

ஐ.எஃப்.பி.ஏ.

அதிகாரப்பூர்வ விதி புத்தகம் 2024

குழு மற்றும் தனிநபர் நிகழ்வுகள்

பதிப்பு 1.6

11/04/2024



தலைவர்: குன்டர் மோல்லர்

மின்னஞ்சல்: guenter@themoellers.de

<http://www.ifba-online.com>

பதிப்புரிமை © IFBA 2024 IFBA

அதிகாரப்பூர்வ விதிப்புத்தகம் IFBA இன் சொத்து.

பொருளடக்கம்

அ. பொது விதிகள்	4
1. IFBA விதிப்புத்தக எட்டிங்	4
2. பூமராங் பாதுகாப்பு வழிகாட்டுதல்கள்	4
3. போட்டியாளர்கள் மற்றும் அணிகளின் கடமைகள்	5
4. ஸ்டாப்வாட்ச் தேவைகள்	6
5. போட்டியாளர்கள் மற்றும் அணிகளின் உரிமைகள்.....	8
6. அதிகாரிகளின் பொறுப்புகள்	8
7. போட்டி களம் மற்றும் வீசுதல் பணிகள்	10
8. அணிகளின் நிர்வாகப் பொறுப்புகள் (அணிகளின் மதிப்பீடு உறுப்பினர்கள்)	12
9. அணிகளின் வீசுதல் மற்றும் மதிப்பீடு பட்டியல்கள்	12
10. மதிப்பெண் துல்லியம் (துல்லியம் மற்றும் ஆஸ்திரேலிய சுற்று)	13
11. தீர்ப்பு	13
12. ரிலே தொடங்குகிறது	15
13. நேரம்	15
14. சட்டப்பூர்வ வீசுதல்	16
15. வானிலை நிலவரங்களைக் கண்காணித்தல்.....	16
16. பொது வெப்பமயமாதல் காலங்கள்.....	16
17. வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு/தவறுகள் 17	
18. எதிர்ப்புகள்	20
19. அபராதங்கள்	20
20. குறுகிய கை எறிதல்	
21. குழு போட்டியின் போது காயம்	
பி. விருது அமைப்பு	24 ம.நி.
C. தேசியம் 26	
D. நிகழ்வுகள் 28	
1. துல்லியம் 100: தனிநபர்	28 த.நி.
2. துல்லியம்: குழு	30 கிணம்
3. ஆஸ்திரேலிய சுற்று: தனிநபர்	31 கிணம்
4. ஆஸ்திரேலிய சுற்று: அணி	
5. சகிப்புத்தன்மை: தனிநபர்	36 த.நி.
6. சகிப்புத்தன்மை ரிலே: அணி	38 ம.நி.
7. வேகமான கேட்ச்: தனிநபர்	41 (அ)

8. அதிகபட்ச நேரம் அலோஃப்ட் (MTA) – 5 இல் சிறந்தது 1: தனிநபர்	43
9. அதிகபட்ச நேரம் அலோஃப்ட் (MTA) – 5 இல் சிறந்த 3: தனிநபர்	45
10. MTA ரிலே: நேரப்படுத்தப்பட்ட குழு நிகழ்வு	45
11. 30-மீட்டர் ரிலே 49	
12. அணி சூப்பர் கேட்ச்	—
13. ட்ரிக் கேட்ச்/100ஐ இரட்டிப்பாக்குதல்: தனிநபர்	00 மூலம்
14. ட்ரிக் கேட்ச்/100ஐ இரட்டிப்பாக்குதல்: அணி	01 மீ நகிழ்
15. அணி தபீர் டெரர் ரிலே: நேரப்படுத்தப்பட்ட குழு நிகழ்வு	01 மீ நகிழ்
16. நீண்ட தூரம்	00 மூலம்
E. சொற்களின் சொற்களஞ்சியம் 71	
F. போட்டியை ஏற்பாடு செய்தல் 84	
1. வீசும் வரிசை	00 மூலம்
2. அறிவிப்புகள்	00 மூலம்
3. நிகழ்வுகளின் அமைப்பு	00 மூலம்
4. குழு ஒப்பனை	00 மூலம்
5. குழு நிகழ்வுகளுக்கு கூடுதல் வசதிகளைப் பயன்படுத்துதல்.....	00 மூலம்
6. 2024 உலக சாம்பியன்ஷிப் போட்டிகளில் மதிப்பெண் பெறுதல்	—
7. மதிப்பெண் அமைப்புகள்	—
8. நிகழ்வுகளை ரத்து செய்தல் 94	
9. குழு சாம்பியன்ஷிப் 95 இல் நிகழ்வுகளை மறு திட்டமிடல்	
10. தனிநபர் சாம்பியன்ஷிப் 96 இல் நிகழ்வுகளை மறு திட்டமிடல்	
ஜி. உலக சாதனைகளைப் பதிவு செய்தல் 97	

அ. பொது விதிகள்

இந்தப் பொது விதிகள் அணி சாம்பியன்ஷிப்புகள் மற்றும் தனிநபர் சாம்பியன்ஷிப்புகள் இரண்டிற்கும் பொருந்தும்.

1. IFBA விதிப்புத்தக எட்டிங்

அ) உலக பூமராங் சாம்பியன்ஷிப் போட்டிகளுக்கு இடையில் இந்த விதிப் புத்தகம் திருத்தப்படும், இதன்படி

புதிய நிகழ்வுகள் மற்றும் விதிகள் மற்றும் நடைமுறைகளில் ஏற்படும் மாற்றங்கள் மற்றும் பழைய விதிகளை தெளிவுபடுத்துதல்.

IFBA விதிகள் குழு புதிய நிகழ்வுகளை ஏற்றுக்கொள்வது, விதிகளை மாற்றுவது போன்றவற்றுக்கு மட்டுமே பொறுப்பாகும்.

ஏற்கனவே உள்ள விதிகளை தெளிவுபடுத்துதல், உரை திருத்துதல் மற்றும் IFBA விதி புத்தகத்தை வடிவமைத்தல். அனைத்தும்

புதிய நிகழ்வுகள் அல்லது விதிகளில் ஏற்படும் மாற்றங்களுக்கான திட்டங்கள் IFBA விதிகளுக்கு சமர்ப்பிக்கப்பட வேண்டும்.

பரிசீலனைக்கான குழு. நாங்கள் ஏற்றுக்கொண்ட திருத்தும் செயல்முறையை எளிதாக்க உதவுவதற்காக

குறிப்பிட்ட காலக்கெடு. இந்த காலக்கெடு போட்டியாளர்கள், அணிகள்,

புதிய விதிகள் மற்றும் நிகழ்வுகளுக்கு ஏற்ப WBC அமைப்பாளர்கள் மற்றும் நீதிபதிகள். இந்த காலக்கெடு

பின்வருமாறு:

b) WBC க்கு முந்தைய 12 மாத காலத்தில் புதிய நிகழ்வுகளைச் சேர்க்க முடியாது. ஒரு

இந்த காலக்கெடுவிற்குப் பிறகு நிகழ்வு முன்மொழியப்பட்டால், அது அடுத்த விதிப் புத்தகத்தில் பரிசீலிக்கப்படும்.

பின்வரும் WBC.

c) WBC தொடங்குவதற்கு 6 மாதங்களுக்கு முன்பு விதிப்புத்தகத்தின் இறுதிப் பதிப்பு வெளியிடப்பட வேண்டும்.

தேதி. நிகழ்வுகள், விதிகள் மற்றும் நடைமுறைகளில் ஏற்படும் அனைத்து மாற்றங்களும் இதில் அடங்கும்.

ஈ) இருப்பினும், இலக்கணம், தொடரியல், வடிவமைப்பு போன்றவற்றில் மாற்றங்களை இன்னும் செய்ய முடியும்.

WBC தொடக்க தேதி.

2. பூமராங் பாதுகாப்பு வழிகாட்டுதல்கள்

அ) பூமராங்குகளைப் பாதுகாப்பாகப் பயன்படுத்துவதற்கு அதிக இடம் தேவை. பூமராங்குகளை

பெரிய திறந்தவெளிகள், அங்கு அவை பறக்கவோ அல்லது ஆபத்து இல்லாமல் துள்ளவோ நிறைய இடவசதியைக் கொண்டுள்ளன.

யாரையாவது அல்லது எதையும் அடிப்பது.

b) வீசுபவர்கள் தங்கள் சொந்த விமானப் பாதையில் உள்ள அனைவரின் பாதுகாப்பிற்கும் பொறுப்பாவார்கள்.

பூமராங்குகள். எறிபவர்கள் எப்போதும் தங்கள் பூமராங்குகளின் மீது தங்கள் பார்வையை வைத்திருக்க வேண்டும்

விமானம்.

c) எறிபவர் யாரையாவது தாக்கும் அபாயத்தில் இருப்பதைக் கண்டால், அவர் ஒரு தெளிவான, சத்தமான குரலைக் கொடுக்க வேண்டும்,

"தலைகள்" என்று கத்துவது போன்ற வாய்மொழி எச்சரிக்கை.

ஈ) பயிற்சியின் போது பாதுகாப்பு

(i) வெளிப்புறமாக பறக்கும் போது பூமராங்கைக் கொண்டு ஒருவரை அடிக்கும் எந்தவொரு எறிபவரும் - மற்றும்

தெளிவாகத் தவறு செய்தவர் - அவரது அடுத்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டார், அது வேறொரு நாளில் நடந்தாலும் கூட.

(ii) போட்டி அதிகாரி அல்லது வட்ட மாஸ்டரால் நிறுத்துமாறு எச்சரிக்கப்படும் எந்தவொரு எறிபவரும்

ஒரே நாளில் இரண்டு தனித்தனி சந்தர்ப்பங்களில் ஆபத்தான முறையில் வீசுதல், அல்லது யார் அடிப்பது

ஒரு முறை எச்சரிக்கப்பட்ட பிறகு, ஒருவர் வாரம்-அப், பயிற்சி ஆகியவற்றிலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார், மேலும்

மீதமுள்ள நாள் முழுவதும் போட்டி.

(iii) விதிவிலக்குகள்:

அ. விபத்துக்கு பாதிக்கப்பட்டவரின் தவறுதான் காரணம் என்பது தெளிவாகிறது.

ப. பாதிக்கப்பட்டவர் ஒழுங்கமைக்கப்பட்ட பயிற்சி அல்லது பயிற்சியில் (எறிவதற்கான வரிசையில்) இருக்கிறார் மற்றும்

பூமராங்குகளைத் திரும்பப் பெறுவதில் கவனம் செலுத்தவில்லை, இதன் விளைவாக அது பாதிக்கப்பட்டுள்ளது.

e) போட்டியின் போது பாதுகாப்பு

(i) போட்டியாளர்கள் வட்ட நடுவர் "வட்டத்தை தெளிவுபடுத்தி" கொடுத்திருப்பதை உறுதி செய்ய வேண்டும்.

அவர்கள் வீசுவதற்கு முன் அறிவிப்பு.

(ii) மற்றொரு எறிபவரின் வட்டம் பாதுகாப்பானதா என்பதை சரிபார்க்காமல் உள்ளே நுழைய வேண்டாம் மற்றும்

நீங்கள் அவரது வட்டத்திற்குள் நுழைகிறீர்கள் என்று எறிபவரிடம் கூறுதல்.

(iii) வீச்சு புள்ளியாளர்கள், நடுவர்கள், பார்வையாளர்கள் அல்லது யாரையாவது நகர்த்துவதற்கு வீசுபவர்கள் பொறுப்பு.

மற்றவர்களை ஆபத்திலிருந்து விலக்கி வைக்க அவர்கள் வீசுவதற்கு முன். இந்த நபர்களில் யாராவது தாக்கப்பட்டால்,

இந்த எறிதலில் எறிபவர் எந்த மதிப்பெண்ணையும் பெறவில்லை. மக்கள் நகர நேரம் அனுமதிக்கப்படும்,

ஆனால் ரேஞ்ச் ஸ்பாட்டர்கள் போன்றவர்கள் ஒரு வீசுதலில் அடிக்கப்பட்டால் மறு வீசுதல்கள் வழங்கப்படாது. விதிவிலக்கு: தி

விபத்து என்பது பாதிக்கப்பட்டவரின் தவறு என்பது தெளிவாகிறது.

3. போட்டியாளர்கள் மற்றும் அணிகளின் கடமைகள்

அ) போட்டியில் நுழைவதன் மூலம், போட்டியாளர்களும் அணிகளும் முடிவுகளை ஏற்க ஒப்புக்கொள்கிறார்கள்

போட்டி அதிகாரிகள் மற்றும் வட்ட நிர்வாகிகள்.

b) நேரப்படி நிர்ணயிக்கப்பட்ட போட்டிகளில், நேரக் கருவிகள் தயாராக இருப்பதை உறுதி செய்வது போட்டியாளரின் பொறுப்பாகும்.

தனது முறை தொடங்கும் முன். நேரக் கருவிகள் தயாராகும் முன் வீசும் எறிபவர்,

அந்த திருப்பத்திற்கு மதிப்பெண் இல்லை. இருப்பினும், வட்ட மாஸ்டர் அதைச் சரிபார்த்தால் நல்லது

நிச்சயமாக ஸ்பாட்டர்களும் டைமர்களும் தயாராக உள்ளன.

c) எல்லா நிகழ்வுகளிலும், எறிபவரின் பொறுப்பு, எறியும் போது எறியத் தயாராக இருப்பது.

அவரது முறை. வட்ட நடுவர் வழங்கிய நேரத்திற்குள் அவர் பந்து வீசவில்லை என்றால்

"வட்டம் தெளிவாக" அறிவிப்பை வழங்குகிறார், அவர் தனது முறை தவறவிடுகிறார்.

- ஈ) போட்டியாளர்கள் ஒரு நிகழ்வின் போது நடுவர் அல்லது ஸ்கோர் கீப்பருடன் தேவையில்லாமல் பேசக்கூடாது.
- e) வீசுபவர்கள்/அணிகள் தங்கள் வட்டங்களுக்கு அறிக்கை அளிக்கும்போது, வீசுபவர்களின் பெயர்கள் உள்ளிடப்படும்.
- ஸ்கோர் ஷீட்களில், எறிபவர் அல்லது அணி வட்டத்தில் பதிவு செய்ய முழுமையாக இல்லை என்றால்
- நிகழ்வின் தொடக்கத்தில் மாஸ்டர், எறிபவர் (தனிப்பட்ட பாணி நிகழ்வுகளில்) அல்லது
- (அணி பாணி நிகழ்வுகளில்) அந்த நிகழ்வில் ஒரு அணி 0 ஐப் பெறும்.
- f) ஒவ்வொரு பந்து வீசுபவரின்/அணியின் பொறுப்பு, அவரது/அவர்களின் முறை எப்போது என்பதை அறிந்து கொள்வது, மேலும்
- அதிகாரியின் சமீக்களுயை ஏற்கத் தயாராக இருங்கள்.
- g) போட்டியின் தொடக்கத்தில் எறிபவர்கள்/அணிகள் பதிவு செய்திருந்தால், எந்த மாற்றங்களும் செய்யக்கூடாது.
- குழு நிகழ்வுகளில் காயம் ஏற்பட்டால் மாற்று வீரர் நியமிக்கப்படுவார். பகுதியைப் பார்க்கவும்:
- "குழு நிகழ்வின் போது காயம்"
- h) குறிப்பிட்ட நேரங்களில் நியமிக்கப்பட்ட பகுதிகளில் வாரம்-அப் மற்றும் பயிற்சி வீசுதல்கள் அனுமதிக்கப்படுகின்றன.
- i) வாரம்-அப் தீரோக்கள், பயிற்சி தீரோக்கள் மற்றும் ரேஞ்ச் செக்கிங்ஸ் ஆகியவை ஒரு குறிப்பிட்ட காலகட்டத்திலிருந்து அல்லது அதற்கு மேல் அனுமதிக்கப்படாது.
- ஒரு நிகழ்வு நடந்து கொண்டிருக்கும் போட்டி வட்டம்.
- (i) இதுபோன்ற எறிதல்களைச் செய்யும் போட்டியாளர்கள் பிடிபட்டால், அவர்களின் அடுத்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார்கள்,
- அது வேறொரு நாளில் இருந்தாலும் கூட.
- j) போட்டியாளர்கள் 20 மீட்டருக்கும் குறைவான தூர வரம்பு கொண்ட நுரை பூமராங்குகளைப் பயன்படுத்தலாம்.
- நிகழ்வுகளுக்கு இடையில், பொதுவான பயிற்சிகளின் போது, மற்றும் "தளத்தில்" இருக்கும்போது. "தளத்தில்" இருக்கலாம்
- நிகழ்வைப் பொறுத்து அடுத்த குழு அல்லது அடுத்த இரண்டு குழுக்கள்.
- (i) நிகழ்வின் போது: "தளத்தில்" வீசுபவர்கள் மட்டுமே நுரை வாரம்பு பூமராங்குகளைப் பயன்படுத்தலாம். A
- நியமிக்கப்பட்ட வாரம்புப் பகுதி நடுவர் ஊழியர்களால் ஒதுக்கப்படும். வாரம்புப் பகுதி
- போட்டித் துறையிலிருந்து போதுமான அளவு தொலைவில் இருக்கும், அதாவது
- போட்டியாளர்களுடன் எந்த தலையீடும் இல்லை.
- (ii) நிகழ்வின் போது: "தளத்தில்" இல்லாத எறிபவர்கள் எதையும் எறியக்கூடாது
- பூமராங்குகள் (நுரை அல்லது வேறு). இதில் புள்ளிகளைப் பார்க்கும் எறிபவர்களும் அடங்குவர்,
- மதிப்பீடு செய்தல், நேரம் நிர்ணயம் செய்தல், மதிப்பெண் பெறுதல் அல்லது இடைவேளையில்.

4. ஸ்டாப்வாட்ச் தேவைகள்

- அ) ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் ஒரு வினாடியில் 1/100 மடங்கு வேகத்தில் இயங்கும் ஒரு ஸ்டாப்வாட்ச் இருக்க வேண்டும், மேலும்
- ஒரு லேப் டைமர்.
- b) ஸ்டாப்வாட்ச்கள் கைக்கடிகாரங்கள் அல்லது ஸ்மார்ட்போன்கள் அல்ல, கையடக்க வகையாக இருக்க வேண்டும்.
- c) எப்போதும் உங்களுடன் ஒரு ஸ்டாப்வாட்சை வைத்திருங்கள்!

d) அணி மற்றும்/அல்லது தனிநபருக்குப் பதிவு செய்ய வீசுபவர்கள் ஒரு ஸ்டாப்வாட்சை வைத்திருக்க வேண்டும்.

போட்டி.

e) காயம் ஏற்பட்டால் தவிர, ஸ்டாப்வாட்சில் எப்போதும் LAP பொத்தானை (ஸ்டாப் பொத்தானை அல்ல) பயன்படுத்தவும்.

தனிப்பட்ட சகிப்புத்தன்மையில் ஏற்படுகிறது. பகுதியைப் பார்க்கவும்: "சகிப்புத்தன்மை: தனிநபர்"

5. போட்டியாளர்கள் மற்றும் அணிகளின் உரிமைகள்

அ) ஒரு நிகழ்வின் போது விமானங்களுக்கு இடையில் எந்த நேரத்திலும் போட்டியாளர்கள் பூமராங்கை மாற்றலாம்.

