**PLAYING AREA
(DIAGRAM 1)**



करून पडली असल्यास, कॉईट योग्य/बरोबर आहे असे मानण्यात येईल. कॉईट कोर्टचे आत किंवा बाहेर पडली हे ठरविण्यासाठी प्रथम झालेल्या स्पर्शाची जागा निश्चित करून निर्णय घ्यावा.

- १२.४.३ : ९ रॅलीजची सुरुवात झाल्यानंतर/सेट पूर्ण होण्यासाठी वेळेचे बंधन नाही.
- १२.५ : खेळाडू खेळ सुरु असतानांचे दरम्यान डेड कोर्टमध्ये प्रवेश करणार नाही किंवा उभा राहणार नाही. किंवा डेड कोर्टचे बॉऊंड्री लाईन्सला स्पर्श करणार नाही. तो नियमाचा भंग होईन ते शिक्षेस पात्र होईल. मात्र कॉईट डेड झाल्यानंतर ती उचलण्यासाठी खेळाडूला डेड कोर्टात प्रवेश करता येईल.
- १२.६ : कॉईट अँटीना पोलला स्पर्श करून कोर्टमध्ये पडल्यास ती आऊट म्हणून गणल्या जाईल.
- १२.७ : कॉईट नेटच्या मधून जाऊन विरुद्ध कोर्टमध्ये पडल्यास तो फाउल होतो.
- १२.८ : रॅली सुरु असताना नेट तुटल्यास री सर्व्हीस देण्यात येईल.
- १२.९ : रॅलीमध्ये कॉईट तुटल्यास री-सर्व्हीस दिली जाईल.
- १२.१० : खेळाडूला कॉईट फेकताना किंवा रीसीव्ह करताना खांबाचा/पोलचा किंवा इतर कोणत्याही साधनांचा आधार घेणे नियमबाह्य आहे.
- १३.१ : खेळाडूला दुखापत झाली असल्यास किंवा इतर कारणामुळे, प्रथम रेफरी, ऑफीशीयल टाईम आऊट, कॉईट डेड झाल्यानंतर किंवा रॅली पूर्ण झाल्यानंतर जाहीर करेल. जर तीन मिनीटात दुखापतग्रस्त खेळाडू डीफॉल्टमुळे सामना हरला असे जाहीर केली जाईल. तसेच दुहेरी सामन्यात एक खेळाडू दुखापतीमुळे निवृत्त होत असल्यास त्या चमूने डीफॉल्टमुळे सामना घालविला असे मानून पुढील चमू, विजेता जाहीर करण्यात येईल. कारण खेळाडू बदली खेळाडू देण्याचे नियमात नाही.
- १३.२ : सर्व्हीस व रॅली सुरु असताना वॉबलींग व शेकींग फाउल दिले जाते. सर्व डीलीव्हरी/फेकी ह्या निश्चित व मनगटाचे कृतीने आकर्षक व कलात्मक असावयास पाहिजे. नेटचे वरील भागाला स्पर्श करून कॉईट वॉबल किंवा शेक होत असल्यास तो फाउल गणला जाणार नाही.
- १४.१ : दुहेरी किंवा मिश्र दुहेरी स्पर्धेत एकाच बाजूचे खेळाडू एकानंतर दुसरा ह्या पद्धतीने म्हणजे एकच खेळाडू लागोपाठ दोनदा कॉईट पकडणार किंवा

विरुद्ध पक्षाला मिळेल.