இதன் விளைவாக நிகழ்வை 15 வினாடிகளுக்கு மேல் மெதுவாக்கக்கூடாது, இல்லையெனில் திருப்பம் தொலைந்துவிடும்.

b) எந்தவொரு சந்தர்ப்பத்திலும் 1 பூமராங் (இரட்டிப்பாக்க 1 ஜோடி பூமராங்) மட்டுமே பயன்படுத்தப்படலாம்.

நேரம். ஒரு எறிபவர் பூமராங்குகளை மாற்ற விரும்பினால், மாற்றப்படுபவர் அல்லது ஒரு

எந்தவொரு போட்டிக்கும் முன்னர் அதன் கணிசமான பகுதியை போட்டியாளர் மீண்டும் பரிசீலனைக்குக் கொண்டு வர வேண்டும்.

அதிக வீசுதல்களைச் செய்யலாம்.

c) எறிபவர்கள் போட்டி மைதானத்தில் உள்ள தடைகளை அகற்றுவதற்குப் பொறுப்பாவார்கள், அதற்கு முன்

திருப்பம் - முன்னர் குறிப்பிடப்பட்ட புலத் தடைகளைத் தவிர்த்து. சாத்தியமான எந்தவொரு பொருளையும் தாக்குதல்

நீக்கப்பட்டது குறுக்கீடு அல்ல, இந்த திருப்பத்தின் மதிப்பெண் 0 ஆகும், தவிர

திருப்பம் என்பது ஃபாஸ்ட் கேட்ச், எண்டியூரன்ஸ் அல்லது டீம் சூப்பர் போன்ற ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட வீசுதல்களைக் கொண்டுள்ளது.

பிடி.

d) எந்தவொரு போட்டியிலும் சட்டப்பூர்வ கையுறைகள் பயன்படுத்தப்படலாம். சட்டப்பூர்வ கையுறைகள் என்பது

பிடிக்கும்போது கைகளைப் பாதுகாக்கவும், ஆனால் பேஸ்பால் மிட் போன்ற பிடிப்பு உதவியாகப் பயன்படுத்தப்படாது.

6. அதிகாரிகளின் பொறுப்புகள்

போட்டி இயக்குநர், தலைமை நடுவர், நடுவர் பணியாளர் மற்றும் வட்ட மேலாளர் ஆகியோர் இதில் போட்டியிடலாம்

அவர்கள் அதிகாரிகளாக இருக்கும் போட்டிகளில். அவர்கள் அவ்வாறு செய்தால், அவர்கள் மாற்று வீரர்களை நியமித்திருக்க வேண்டும்.

போட்டியாளர்களாக அவர்கள் ஈடுபட்டுள்ள எந்தவொரு செயலிலும் அல்லது முடிவிலும் தங்கள் கடமைகளைச் செய்ய வேண்டும்.

அ) போட்டி இயக்குநர்

(i) ஒரு போட்டியை ஏற்பாடு செய்து பொதுவாகப் பொறுப்பாவார்.

b) போட்டி அதிகாரிகள்

(i) பார்வையாளர்களின் பாதுகாப்பைப் பராமரிக்க போதுமான கட்டுப்பாட்டை வழங்குதல்.

(ii) துண்டுப் பிரசுரங்களைத் தயாரித்து பார்வையாளர்களுக்கு விநியோகிக்கவும். துண்டுப் பிரசுரங்களில் பொருத்தமானவை இருக்க வேண்டும்

எச்சரிக்கைகள் மற்றும் ஒரு நிரலை உள்ளடக்கியிருக்க வேண்டும்.

(iii) அறிவிப்புகளை வெளியிடுவதற்கும் விதிகளை மதிப்பாய்வு செய்வதற்கும் போட்டிக்கு முந்தைய கூட்டத்தை நடத்துங்கள்.

(iv) தற்போதைய போட்டி விதிகளின் நகலை அனைத்து போட்டியாளர்களுக்கும் கிடைக்கச் செய்யுங்கள்.

குறிப்பு.

(v) போராட்டங்களைத் தீர்ப்பதில் தேவைக்கேற்ப அதிகாரிகள் மற்றும் நீதிபதிகளுக்கு உதவுதல்.

(vi) வயல் சுகாதாரம்/கழிப்பறை சாதனங்களை வழங்குதல்.

(vii) முடிவுகளை அங்கீகரித்து வெளியிடுங்கள்

c) தலைமை நீதிபதிகள்

(i) கேப்டன்கள் கூட்டத்தை ஒழுங்கமைத்து எளிதாக்குதல்.

(ii) தடைகளை அகற்றுதல் மற்றும் வேலி அமைத்தல் உள்ளிட்ட கள நிபந்தனையை ஏற்றுக்கொள்வது.

பாதுகாப்பற்ற பகுதிகள்

(iii) அட்டவணையின் நேரக் காப்பாளர்

(iv) வாரம்-அப் காலத்தைத் தொடங்கி நிறுத்துங்கள்

(v) குழு நடுவர்களை வட்டங்களுக்கு நியமிக்கவும், அதனால் அவர்கள் தங்கள் சொந்த அணிகளை மதிப்பிடுவதில்லை.

(vi) குழு நிகழ்வுகளைத் தயாரித்தல்

(vii) வானிலை நிலவரங்களை சரிபார்ப்பதற்கும் இடைநிறுத்த அழைப்பைச் செய்வதற்கும் பொறுப்பு.

ஒரு நிகழ்வு. பகுதியைப் பார்க்கவும்: "வானிலை நிலவரங்களைக் கண்காணித்தல்"

(viii) இறுதி முடிவு எடுத்தல்

(ix) விதிப் புத்தகத்தை மதிப்பாய்வு செய்து, அவற்றின் சாத்தியக்கூறுகள் குறித்த மாற்றங்களை மதிப்பீடு செய்கிறது.

f) அதிகாரிகள்/நீதிபதிகள்

(i) போட்டியை நியாயமாக நடத்துவதற்குப் பொறுப்பு.

(ii) நிகழ்வுகளை நடத்த முடியாதபோது தனது கடமைகளைச் செய்ய உதவி நீதிபதிகளை நியமிக்கவும்.

அவரே (பல எறிதல் நிலையங்கள் பயன்படுத்தப்படும்போது அல்லது 2 அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட நிகழ்வுகள் இருக்கும்போது

ஒரே நேரத்தில் இயங்குகின்றன).

(iii) ஒவ்வொரு நிகழ்விலும் ஒவ்வொரு வீசதலுக்கும் வழங்கப்பட வேண்டிய மதிப்பெண்ணைத் தீர்மானிக்கவும்.

(iv) மதிப்பெண் பராமரிப்பாளர்களுக்கான பணிப்பெண்கள் மற்றும் நேரக் கண்காணிப்பாளர்களிடமிருந்து தரவை ஒழுங்கமைத்து சேகரிக்கவும்.

(v) நீதிபதி தலையிட்டு உரிய முறையில் தீர்ப்பளித்தல்.

(vi) எதிர்ப்புகளைத் தீர்க்க போட்டி இயக்குநர் மற்றும் தலைமை நடுவர்களுடன் கலந்தாலோசிக்கவும்.

(vii) ஒரு நிகழ்வு எப்படி இருக்க வேண்டும் என்பதைத் தீர்மானிக்க எந்த முறையைப் பயன்படுத்தினாலும் அது நியாயமானதாகத் தெரிகிறது.

சாட்சிகளிடமிருந்து வரும் தகவல்கள் உட்பட, ஆனால் அவை மட்டும் அல்லாமல் மதிப்பெண் பெற்றது

நிகழ்வு.

(viii) வீசதலுக்கான மதிப்பெண் குறித்து அவருக்கு சந்தேகம் இருந்தால், சந்தேகத்தின் பலனை

எப்போதும் வீசபவரிடம் செல்லுங்கள். வட்ட மேலாளர் வீசபவரை மீண்டும் செய்ய கட்டாயப்படுத்தக்கூடாது.

வட்ட மாஸ்டருக்கு ஸ்கோரில் சந்தேகம் இருப்பதால் தான் வீசதல்.

இ) வட்ட மாஸ்டர்

(i) நிகழ்வுக்கு மைதானம் தயாராக உள்ளதா என்பதை உறுதி செய்கிறது.

(ii) போட்டியில் சேர்க்கப்பட்டுள்ள ஒவ்வொரு வட்டத்திலும் நிகழ்வுகளை நியாயமாக நடத்துவதற்குப் பொறுப்பு.

இதில் விதிகளை விளக்குதல், பிற அதிகாரிகள் மற்றும் பொறுப்பாளர்களை ஒழுங்கமைத்தல், மற்றும்

மதிப்பெண்களைப் பதிவு செய்தல்.

(iii) கால் தவறுகளைக் கண்காணித்து, சட்டப்பூர்வ/செல்லுபடியாகும் கேட்சுகளை முடிவு செய்கிறது.

(iv) ரிலே போட்டிகளில், எறிபவர் மைய வட்டத்தை குறியிட்டுள்ளாரா என்பதை அவர் தீர்மானிக்கிறார்.

(v) திருப்பம் எப்போது தொடங்குகிறது என்பதை அறிவித்து, வட்டம் தெளிவாக இருப்பதைக் குறிக்கிறது.

(vi) விதிகளை நன்கு அறிந்த மற்றும் ஆங்கிலத்தை நன்கு புரிந்துகொள்ளும் எந்தவொரு எறிபவராகவும் இருக்கலாம்.

மதிப்பெண்களை வைத்திருக்க போதுமானது.

(vii) வீசுதலுக்கான மதிப்பெண் குறித்து அவருக்கு சந்தேகம் இருந்தால், சந்தேகத்தின் பலனை

எப்போதும் வீசுபவரிடம் செல்லுங்கள். வட்ட மேலாளர் வீசுபவரை மீண்டும் செய்ய கட்டாயப்படுத்தக்கூடாது.

வட்ட மாஸ்டருக்கு ஸ்கோரில் சந்தேகம் இருப்பதால் தான் வீசுதல்.

ஊ) கோல்கீப்பர்கள்

(i) நிகழ்வின் போது மதிப்பெண்களைப் பதிவு செய்ய நடுவர்களால் நியமிக்கப்படுபவர்.

அ. தலைமை நீதிபதியால் அங்கீகரிக்கப்பட்ட எந்தவொரு நபரும் கடமைகளைச் செய்யலாம், அப்போது

அவசியம்.

b. நிகழ்விற்கான அனைத்து மதிப்பெண்களையும் பதிவு செய்கிறது.

g) ஸ்டைவர்ட் (ரேஞ்சர் ஸ்டைவர்ட், டைமர்)

(i) வரம்பு நிர்ணயம், நேரம், தீர்மானம் ஆகியவற்றில் உதவ நீதிபதிகளால் நியமிக்கப்படுகிறார்

கோரப்பட்டபடி துல்லியம் அல்லது பிடிக்கும் புள்ளிகள்.

(ii) அனைத்து போட்டியாளர்களும் தங்கள் வீசும் முறை வரும்போது சில ஸ்டைவர்ட் கடமைகளைச் செய்ய வேண்டும்.

உடனடியாக இல்லை.

(iii) ஒரு நிகழ்வு/திருப்பம் தொடங்குவதற்கு முன்பு ஒதுக்கப்படலாம்.

h) தலைமை மதிப்பெண் காப்பாளர்/மதிப்பெண் ஆய்வாளர்

(i) மதிப்பெண் பட்டியல்களைத் தயாரிக்கிறார்.

(ii) மதிப்பெண் தாளில் உள்ள கணக்கீடுகளை மீண்டும் சரிபார்க்கிறது.

(iii) ஒவ்வொரு நிகழ்விலும் அதிகாரப்பூர்வ இடத்தை தீர்மானிக்கிறது.

(iv) ஒட்டுமொத்த இடத்தை தீர்மானிக்க தரவை தொகுக்கிறது.

(v) விதிப் புத்தகத்தை மதிப்பாய்வு செய்து, அவற்றின் சாத்தியக்கூறுகள் குறித்த மாற்றங்களை மதிப்பீடு செய்கிறது.

7. போட்டி களம் மற்றும் வீசுதல் பணிகள்

அ) புலம்

IFBA விதிப்புத்தகம் 2024

பதிப்பு 1.6

11/04/2024

(i) போட்டி மைதானம் தட்டையாகவும், சமதளமாகவும், நன்கு வெட்டப்பட்ட புல்வெளியுடனும், தடைகள் இல்லாததாகவும் இருக்க வேண்டும்.

மரங்கள், ஒளி கம்பங்கள், கோல் கம்பங்கள் போன்றவை.

(ii) தடைகள் தேவையான வெளிப்புற வரம்பு வட்டத்திலிருந்து குறைந்தது 10 மீட்டர் தொலைவில் இருக்க வேண்டும்.

நிகழ்வுக்காக.

(iii) வட்டக் குறியீடுகள் அசையாமல் இருக்கவும், தெளிவாகத் தெரியக்கூடியதாகவும் இருக்க வேண்டும். அனைத்து வட்டக் கோடுகளும்

தொடர்ச்சியாக இருங்கள்.

(iv) போட்டி மைதானப் பகுதி தெளிவாக வரையறுக்கப்பட்டு சரியாகக் குறிக்கப்பட வேண்டும். இது

குறிப்பாக MTA நிகழ்வுகளுக்கு முக்கியமானது.

b) தனிநபர் போட்டிக்கான எறிதல் வரிசை மற்றும் நிகழ்வு விதைப்பு

(i) வீசுபவர்களின் வரிசை எந்த வீசுபவருக்கும் பாதகமாகவோ அல்லது சாதகமாகவோ இருக்கக்கூடாது. முன்னதாக

போட்டியின் தொடக்கத்தில், வீசுபவர்கள் முடிவுகளின் அடிப்படையில் விதைப்பு செய்வார்கள்

முந்தைய WBC. முந்தைய WBC-யில் கலந்து கொள்ளாத வீசுபவர்கள் சீரற்ற முறையில் சேர்க்கப்படுவார்கள்.

விதைப்புக்கு ஒதுக்கப்பட்டுள்ளது. குறிப்பு: போதுமான அனுபவம் வாய்ந்த எறிபவர்கள் இருப்பதை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள்

கடைசி குழுவில் ஒரு வட்டத்தை ஓட வேண்டும்.

(ii) ஒவ்வொரு நிகழ்விலும், வீசுபவர்கள் முதன்மையாக 5 பேர் கொண்ட குழுக்களாகப் பிரிக்கப்படுவார்கள், ஆனால் 4 அல்லது 3 பேர் இருக்கலாம்.

நிகழ்வைப் பொறுத்து.

(iii) தேவைப்பட்டால், "போலி" வீசுபவர்களை 5 பேர் வரையிலான குழுக்களுக்கும் பயன்படுத்தலாம்.

(iv) குழுக்கள் சம எண்ணிக்கையிலான உயர், நடுத்தர மற்றும் குறைந்த எண்ணிக்கையிலானதாக வரிசைப்படுத்தப்படும்.

ஒவ்வொரு வட்டத்திலும் தரவரிசைப்படுத்தப்பட்ட குழுக்கள்.

a. உதாரணம்: 44 பேர் கொண்ட ஒரு சிறிய போட்டியைக் கவனியுங்கள், அதில் ஒரு நிகழ்வு 3 ஐப் பயன்படுத்தும்.

வட்டங்கள். வட்டத்தில் உள்ள குழுக்கள் இப்படி இருக்கலாம்:

o வட்டம் 1: வீசுபவர்கள் 1-5, 16-20, 31-35

o வட்டம் 2: வீசுபவர்கள் 6-10, 21-25, 36-39

o வட்டம் 3: வீசுபவர்கள் 10-15, 26-30, 40-44 + பிளஸ் 1 டம்மி

(v) வட்ட ஒதுக்கீட்டு கருவி (CAT) மதிப்பெண் பணியாளர்களால் வட்டத்தை இடுகையிடப் பயன்படுத்தப்படும்.

போட்டிக்கு முன் பணித் தாள்கள்.

அ. போட்டி தொடங்குவதற்கு முன்பு குழுக்கள் (தரவரிசை எண்கள்) இடுகையிடப்படும்.

b. ஒவ்வொரு போட்டிக்குப் பிறகும், எறிபவர்கள் தங்கள் ஒட்டுமொத்த தரவரிசையை

மதிப்பெண் தாளைப் பயன்படுத்தி, வட்ட ஒதுக்கீட்டுத் தாள்களில் அந்த எண்ணைத் தேடுங்கள்.

அடுத்த நிகழ்வு.

c) வீசுதல் ஒழுங்கு குழு

(i) இரட்டை பாணி போட்டிகளில், ஒரே அணியைச் சேர்ந்த ஜோடிகள் பந்து வீசக்கூடாது.

அதே அல்லது அருகிலுள்ள வட்டங்கள்.

(ii) அவர்கள் நிகழ்விற்கான வெவ்வேறு நேர இடைவெளிகளுக்கும் ஒதுக்கப்பட வேண்டும்.

(iii) முப்பது மீட்டர் தொடர் ஓட்டத்தில் இரண்டு அணிகள் ஒன்றுக்கொன்று எதிராக இரண்டு முறை போட்டியிடக்கூடாது.

ஒரு குழு போட்டியின் போது.

8. அணிகளின் நிர்வாகப் பொறுப்புகள் (அணிகளின் மதிப்பீடு உறுப்பினர்கள்)

அ) ஒவ்வொரு அணியிலிருந்தும் குறைந்தது ஒரு எறிபவர் ஒவ்வொரு நிகழ்விலும் நடுவராக இருக்க வேண்டும். ஒவ்வொரு அணியின்

அணியின் வட்டப் பணிகளைப் போலவே, அலுவலகப் பணிகளும் இடுகையிடப்படுகின்றன.

மற்றும் வீசுதல் ஆர்டர்கள். விதிவிலக்குகள் அணியின் அளவைப் பொறுத்தது மற்றும் அவை அங்கீகரிக்கப்படலாம்

தலைமை நீதிபதிகள்.

b) அணிகளின் எறிதல் உறுப்பினர்கள் பந்தை வீசுவதற்கு முன், நேரம் மற்றும்/அல்லது இடத்தை தீர்மானிக்க வேண்டியிருக்கலாம்.

மற்றும்/அல்லது அவர்கள் போட்டியிடும் வட்டங்களில் அவர்களின் முறைக்குப் பிறகு.

(i) இல்லாதது அல்லது தேவையான நடவடிக்கைகளை நிறைவேற்றாதது மஞ்சள் அட்டைக்கு வழிவகுக்கும்.

c) நியமிக்கப்பட்ட குழு அதிகாரிகள் (அணிகளின் நடுவர் உறுப்பினர்கள்) தங்கள் வட்டங்களில் 5 நிமிடங்கள் இருக்க வேண்டும்.

நிகழ்வு தொடங்குவதற்கு முன், வட்ட மேலாளரிடம் தெரிவிக்கவும்.

9. அணிகளின் வீசுதல் மற்றும் மதிப்பீடு பட்டியல்கள்

அ) அணிகள் தங்கள் 4 எறிதல் உறுப்பினர்களின் பெயர்களை வட்டத்திற்கு சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு நிகழ்வுக்குப் பிறகும் பயிற்சியாளர்.

b) ஒவ்வொரு நிகழ்விற்கும் குறைந்தது 1 நடுவர் உறுப்பினரின் பெயரையாவது அணிகள் சமர்ப்பிக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு நிகழ்வின் பயிற்சியும் தலைமை நடுவர்களுக்கு வழங்கப்படும். விதிவிலக்குகள் அணியின் அளவு மற்றும் திறனைப் பொறுத்தது.

தலைமை நீதிபதிகளால் அங்கீகரிக்கப்பட வேண்டும்.

c) கேப்டன்கள் கூட்டத்தில், ஒவ்வொரு அணியும் வட்டப் பணிகளின் நகல்களைப் பெறும் மற்றும்

தீர்ப்புப் பணி. இந்தத் தாள்களும் இடுகையிடப்படும்.

ஈ) ஒவ்வொரு அணியின் பொறுப்பும், தங்கள் பந்து வீச்சாளர்கள் தங்கள் பந்து வீச்சில் இருப்பதை உறுதி செய்வதுதான்.

சரியான நேரத்தில் வட்டங்கள் ஒதுக்கப்பட்டன. அணிகளின் நடுவர் உறுப்பினர்கள் பட்டியல் அணிகள் செய்ய வேண்டியவை என்பதைக் குறித்தால்

ஒரு அதிகாரியை வழங்க, இந்த குழு உறுப்பினர் தனக்கு ஒதுக்கப்பட்ட பணியில் சரியான நேரத்தில் இருக்க வேண்டும்.

இல்லாததால் தனிப்பட்ட தண்டனை விதிக்கப்படலாம்.

e) 5 உறுப்பினர்களை மட்டுமே கொண்ட அணிகள், ஒரு அணியின் நடுவர் உறுப்பினரை வழங்க வேண்டும்.

f) 4 உறுப்பினர்களை மட்டுமே கொண்ட அணிகள் ஒரு அணியின் தீர்ப்பை வழங்க வேண்டியிருக்கலாம்.

உறுப்பினர் மற்றும் ஷார்ட் ஹேண்ட் வீச வேண்டிய கட்டாயம். பகுதியைப் பார்க்கவும்: “ஷார்ட் ஹேண்ட் எறிதல்”

இதை தலைமை நீதிபதிகளிடம் மனு செய்யலாம், ஆனால் தலைமை நீதிபதிகளின் முடிவு

இறுதியாக இருங்கள்.

10. மதிப்பெண் துல்லியம் (துல்லியம் மற்றும் ஆஸ்திரேலிய சுற்று)

மதிப்பெண் இடம்	துல்லியம் சை	ஒரு உஸ்ஸி வட்டம்
2 மீட்டர் வட்டத்திற்குள்	10	10
2 மீட்டர் வட்டத்தில்*	9	9
2 மீட்டர் முதல் 4 மீட்டர் வட்டங்களுக்கு இடையில்	8	8
4 மீட்டர் வட்டத்தில்*	7	7
4 மீட்டர் முதல் 6 மீட்டர் வட்டங்களுக்கு இடையில்	6	6
6 மீட்டர் வட்டத்தில்*	5	5
6 மீட்டர் முதல் 8 மீட்டர் வட்டங்களுக்கு இடையில்	4	4
8 மீட்டர் வட்டத்தில்*	3	3
8 மீட்டர் முதல் 10 மீட்டர் வட்டங்களுக்கு இடையில்	2	2
10 மீட்டர் வட்டத்தில்*	1	1
10 மீட்டர் முதல் 20 மீட்டர் வட்டங்களுக்கு இடையில்	0	1
20 மீட்டர் வட்டத்தில்*	0	1
* மேலும் வட்டத்தின் ஒவ்வொரு பக்கத்திலும் ஒரு கால் என்றும் பொருள்.		

11. தீர்ப்பு

அ) ஒரு நிகழ்வு எவ்வாறு இருக்க வேண்டும் என்பதைத் தீர்மானிக்க நீதிபதிகள் கிடைக்கக்கூடிய எந்த வழியையும் பயன்படுத்தலாம்.

நீதிபதியை விட சிறந்த வாய்ப்புள்ள சாட்சிகளின் உதவி உட்பட, தீர்ப்பளிக்கப்பட்டது.

b) வட்டத் தலைவரின் முடிவை எதிர்க்கலாம். பகுதியைப் பார்க்கவும்: “எதிர்ப்புகள்”

c) தெளிவான, வெளிப்படையான அல்லது சந்தேகிக்கப்படும் விதி மீறல்கள் உடனடியாகக் கொண்டுவரப்பட வேண்டும்.

பார்க்கும் எந்தவொரு அதிகாரியும் அழைப்பைச் செய்யத் தேவையான அதிகாரியின் கவனம்

மீறல். அழைப்பைச் செய்ய வேண்டிய அதிகாரி பின்னர் அவ்வாறு செய்வார்.

12. ரிலே தொடங்குகிறது

a) கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞையின் பேரில் தொடக்கக் கோட்டில் அணியின் வாயிலிலிருந்து நின்று தொடங்குதல்கள் செய்யப்படுகின்றன.

ஒரு நிகழ்வு அதிகாரியிடமிருந்து. ரன்னிங் ஸ்டார்ட்களைப் பயன்படுத்த முடியாது.

b) நிகழ்வு தொடங்கிய பிறகு, எந்த எறிபவரும் போட்டியின் உட்புறப் பகுதியைத் தொடக்கடாது.

அவர் டேக் செய்யப்படும் வரை (கோடு உட்பட) வட்டமிடுங்கள். எறிபவரின் உடலின் எந்தப் பகுதியும் நீட்டப்படக்கூடாது.

அவர் டேக்கிற்காக காத்திருக்கும்போது எல்லை மீறுகிறார்.

c) அவர் டேக் செய்யப்பட்ட பிறகு, அவர் வட்டத்திற்குள் நுழையலாம்.

13. நேரம்

அ) நேர நிர்ணய முறை:

(i) ஒவ்வொரு திருப்பத்திற்கும் முன்பு மூன்று முதன்மை டைமர்கள் மற்றும் ஒரு காப்பு டைமர் நியமிக்கப்படும் மற்றும்

4 பேரும் நேரத்தைக் கடைப்பிடிப்பார்கள்.

(ii) ஒரு டைமர் தனது ஸ்டாப்வாட்சை சரியான நேரத்தில் தொடங்கவில்லை அல்லது நிறுத்தவில்லை என்று உணர்ந்தால்

எந்த நேரத்திலும் அவர் தனது நேரத்தை தகுதியற்றதாகக் வேண்டும்.

(iii) ஒன்று அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட முதன்மை டைமர்கள் கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள வரம்புகளுக்குள் இல்லை என்றால் அல்லது

அவர் தனது நேரத்தை தகுதி நீக்கம் செய்துவிட்டால், புறக்கணிக்கப்பட்ட நேரத்திற்குப் பதிலாக காப்பு டைமர் பயன்படுத்தப்படுகிறது:

a. 3 முதன்மை நேரங்கள் பயன்படுத்தப்பட்டால், மிகக் குறுகிய நேரங்கள் இருந்தால் அவை செல்லுபடியாகும் என்று கருதப்படுகிறது

மேலும் மிக நீண்ட நேரங்கள் ஒன்றுக்கொன்று 0.75 வினாடிகளுக்குள் உள்ளன. அதிகாரப்பூர்வ நேரம்

நடுத்தர நேரம். மிக நீண்ட மற்றும் குறுகிய நேரங்கள் 0.75 வினாடிகளுக்கு மேல் இருந்தால்

தவிர, நடுத்தர நேரத்திலிருந்து மேலும் 1 புறக்கணிக்கப்பட வேண்டும். அந்த விஷயத்தில்,

காப்புப்பிரதி பயன்படுத்தப்படுகிறது. பின்னர் காப்புப்பிரதி உள்ளே இருப்பதை உறுதிசெய்ய செயல்முறை மீண்டும் செய்யப்படுகிறது.

0.75 வினாடி சகிப்புத்தன்மை.

b. அந்த நேரத்தில், 2 ஸ்டாப்வாட்சுகள் மட்டுமே 0.75 வினாடிகள் சகிப்புத்தன்மைக்குள் இருந்தால், அதிகாரி

நேரம் என்பது 2 முறைகளில் தாழ்வானது.

c. ஒரே ஒரு ஸ்டாப்வாட்சில் மட்டுமே செல்லுபடியாகும் நேரம் இருந்தால், இதுவே அதிகாரப்பூர்வமானது

நேரம். குறிப்பு: ஒரே ஒரு ஸ்டாப்வாட்ச் மட்டுமே கிடைத்தால், வீசுபவர் மீண்டும் வீசத் தேர்வு செய்யக்கூடாது.

ஒரு செல்லுபடியாகும் நேரம். மீண்டும் வீசுவது வீசுபவருக்கு ஒரு நன்மையைக் கொடுப்பதாகக் கருதப்படுகிறது.

அவரது மதிப்பெண்ணை மேம்படுத்த.

(iv) ஒட்டுமொத்த நேரம் மற்றும் சுற்று நேரங்கள் பதிவு செய்யப்படும் குழு நிகழ்வுகளுக்கு (எ.கா., குழு

ரிலே மற்றும் MTA ரிலே) அதிகாரப்பூர்வ டைமர் என்பது ஒட்டுமொத்த நேரத்தைக் கொண்ட ஒன்றாகும்.

தேவைப்பட்டால், இந்த டைமரிலிருந்து அனைத்து மடி நேரங்களும் எடுக்கப்படும்.

14. சட்டப்பூர்வ வீசுதல்

a) நிகழ்வு சார்ந்த விதி எதுவும் இல்லையென்றால், உள்ளே இருந்து வீசப்பட்டால் மட்டுமே அது சட்டப்பூர்வமானது.

புல்ஸ்-ஐ. கோட்டில் மிதித்தல் கூடாது (கால் தவறு).

15. வானிலை நிலவரங்களைக் கண்காணித்தல்

அ) காற்றின் வேகத்தைக் கண்காணிக்க குறைந்தபட்சம் இரண்டு வானிலை நிலையங்கள் களத்தில் இருக்கும்.

மற்றும் வெப்பநிலை. கண்காணிப்பு நிலையங்கள் அனைத்து போட்டியாளர்களும் மற்றும்

நீதிபதிகள் "காற்று சோதனை"க்கு அழைப்பு விடுக்க அனுமதி உண்டு.

(i) மாறிவரும் நிலைமைகளைக் கண்காணிக்க வானிலை கண்காணிப்பாளர்கள் நியமிக்கப்படுவார்கள்.

ஒரு போட்டியாளர் அல்லது நடுவர் கேட்கும் போது வாசிப்பு அளிக்கக் கிடைக்கும்.

(ii) கண்காணிப்பாளர்கள் நீதிபதி ஊழியர்களாகவும், ஒரு அணியின் நீதிபதி உறுப்பினராகவும், ஒரு போட்டியாளராக இல்லாதவராகவும் இருக்கலாம்.

தற்போது போட்டியிடும் அல்லது தலைமை நீதிபதி அந்தப் பணியைச் செய்யத் தகுதியானவர் என்று கருதும் எவரும்.

(iii) தற்போதைய வானிலை விதிகள் பின்வருமாறு:

a. அதிகபட்ச வெப்பநிலை 38°C / 100.5°F

b. அனைத்து நிகழ்வுகளும்: அதிகபட்ச சராசரி காற்றின் வேகம் 6 மீ/வி (21.6 கிமீ/மணி, 13.4 மைல்) *

c. இரட்டிப்பு: அதிகபட்ச சராசரி காற்றின் வேகம் 5 மீ/வி (18.0 கிமீ/மணி, 11.1 மைல்) *

*விளையாட்டு மைதானத்தில் தரையிலிருந்து 2 மீட்டர் உயரத்தில் காற்றின் வேகம் அளவிடப்படும்.

மேலும் 10 நிமிட இடைவெளியில் தொடர்ந்து கண்காணிக்கப்படுகிறது.

(iv) இந்த வரம்புகள் மீறப்பட்டால், தலைமை நீதிபதி விதிகளைப் பின்பற்றுவார்

"நிகழ்வுகளை ரத்து செய்தல்"

16. பொது வெப்பமயமாதல் காலங்கள்

அ) ஒவ்வொரு நிகழ்வுக்கும் முன்பு 10 நிமிட பொது பயிற்சி காலம் இருக்கும்.

(i) விதிவிலக்கு 1: ஆஸ்திரேலிய சுற்றுக்கு பொதுவான வார்ட்அப் இல்லை. அதற்கு பதிலாக,

ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் அவர்களின் முறைக்கு முன் 5 நிமிட கட்டுப்படுத்தப்பட்ட வார்ட்அப் பயிற்சி அளிக்கப்படும். பகுதியைப் பார்க்கவும்.

"ஆஸ்திரேலிய சுற்று"

(ii) விதிவிலக்கு 2: சூப்பர் கேட்ச், எம்டிஏ மற்றும் எம்டிஏ ரிலேவுக்கு 15 நிமிடங்கள்.

b) முந்தைய நிகழ்வு முடிந்த உடனேயே, வாரம்-அப் காலம் தொடங்குகிறது, இதில் ஏதேனும்

எதிர்ப்புகள்.

c) ஒரு உரத்த சமிக்ஞை தொடக்கம் (ஒரு கூச்சல் போன்றது) மற்றும் முடிவு (போன்றவை) பற்றி வீசுபவர்களுக்கு எச்சரிக்கை செய்யும்.

இரண்டு முறை சூடு பிடித்தது போல.

ஈ) போட்டியின் முடிவைக் குறிக்கும் சமிக்ஞைக்குப் பிறகு போட்டி பாணி பூமராங்குகளை வீசக்கூடாது.

தயார் ஆகு.

e) வாரம்-அப் காலம் முடிந்ததும், வீசுபவர்களும் அதிகாரிகளும் புகாரளிக்க 5 நிமிடங்கள் உள்ளன.

அவர்களின் வட்டங்களுக்கு.

f) வாரம்-அப் தரோவிங் போட்டி மைதானங்களிலோ அல்லது நியமிக்கப்பட்ட இடத்திலோ நடைபெறலாம்.

பயிற்சி பகுதி. போட்டி மைதானத்தைப் பயன்படுத்தும் வீசுபவர்கள் புல்ஸ்-ஐகளைப் பயன்படுத்துவதைத் தவிர்க்க வேண்டும்.

விதிவிலக்குகளுக்கு நிகழ்வுகளைப் பார்க்கவும்.

g) ஆஸ்திரேலிய சுற்று மற்றும் துல்லிய நிகழ்வுகளுக்கு, முதல் குழுவின் வாரம்-அப்கள் மட்டுமே

மற்ற அணிகள் பயிற்சி பெற பயன்படுத்த அனுமதிக்கப்படும் வழிகள் மற்றும் இடங்களில் செய்யப்பட வேண்டும்.

(i) உதாரணம்: நிகழ்வு தொடங்கிய பிறகு, மற்ற குழுக்கள் சூடாக இருக்க அனுமதிக்கப்படாவிட்டால்-

50 மீட்டர் போட்டி வட்டத்திற்குள் பறக்கும் மேல் எறிதல்கள், பின்னர் முதல் குழு இருக்கலாம்

போட்டி வட்டத்திற்குள் பறக்கும் வாரம்-அப் வீசுதல்கள் வேண்டாம்.

h) ஒரு நிகழ்வு நடந்து கொண்டிருக்கும் போது, வெளியே எறிதல் போட்டி எங்கும் நடைபெறக்கூடாது.

ஒரு குறிப்பிட்ட பகுதியில் நுரை பூமராங்குகளைப் பயன்படுத்தி "தளத்தில்" வீசுபவர்களை ஏற்றுக்கொள்ளுங்கள். ஒரே

வேறு எந்த பூமராங்குகளையும் வீசுவது, போட்டியிடும் எறிபவர்களால் செயலில் உள்ள வட்டங்களில் இருக்கும்.

அவர்களின் திருப்பங்கள் அல்லது அவர்களின் திருப்பங்களுக்கு முன் அதிகாரப்பூர்வ பயிற்சியில்.

i) சூடு முடிந்த பிறகு அல்லது ஒரு காலகட்டத்தின் போது சட்டவிரோதமாக எறியும் எந்தவொரு எறிபவரும்

அவர் பயிற்சி பெறும் நிகழ்விலிருந்து அல்லது அவரது அடுத்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டால் (

(அவர் தற்போதைய போட்டியில் ஏற்கனவே போட்டியிட்டுள்ளார்), அது வேறொரு நாளில் நடந்தாலும் கூட.

17. வேண்டுமென்றே செய்யப்படும் குறுக்கீடு/தவறுகள்

அ) அணி சாம்பியன்ஷிப்பின் போது

(i) ஒரு அணியில் தனது திருப்பத்தின் போது ஒரு வீசுபவர் வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு செய்ததாகத் தோன்றினால்-

பாணி நிகழ்வில், எறிபவரின் அணி இந்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டு எந்த ஸ்கோரையும் பெறவில்லை.

(அனைவருக்கும் ஒன்று, அனைவருக்கும் ஒன்று).

(ii) ஒரு பந்து வீசுபவர் தனது திருப்பத்தின் போது வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு செய்ததாகத் தோன்றினால்-

பாணி நிகழ்வில், எறிபவர் இந்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார் மேலும் எந்த மதிப்பெண்ணையும் பெறமாட்டார்.

(iii) எறிபவரைத் தவிர வேறு ஒரு போட்டியாளரால் குறுக்கீடு வேண்டுமென்றே செய்யப்பட்டதாகத் தோன்றினால்

அவரது முறையின் போது:

(iv) குறுக்கிடும் போட்டியாளர் அணியின் எறிதல் உறுப்பினர்களில் ஒருவராக இருந்தால், அவர் எந்தப் பலனையும் பெறுவதில்லை.

மதிப்பெண் (எறிந்தவர் ஏற்கனவே பந்தை எறிந்திருந்தால் மதிப்பெண் ரத்து செய்யப்படும்).

(v) குறுக்கிடும் போட்டியாளர் ஒரு அணியின் நடுவராகவோ அல்லது வீசாத உறுப்பினராகவோ இருந்தால்,

அடுத்த நிகழ்வு அடுத்த நாளில் நடந்தாலும் கூட அவர் தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார். அந்த உறுப்பினர்

அதற்காக ஒரு போட்டியாளராகவோ, நடுவராகவோ அல்லது கூடுதல் உறுப்பினராகவோ களத்தில் அனுமதிக்கப்பட மாட்டார்கள்.

அடுத்த நிகழ்வு.

(vi) ஒரு குழு போட்டியில் தனிப்பட்ட தண்டனைகள் எதுவும் இல்லை, ஏனெனில் அவை எதை மட்டுமே பாதிக்கின்றன?

சில அணிகள் தங்கள் வீசுபவர்களின் எண்ணிக்கையைப் பொறுத்து. பகுதியைப் பார்க்கவும்: “அபராதங்கள்”

குழு நிகழ்வுகளில் எப்படி மதிப்பெண் பெறுவது.

b) தனிநபர் சாம்பியன்ஷிப்பின் போது

(i) ஒரு வீசுபவர் தனது திருப்பத்தின் போது வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு செய்ததாகத் தோன்றினால், வீசுபவர்

இந்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டு எந்த மதிப்பெண்ணையும் பெறவில்லை.