१२.२.७ : एका खेळाडूला सतत ५ सव्हीस कराव्या लागतात; त्याला गुण मिळो अथवा न मिळो, सव्हीस नेहमी खेळाडूचे उजवे बाजूचे झोनचे बाहेरून सुरु केली जाते. एक गुण नोंदल्यावर दुसरी सव्हीस डावे बाजूचे झोनचे बाहेरून केली जाते ही पद्धत ५ सव्हीस पूर्ण होईपर्यंत अमलात आणली जाते. त्यानंतर साईड ओव्हर/सव्हीस चेंज होईल. विरुद्ध पक्षाचा खेळाडू त्याचे उजवे बाजूचे झोनचे बाहेरून १ ली सव्हीस करेल व दुसरी सव्हीस डावे बाजूचे झोनचे बाहेरून करेल. ही पद्धत ५ सव्हीस पूर्ण होईपर्यंत राहिल. त्यानंतर पुन्हा साईड ओव्हर होऊन अगोदरचा खेळाडू त्याच पद्धतीने ५ सव्हीस करील. ही पद्धत पूर्ण खेळ होईपर्यंत सुरु राहिल.

१२.२.८ : बॅक सव्हीस, बिना फाउल कॉईट उंच फेकणे मान्य आहे.

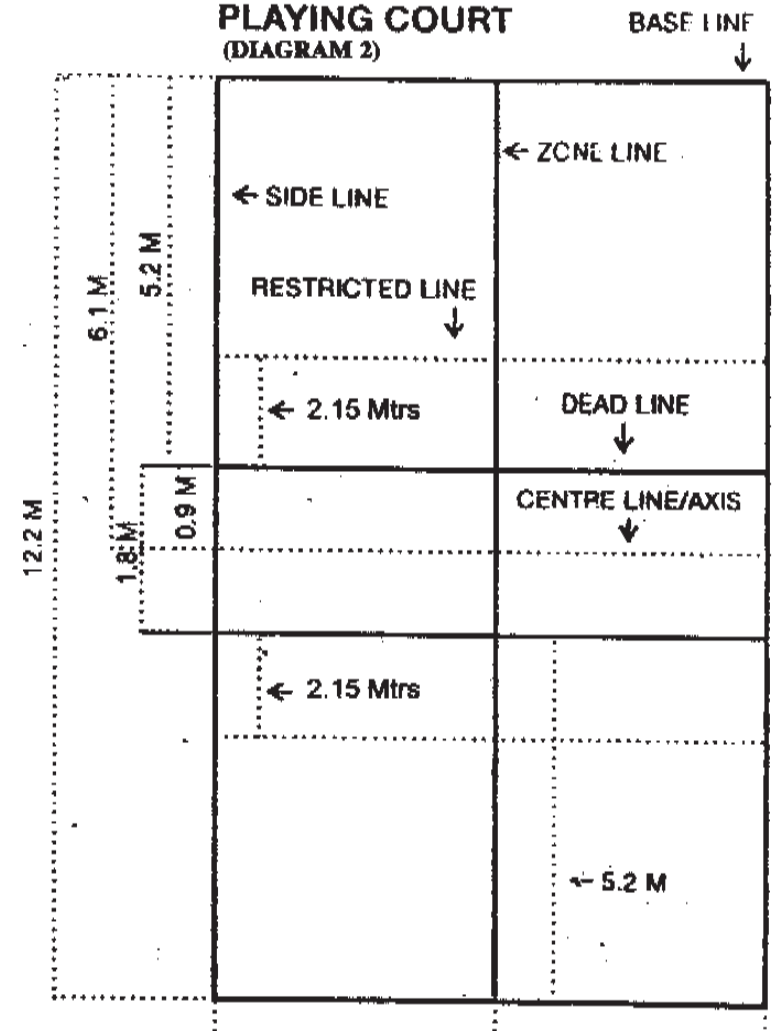
१२.२.९ : ज्यावेळी गुण फलक २०-२० वर समान (ड्यूस) असतो. त्यानंतर प्रत्येक गुणासाठी सव्हीस बदल होतो. म्हणजे अल्टरनेटीव्ह सव्हीस केली जाते. अशा वेळी फक्त सव्हीस करणाऱ्याचे उजवे झोनचे बाहेरून केली जाते. दुसरे शब्दात सांगायचे झाल्यास अशा परिस्थितीत खेळाडूला सर्वसाधारण ५ सव्हीस एवजी फक्त एक सव्हीस करता येईल. त्याचप्रमाणे सेटमधील १५ मिनीटे पूर्ण झाल्यानंतर ९ रॅलीचा खेळ सेट पूर्ण होईपर्यंत खेळला जातो. प्रत्येक गुणासाठी सव्हीस बदल होतो व सर्व सव्हीस ह्या कोर्टाचे उजवे भागाकडून होतात. त्याला गुण फलकाची बाधा येत नाही.