(ii) எறிபவரைத் தவிர வேறு ஒரு போட்டியாளரால் குறுக்கீடு வேண்டுமென்றே செய்யப்பட்டதாகத் தோன்றினால்

தனது முறையின் போது, குறுக்கிடும் போட்டியாளர் இந்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார்.

c) மீண்டும் வீசுதல்

(i) மறு வீசுதல்கள் நியாயமற்ற நன்மையை உருவாக்குவதைத் தடுக்க வட்ட மேலாளர்கள் முயற்சி செய்கிறார்கள் அல்லது

எந்த அணிக்கும் அல்லது வீசுபவருக்கும் பாதகம்.

(ii) அணிகளும் வீசுபவர்களும் ஸ்கோரைத் தக்கவைக்க மறு வீசுதலை மறுக்கும் விருப்பம் உள்ளது.

குறுக்கீடு நடந்த சுற்றில் சம்பாதித்த தொகை, வட்ட மாஸ்டர் தவிர

நியாயத்திற்கு மறுபரிசீலனை தேவை என்பதை தீர்மானிக்கிறது.

(iii) மறு-எறிதல் எடுக்கப்பட்டால், மறு-எறிதலின் மதிப்பெண் கணக்கிடப்படும். எப்போது என்பதற்கான நிகழ்வு விதிகளைப் பார்க்கவும்

மறு வீசுதல்கள் செய்யப்படுகின்றன.

(iv) மறு வீசுதலை எப்போது செய்ய வேண்டும் என்பதற்கான நிகழ்வு சார்ந்த விதி எதுவும் இல்லையென்றால், மறு வீசுதல்கள்

அனைத்து போட்டியாளர்களும் ஒரு குறிப்பிட்ட வட்டத்தில் நிகழ்வை முடித்தவுடன் அல்லது ஒரு

எதிர்ப்புத் தெரிவித்த செயல் நடந்த பிறகு, எறிபவர்களின் குழு தங்கள் சுற்றை முடித்துவிட்டது.

ஈ) வீசுவதில் தாமதம்

(i) முந்தைய எறிபவரின் முறை அடித்த பிறகு, வட்ட மேலாளர் அடுத்தவருக்குச் சொல்வார்

வீசுபவர் வாய்மொழியாக, "வட்டம் தெளிவாக உள்ளது"

(ii) இந்த எறிபவருக்கு தனது எறிதலைச் செய்ய 15 வினாடிகள் உள்ளன.

(iii) அவர் காளையின் கண் நோக்கிச் செல்ல வேண்டும், விரைவில் அவர் எப்படி வீசப் போகிறார் என்பதை அறிந்திருக்க வேண்டும்.

காளையின் கண் தெளிவாக இருப்பதால்.

(iv) அவர் 15 வினாடிகளுக்குள் பந்து வீசவில்லை என்றால், அவர் தனது திருப்பத்தை இழந்து, அதற்கு 0 என்ற மதிப்பெண்ணைப் பெறுவார்.

திரும்ப.

18. எதிர்ப்புகள்

அ) எந்தவொரு போராட்டத்தையும் உடனடியாக வட்ட மேலாளரிடம் தெரிவிக்க வேண்டும். அது குறித்து எந்த இடத்தில் நடவடிக்கை எடுக்கப்படும்?

முடிந்தால், அந்த நேரத்தில்.

b) நியாயமற்ற நன்மை அல்லது பாதகத்தை ஏற்படுத்தும் எந்தவொரு செயல், நிகழ்வு அல்லது தீர்ப்பு

எந்தவொரு போட்டியாளரோ அல்லது போட்டியாளர்களின் குழுவோ எதிர்ப்பு தெரிவிக்கப்படலாம். எ.கா., விதிகள்

தவறாகப் புரிந்து கொள்ளப்பட்டாலோ அல்லது தவறான ஆலோசனை வழங்கப்பட்டாலோ, பின்தங்கியவர்கள் எதிர்ப்பு தெரிவிக்கலாம். இது

நிகழ்வை மீண்டும் தொடங்குவதற்கு வழிவகுக்கும்.

c) எதிர்ப்பு தெரிவிக்கப்பட்ட செயல், நிகழ்வுக்குப் பிறகு 30 வினாடிகளுக்கு மேல் எந்த எதிர்ப்பும் தெரிவிக்கக்கூடாது, அல்லது

தீர்ப்பு நடந்தது - நிகழ்வு விதிகள் வேறுவிதமாகக் கூறாவிட்டால்.

ஈ) தவறான மதிப்பெண்களை எதிர்க்க வேண்டியதில்லை. போதுமான சான்றுகள் இருந்தால், ஏதேனும்

மதிப்பெண் பிழை சரி செய்யப்படும்.

e) கணித அல்லது தர்க்கப் பிழைகளைத் தவிர வேறு எந்தப் பிழைகளுக்கும் இடமளிப்பதை எதிர்க்க முடியாது.

f) நடைபெற்று வரும் போட்டிக்கு இடையூறு விளைவிக்காமல், எதிர்ப்புகள் விரைவாகவும் நியாயமாகவும் தீர்க்கப்பட வேண்டும்.

தேவையானதை விட அதிகம்.

g) எதிர்ப்புகளை வட்டத் தலைவரே முடிவு செய்யலாம் அல்லது வட்டத் தலைவரின் முடிவுக்கு எதிர்ப்பு தெரிவிக்கப்பட்டால்,

போட்டி அதிகாரிகளால் (3 பேர் வரை). போட்டி அதிகாரிகளின் முடிவே இறுதியானது.

h) போராட்டங்கள் முடிந்தால் உடனடியாகவோ அல்லது அடுத்த போராட்டத்திற்கு முன்பாகவோ தீர்க்கப்பட வேண்டும்.

நிகழ்வு தொடங்குகிறது. இது சாத்தியமில்லை என்றால், போட்டி அதிகாரிகள் அல்லது வட்ட நிர்வாகிகள் தெரிவிக்க வேண்டும்

எதிர்ப்பாளர் எப்போது ஒரு முடிவை எதிர்பார்க்க வேண்டும், ஏன் தாமதம் ஏற்படுகிறது.

i) ஒரு ஏறிபவரின் சுற்றின் போது குறுக்கீடு அல்லது குழப்பம் ஏற்பட்டால், ஆனால் அவரால் இன்னும் முடியும்

தொடரவும், அவர் தனது சுற்றை முடிந்தவரை சிறப்பாக முடிக்க வேண்டும், பின்னர் எதிர்ப்பை உள்ளிட வேண்டும்

அவரது சுற்று முடிந்த 30 வினாடிகள்.

19. அபராதங்கள்

அ) வீசுபவர்கள் தங்கள் பந்துக்கு முன் மற்றும்/அல்லது பின், நேரம் மற்றும்/அல்லது புள்ளி வரம்பை மதிப்பிட வேண்டியிருக்கலாம்.

அவர்கள் போட்டியிடும் வட்டங்களில் திரும்பவும். இல்லாதது அல்லது தேவையானவற்றை நிறைவேற்றாமல் இருப்பது

செயல்கள் மஞ்சள் அட்டைக்கு வழிவகுக்கும்.

b) சூடு முடிந்த பிறகு அல்லது ஒரு காலகட்டத்தின் போது சட்டவிரோதமாக எறியும் எந்தவொரு எறிபவரும்

அவர் பயிற்சி பெறும் நிகழ்விலிருந்து அல்லது அவரது அடுத்த நிகழ்விலிருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டால் (

(அவர் தற்போதைய போட்டியில் ஏற்கனவே போட்டியிட்டுள்ளார்), அது வேறொரு நாளில் நடந்தாலும் கூட.

c) வட்ட மேலாளர்களால் பின்வரும் வரிசையில் அபராதங்கள் விதிக்கப்படலாம்:

(i) மஞ்சள் அட்டை: வாய்மொழி எச்சரிக்கை

(ii) சிவப்பு அட்டை: 2 மஞ்சள் அட்டைகள் அல்லது 1 வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு செய்யப்பட்ட பிறகு:

அ. தனிநபர் போட்டியில்: ஒரு எறிபவர் தற்போதைய போட்டியில் இருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார்.

அவர் தற்போதைய போட்டியில் போட்டியிடவில்லை என்றால், அவர் போட்டியில் இருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார்.

அடுத்த நிகழ்வு, அது வேறொரு நாளில் நடந்தாலும் கூட.

b. குழு போட்டியில்: போட்டியிடும் உறுப்பினருக்கு சிவப்பு அட்டை வழங்கப்பட்டால், விதி

தனிப்பட்ட போட்டியில் உள்ளதைப் போன்றது (மேலே காண்க)

c. குழு போட்டியில்: சிவப்பு அட்டை போட்டியிடாத உறுப்பினரிடமிருந்து வந்தால்

அவரது அணிக்கான தற்போதைய நிகழ்வின் முடிவு அணி ரிலேவிற்கு 25% அதிகரித்துள்ளது மற்றும்

மிகச்சிறிய புள்ளிகள்/நேரங்கள்/பிடிப்புகள் சிறப்பாக இருக்கும் மற்றும் குறைக்கப்படும் அனைத்து நிகழ்வுகளும்

25% மற்ற அனைத்து நிகழ்வுகளும்.

□ அபராதத்திலிருந்து கிடைக்கும் மதிப்பெண்,

புள்ளிகளின் எண்ணிக்கை (0,5 என்பது மோசமான முடிவுக்கு முழுமையாக்கப்படுகிறது). நேரங்களின் எண்ணிக்கையில் (எடுத்துக்காட்டு

(குழு ரிலே) நேரம் அதற்கேற்ப அடுத்த 0,01 வினாடிகளுக்கு முழுமையாக்கப்படுகிறது. எடுத்துக்காட்டு

(139,005 நொடி என்பது MTA-விற்கு 139,00 நொடிகளாகவோ அல்லது 139,01 நொடிகளாகவோ வட்டமிடப்படுகிறது.

(குழு ரிலே)

□ ஒரு குழு போட்டியில் இருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்ட எந்தவொரு நபரும் தனது சார்பாகப் போட்டியிட முடியாது.

இந்த நிகழ்விற்கான அணி அதன் நியமிக்கப்பட்ட நடுவராகவோ அல்லது வீசாத "பயிற்சியாளராகவோ" இல்லை.

அபராதம் விதிக்கப்பட்ட வீரர் விளையாட்டு மைதானத்தில் அனுமதிக்கப்படமாட்டார்.

ஈ) ஒரு வீசுபவருக்கு எதிரான பெனால்டி குறித்த வட்ட தலைவரின் முடிவுக்கு எதிர்ப்பு தெரிவிக்கப்பட்டால்

எறிபவர் அல்லது அவரது குழு, முடிவு போட்டி அதிகாரிகளுக்கு அனுப்பப்படும் (வரை

3). போட்டி அதிகாரிகளின் முடிவுகள் இறுதியானவை, அவற்றை எதிர்க்க முடியாது.

e) போட்டி அதிகாரிகள் மஞ்சள் அட்டை, சிவப்பு அட்டை அல்லது ஒரு நபரை தகுதி நீக்கம் செய்யலாம்.

அல்லது உடனடியாக ஒரு முழு அணி (மற்றும் வீசுபவருக்கு எதிராக எந்த முன் அட்டையும் இல்லாமல் அல்லது

குழு), ஒரு கடுமையான செயல் நடந்தால்.

(i) தகுதியிழப்பு ஏற்படலாம்

அ. இந்த நிகழ்விற்கு

b. அடுத்த நிகழ்வுக்கு, அது வேறொரு நாளில் இருந்தாலும் கூட

இ. நாள் முழுவதும்

ஈ. முழு போட்டியும்

f) போட்டி அதிகாரிகளின் முடிவே இறுதியானது மற்றும் அதற்கு எதிர்ப்பு தெரிவிக்க முடியாது.

g) சிவப்பு அட்டை வீசுபவர் கூடுதலாக ஒரு சிவப்பு அட்டை பெற்றால், அவர் போட்டியில் இருந்து தகுதி நீக்கம் செய்யப்படுவார்.

முழு போட்டியும் (அணி அல்லது தனிநபர்) மற்றும் கூடுதல் வீரரால் மாற்றப்படக்கூடாது.

h) 5 உறுப்பினர்களைக் கொண்ட ஒரு அணியில் சிவப்பு அட்டை அல்லது இரட்டை சிவப்பு அட்டை பெற்ற ஒரு அணி வீரர் இருந்தால்

அணியின் நடுவர் உறுப்பினரை பந்து வீச கட்டாயப்படுத்துவதன் மூலம் அணி இன்னும் பந்தை டெலிவரி செய்ய வேண்டியிருக்கும்.

குறுகிய கை கொண்ட

20. குறுகிய கை எறிதல்

அ) 4 க்கும் குறைவான எறிதல் உறுப்பினர்களைக் கொண்ட அணிகள் அனைத்து நிகழ்வுகளிலும் குறுகிய கையுடன் போட்டியிடலாம்.

குறைந்த நேரம் சிறந்த மதிப்பெண்ணாக மதிப்பிடப்படும் ரிலே நிகழ்வுகளைத் தவிர.

b) அனைத்து ரிலே பாணி அல்லாத நிகழ்வுகளிலும் (MTA ரிலே தவிர) குறைந்தபட்சம் 2 எறிபவர்கள் இருக்க வேண்டும்.

அணி மதிப்பெண்ணுக்காக போட்டியிடுங்கள்.

c) எந்தவொரு போட்டியிலும் எறிபவருக்கு ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட திருப்பங்கள் அனுமதிக்கப்படாது.

(i) விதிவிலக்கு 1: எண்டியூரன்ஸ் ரிலேவில் இறுதி ஓட்டப்பந்தய வீரர்

(ii) விதிவிலக்கு 2: டீம் சூப்பர் கேட்சில், ஒவ்வொரு வீசுபவருக்கும் MTA ஆக 1 முறை மட்டுமே கிடைக்கும்.

வீசுபவர் மற்றும் டேலி வீசுபவராக 3 திருப்பங்கள்.

21. குழு போட்டியின் போது காயம்

அ) ஒரு நிகழ்வின் போது காயம் ஏற்பட்டால், அந்த அணி அந்த நிகழ்வை மீண்டும் விளையாட அனுமதிக்கப்படுகிறது.

மாற்று.

b) அணி மீண்டும் விளையாட வேண்டாம் என்று முடிவு செய்தால், அது மற்ற 3 புள்ளிகளின் கூட்டுத்தொகையைப் பெறுகிறது.

காயம் ஏற்படுவதற்கு முன்பு காயமடைந்த வீரர் பெற்ற புள்ளிகள். இது பொருந்தும்

துல்லியம், ஆஸ்திரேலிய சுற்று, ட்ரிக் கேட்ச், சூப்பர் கேட்ச் மற்றும் MTA ரிலே.

c) ஒரு ரிலே நிகழ்வின் போது காயம் ஏற்பட்டு, குழு அதைச் செய்ய வேண்டாம் என்று முடிவு செய்தால்

மீண்டும், ஸ்கோர் ஒரு அணி ஷார்ட் ஹேண்டாக வீசுவது போல கையாளப்படுகிறது அல்லது அமைக்கப்படுகிறது

காயம் ஏற்படுவதற்கு முன்பு அணியால் பிடிக்க முடிந்த கேட்சுகள்/திருப்பங்கள்.

பி. விருது அமைப்பு

1. தனிநபர் உலக சாம்பியன்

அ) தனிநபர் போட்டியில் வெற்றி பெறுபவர் நடப்பு உலக சாம்பியனாவார், அது வரை

அடுத்த சாம்பியன்ஷிப் நடைபெறும்.

ப) ஒரு தனிநபர் போட்டியில் வெற்றி பெறுபவர், எந்தப் போட்டியில் வெற்றி பெற்றாலும், நடப்பு உலக சாம்பியனாகிறார்.

அடுத்த உலக சாம்பியன்ஷிப்பில் நிகழ்வு நடைபெறும் வரை வென்றது.

ச) சிறந்த பெண் எறியவர் அடுத்த போட்டி வரை நடப்பு பெண் உலக சாம்பியனாவார்.

சாம்பியன்ஷிப் நடைபெறும்.

ஈ) 18 வயதுக்குட்பட்ட சிறந்த பங்கேற்பாளர் நடப்பு ஜூனியர் உலக சாம்பியனாவார்.

அடுத்த சாம்பியன்ஷிப் நடைபெறும்.

இ) 50 ஆண்டுகளுக்கும் மேலான சிறந்த பங்கேற்பாளர் நடப்பு மூத்த உலக சாம்பியனாவார், அது வரை

அடுத்த சாம்பியன்ஷிப் நடைபெறும்.

2. அணி உலக சாம்பியன்

அ) எந்தவொரு அணியும் ஒட்டுமொத்தமாகவோ அல்லது எந்தவொரு நிகழ்வினாலோ உலக சாம்பியன்களாக மாற வேண்டுமானால், அந்த அணி

ஒரே நாட்டிலிருந்து குறைந்தது 4 பந்து வீச்சாளர்கள் இருக்க வேண்டும். இந்த அணி ஆதிக்கம் செலுத்தும் அணியாக மாறுகிறது.

குறைந்தது 12 போட்டிகளைக் கொண்ட அடுத்த உலக சாம்பியன்ஷிப் வரை உலக சாம்பியன்

நடைபெற்றது. அது கோப்பையை அதன் சொந்த நாட்டிற்கும் எடுத்துச் செல்கிறது.

இ. தேசியம்

1. பன்னாட்டு குடிமகனாக இருக்கும் எந்தவொரு வீசுபவரும் தான் பிரதிநிதித்துவப்படுத்த விரும்பும் நாட்டைத் தேர்ந்தெடுக்கிறார்.

அவரது வாழ்க்கை. ஒரு பன்னாட்டு குடிமகன் ஆரம்பத்தில் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட நாட்டிலிருந்து மாற அனுமதிக்கப்படுவதில்லை

எதிர்காலத்தில் மற்றொரு தேசம்.

2. குடியுரிமையை மாற்றும் எந்தவொரு வீசுபவரும் தனது புதிய தேசத்தைப் பிரதிநிதித்துவப்படுத்துகிறார். அவருக்கு அனுமதி இல்லை

அவரது முன்னாள் தேசத்தைப் பிரதிநிதித்துவப்படுத்துகிறது.

D. நிகழ்வுகள்

1. துல்லியம் 100: தனிநபர்

வழங்கப்பட்ட புள்ளிகள்; சிறந்தது: அதிக புள்ளிகள்

அ) வட்டங்கள்

(i) துல்லிய மதிப்பெண்ணுக்காக 2, 4, 6, 8 மற்றும் 10 மீட்டர் கொண்ட பொதுமைய வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது.

மற்றும் 20 மீட்டர் தூர வட்டம்.

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) 20 மீட்டர் விமான வரம்பு.

(ii) பூமராங் யாரையும் அல்லது எதையும் தொடாமல் அல்லது அடிக்காமல் ஓய்வெடுக்க வேண்டும்.

தரையைத் தவிர.

இ) மதிப்பெண்

(i) பூமராங் எங்கு நின்றது என்பதைப் பொறுத்து புள்ளிகள் பெறப்பட்டன.

(ii) புள்ளிகள் அட்டவணை: "துல்லியப் புள்ளிகளைப் பெறுதல்" பகுதியைப் பார்க்கவும்.

(iii) ஒவ்வொரு வீசுபவருக்குமான அதிகாரப்பூர்வ மதிப்பெண் மொத்தம் 10 வீசுதல்கள் (2 வீசுதல்களில் 5 திருப்பங்கள்).

ஈ) வட்டம்

(i) இந்த நிகழ்வில் ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் 5 திருப்பங்கள் கொண்ட 1 சுற்று அடங்கும்.

(ii) ஒவ்வொரு திருப்பத்தின் போதும், வீசுபவர் தானாக 2 முறை வீசுகிறார் (இணைந்து அல்ல).

(iii) வட்ட மேலாளர் அறிவித்த பிறகு, எறிபவருக்கு முதல் எறிதலைச் செய்ய 15 வினாடிகள் உள்ளன,

"வட்டம் அழி".

(iv) அவரது பூமராங் தரையிறங்கிய பிறகு மதிப்பெண் பதிவு செய்யப்படுகிறது. பின்னர் வட்ட மாஸ்டர் மீண்டும்

"வட்டத்தை அழி" என்று அறிவிக்கவும், எறிபவருக்கு இரண்டாவது செய்ய 15 வினாடிகள் இருக்கும்.

திருப்பத்தை முடிக்க எறியுங்கள்.

(v) வட்டக் கண்காணிப்பாளரின் சமிக்கையில், அது அடுத்த எறிபவரின் முறை ஆகும்.

(vi) போட்டியாளர்கள் பொதுவாக 5 பேர் கொண்ட குழுக்களாகப் பிரிக்கிறார்கள், ஆனால் 4 அல்லது 3 பேர் கொண்ட குழுக்களைப் பயன்படுத்தலாம்

தேவை. ஒவ்வொரு வீசுபவரும் குழுவில் உள்ள மற்ற வீசுபவர்களுடன் சுழற்சி முறையில் வீசுகிறார், வரை

அனைவரும் தங்கள் 5 திருப்பங்களை முடித்துவிட்டனர். பின்னர் அடுத்த குழு அதன் சுற்றைத் தொடங்குகிறது.

இ) வாரம்-அப்

(i) நிகழ்வு தொடங்குவதற்கு முன் 10 நிமிடங்களுக்கு பொது பயிற்சி அளிக்கப்படும்.

(ii) 10 மீட்டர் வட்டத்திற்கு வெளியே பொது வாரம்-அப் வீசுதல்கள் செய்யப்பட வேண்டும்

வரிகளைப் பாதுகாக்கவும்.

(iii) போட்டி தொடங்குவதற்கு முன் ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் 3 நிமிடங்களுக்கு தனிப்பட்ட பயிற்சி அளிக்கப்படும்.

சுற்றின்.

(iv) 10 மீட்டர் வட்டத்திற்குள் தனிப்பட்ட வாரம்-அப் வீசுதல்கள் செய்யப்படலாம்.

காசோலைகள்.

(v) வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

f) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்

(ii) கால் தவறுகளைக் கவனித்து, வீசுபவருக்கு அவரது முறை எப்போது என்று சொல்லும் 1 வட்ட ஆசிரியர்.

"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று அறிவிப்பதன் மூலம் தொடங்குகிறார். அந்த நேரத்தில் அவர் ஒரு டைமரைத் தொடங்குவார்

15-வினாடி வீசும் சாளரத்தைக் கண்காணிக்கவும். அவர் அறிவிப்பார்: "10 வினாடிகள்

மீதுமுள்ளவை" பின்னர் 5, 4, 3, 2, 1 என எண்ணுங்கள், நிறுத்துங்கள்.

(iii) கால் தவறுகளைக் கண்காணித்து ஒவ்வொன்றிற்கும் மதிப்பெண்ணை அறிவிக்கும் 1 மைய நடுவர்

எறியுங்கள்.

- (iv) 1 ஸ்கோர்கீப்பர்
- (v) 3 ரேஞ்சு ஸ்டீவர்கள்

2. துல்லியம்: குழு

புள்ளிகள் வழங்கப்பட்டன; சிறந்தது: அதிக புள்ளிகள்; டேன்டெம் பாணி நிகழ்வு
பட்டியலிடப்பட்ட மாற்றங்களுடன் இந்த குழு நிகழ்வு தனிப்பட்ட நிகழ்வின் அதே விதிகளைப் பின்பற்றுகிறது:

a) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

- (i) பூமராங் யாரையும் அல்லது எதையும் தொடாமல் ஓய்வெடுக்க வேண்டும், அதைத் தவிர
தரை அல்லது அணி வீரரின் பூமராங். (எ.கா., ஒரு பூமராங் மற்றொன்றின் மேல் விழுந்தால்
ஒன்று, இரண்டு பூமராங்குகளும் மதிப்பெண்.) இது வீசப்பட்ட இரண்டு பூமராங்குகளுக்கு மட்டுமே உண்மை. அது
தரையில் கிடக்கும் மற்ற பூமராங்குகளை இது உள்ளடக்காது. அது வீசபவர்களின்
மற்ற பூமராங்குகளை வீசுவதற்கு முன்பு அவற்றின் வட்டத்தை அழிக்கும் பொறுப்பு.
(ii) ஒரே அணியைச் சேர்ந்த இரண்டு வீசபவர்கள் ஒரே காளையின் ஒரே திருப்பத்தில் வீசுகிறார்கள்-
கண்.

b) மதிப்பெண்

- (i) அணியில் உள்ள ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் தனித்தனியாக மதிப்பெண் வழங்கப்படுகிறது.
- (ii) அணி மதிப்பெண் என்பது 4 குழு உறுப்பினர்களின் மொத்த மதிப்பெண்களாகும்.
- (iii) சரியான மதிப்பெண் பெற்ற பிறகு (100p) தொடர்ச்சி இல்லை.

c) வட்டம்

- (i) பயிற்சி தொடங்குவதற்கு முன் ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் 3 நிமிடங்களுக்கு தனிப்பட்ட பயிற்சி அளிக்கப்படும்.
சுற்றின்.
- (ii) நான்கு குழு உறுப்பினர்கள் இரண்டு ஜோடிகளாக 2 வெவ்வேறு வட்டங்களில் வீசுகிறார்கள்.
- (iii) போட்டியாளர்கள் 2, 3, 4 அல்லது 5 ஜோடிகளாக குழுக்களாகப் போட்டியிடுவார்கள்.
- (iv) ஒவ்வொரு ஜோடி குழுவும் குழுவில் உள்ள மற்ற ஜோடிகளுடன் சுழற்சி முறையில் வீசுகின்றன, அனைத்தும்
ஜோடிகள் தங்கள் 5 திருப்பங்களை முடித்துவிட்டன.

ஈ) நேர வரம்புகள்

- (i) வட்ட ஜோமானரின் ("வட்டம் அழி") சமிக்ஞையில், அது முதலில் வீசபவரின்
அணிக்காக திரும்புங்கள்.
- (ii) முதலில் வீசபவருக்கு எறிய 15 வினாடிகள் உள்ளன.
- (iii) ஒரு ஜோடியில் இரண்டாவது வீசபவர் முதலில் வீசிய 3 வினாடிகளுக்குள் வீச வேண்டும்.

(iv) வீசுதல்களுக்கு இடையில் 3 வினாடிகளுக்கு மேல் கடந்துவிட்டது என்று வட்ட மாஸ்டர் விதித்தால்,

இரண்டு வீசுதல்களும் பூஜ்ஜியமாகப் பெறப்படுகின்றன.

(v) திருப்பத்தில் முதல் மற்றும் இரண்டாவது எறிதலுக்கும் இதுவே பொருந்தும்.

e) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

(ii) ஒவ்வொரு ஜோடி வீசுபவர்களுக்கும் சுழற்சி எப்போது தொடங்குகிறது என்பதை அறிவிக்கும் 1 வட்ட மாஸ்டர்

"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று அறிவிக்கிறார். அந்த நேரத்தில் அவர் கண்காணிக்க ஒரு டைமரைத் தொடங்குவார்.

முதலில் வீசுபவருக்கு 15 வினாடிகள் வீசும் சாளரம் மற்றும் 3 வினாடிகள் வீசும் சாளரம்

இரண்டாவது எறிபவருக்கான சாளரம். அவர் அறிவிப்பார்: "10 வினாடிகள் மீதமுள்ளன" பின்னர்

"5, 4, 3, 2, 1, நிறுத்து" என்று எண்ணுங்கள்.

அ. முதலில் வீசுபவர் வெளியேறியதும், ஸ்டாப்வாட்ச் தொடர்ந்து உறுதி செய்யும்.

இரண்டாவது எறிபவர் முதல் எறிந்த 3 வினாடிகளுக்குள் தனது பூமராங்கை வெளியிடுகிறார்.

(iii) 2 மைய நடுவர்கள் - ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் 1, கால் தவறுகளைக் கவனித்து மதிப்பெண்ணை அறிவிக்கவும்

ஒவ்வொரு வீசுதலும்.

(iv) 1 ஸ்கோர்கீப்பர்.

(v) ஒரு வீசுபவருக்கு 3 ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்களுள். மொத்தம் 6 ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்களுள்

3. ஆஸ்திரேலிய சுற்று: தனிநபர்

வழங்கப்பட்ட புள்ளிகள்; சிறந்தது: அதிக புள்ளிகள்

அ) வட்டங்கள்

(i) துல்லிய மதிப்பெண்ணுக்காக 2, 4, 6, 8, மற்றும் 10-மீட்டர் கொண்ட பொதுமைய வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது

அத்துடன் 20, 30, 40 மற்றும் 50 மீட்டர் தூர வட்டம்.

(ii) 2-மீட்டர் புல்ஸ்-ஐ, 4, 6, 8, மற்றும் 10-மீட்டர் கொண்ட நிலையான துல்லிய வட்டங்கள்

வட்டங்கள்

b) ஆஸி சுற்று சுழற்சி வழிகாட்டுதல்கள்:

(i) ஆஸி சுற்றில் உள்ள அனைத்து போட்டியாளர்களும் ஒரு சுழற்சி முறையைப் பின்பற்றுவார்கள், இது அனுமதிக்கும்

நிகழ்வு இன்னும் சீராக இயங்க வேண்டும். சுழற்சி பின்வருமாறு:

1. தளத்தின் மேல்தளம்*

- 2. போட்டியிடுங்கள்
- 3. ஸ்பாட் ரேஞ்ச்
- 4. ஸ்பாட் ரேஞ்ச்
- 5. ஸ்பாட் ரேஞ்ச்
- 6. "தளத்தில்" இருக்க அழைக்கும் வரை இடைவேளை/காத்திருப்பு **

*தளத்தில் வீசுபவர்கள் போட்டியின் 4 சுழற்சிகளுக்கு நியமிக்கப்பட்ட பகுதியில் பயிற்சி பெறுவார்கள்.

வீசுபவர்கள் மற்றும் வட்ட மாஸ்டரால் திரும்ப அழைக்கப்படுவார்கள். அவர்கள் நுரையைப் பயன்படுத்தலாம்.

பூமராங்குகள், பந்துகள், துண்டுகள் போன்றவை. ஆனால் வேறு பூமராங்குகள் இல்லை.

**இடைவேளிப் பகுதியில் வீசுபவர்கள், இடப்பற்றாக்குறை காரணமாக, மேல்தளத்தில் வீசுபவர்களுடன் வாரம்பு செய்ய முடியாமல் போகலாம்.

வரம்பு மற்றும் பாதுகாப்பு.

குறிப்பு: AR வட்டத்தில் 5 குழுக்கள் மட்டுமே இருந்தால், 6வது சுழற்சி (இடைவேளை/ஓய்வு) பொருத்தமாக இருக்காது-

பொருந்தக்கூடியது.

c) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

- (i) பூமராங் குறைந்தது 20 மீட்டர் தூரம் செல்ல வேண்டும்.
- (ii) துல்லிய வட்டத்தில் சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு அல்லது பூமராங் நிறுத்தங்கள்.

ஈ) மதிப்பெண்

- (i) ஒவ்வொரு எறிதலுக்கும் மதிப்பெண் என்பது துல்லியம், பிடிப்பு மற்றும் தூரப் புள்ளிகளின் மொத்தமாகும்.
- (ii) ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் அதிகாரப்பூர்வ மதிப்பெண் 5 எறிதல்களுக்கான மொத்தமாகும்.

e) மதிப்பெண் துல்லியம்

- (i) துல்லியத்தையும் தூரத்தையும் அடைய பூமராங் 30 மீட்டர் வட்டத்தைக் கடக்க வேண்டும்.

புள்ளிகள். 30 மீட்டருக்கும் குறைவான வரம்பைக் கொண்ட எந்த பூமராங்கிற்கும் மட்டுமே விருது வழங்க முடியும்.

புள்ளிகள் பிடிப்பது.

(ii) பூமராங் எங்கு பிடிபட்டது அல்லது வந்தது என்பதைப் பொறுத்து பெறப்பட்ட துல்லியப் புள்ளிகள் குறைந்தபட்சம் 30 மீட்டர் விமான தூரத்திற்கு சட்டப்பூர்வ எறிந்த பிறகு ஓய்வு.

(iii) புள்ளிகள் அட்டவணை: "துல்லியப் புள்ளிகளைப் பெறுதல்" பகுதியைப் பார்க்கவும்.

(iv) எறிபவர் துல்லிய வட்டங்களில் பிடித்தால்/விழுந்தால், பிடித்த இடம்/விழுந்த இடம் மதிப்பெண்ணை தீர்மானிக்கிறது.

a. பூமராங் பிடிபடும் போது துல்லியப் புள்ளிகளுக்கு:

· ஒரு போட்டியாளர் தனது பூமராங்கின் பல தொடர்புகளை வெவ்வேறு இடங்களில் செய்தால்

கட்டுப்பாட்டைப் பெறுவதற்கு முன்பு, அவர் பகுதிகளை ஸ்கோர் செய்தால், அவர் மிகக் குறைந்த துல்லியப் புள்ளிகளைப் பெறுகிறார்.

அவர் பூமராங்கைத் தொடர்பு கொண்ட எந்த மதிப்பெண் பகுதியின். உதாரணமாக,

பூமராங் முதலில் 10 இல் தொடர்பு கொள்ளப்பட்டது, பின்னர் 8 இல் துள்ளியது, பின்னர்

இறுதியாக 10 புள்ளிகளில் பிடிபட்டால், வீசுபவர் 8 துல்லியப் புள்ளிகளைப் பெறுவார்.

b. பூமராங் கைவிடப்படும்போது துல்லியப் புள்ளிகளுக்கு:

· ஒரு போட்டியாளர் தனது பூமராங்கின் பல தொடர்புகளை வெவ்வேறு இடங்களில் செய்தால்

வீழ்த்துவதற்கு முன், அவர் எந்தப் பகுதிகளிலும் மிகக் குறைந்த துல்லியப் புள்ளிகளைப் பெறுகிறார்.

அவர் பூமராங்கைத் தொடர்பு கொண்ட மதிப்பெண் பகுதி அல்லது பூமராங் எங்கு இருந்தது

உதாரணமாக, பூமராங் முதன்முதலில் 10 இல் தொடர்பு கொள்ளப்பட்டால்,

பின்னர் 8 இல் தடுமாற்றம் அடைந்தார், பின்னர் 6 இல் வீழ்ந்தார், பின்னர் 8 இல் குதித்தார்.

எறிபவர் 6 துல்லியப் புள்ளிகளைப் பெறுகிறார்.

(v) கேட்ச் முடிந்ததும் ஒரு போட்டியாளர் விழுந்தால், அவரது கால்களின் இருப்பிடம் (அல்லது கடைசி தொடர்பு)

(உடல்-தரையில்) அவரது வீழ்ச்சி அவரது இருப்பிடத்தை தீர்மானிக்கும் முன்.

(vi) கேட்ச் எடுக்கப்படும்போது ஒரு போட்டியாளர் தரையைத் தொட்டால், துல்லியப் புள்ளிகள்

தரையுடன் தொடர்பு கொள்ளும் அனைத்து புள்ளிகளின் இருப்பிடத்தின் அடிப்படையில்.

(vii) கேட்ச் பிடிக்கும்போது ஒரு போட்டியாளர் தரையைத் தொடவில்லை என்றால், துல்லியம்

புள்ளிகள் தரையுடனான முதல் ஒற்றைத் தொடர்பை அடிப்படையாகக் கொண்டவை.

பிடி.

f) ஸ்கோரிங் கேட்சிங்

(i) பிடிக்கும் புள்ளிகளை அடைய 20 மீட்டர் விமான வரம்பு (துல்லியப் புள்ளிகளுக்கு மாறாக:

குறைந்தபட்ச வரம்பு 30 மீட்டர்).

(ii) சட்டப்பூர்வமான பிடியானது எங்கு பிடிபட்டாலும் 4 புள்ளிகள் வழங்கப்படும். பிடிப்பு புள்ளிகள்

துல்லியம் அல்லது பிடிப்பின் இருப்பிடத்தை அடிப்படையாகக் கொண்டிருக்கக்கூடாது.

g) மதிப்பெண் தூரம்

(i) துல்லியம் மற்றும்/அல்லது பிடிக்கும் புள்ளிகள் பெறப்பட்டால் மட்டுமே தூரப் புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

வீசுதல்:

(ii) 50 மீட்டர் தூரம் அல்லது அதற்கு மேல்: 6 புள்ளிகள்

(iii) 40 மீட்டர் ஆனால் 50 மீட்டருக்கும் குறைவானது: 4 புள்ளிகள்

(iv) 30 மீட்டர் ஆனால் 40 மீட்டருக்கும் குறைவானது: 2 புள்ளிகள்

(v) 20 மீட்டர் ஆனால் 30 மீட்டருக்கும் குறைவானது: 0 புள்ளிகள்

h) வட்டம்

- (i) இந்த நிகழ்வில் ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் 5 திருப்பங்கள் கொண்ட 1 சுற்று அடங்கும்.
- (ii) போட்டியாளர்கள் பொதுவாக 5 பேர் கொண்ட குழுக்களாகப் பிரிவார்கள், ஆனால் 4 அல்லது 3 பேர் கொண்ட குழுக்களை இவ்வாறு பயன்படுத்தலாம்
சரி. ஒவ்வொரு வீசுபவரும் குழுவில் உள்ள மற்ற வீசுபவர்களுடன் சுழற்சி முறையில் வீசுகிறார், வரை
அனைவரும் தங்கள் 5 திருப்பங்களை முடித்துவிட்டனர்.
- (iii) பின்னர் அடுத்த குழு அதன் சுற்றைத் தொடங்குகிறது.

i) குடுபடுத்துதல்

- (i) ஆஸ்திரேலிய சுற்றுக்கு பொதுவான வாரம்அப் இருக்காது.
- (ii) அதற்கு பதிலாக, "தளத்தில்" வீசுபவர்களின் குழுவிற்கு அவர்கள் ஒரு நியமிக்கப்பட்ட பகுதி இருக்கும், அதில்
நுரை பூமராங்ஸ், பந்துகள், துண்டுகள் போன்றவற்றைக் கொண்டு குடுபடுத்தலாம்.
- (iii) ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் பயிற்சி தொடங்குவதற்கு முன் 5 நிமிடங்களுக்கு கட்டுப்படுத்தப்பட்ட வாரம்-அப் பயிற்சி வழங்கப்படும்.
சுற்றின்.
- (iv) கட்டுப்படுத்தப்பட்ட வாரம்-அப் வீசுதல்கள் 10 மீட்டர் வட்டத்திற்குள் வரம்பிற்குள் செய்யப்படலாம்.
காசோலைகள்.
(அ) வட்ட மாஸ்டர் இந்த வாரம்அப் காலத்தை கட்டுப்படுத்துகிறார். வீசுபவர்கள் வரிசையில் நின்று வீசுகிறார்கள்.
"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்ற வட்ட இயக்குநரிடமிருந்து அழைப்பு வரும்போது, ஒவ்வொன்றாக.
(v) வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

j) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

- (i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.
- (ii) ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் சுழற்சி எப்போது தொடங்குகிறது என்பதை அறிவிக்கும் 1 வட்ட மேலாளர்
"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று அறிவிக்கிறார். அந்த நேரத்தில் அவர் கண்காணிக்க ஒரு டைமரைத் தொடங்குவார்.
15-வினாடி வீசும் சாளரம். அவர் அறிவிப்பார்: "10 வினாடிகள் மீதமுள்ளன" பின்னர்
"5, 4, 3, 2, 1, நிறுத்து" என்று எண்ணுங்கள்.
- (iii) கால் தவறுகளைக் கண்காணித்து, வரம்பு, பிடிப்பு மற்றும் அறிவிப்பை வழங்கும் 1 மைய நீதிபதி
ஒவ்வொரு வீசுபவருக்கும் துல்லியம். மைய நடுவர் வட்ட மாஸ்டராகவும் இருக்கலாம்.
- (iv) 1 ஸ்கோர்கீப்பர்.
- (v) 1 எல்லை ஒருங்கிணைப்பாளர்.
- (vi) ஒவ்வொரு தூர வட்டத்திலும் (30, 40, மற்றும் 50 மீ) 3 ரேஞ்ச் ஸ்டீவர்கள். இரண்டு ரேஞ்ச் ஸ்டீவர்கள்.
தேவைப்படும்போது 20 மீட்டர் வட்டத்திற்கு நகர்த்தலாம்.