१२.३ : कॉईट रीसीव्ह करणे व फेकणे ह्या दोन्ही क्रिया एका वेळी एकाच हाताने करावयाच्या असतात. आलटून पालटून दोन्ही हाताचा उपयोग करता येतो. मात्र फाउल्स करावयास नको.

१२.३.१ : रींग फेकण्याची सर्व क्रिया ही वरच्या दिशेने मैदानाचे क्षेत्रांतर्गत असावी.

१२.३.२ : सापेक्ष रितीने स्थिर किंवा गतीशून्य क्रियामुळे री (पुन्हा) सव्हीस देणे मान्य नाही. मात्र खेळाडूला असा अचानक अडथळा आला असेल जो त्याचे आवाक्याबाहेर असेल अशा अचानक घटनेच्या प्रसंगी, प्रथम रेफरी त्याचे अधिकाराचा वापर करून, खेळाडूला री सव्हीस देऊ शकेल.

१२.२.३ : डेड कोर्टचे लाईन सोडून इतर कोणत्याही बाउंड्री लाईनला कॉईट स्पर्श



CHAPTER-II

भाग घेणारे खेळाडू, त्यांची कर्तव्ये, अधिकार व जबाबदाऱ्या

नियम ५.१) : राष्ट्रीय, झोनल व राज्यस्तरीय स्पर्धेत सहभागी होणाऱ्या संघाचे रजिस्ट्रेशन व कंपोझीशन.

प्रत्येक संघात सहा खेळाडू, एक व्यवस्थापक व एक प्रशिक्षक असेल. महिला संघाचे व्यवस्थापक व प्रशिक्षक यांपैकी निदान एकतरी महिला असणे आवश्यक आहे. सहावा खेळाडू हा मीक्स डबल्स स्पर्धेत खेळण्यास पात्र राहिल. हे आवश्यक आहे की, प्रत्येक खेळाडू स्पर्धेत खेळला गेला पाहिजे.

५.२ : राष्ट्रीय स्पर्धेत सहभागी होणारे सर्व खेळाडू टेनिकाईट फेडरेशन ऑफ इंडियाला त्यांचे राज्य असोसिएशन मार्फत किंवा संलग्न युनीट मार्फत रजिस्टर्ड असावे. राज्य स्पर्धेत सहभागी होणारा प्रत्येक खेळाडू, महाराष्ट्र स्टेट टेनिकाईट असोसिएशनला त्यांचे जिल्हा असोसिएशन मार्फत किंवा राज्य संघटनेला संलग्न युनीट मार्फत रजिस्टर्ड असावा.

५.३ : प्रवेश पत्राचे आधारे, ज्यांची नावे स्कोअर शीटमध्ये नोंदली असतील त्याच खेळाडूंना सामान्यात खेळता येईल. कोणत्याही परिस्थितीत त्यात बदल करता येणार नाही.

५.४ : संधर्जतील खेळाडूंपैकी, स्पर्धेत/टुर्नामेंटमध्ये खेळणाऱ्या एका रजिस्टर्ड खेळाडूची, संघ नायक (कॅप्टन ऑफ टिम) म्हणून संघातर्फे नेमणूक करण्यात येईल.

नियम ६) खेळाडू/प्लेअर्स

६.१) आउट फीट : सर्व खेळाडूंनी निश्चित पोशाख ज्यात टी-शर्ट/जर्सी, हाफ पॅट/शार्टस् व कॅनव्हॉस बूट वापरणे आवश्यक आहे. टी शर्टवर मागे पुढे क्रमांक व संघाचे नाव असावेत. कॅनव्हॉस बूट वजनाने हलके पण बिना हिलचे असावेत. ह्या नियमाचा भंग केल्यास खेळाडू/संघ, स्पर्धेतून सहभागी होण्यास अपात्र ठरविल्यास जाऊ शकतो.