4. ஆஸ்திரேலிய சுற்று: அணி

புள்ளிகள் வழங்கப்பட்டன; சிறந்தது: அதிக புள்ளிகள்; டேன்டெம் ஸ்டைல் நிகழ்வு

பட்டியலிடப்பட்ட மாற்றங்களுடன் இந்த குழு நிகழ்வு தனிப்பட்ட நிகழ்வின் அதே விதிகளைப் பின்பற்றுகிறது:

அ) ஆஸ்திரேலிய சுற்று சுழற்சி வழிகாட்டுதல்கள்:

(i) தனிநபர்களைப் போலவே - அனைத்து ஜோடி வீசுபவர்களுக்கும் பொருந்தும்.

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) பூமராங் யாரையும் அல்லது எதையும் தொடாமல் ஓய்வெடுக்க வேண்டும், ஆனால் பின்வருவனவற்றைத் தவிர: _____

அ. எறிபவர் (பிடிக்கும்போது)

b. தரை அல்லது அணி வீரரின் பூமராங். உதாரணமாக, பூமராங்ஸ் மோதினால்

நடுவானில் அல்லது ஒரு பூமராங் மற்றொன்றின் மேல் தரையிறங்குகிறது.

இ) மதிப்பெண்

(i) அணிகளில் உள்ள ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் தனித்தனியாக மதிப்பெண் வழங்கப்படுகிறது.

(ii) அணி மதிப்பெண் என்பது 4 குழு உறுப்பினர்களின் தனிப்பட்ட மதிப்பெண்களின் கூட்டுத்தொகையாகும்.

(iii) சரியான மதிப்பெண் பெற்ற பிறகு (100p) தொடர்ச்சி இல்லை.

ஈ) வட்டம்

(i) நான்கு குழு உறுப்பினர்கள் 2 ஜோடிகளாக 2 தனித்தனி வட்டங்களில் வீசுகிறார்கள்.

(ii) போட்டியாளர்கள் 2, 3 அல்லது 4 ஜோடிகளாக குழுக்களாகப் போட்டியிடுவார்கள்.

(iii) ஒவ்வொரு குழுவிலும் உள்ள ஜோடிகள், அனைத்து ஜோடிகளும் தங்கள் 5 திருப்பங்களை முடிக்கும் வரை சுழற்சியை செலுத்துகிறார்கள்.

(iv) பின்னர் அடுத்த குழு அதன் சுற்றைத் தொடங்குகிறது.

இ) நேர வரம்புகள்

(i) வட்டத்தின் தலைவரின் "வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்ற சமிக்கையில், அது முதலில் வீசுபவரின் கையாக மாறும்.

அணிக்காக திரும்புங்கள்.

(ii) எறிபவருக்கு எறிய 15 வினாடிகள் உள்ளன.

(iii) ஒரு ஜோடியில் இரண்டாவது வீசுபவர் முதலில் வீசிய 5 வினாடிகளுக்குள் வீச வேண்டும்.

(iv) உதாரணம்: முதலில் வீசுபவர் 10 வினாடிகளில் வீசினால், இரண்டாவது வீசுபவர் எறிய வேண்டும்.

15 வினாடிகளில் (முதல் எறிந்தவரின் 5 வினாடிகளுக்குள்).

(v) வீசுதல்களுக்கு இடையில் 5 வினாடிகளுக்கு மேல் கடந்துவிட்டது என்று வட்ட மாஸ்டர் விதித்தால்,

இரண்டு வீசுதல்களும் 0 மதிப்பெண் பெற்றன.

ஊ) குறுக்கீடு

(i) அணி வீரர்கள் அல்லது அவர்களின் பூமராங்ஸ் இடையேயான எந்தவொரு தொடர்பும் கருதப்படாது.

குறுக்கீடு.

g) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

(ii) ஒவ்வொரு ஜோடி வீசுபவர்களுக்கும் சுழற்சி எப்போது தொடங்குகிறது என்பதை அறிவிக்கும் 1 வட்ட மாஸ்டர்

"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று அறிவிக்கிறார். அந்த நேரத்தில் அவர் கண்காணிக்க ஒரு டைமரைத் தொடங்குவார்.

முதலில் வீசுபவருக்கு 15 வினாடிகள் வீசும் சாளரம் மற்றும் 5 வினாடிகள்

இரண்டாவது எறிபவருக்கு வீசும் சாளரம். அவர் அறிவிப்பார்: "10 வினாடிகள்

மீதமுள்ள" பின்னர் "5, 4, 3, 2, 1, நிறுத்து" என்று எண்ணுங்கள்.

(iii) ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் 1 என்ற கணக்கில் 2 மைய நடுவர்கள், அவர்கள் கால் தவறுகளைக் கண்காணித்து தூரத்தை அறிவிக்கிறார்கள்,

ஒவ்வொரு வீசுபவருக்கும் பிடிப்பு மற்றும் துல்லியம்.

(iv) 1 ஸ்கோர்கீப்பர்

(v) ஒவ்வொரு அணிக்கும் 1 ரேஞ்ச் ஒருங்கிணைப்பாளர்

(vi) ஒவ்வொரு தூர வட்டத்திலும் (30, 40, மற்றும் 50 மீ) குறைந்தது 3 ரேஞ்ச் ஸ்டீவர்கள் இருக்க வேண்டும்.

வீசுபவர். ஒரு வீசுபவருக்கு குறைந்தது 9 மொத்த ரேஞ்ச் ஸ்டீவர்கள். இரண்டு ரேஞ்ச் ஸ்டீவர்கள் இருக்கலாம்

தேவைப்படும்போது 20 மீட்டர் வட்டத்திற்கு நகர்த்தப்பட்டது.

5. சகிப்புத்தன்மை: தனிநபர்

கேட்சிங் நிகழ்வு; சிறந்தது: அதிக கேட்சுகள்

அ) வட்டங்கள்

(i) 20 மீட்டர் ஆரம் வரம்பு கோடுகள் மற்றும் 2 மீட்டர் கொண்ட இரண்டு செறிவு வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது

காளையின் கண்கள்

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) 20 மீட்டர் விமான வரம்பு.

(ii) வீசுபவரின் 5 நிமிடம் முடிவதற்கு முன்பு செய்யப்பட்ட அனைத்து சட்டப்பூர்வ வீசுதல்களுக்கும் சட்டப்பூர்வ கேட்சுகள்

சுற்று.

(iii) ஒவ்வொரு சட்டப்பூர்வ பிடிக்கும் 1 கேட்ச் மதிப்பெண் பெறப்படுகிறது.

அ. சட்டப்பூர்வ பிடிபட்டாலும், அடுத்ததற்கு மாறும்போது பூமராங் கைவிடப்பட்டால்

எறிந்தாலும், கேட்ச் இன்னும் அடிக்கப்படுகிறது.

(iv) ஒரு நேரத்தில் ஒரு பூமராங்கை மட்டுமே பயன்படுத்த முடியும். எறிபவர் பூமராங்கை மாற்ற விரும்பினால்,

மாற்றப்படும் 1 அல்லது அதன் கணிசமான பகுதியை மீண்டும் சோதனைக்கு உட்படுத்த வேண்டும்.

மேலும் கேட்சுகளை எண்ணுவதற்கு முன் போட்டியாளரை.

இ) மதிப்பெண்

(i) சட்டப்பூர்வமான கேட்சுகளின் மொத்த எண்ணிக்கை வீசுபவரின் மதிப்பெண் ஆகும்.

ஈ) வட்டம்

(i) இந்த நிகழ்வில் ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் ஒரு 5 நிமிட சுற்று அடங்கும்.

(ii) வட்ட எறிபவர் தனது முதல் எறிதலை வட்ட எறிபவருக்குப் பிறகு வெளியிடும்போது சுற்று தொடங்குகிறது.

"வட்டத்தை அழி" என்று அறிவித்துள்ளது.

இ) வாரம்-அப்

(i) பொது பயிற்சி: 10 நிமிடங்கள் (புல்ஸ்-ஐ வட்டத்திற்கு வெளியே)

(ii) தனிநபர் வாரம்-அப்: சுற்று தொடங்குவதற்கு 1 நிமிடத்திற்கு முன்பு (புல்ஸ்-ஐ உள்ளே)

வட்டம்)

a. வட்ட ஆசிரியர் சமீக்கை செய்தவுடன் தனிப்பட்ட சூடு-அப் தொடங்குகிறது

வட்டம் தெளிவாக உள்ளது.

b. அனுமதிக்கப்பட்ட சூடு முடிவதற்குள் வீசுபவர் தனது சுற்றைத் தொடங்கலாம், அப்படியானால்

ஆசைகள்.

c. வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

f) மீண்டும் வீசுதல்

(i) அசல் சுற்றின் நியாயமான மதிப்பெண்ணைப் பெறுவது சாத்தியமில்லை என்றால் தவிர, மறு வீசுதல்கள் இல்லை, அல்லது

எறிபவரின் சுற்றின் போது குறுக்கீடு தாமதத்தை ஏற்படுத்தாவிட்டால்,

கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ளது.

(ii) அசல் சுற்றில் உள்ள சிக்கல் சுற்றை நிறுத்தும் அளவுக்கு தீவிரமாக இருக்க வேண்டும்.

(iii) ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டைத் தாக்குவது போன்ற எளிய குறுக்கீடு, போதுமான காரணமல்ல

மறு-எறிதல். இருப்பினும், ரேஞ்ச் ஸ்பாட்டர்கள் எப்போதும் போதுமான தூரத்தை பராமரிக்க வேண்டும்

சுற்றின் போது 20 மீட்டர் வட்டம். குறிப்பாக அவர்கள் வட்டத்தைச் சுற்றி நகரும்போது

மாறி மாறி வீசும் காற்றின் போது.

(iv) குறுக்கீடு ஏற்பட்டால், சுற்று முடிந்தவரை சிறப்பாக தொடரப்பட வேண்டும். ஒரு எதிர்ப்பு

5 நிமிடங்கள் கடந்த பிறகு தாக்கல் செய்யலாம்.

g) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

(ii) ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் சுழற்சி எப்போது தொடங்குகிறது என்பதை அறிவிக்கும் 1 வட்ட மேலாளர்

"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று அறிவிக்கிறார். அந்த நேரத்தில் அவர் கண்காணிக்க ஒரு டைமரைத் தொடங்குவார்.

வீசுபவர் தனது சுற்றைத் தொடங்க வேண்டிய 15-வினாடி காலம். அவர் அறிவிப்பார்:

"10 வினாடிகள் மீதமுள்ளன" என்று எண்ணிவிட்டு "5, 4, 3, 2, 1, நிறுத்து" என்று எழுதுங்கள். அவர் மேலும் பார்க்கிறார்

கால் தவறுகள், மற்றும் எண்ணிக்கைகள் சத்தமாகப் பிடிக்கின்றன. அவர் வரம்புக்கு ஏற்றவாறு சத்தமாக எண்ண வேண்டும்

ஸ்வீவர்கள் அவர் சொல்வதைக் கேட்க முடியும், எனவே ஒவ்வொரு வீசுதலுக்கும் பிறகு அவர் எண்ணிக்கையைச் சரிபார்க்க முடியும்.

(iii) 1 ஸ்கோர்கீப்பர்.

(iv) ஒவ்வொரு வீசுதலின் தூரத்தையும் சரிபார்க்க 3 ரேஞ்ச் ஸ்வீவர்கள்.

(v) 2 டைமர்கள்: ஒட்டுமொத்த நேரத்தை (ஐந்து நிமிடங்கள்) வைத்திருக்க 1 டைமர் மற்றும் 1 காப்பு டைமர்.

(vi) ஒட்டுமொத்த டைமர் சத்தமாக "4 நிமிடங்கள் மீதமுள்ளது" என்று அறிவிக்கிறது, பின்னர் "3 நிமிடங்கள், 2" என்றும் அறிவிக்கிறது.

நிமிடம், 1 நிமிடம், 30வி, 15வி, 10-1வி, நிறுத்து"

h) காயங்கள்:

(i) ஒரு காயம் ஏற்பட்டால், வட்ட மேலாளர் சுற்றை நிறுத்துப்போது, அவர் அதை அடையாளம் கண்டால்

காயம் மிகவும் கடுமையானது. டைமர்கள் ஸ்டாப்வாட்சை "STOP" ("LAP" அல்ல) மூலம் நிறுத்துகின்றன.

செயல்பாடு.

(ii) காயம் காரணமாக சுற்று நிறுத்தப்பட்டதாக வட்ட மேலாளர் அறிவிக்கிறார்.

(iii) வீசும் ரெஸ்யூம்களை வீசும்போது, வீசுபவர் செல்லும்போது டைமர்கள் ஸ்டாப்வாட்சை மீண்டும் தொடங்குகின்றன.

ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டபோது இருந்த இடத்திலிருந்து தனது பூமராங்கை மீட்டெடுத்து மீண்டும் தனது

சுற்று.

6. சகிப்புத்தன்மை ரிலே: அணி

கேட்சிங் நிகழ்வு; சிறந்தது: அதிக கேட்சுகள், குழு பாணி நிகழ்வு

அ) வட்டங்கள்

(i) 20 மீட்டர் ஆரம் வரம்பு கோடுகள் மற்றும் 2 மீட்டர் கொண்ட செறிவு வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது.

காளையின் கண்

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) 20 மீட்டர் விமான வரம்பு.

(ii) எறிபவரின் பந்தின் இறுதிக்குள் செய்யப்படும் அனைத்து சட்டப்பூர்வ எறிதல்களும் சட்டப்பூர்வ கேட்சுகளாகக் கணக்கிடப்படும்.

ஒரு நிமிடம்.

(iii) ஒவ்வொரு சட்டப்பூர்வ பிடிக்கும் 1 கேட்ச் மதிப்பெண் பெறப்படுகிறது.

(iv) ஒவ்வொரு அணியிலும் உள்ள ஒவ்வொரு எறிபவரும் பந்தைத் தொடங்குவதற்கு முன் இரு கால்களையும் தரையில் ஊன்றி வைத்திருக்க வேண்டும். பார்க்க

பொது விதிகள் பிரிவில் "ரிலே தொடக்கங்கள்" .

இ) மதிப்பெண்

(i) ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் உள்ள ஒவ்வொரு சட்டப்பூர்வமான பிடிப்பும் கணக்கிடப்படும்.

(ii) அணி ஸ்கோர் என்பது 4 குழு உறுப்பினர்களின் மொத்த கேட்சுகளின் எண்ணிக்கையாகும்.

ஈ) வட்டம்

(i) ஒவ்வொரு அணிக்கும் ஒரு 5 நிமிட சுற்று.

(ii) ஒவ்வொரு வீசுபவருக்கும் 60 வினாடிகள் திருப்பம் உண்டு. 4 வீசுபவர்களும் தங்கள்

60-வினாடி திருப்பங்கள், பின்னர் 1 வீசுபவர், ஆனால் 4வது வீசுபவருக்கு அல்ல, இரண்டாவது திருப்பம் இருக்கலாம்.

மீதமுள்ள நேரத்திற்கு.

(iii) முதலில் வீசுபவர் 20 மீட்டர் கோட்டில் தனது அணியின் வாயிலிலிருந்து நின்று கொண்டு தொடங்குகிறார்.

வட்ட மாஸ்டரிடமிருந்து கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞையைப் பெற, எ.கா., "3-2-1-GO" ஐ எண்ணுவதன் மூலம்.

(iv) தொடக்க அணி உறுப்பினருக்கு இப்போது 60 வினாடிகள் உள்ளன, அதில் அவர் புல்ஸ்-ஐயை நோக்கி ஓடி,

முடிந்தவரை சட்டப்பூர்வமான வீசுதல்கள். அனைத்து சட்டப்பூர்வமான வீசுதல்களிலிருந்தும் கேட்சுகள் கணக்கிடப்படும்.

(v) 60 வினாடிகள் முடிவில் எறிபவர் தனது பூமராங்கை மீட்டெடுத்து,

அடுத்த எறிபவரை டேக் செய்ய கேட். டேக்கில் அடுத்த 60 வினாடி காலம் தொடங்குகிறது.

வீசுபவர் 2. இது வீசுபவர்கள் 3 மற்றும் 4 க்கு மீண்டும் செய்யப்படுகிறது.

(vi) எறிபவர்கள் ஆட்டம் முடிவதற்குள் தங்கள் சுற்றுப் பயணத்தை நிறுத்த முடியாது (புல்ஸ் ஐயை விட்டு வெளியேறவும்).

60 வினாடிகள்.

(vii) 60 வினாடிகள் முடிந்ததாக நேர நடுவர் அறிவித்த பிறகு, இனி வீசுதல்கள் இல்லை.

அந்தத் திருப்பத்திற்கு - எறிபவர் பிடித்த பிறகு அல்லது மீண்ட பிறகு புல்ஸ்-ஐயைக் குறிக்க வேண்டும்.

கடைசியாக வீசப்பட்ட பூமராங். பின்னர் அவர் தனது அணியின் அடுத்த வீசுபவரை தனது அணியின்

அடுத்த எறிபவரின் 60-வினாடி திருப்பத்தைத் தொடங்க 20-மீட்டர் கோட்டில் உள்ள வாயிலைத் திறக்கவும்.

(viii) நான்காவது 60-வினாடி காலகட்டத்தின் முடிவில் நான்காவது எறிபவர் மீண்டும் ஓடுவார்

"சுத்தம்" எறிபவரைக் குறிக்கும் கேட், அவர் புல்ஸ்-ஐக்கு ஓடி, முடிந்தவரை பலவற்றைச் செய்வார்.

5 நிமிட டைமரில் மீதமுள்ள நேரத்தில் முடிந்தவரை சட்டப்பூர்வ கேட்சுகள்.

(ix) மீண்டும் வீச வேண்டிய அவசியம் ஏற்பட்டால் அனைத்து சுற்று நேரங்களும் பதிவு செய்யப்பட வேண்டும். இது குறிப்பாக

5வது ஓட்டப்பந்தய வீரருக்கு மீதமுள்ள நேரத்தைக் கணக்கிட இது முக்கியமானது.

(x) போட்டி தொடங்கிய பிறகு, எறிபவர் யாரும் 20 மீட்டருக்குள் உள்ள பகுதியைத் தொடக்கூடாது.

அவர் டேக் செய்யப்படும் வரை வட்டமிடுங்கள். அவர் டேக் செய்யப்பட்ட பிறகு, அவர் நின்று தொடங்குகிறார்.

(xi) எந்த நேரத்திலும் ஒரே ஒரு பூமராங்கை மட்டுமே பயன்படுத்த முடியும். வீசுபவர் மாற்ற விரும்பினால்

மாற்றப்படும் பூமராங்குகள் அல்லது அதன் கணிசமான பகுதியை திருப்பித் தர வேண்டும்.

மேலும் எறிதல்களைச் செய்வதற்கு முன், போட்டியாளரால் காளையின் கண் பார்வைக்கு.

இ) வாரம்-அப்

(i) பொது பயிற்சி: 10 நிமிடங்கள் (புல்ஸ்-ஐ வட்டத்திற்கு வெளியே)

(ii) தனிநபர் பயிற்சி: அணி தங்கள் சுற்று தொடங்குவதற்கு 2 நிமிடங்களுக்கு முன்பு (உள்ளே)

காளையின் கண் வட்டம்).

(iii) வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

f) மீண்டும் வீசுதல்

(i) அசல் சுற்றின் நியாயமான மதிப்பெண்ணைப் பெறுவது சாத்தியமில்லை என்றால் தவிர, மறு வீசுதல்கள் இல்லை, அல்லது

எறிபவரின் சுற்றின் போது குறுக்கீடு தாமதத்தை ஏற்படுத்தாவிட்டால்,

கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ளது. அசல் சுற்றில் உள்ள சிக்கல் நிறுத்த போதுமான அளவு தீவிரமாக இருக்க வேண்டும்.

சுற்று.

(ii) ரேஞ்சு ஸ்டைவர்டைத் தாக்குவது போன்ற எளிய குறுக்கீடு, ஒரு

மீண்டும் வீசுவதற்கு போதுமான காரணம்.

(iii) குறுக்கீடு ஏற்பட்டால், திருப்பம் மற்றும் சுற்று தொடரப்பட வேண்டும், அதே போல்

ஐந்து நிமிடங்கள் கடந்த பிறகு ஒரு எதிர்ப்புத் தெரிவிக்கலாம்.

(iv) மீண்டும் வீசப்பட்டால், ஒரு முழுமையான திருப்பம் மீண்டும் வீசப்பட வேண்டும்.

(v) மறு எறிதல் எறிபவருக்கு மட்டுமே வழங்கப்படலாம், அவர் எறிந்ததை எதிர்த்துப் போராடியவர்.

நிகழ்ந்தது. இது முழு 60 வினாடி திருப்பங்களில் ஒன்றாகவோ அல்லது 60 க்கும் குறைவான திருப்பமாகவோ இருக்கலாம்.

கடைசியாக வீசுபவரின் வினாடிகள் திருப்பம்.

(vi) எந்தவொரு சந்தர்ப்பத்திலும் முழு 5 நிமிட திருப்பம் மீண்டும் வீசப்படாது.

g) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

- (ii) "3-2-1-GO" என்று எண்ணி சுற்றைத் தொடங்கும் 1 வட்ட மாஸ்டர்,
- கால் தவறுகள், கேட்சுகளை சத்தமாக எண்ணுதல், மற்றும் வீசுபவர் பந்தை வீசினாரா என்பதை தீர்மானித்தல்
- மையத்தில் குறியிடப்பட்டுள்ளது. அவர் கேட்சுகளை சத்தமாக எண்ண வேண்டும், அதனால் தூரம்
- ஒவ்வொரு வீசுதலுக்கும் பிறகு ஸ்டைவர்கள் எண்ணிக்கையைச் சரிபார்க்கலாம்.
- (iii) ஒவ்வொரு வீசுபவரின் நேரத்தையும் அவரது முறை தொடங்கியதிலிருந்து (குறிச்சொல்லில்) கணக்கிட ஒரு அதிகாரப்பூர்வ டைமர்
- முதலில் வீசுபவர் தவிர மற்ற அனைத்தும்) 60 வினாடிகளின் இறுதி வரை. அதிகாரப்பூர்வ டைமர்
- வீசுபவருக்கு 10 வினாடிகள் மீதமுள்ளபோது அறிவித்து, கடைசி ஐந்து வினாடிகளை எண்ணுங்கள்.
- முதல் நான்கு திருப்பங்களின் வினாடிகள்.
- கடைசி திருப்பத்திற்கான நேரத்தை (ஒரு வேளை எதிர்ப்பு ஏற்பட்டால்) அவர் வைத்திருக்க வேண்டும்.
- (iv) அனைத்து குறிச்சொற்களும் தொடக்கமும் முடிவும் சட்டப்பூர்வமாக இருப்பதை உறுதி செய்ய 1 கேட் நீதிபதி.
- (v) ஒட்டுமொத்த நேரத்தை (ஐந்து நிமிடங்கள்) வைத்திருக்க 1 கேட் டைமர், மீதமுள்ள 10 வினாடிகளை அறிவிக்க,
- கடைசி திருப்பத்தின் கடைசி ஐந்து வினாடிகளைக் கணக்கிடவும்.
- (vi)1 ஸ்கோர்கீப்பர்
- (vii) ஒவ்வொரு வீசுதலின் தூரத்தையும் சரிபார்க்க 3 ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்கள்.
- (viii) 60-வினாடி டைமருக்கான காப்புப்பிரதி மற்றும் கடைசி திருப்பத்திற்கு மீதமுள்ள நேரம்.
- (ix) 5 நிமிட டைமருக்கான காப்புப்பிரதி.
- (x) வாயில்கள் காளையின் கண் திசையிலிருந்து தோராயமாக கீழ்நோக்கி காற்றின் திசையில் வைக்கப்படுகின்றன. குறிப்பான்கள்
- ஒவ்வொரு வாயிலின் இருபுறமும் வைக்கப்பட்டுள்ளது. ஒவ்வொரு வாயிலும் தோராயமாக 3 மீ அகலம் மற்றும்
- தோராயமாக 4 மீட்டர் இடைவெளி.

7. வேகமான கேட்ச்: தனிநபர்

நேர நிகழ்வு; சிறந்தது: குறுகிய நேரம்

அ) வட்டங்கள்

- (i) 20-மீட்டர் ஆரம் வரம்பு கோடுகள் மற்றும் 2-மீட்டர் கொண்ட செறிவு வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது

காளையின் கண்கள்

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

- (i) 20 மீட்டர் விமான வரம்பு.

- (ii) 5 சட்டப்பூர்வமான கேட்சுகளுக்கான கால அளவு (மற்றும் காளையின் முழுமையான திரும்புதல் மற்றும் தொடுதல்-

தேவைப்பட்டால் கண்) நேரம் நிர்ணயிக்கப்பட்டுள்ளது.

அ. சட்டப்பூர்வ பிடிபட்டாலும், அடுத்ததற்கு மாறும்போது பூமராங் கைவிடப்பட்டால்

எறிந்தாலும், கேட்ச் இன்னும் அடிக்கப்படுகிறது.

(iii) எந்த நேரத்திலும் ஒரே ஒரு பூமராங் மட்டுமே பயன்படுத்தப்படலாம்.

(iv) எறிபவர் பூமராங்குகளை மாற்ற விரும்பினால், மாற்றப்படுபவர் அல்லது

எறிவதற்கு முன்பு அதன் கணிசமான பகுதியை எறிபவர் மீண்டும் பார்வைக்குத் திருப்பி அனுப்ப வேண்டும்.

அதிக வீசுதல்களைச் செய்யலாம்.

(v) கால அவகாசம் 1 நிமிடம். கால அவகாசத்திற்குள் 5 சட்டப்பூர்வ பிடிப்புகள் எடுக்கப்படாவிட்டால்

கடந்துவிட்டதால், சட்டப்பூர்வ கேட்சுகளின் எண்ணிக்கை ஸ்கோர் ஆகும். பூமராங் 1 இல் காற்றில் இருந்தால்

நிமிடம் கழித்துப் பிடித்தால், பிடிப்பு கணக்கிடப்படும். பிடிப்பு 5வது பிடிப்பாக இருந்தால், நேரம்

மதிப்பெண்ணாகக் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது - எறிபவர் எப்போது பந்தைப் பிடிக்கிறார் என்பதைப் பொறுத்து கேட்ச் நேரம் தீர்மானிக்கப்படுகிறது.

புல்ஸ்-ஐயின் உள்ளே ஐந்தாவது கேட்சை செய்கிறது அல்லது ஐந்தாவது கேட்ச் என்றால் புல்ஸ்-ஐயைத் தொடுகிறது

காளையின் கண்ணுக்கு வெளியே செய்யப்பட்டது.

c) வட்டம்

(i) இந்த நிகழ்வில் ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் 2 திருப்பங்கள் உள்ளன.

(ii) ஒவ்வொரு திருப்பமும் வெவ்வேறு வட்டத்தில் இருக்க வேண்டும்.

(iii) ஒரு நேரத்தில் ஒருவர் மட்டுமே பந்து வீசுகிறார்.

(iv) வீசுபவர் தனது பந்தைத் தொடங்குவதற்கு முன் டைமர்கள் தயாராக இருப்பதை உறுதிசெய்வது அவரது பொறுப்பு.

சுற்று.

ஈ) மதிப்பெண்

(i) முதல் எறிதலில் இருந்து **எறிபவர் புல்ஸ்ஐயைத் தொடும் வரை அல்லது அதற்குப் பிறகு** நேரம்.

ஐந்தாவது கேட்ச். எறிபவர் தனது ஐந்தாவது கேட்ச் செய்யும்போது புல்ஸ்-ஐக்கு வெளியே இருந்தால்

பிடிக்க, அவர் காளையின் கண்ணைத் தொடும்போது டைமர்கள் நின்றுவிடும்.

(ii) இறுதி எறிதல் 60 வினாடிகளுக்கு முன்பு செய்யப்பட்டிருந்தால் நேரம் 60 வினாடிகளுக்கு மேல் இருக்கலாம்.

வரம்பு

(iii) இரண்டு திருப்பங்களின் வேகமான நேரம் எறிபவரின் ஸ்கோர் ஆகும்.

இ) வாரம்-அப்

(i) பொது பயிற்சி: 10 நிமிடங்கள் (புல்ஸ்-ஐ வட்டத்திற்கு வெளியே)

(ii) தனிநபர் வாரம்-அப்: சுற்று தொடங்குவதற்கு 1 நிமிடத்திற்கு முன்பு (புல்ஸ்-ஐ உள்ளே)

வட்டம்)

(iii) வட்ட மாஸ்டர் வட்டம் என்று சமீக்கை செய்தவுடன் நேர வாரம்-அப் தொடங்குகிறது

தெளிவாக உள்ளது. அனுமதிக்கப்பட்ட சூடு முடிவதற்குள் வீசுபவர் தனது சூடு-அப்பை நிறுத்தலாம், அவர் ஆசைகள்.

(iv) வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

f) மீண்டும் வீசுதல்

(i) எறிபவரின் குழுவில் திருப்பங்களுக்குப் பிறகு மறு எறிதல்கள் (எப்போதும் முழுமையான திருப்பம்)

போராட்டம் நடந்த வட்டம், முதல் வட்டம் என்றால் அடுத்த வட்டத்திற்குச் செல்வதற்கு முன் திரும்ப.

g) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

(ii) 1 வட்ட மாஸ்டர், எறிபவரிடம் தனது சுற்றை எப்போது தொடங்க வேண்டும் என்பதை அறிவிப்பதன் மூலம் கூறுகிறார்,

"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது". அந்த நேரத்தில் அவர் 15-ஐக் கண்காணிக்க ஒரு டைமரைத் தொடங்குவார்.

இரண்டாவது வீசுதல் சாளரம். அவர் அறிவிப்பார்: "10 வினாடிகள் மீதமுள்ளன" என்று பிறகு எண்ணுங்கள்.

"5, 4, 3, 2, 1, நிறுத்து" என்பதைக் கீழே இறக்கி, வட்ட மாஸ்டர் கால் தவறுகளையும் கவனிக்கிறார், எப்போது என்று கூறுகிறார்

வீசுபவர் கேட்சை எடுத்தார், கேட்சுகளை சத்தமாக எண்ணி, எப்போது என்று கூறுகிறார்

வீசுபவர் மையத்திற்குத் திரும்பிவிட்டார். அவர் தூரத்திற்கு போதுமான அளவு சத்தமாக எண்ண வேண்டும்.

ஸ்வீவர்களுள் அவர் சொல்வதைக் கேட்க முடியும், எனவே ஒவ்வொரு வீசுதலுக்கும் பிறகு அவர் எண்ணிக்கையைச் சரிபார்க்க முடியும்.

அ. வட்ட மாஸ்டர் எறிபவருக்கு டைமர்கள் மற்றும் ரேஞ்சு ஸ்பாட்டர்கள் சரியாக உள்ளதா என்பதை உறுதிப்படுத்த உதவ வேண்டும்.

தயார்

(iii) 4 டைமர்கள்: 3 அதிகாரப்பூர்வ டைமர்கள் மற்றும் 1 காப்புப்பிரதி. காப்புப்பிரதி டைமர் முன்னர் நியமிக்கப்பட்டுள்ளது

திருப்பம் தொடங்குகிறது. ஸ்டாப்வாட்சில் லேப் டைமர்களைப் பயன்படுத்தவும். பகுதியைப் பார்க்கவும்: "நேரம்".

(iv) 1 ஸ்கோர்கீப்பர்.

(v) சட்டப்பூர்வ பிடிப்புகளைச் சரிபார்க்க 3 ரேஞ்சு ஸ்வீவர்களுள் உதவுகிறார்கள், மேலும் அவர்கள் சுற்றி விநியோகிக்கப்பட வேண்டும்

வட்டம்

8. அதிகபட்ச நேரம் அலோஃப்ட் (MTA) – 5 இல் சிறந்தது 1: தனிநபர்

நேர நிகழ்வு; சிறந்தது: மிக நீண்ட நேரம்

அ) வட்டங்கள்

(i) சட்டப்பூர்வ கேட்சுகள் அனுமதிக்கப்பட்ட 50 மீட்டர் சுற்றளவு கொண்ட வட்டங்களுக்குள் இருந்து போட்டியிடப்படுகிறது.

போட்டி மைதானத்தில் எங்கும்

(ii) ஒரு குழுவில் தோராயமாக 10 எறிபவர்கள். அனைத்து குழுக்களும் ஒரே வட்டத்திலிருந்து எறிகின்றன.

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) குறைந்தபட்ச வரம்பு தேவை இல்லை.

(ii) 50 மீட்டர் வட்டத்திற்குள் எங்கிருந்தும் சட்டப்பூர்வமாக எறியப்படுதல்.

(iii) முன் வரையறுக்கப்பட்ட போட்டி மைதான எல்லைகளில் எங்கும் சட்டப்பூர்வமான கேட்ச்.

a. குறிப்பு: போட்டியாளர் முழுமையாக கள எல்லைக்குள் இல்லை என்றால், அவர்

அவர் தொடும்போது வயல் எல்லையையோ அல்லது அதற்குள் உள்ள பகுதியையோ தொடுவது

அவர் கேட்ச்சை முடிக்கும் வரை கேட்ச்சின் போது பூமராங். அவர் தொடவில்லை என்றால்

அவர் கேட்ச் எடுக்கும் போது தரை, தரையுடனான அவரது முதல் தொடர்பு புள்ளி

கேட்ச் ஆன பிறகு, அது கள எல்லையில் அல்லது அதற்குள் இருக்க வேண்டும்.

இ) மதிப்பெண்

(i) ஸ்கோர் என்பது எறிபவரின் மிக நீண்ட நேரம் ஆகும், இது அதிகபட்சமாக சட்டப்பூர்வமான கேட்ச் மூலம் முடிவடைகிறது

50களின் சாத்தியமான நேரம்

(ii) பூமராங்கை காற்றில் இருந்து தட்டி வெளியே விழச் செய்ய எந்தப் பொருளையும் பயன்படுத்தக்கூடாது.

எல்லைகள்.

(iii) ஒரு பறவை அல்லது வெளவால் பூமராங்கை காற்றில் இருந்து தட்டிவிட்டால், மறு வீசுதல் எந்த இடத்தில் வழங்கப்படும்?

சுற்றின் முடிவு.

ஈ) வட்டம்

(i) இந்த நிகழ்வில் ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் 5 திருப்பங்கள் கொண்ட 1 சுற்று அடங்கும்.

(ii) பறக்கும் நேரம், பூமராங்கை முதலில் தொடும் வரை, வெளியிடப்பட்ட தருணத்திலிருந்து நிர்ணயிக்கப்பட்டுள்ளது.

சட்டப்பூர்வ பிடிபட்டால் மட்டுமே நேரம் பதிவு செய்யப்படும். ஒவ்வொரு திருப்பமும் அனைவராலும் முடிக்கப்படுகிறது.

அடுத்த திருப்பம் தொடங்குவதற்கு முன் குழுவில் சுழற்சி முறையில் வீசுபவர்கள்.

இ) வாரம்-அப்

(i) பொது வாரம்-அப்: 15 நிமிடங்கள்

(ii) தனிநபர் பயிற்சி: எதுவுமில்லை.

(iii) வாரம்-அப் முடிந்ததும் அவுட்-ஆஃப்-டர்ன் த்ரோக்கள் கூடாது.

f) மீண்டும் வீசுதல்

(i) எறிபவரின் குழுவில் உள்ள அனைவரும் தனது கடைசி எறிதலை முடித்தவுடன் மறு எறிதல்கள் செய்யப்படுகின்றன.

எறியுங்கள்.

g) குழுவிற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்

(ii) கால் தவறுகளைக் கவனிக்கும் 1 வட்ட ஆசிரியர்

(iii) 1 ஸ்கோர்கீப்பர்

(iv) ஒவ்வொரு வீசுதலுக்கும் 3 டைமர்கள் மற்றும் காற்று வீசும் போது கீழ்நோக்கிச் செல்லும் ஒரு காப்பு டைமர்.

பிடிக்கும்போது எறிபவரின் இருப்பிடத்தைச் சரிபார்க்கவும், அவர் பந்திற்குள் இருக்கிறாரா என்பதை உறுதிப்படுத்தவும்.

புல எல்லை.

(v) கேட்ச் உள்ளே இருந்ததா என்பதை தீர்மானிக்க, கள எல்லையில் 3 நீதிபதிகள் கீழ்நோக்கிச் சென்றனர்.

எல்லைகள்

h) நிகழ்வு இடம் vs ஒட்டுமொத்த தரவரிசை

(i) ஒட்டுமொத்த தரவரிசைப் புள்ளிகளுக்கு அதிகபட்ச நேரம் 50 வினாடிகள் பயன்படுத்தப்படும். இருப்பினும், நிகழ்வு

உண்மையான விமான நேரங்களுக்கு ஏற்ப இடங்களும் கோப்பைகளும் வழங்கப்படும்.