नियम ७) खेळाडूंचे कर्तव्य :

७.१) खेळाडूंनी रेफरीचे निर्णय खेळाडू वृत्तीने मान्य केले पाहिजे.

७.२) खेळाडूंनी खेळाचे नियम स्वतःहून अवगत करून घेतले पाहिजे.

७.३) स्पर्धेत सहभागी खेळाडूंचे वर्तन, खेळाचे शुद्ध खेळ भावनेतून पुढीलप्रमाणे असावे.

CHAPTER-IV

नियम १२) Playing Actions and Faults.

खेळण्याची कृती व दोष :

१२.१ : सर्व सामने प्रत्येकी तीन सेटचे असतील. प्रत्येक सेट २१ गुणांचा असतो. २०-२० गुणांवर सेट बरोबरीत असल्यास, प्रथम २२ वा गुण घेणारा खेळाडू/चमू सेट विजेता ठरतो.

१२.२ : सर्व्हिस करून खेळाची सुरुवात होते. रेफरी टॉस करून, टॉस जिंकणाऱ्या खेळाडूला सर्व्हिस/कोर्टची निवड करण्याची संधी देईल. जो खेळाडू/चमू पहिल्या सेटमध्ये प्रथम सर्व्हिस करेल तो दुसऱ्या सेटमध्ये १ ली सर्व्हिस रीसीव्ह करेल म्हणजेच दुसऱ्या सेटची १ ली सर्व्हिस विरुद्ध पक्षाचा खेळाडू करेल. तिसरा सेट खेळण्याची गरज पडल्यास त्यासाठी टॉस केला जाणार नाही. तर १ ला सेटमध्ये सर्व्हिस करणारा खेळाडूच तिसऱ्या निर्णायक सेटमध्ये सर्व्हिस करून खेळ सुरु करेल.

१२.२.१ : प्रत्येक सेटला १५ मिनिटांचा वेळ दिला आहे. १५ मिनिटात सेट पूर्ण न झाल्यास, १५ मिनिटानंतर सर्व्हिस करणारा खेळाडू ९ रॅली खेळेल. ९ रॅलीमध्ये गुण न मिळाल्यास गुण विरुद्ध पक्षाला जाईल.

१२.२.२ : सर्व्हिस करणाराने काईट दुसऱ्या पक्षाचे कोर्टात टाकल्यानंतर त्याचे हातात परत आल्यावर एक रॅली पूर्ण झाली असे समजण्यात येईल. (One to and fro Journey) अशा ९ रॅली पूर्ण करणे त्याला आवश्यक आहे.

१२.२.३ : सर्व्हिस नेहमीच क्रॉस कोर्टमध्येच करणे जरूरी आहे. मात्र रीटर्न काईट विरुद्ध पक्षाचे कोणतेही कोर्टात टाकता येईल.

१२.२.४ : सर्व्हिस करताना बेस लाईनचे बाहेरून तिला स्पर्श न करता किंवा क्रॉस न करता काईट फेकणे आवश्यक आहे. काईट हातातून सोडल्यानंतरच कोर्टमध्ये प्रवेश करता येईल. खेळाडू बेस लाईनचे बाहेरून धाव देखील सर्व्हिस करू शकेल.

१२.२.५ : सर्व्हिस करताना फोर हॅण्ड व बॅक हॅण्ड वापर करता येईल. उभी आडवी सर्व्हिस देखील करता येईल. परंतु, कर्टींग वॉबलींग, शेकींग, स्क्वीझींग जे फाउल मानले जातात, सर्व्हिसमध्ये देखील ते फाउल ठरविले जातील.

१२.२.६ : सर्व्हिसचे वेळी नेटला काईटचा स्पर्श झाल्यास तो फाउल होईल व गुण

झाल्यास-विरुद्ध पक्षाला गुण दिला जातो. तर रेफरीने ज्या खेळाडूंचा फाउल दिला असेल त्याचे विरुद्ध पक्षाला गुण दिला जातो. प्रत्येक वेळी फक्त एक गुण दिला जातो.

११.२ : वीनर ऑफ सेट : जी टीम/खेळाडू २१ गुण प्रथम मिळविल तो पक्ष सेट विनर होईल. जर दोन्ही पक्ष २०-२० सारखे गुणांवर असतील. तर ड्यूस कॉल केला जाईल व जी चमू/खेळाडू २२ गुण प्रथम घेईल त्या पक्षाला सेट विनर जाहीर केले जाईल. २०-२० सामना असताना Alternate म्हणजे एका पक्षानंतर दुसरा पक्ष सर्व्हीस करेल.

११.३ : मैच विनर (सामना विजेता)

११.३.१ : तीन पैकी दोन सेट जिंकणारा पक्ष, सामना विजेता जाहीर केला जाईल.

११.३.२ : जर चमू कोणत्याही कारणास्तव Depleted होत असेल तर विरुद्ध पक्षाला विजयी घोषित केले जाईल.

११.३.३ : रेफरीकडून वॉर्निंग मिळाल्यानंतर चमू/खेळाडू पुढे खेळण्यास नकार देत असल्यास, तो फॉल्ट दोष मानून विरुद्ध पक्षाला सेट व सामना विजेता घोषित करण्यात येईल.

११.३.४ : चमू/खेळाडू, दिलेल्या वेळेत/वेळेवर खेळ मैदानात योग्य कारणाशिवाय खेळण्यासाठी हजर न झाल्यास तो त्या चमूचा/खेळाडूचा फॉल्ट (दोष) मानून विरुद्ध पक्षाला विजयी घोषित केले जाईल.

११.३.५ : Interval of between Sets and Change of Courts

सेटचा मध्यांतर आणि खेळाचे कोर्टची अदलाबदल

अ) पहिला व दुसरा सेटमधील मध्यांतर २ मिनीटाचा असतो. तर दुसरा व तिसऱ्या सेटमधील मध्यंतर ३ मिनीटांचा असतो. मध्यंतराचे काळातच खेळाडू/चमू कोर्टाची आपसात अदलाबदल केली जाते. चमू/खेळाडू बेस लाईन मागे उभे राहतील. रेफरीने सूचना देताच मैदानात प्रवेश करून रेफरीचे निर्देशाप्रमाणे खेळ सुरु करतील.

ब) डिसायडींग (निर्णायक) सेट मध्ये ११ गुणावर मैदानाची/कोर्टची, विरुद्ध खेळाडू, आपसात अदलाबदल ताबडतोब करतील. त्यासाठी मध्यांतर किंवा अतिरिक्त वेळ दिली जाणार नाही.

७.३.१) खेळाडूंनी खेळवृत्तीने रेफरी, विरुद्ध पक्षाचे खेळाडू व दर्शक यांचे विषयी आदर ठेवावा.

७.३.२) खेळाडूंनी त्यांचे कृती हावभाव व वर्तनातून त्यांचे स्वतःचे किंवा संघाचे दोष लपविण्याचे उद्देशाने रेफरीचे निर्णयाप्रती चूकीच्या पद्धतीने नाराजी व्यक्त करण्याचे टाळावे.

७.३.३) खेळाडूंनी त्यांचे कृती, हावभाव व वर्तनातून विनाकारण टाईम आऊटची वेळ लांबविणे, किंवा मुद्दामून विशुद्ध हेतूने खेळ लांबविणे अशी कृत्य टाळावीत.

७.३.४) खेळाडूंनी खेळ सुरु असतांना दुसऱ्या खेळाडूंना अयोग्य पद्धतीने सूचना देण्याचे टाळावे.

७.३.५) टीम कॅप्टन / संघनायक :

अ) संघातील खेळाडूंचे अयोग्य वर्तन व बेशीस्त यासाठी टीम कॅप्टन जबाबदार राहिल.

ब) सामन्याच्या काळात टीम कॅप्टन, खेळ कप्तान म्हणून कार्य करील. फक्त टीम कॅप्टनलाच अर्जाद्वारे किंवा नियमांचे इंटरप्रीटेशन बाबद खुलासा मागण्याचा अधिकार असेल. जर खुलाशाने त्याचे समाधान न झाल्यास तो त्वरीत आपला आक्षेप रेफरीकडे नोंदवू शकेल. सामन्यांचे शेवटी रेफरी असा आक्षेप स्कोअर शीटवर नोंदवून घेईल.

नियम ८) प्रशिक्षक / व्यवस्थापक (Coaches / Manager)

८.१ : प्रशिक्षकाची जबाबदारी

८.१.१ : खेळ सुरु होण्यापूर्वी, प्रशिक्षकाने त्याचे संघाचे रजिस्टर्ड खेळाडूंची नावे व क्रमांक, स्कोअर शीटमध्ये योग्य प्रकारे लिहिल्या गेल्याचे तपासून घ्यावे.

८.१.२ : प्रशिक्षकाने सामना सुरु होण्यापूर्वी खेळाडूंचा वार्म-अप करून घ्यावे.

८.१.३ : सामन्याचे वेळी त्याचेसाठी निश्चित केलेल्या जागेवरच त्याने बसावे.

८.१.४ : सामन्याचे मध्यंतरात, प्रशिक्षक त्याचे जागेवरूनच, खेळ मैदानात प्रवेश न करता व खेळ अनावश्यकरीत्या लांबणीवर पडणार नाही याची दक्षता घेऊन, त्याचे खेळाडूंना सूचना करू शकतो.

८.१.५ : प्रशिक्षकाने त्यांचे खेळाडूंना, अधिारी, संघटक विरुद्ध पक्षाचे खेळाडू व दर्शक यांचेशी आदरयुक्त वर्तन ठेवण्यास बाध्य करावे.

८.१.६ : त्यांनी रेफरीचे निर्णयाला वादयुक्त करण्यापासून स्वतःला व खेळाडूंना परावृत्त करावे.

CHAPTER-III

नियम ९) टॉस (ओली सुकी) व वार्म अप :

- ९.१ : सामना सुरु करण्यापूर्वी मैदानाबाहेर रेफरी टॉस करेल.
९.२ : वार्म अप मैदानाबाहेरच करावे.
९.३ : चमूना रेफरी व त्याचे सहकारी Escort करतील.

नियम १०) खेळातील व्यत्यय (Game Interruption)

- १०.१ : नैसर्गिक आपत्तीजनक परिस्थिती जसे, वाईट प्रकाश, जोरदार पाऊस, धुके इ. मुळे सामना थांबवावा लागल्यास त्याला ऑफिशियल इंटरप्शन म्हणता येईल. तसेच रेफरीने खेळाडू/प्रशिक्षक यांचे विनंतीवरून नियमानुसार पुढीलप्रमाणे मंजूर केलेले, टाईम आऊट ऑफिशियल इंटरप्शन समजले जातील.
- १०.२ : प्रत्येक सेटमध्ये प्रत्येक पक्षाला फक्त एक वेळा टाईम आऊट मंजूर करता येईल.
- १०.३ : इंटरप्शन, फक्त खेळाडू/प्रशिक्षक यांनी ऑफीशीयल सीगनल दर्शवून टाईम आऊटची मागणी केल्यासच मान्य करता येईल.
- १०.३.१ : प्रत्येक टाईम आऊट हा ३० सेकंदाचा असेल.
- १०.३.२ : टाईम आऊटची वेळ संपल्यावर रेफरीने खेळ सुरु करण्याचे चिन्ह दर्शविल्यानंतरही खेळ सुरु करण्यास जो खेळाडू/चमू मुद्दामून विलंब करित असेल त्यांना एका टाईम आऊटची शिक्षा देण्यात येईल.
- १०.३.३ : चमू/खेळाडू टाईम आऊटचे काळात मैदान सोडणार नाही.
- १०.४ : टाईम आऊटचे दरम्यान प्रशिक्षक मैदानात प्रवेश न करता त्यांचे चमूला/खेळाडूला सूचना देऊ शकतो.
- १०.५ : खेळाडूचे विनंतीवरून रेफरी त्याला मैदानावर तात्पुरती वैद्यकीय मदत पुरविण्याची व्यवस्था करील.
- १०.६ : चमू/खेळाडू त्यांना असलेल्या अधिकारापेक्षा अधिक इंटरप्शन (टाईम आऊट) ची मागणी करित असल्यास रेफरी पिवळ्या रंगाचे कार्ड दाखवून त्याला वॉर्नींग देईल.
- १०.७ : खेळाडूला गंभीर दुखापत/अपघात झाल्यास रेफरी थांबविल व दुखापतग्रस्त खेळाडूला पुढे खेळ सुरु करण्यासाठी तीन मिनीटं वेळ देईल. परिस्थितीनुसार रेफरी स्वतःचे अधिकारात तीन मिनीटांचे अगोदरही खेळ

सुरु करू शकेल.

- १०.७.१ : जर दुखापतग्रस्त खेळाडू तीन मिनीटांचे वेळात, तंदुरुस्त होऊन खेळ पुढे सुरु करू शकत नसल्यास, सेट आणि सामना विरुद्ध चमूने जिंकल्याचे रेफरी जाहीर करेल.
- १०.८ : इंटरप्शन फॉल्टस् :
- अ) पहिल्या वेळी - वॉर्नींग
- ब) वारंवार Repitition - विरुद्ध पक्षाला गुण देणे, सेट देणे किंवा परिस्थिती पाहून पूर्ण सामनाविरुद्ध पक्षाचे बाजूने जिंकल्यास जाहीर करणे.
- १०.८.१ : चमू/खेळाडू, ऑफीशीयल टाईम आऊटनंतर रेफरीने सुरु करण्याची सूचना देउनही खेळ सुरु करण्यास मुद्दाम विलंब करित असल्यास तो फॉल्ट समजण्यात येईल.
- १०.८.२ : अधिकारातील टाईम आऊट मिळाल्यानंतर पुन्हा दुसरा टाईम आऊटची मागणी केल्यास तो फॉल्ट समजण्यात येईल.
- १०.८.३ : टाईम आऊटनंतर खेळ सुरु करण्यास विलंब लावत असल्यास तो देखील फॉल्ट/दोष समजल्या जाईल.
- १०.९ : सामन्याचे दरम्यान इंटरप्शन / विलंब
- अशा एखाद्या आपत्तीमुळे सामना खेळविणे शक्य नसल्यास, त्याबाबत रेफरी, संयोजक व निर्णायक कमिटी / ज्युरी (हजर असल्यास) सर्व मिळून योग्य तो निर्णय घेतील.
- १०.९.१ : आपत्तीजनक परिस्थितीमुळे नियम १०.९ मधील परिस्थितीमुळे नियम १०.९ मधील परिस्थितीनंतर, खेळ पुढे जेव्हा केव्हा सुरु करण्याचे ठरविले असेल तेव्हा खेळ अगोदरच्या स्कोअर वरूनच पुढे खेळविण्यात येईल. वरील परिस्थितीचा कोणत्याही खेळाडूला अतिरिक्त फायदा मिळणार नाही.

नियम ११) Game Result खेळाचे निकाल

- ११.१ : स्कोअरींग पॉईंट : चमू/खेळाडूला Positive व Negative गुण मिळतील. त्याने जर रॅली यशस्वीरित्या पूर्ण केली तर त्याला एक गुण दिला जाईल व अयशस्वी झाल्यास विरुद्ध पक्षाला एक गुण दिला जाईल. खेळाडूने कॉईट रीसीव्ह करून रीटर्न (परत) करण्यात अयशस्वी