9. அதிகபட்ச நேரம் அலோஃப்ட் (MTA) – 5 இல் சிறந்த 3: தனிநபர்

இந்த தனிப்பட்ட நிகழ்வு MTA பெஸ்ட் 1 ஆஃப் 5 இன் அதே விதிகளைப் பின்பற்றுகிறது: பட்டியலிடப்பட்ட தனிநபர்

மாற்றம்:

அ) மதிப்பெண்

(i) ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் அதிகாரப்பூர்வ மதிப்பெண் என்பது 3 நீண்ட நேரங்களுக்கான மொத்த நேரமாகும், அது முடிவடையும் நேரம்

ஒரு சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு.

(ii) மொத்த சாத்தியமான நேரம் 150 வினாடிகள் (50 வினாடிகள் முறை 3 வீசுதல்கள்)

b) நிகழ்வு இடம் vs ஒட்டுமொத்த தரவரிசை

(i) ஒட்டுமொத்த தரவரிசைப் புள்ளிகளுக்கு அதிகபட்ச நேரம் 150 வினாடிகள் பயன்படுத்தப்படும். இருப்பினும், நிகழ்வு

சிறந்த 3 இடங்களின் உண்மையான மொத்த நேரத்திற்கு ஏற்ப இடங்களும் கோப்பைகளும் வழங்கப்படும்.

விமானங்கள்.

10. MTA ரிலே: நேரப்படுத்தப்பட்ட குழு நிகழ்வு

சிறந்தது: 4 சுற்றுகளின் ஒட்டுமொத்த நேரம்.

அ) குறிக்கோள்

(i) நான்கு குழு உறுப்பினர்கள் MTA பூமராங்குகளை தொடர்ச்சியாக வீசுகிறார்கள், ஒவ்வொரு வீசுதலும்

முந்தைய பூமராங் பிடிபடுவதற்கு முன்பு செயல்படுத்தப்பட்டது. இந்த நிகழ்வு 4 நேரங்களைக் கொண்டுள்ளது.

முதல் 3 சுற்றுகள் ஒவ்வொரு பூமராங் வெளியிடப்படும்போது தொடங்கி **முடிவடையும்**

அடுத்த பூமராங் வெளியீடு. இறுதி சுற்று 4வது பூமராங் வெளியீட்டில் தொடங்குகிறது.

பூமராங் ஆகி, அது பிடிக்கப்படும்போது முடிகிறது. **சுற்றுகள் 50 வினாடிகளுக்குள் வரம்பிடப்படுகின்றன.** எனவே,

அதிகபட்ச அடையக்கூடிய நேரம் 200 வினாடிகள்.

b) வட்டங்கள்

- (i) 50 மீட்டர் ஆர வட்டங்களுக்குள் இருந்து போட்டியிடப்படுகிறது.
- (ii) ஒரு வட்டத்தில் ஒரே நேரத்தில் அதிகபட்சம் இரண்டு அணிகள் போட்டியிடலாம்.

c) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

- (i) சட்ட வீசுதல்: 50 மீட்டர் ஆரம் வட்டத்திற்குள் இருந்து செய்யப்படுகிறது.
 - a. முதல் எறிதலுக்கு: "வட்டம்" என்று அமைக்கப்பட்டதிலிருந்து 15 வினாடிகளுக்குள் எறியப்பட வேண்டும்.

தெளிவானது".

- b. 2, 3 மற்றும் 4 வீசுதல்களுக்கு: முந்தைய வீசுபவருக்கு முன் வீசப்பட வேண்டும்.

அவரது பூமராங்கைப் பிடிக்கிறது.

(ii) சட்டப்பூர்வ சிக்கல்:

- அ. சட்டப்பூர்வமான வீசுதலின் விளைவாக மைதான எல்லைக்குள் செய்யப்பட்ட கேட்ச்.
- b. வரையறுக்கப்பட்ட கள எல்லையில் எங்கும் சட்டப்பூர்வ பிடிப்புகள் அனுமதிக்கப்பட்டாலும்,

இறுதிப் பிடிப்பு 50 மீ வட்டத்திற்குள் செய்யப்பட வேண்டும்.
- இ. 50 மீ வட்டத்திற்குள் கடைசி கேட்ச் பிடிக்கப்படவில்லை என்றால், அணியின் மொத்த நேரம்
- 50 மீட்டருக்குள் சட்டப்பூர்வமான கேட்சுக்கு முன் செய்யப்பட்ட எந்தவொரு சட்டப்பூர்வ வீசுதலிலும் முடிவடையும்.
- வட்டம் (3வது, 2வது, அல்லது 1வது).
- ஈ. எந்த கேட்சுமும் 50 மீ வட்டத்திற்குள் இல்லையென்றால், மதிப்பெண் பூஜ்ஜியமாகும்.

ஈ) மதிப்பெண்

- (i) நான்கு சுற்றுகளில் அதிகபட்சமாக சரிசெய்யப்பட்ட நேரம் மதிப்பெண் ஆகும்.
- (ii) ஒரு சுற்றின் சரிசெய்யப்பட்ட நேரம், தொடர்ச்சியான செல்லுபடியாகும் சுற்று நேரங்களின் கூட்டுத்தொகையாகும்
 - அனைத்து சுற்றுகளிலும் 50.00 வினாடிகளுக்கு மேல் மொத்த கூடுதல் நேரத்தைக் கழித்தால், நடுவில் உள்ள மிகவும் டைமர்.
 - அதிகபட்ச மதிப்பெண்: 50கள்+50கள்+50கள்+50கள் = 200கள்.
- (iii) 4 சட்ட வீசுதல்களைக் கொண்ட எடுத்துக்காட்டு. சரியான நேரத்தை எவ்வாறு பதிவு செய்வது. நடுத்தரமானது
- டைமர்: 1'40.0. கூடுதல் நேரங்களின் கூட்டுத்தொகை: (50.1-50) = 0.1 வி. சரிசெய்யப்பட்ட நேரம் 1'39.9.

	வீசுபவர் 1		வீசுபவர் 2		வீசுபவர் 3		வீசுபவர் 4	
எல்லைக்குள்	இல்லை		ஆம்		இல்லை		ஆம்	
பிடி	ஆம்		ஆம்		ஆம்		இல்லை	
	மடியில்	பிளவு	மடியில்	பிளவு	மடியில்	பிளவு	மடியில்	பிளவு

டைமர் 1	49.9 49.9 50.1			1'40.0 (ஆங்கிலம்)				
டைமர் 2	50.1 (ஆங்கிலம்)	50.1 (ஆங்கிலம்)	50.1 (ஆங்கிலம்)	1'39.9 (ஆங்கிலம்)				
டைமர் 3	50.4 50.4 49.7			1'40.1 (ஆங்கிலம்)				

இ) சுற்று

- (i) இந்தப் போட்டியில் ஒவ்வொரு அணிக்கும் 4 திருப்பங்கள் உள்ளன. இரண்டு 50 மீட்டர் வட்டங்கள் இருந்தால், இரண்டு திருப்பங்கள் ஒரு வட்டத்திலும், மற்ற இரண்டு திருப்பங்கள் மற்றொரு வட்டத்திலும் செய்யப்படும்.
- (ii) ஒரு குழு தனது முறை முடிந்ததும், குழு உறுப்பினர்கள் பிடிக்கும் நடுவர்களாக மாறுகிறார்கள்.
- (iii) குழு நடுவர்களைப் பிடித்த பிறகு, அவர்கள் லேப் டைமர்களாக மாறுவார்கள்.

ஊ) திரும்பு

- (i) நான்கு குழு உறுப்பினர்கள் அடுத்தடுத்து பந்து வீசுகிறார்கள்.
- அ. ஒவ்வொரு திருப்பத்திற்கும் முன்பு, பந்து வீசும் வரிசையை ஸ்கோர் கீப்பரிடம் கொடுக்க வேண்டும்.
- b. அணி ஒரு முறைக்கு தன்னை அர்ப்பணித்துக் கொண்டவுடன், அது இறுதியானது மற்றும் அந்த திருப்பத்திற்கு மாற்ற முடியாது இருப்பினும், அணி அதன் வரிசையை மாற்றலாம் தொடர்ச்சியான திருப்பங்கள்.
- இ. அடுத்த வீசுபவரிடம் அவர் எப்போது பந்து வீசுகிறார் என்பதைத் தெரிவிப்பது அணியின் பொறுப்பாகும்.
- அவரது பூமராங்கை வீச வேண்டும்.

(ii) திருப்பம் எப்போது முடிகிறது:

- அ. 4 பூமராங்குகளும் சட்டப்பூர்வமாக வீசப்பட்டு பிடிக்கப்படுகின்றன.
- மதிப்பெண்: 4 சுற்று நேரங்களின் அடிப்படையில் சரியான நேரம்.
- b. ஒரு பூமராங் சட்டப்பூர்வமாகப் பிடிக்கப்படவில்லை அல்லது கைவிடப்பட்டது (மேலே காண்க c) ii))
- ஸ்கோர்: முதல் எறிதலின் தொடக்கத்திலிருந்து கடைசி எறிதலை சட்டப்பூர்வமாக வெளியிடும் வரை சரியான நேரம் .
- வீசப்பட்ட பூமராங்.
- o முதல் எறிபவர்: 0 வினாடிகள் (எ.கா., முதல் எறிதல்)
- o 2வது வீசுபவர்: 2வது பூமராங் வெளியாகும் வரை தொடங்குங்கள் (எ.கா., 1வது பிடிபட்டவர், 2வது கைவிடப்பட்டது)
- o 3வது வீசுபவர்: 3வது பூமராங் வெளியாகும் வரை தொடங்குங்கள் (எ.கா., 2வது பிடிபட்டது, 3வது கைவிடப்பட்டது)
- o 4வது வீசுபவர்: 4வது பூமராங் வெளியாகும் வரை தொடங்குங்கள் (எ.கா., 3வது பிடிபட்டவர், 4வது கைவிடப்பட்டது)

c. ஒரு பூமராங் சட்டப்பூர்வமாக வீசப்படவில்லை (மேலே காண்க, c) i))

· மதிப்பெண்: கடைசியாக சட்டப்பூர்வமாக வீசப்பட்ட பந்தின் தொடக்கத்திலிருந்து வெளியீடு வரை சரியான நேரம் .

பூமராங்

o முதலில் வீசபவர் தாமதமாக: 0 வினாடிகள்

o இரண்டாவது வீசபவர் தாமதமாக: 0 வினாடிகள்

o மூன்றாவது வீசபவர் தாமதமாக: இரண்டாவது பூமராங் வெளியாகும் வரை தொடங்குங்கள்.

o 4வது வீசபவர் தாமதமாக: 3வது பூமராங் வெளியாகும் வரை தொடங்குங்கள்.

g) நேர வரம்புகள்

(i) வட்டக் கண்காணிப்பாளரின் சமிக்ஞையில், அது முதலில் வீசபவரின் முறை ஆகும்.

(ii) எறிபவருக்கு சட்டப்பூர்வமான எறிதலைச் செய்ய 15 வினாடிகள் உள்ளன.

(iii) 2வது, 3வது மற்றும் 4வது எறிபவர்கள் முந்தைய எறிபவருக்கு முன் தங்கள் எறிதலைச் செய்ய வேண்டும்.

அவரது பூமராங்கைப் பிடிக்கிறது.

h) வாரம்-அப்

(i) பொது வாரம்-அப்: 15 நிமிடங்கள்

(ii) தனிநபர் வாரம்-அப்: எதுவுமில்லை

(iii) பொது வாரம்-அப் முடிந்ததும், டர்ன்-ஆஃப்-டர்ன் வீசதல்கள் கூடாது.

i) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) ஒரு குழுவிற்கு 1 வீசதல் நடுவர் ("வட்ட மாஸ்டர்") யார்:

அ. ஒவ்வொரு திருப்பம் தொடங்குவதற்கு முன்பும் நடுவர்கள் மற்றும் நேரக் கண்காணிப்பாளர்களை நியமித்து அறிவுறுத்துகிறது.

b. "வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று திருப்பத்தைத் தொடங்குகிறது.

இ. சட்ட வீசதல்களுக்கான கடிகாரங்கள் (மாஸ்டர் கேட்சிங் நடுவரின் ஆதரவுடன்)

ஈ. பூமராங்கின் ஒவ்வொரு வெளியீட்டிலும் (ஒரு கூச்சல் போன்றது) ஒலி சமிக்ஞையை உருவாக்குகிறது மற்றும் கேட்கக்கூடியது.

e. வீசபவர்களின் வரிசையை சரியாகப் பார்க்க முடியும் என்பதை அறிவார்.

(ii) 1 மாஸ்டர் கேட்சிங் நடுவர் (எறிதல் நடுவர் உதவியாளர்)

அ. பிடிக்கும் நீதிபதிகளைப் பார்க்கிறது.

b. எறியும் நடுவருக்கு செயலில் உள்ள பறப்பின் நிலையைத் தெரிவிக்கிறது.

இ. சட்டவிரோத கேட்குகள்/விழுப்புகளை மட்டுமே சமிக்ஞை செய்கிறது (இரண்டு முறை கூச்சல்கள் போன்றவை)

· குறிப்பு: சட்டப்பூர்வ விசாரணை குறித்து நீதிபதிகளிடமிருந்து எந்த ஒலி சமிக்ஞையும் இல்லை.

பிடிபட்ட நேரம் நிகழ்வுக்குப் பொருத்தமானதல்ல, விடுவிக்கப்பட்ட நேரம் மட்டுமே பொருத்தமானது.

இது டைமர்களால் கண்காணிக்கப்படுகிறது.

(iii) 4 பிடிக்கும் நடுவர்கள் (ஒவ்வொரு வீசுபவருக்கும் ஒருவர்) யார்:

a. தனக்கு நியமிக்கப்பட்ட வீசுபவருடன் ஒடுதல்

b. சட்டப்பூர்வ பிடிக்காகக் காத்திருக்கிறது

c. கை, சட்டவிரோதமான பிடிப்பு அல்லது வீழ்ச்சியை, மாஸ்டர் கேட்சிங் நீதிபதிக்கு சமிக்ஞை செய்கிறது.

(iv) 4 டைமர்கள்: 3 அதிகாரப்பூர்வ டைமர்கள் மற்றும் 1 காப்புப்பிரதி.

a. முதல் பூமராங் ஏவப்படும்போது ஸ்டாப்வாட்சை இயக்குகிறது.

b. 2வது, 3வது, 4வது எறிதலின் எறிதல்கள் மற்றும் கேட்ச் ஆகியவற்றில் லேப்கள் மற்றும் ஸ்ப்ளிட்களைப் பதிவு செய்யவும்.

4வது வீசுதல்.

50களின் விமானப் பயணம் பற்றி அணி வீரர்களுக்குத் தெரிவிப்பது அணியின் பொறுப்பு.

அடுத்தடுத்த எறிதல், பந்தைப் பிடிப்பதற்கு முன்பு எந்த நேரத்திலும் நிகழலாம்.

முந்தைய பூமராங்.

(v) ஸ்கோர் கீப்பர்

a. ஒவ்வொரு எறிதலுக்கு முன்பும் எறியும் வரிசையைப் பதிவு செய்தல்.

b. ஒவ்வொரு திருப்பத்தின் மடி நேரங்களையும் ஒட்டுமொத்த நேரங்களையும் பதிவு செய்தல்.

(vi) ஒரு வட்டத்திற்கு மூன்று வரி நடுவர்கள்

a. கேட்ச்சிங் நடுவர்களுக்கு உதவ 50 மீட்டர் கோட்டில் கீழ்நோக்கிய காற்றின் திசையில் நிலைநிறுத்தப்பட்டது.

சட்டப்பூர்வ பிடிப்புகளைத் தீர்மானிக்கவும்.

(vii) குறிப்பு: சுற்றின் போது தேவைக்கேற்ப அணி மைதானத்தில் சுற்றி வர சுதந்திரம் உள்ளது.

மாறிவரும் காற்று நிலைமைகளுக்கு ஏற்ப மாற்றிக்கொள்ளுங்கள் அல்லது நல்ல காற்றைப் பயன்படுத்திக் கொள்ளுங்கள்.

நிபந்தனைகள். ஆனால் எறிதல் நடுவர் மற்றும் பந்து வீச்சாளர் அணியின் பொறுப்பாகும்.

நீதிபதிகளைப் பிடிப்பது அவர்களின் அசைவுகளைப் பின்பற்றலாம்.

11. 30-மீட்டர் ரிலே

நேர நிகழ்வு; சிறந்தது: குறுகிய நேரம்; குழு பாணி நிகழ்வு

a) வட்டங்கள்

(i) 30-மீட்டர் ஆரம் வரம்பு கோடுகள் மற்றும் 4-மீட்டர் கொண்ட செறிவு வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது

காளையின் கண்கள்.

(ii) ஒரு வட்டத்தில் ஒரே நேரத்தில் 2 அணிகள் வீசுகின்றன. ஒற்றைப்படை எண்ணிக்கையிலான அணிகள் இருந்தால், ஒரு

கடைசி அணியை எதிர்த்துப் போட்டியிட 4 பேர் கொண்ட அதிகாரப்பூர்வமற்ற அணி வழங்கப்படும்.

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) 30 மீட்டர் பறக்கும் வரம்பு.

(ii) சட்டப்பூர்வமான பிடிப்பு - அல்லது - 30 மீட்டர் இரண்டாவது சட்டப்பூர்வ எறிதலுக்குப் பிறகு பூமராங்கை மீட்டெடுப்பது.

(iii) சட்டப்பூர்வ தொடக்கம். பகுதியைப் பார்க்கவும்: "ரிலே தொடக்கங்கள்".

இ) மதிப்பெண்

(i) கடைசி எறிபவர் 30 மீட்டரைக் கடந்து தனது இரண்டாவது திருப்பத்தை முடிக்கும்போது நேரம் முடிகிறது.

அவரது அணியின் வாயில் வழியாக வரிசையாக.

(ii) அணியின் சுற்று நேரம் அணியின் ஸ்கோர் ஆகும்.

(iii) நேர வரம்பு 5 நிமிடங்கள். அணி ஒவ்வொரு சுற்றுக்கும் 2 சுற்றுகளை முடிக்கவில்லை என்றால்

காலக்கெடு முடிவதற்குள் 4 வீசுபவர்களில், மதிப்பெண் என்பது எத்தனை பேர்

சட்டப்பூர்வ பிடிப்புகள் செய்யப்பட்டன.

(iv) கடைசியாக வீசுபவரின் இரண்டாவது எறிதல் குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் செய்யப்பட்டிருந்தால், மதிப்பெண்

வீசுபவர் 30 மீட்டர் கோட்டைக் கடக்கும் நேரம்.

ஈ) வட்டம்

(i) இந்த நிகழ்வில் 4 எறிபவர்களுக்கும் சுழற்சி முறையில் 2 திருப்பங்கள் கொண்ட 1 சுற்று அடங்கும்.

(ii) 2 அணிகள் ஒரே வட்டத்தில் ஒரே நேரத்தில் தங்கள் சுற்றைத் தொடங்குகின்றன.

(iii) 'அதிகாரப்பூர்வ ஸ்டார்ட்ரிலிருந்து' கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞை சுற்றைத் தொடங்குகிறது, எ.கா., எண்ணுவதன் மூலம்

"3-2-1-GO"

(iv) ஒவ்வொரு குழு உறுப்பினரும் 4 மீட்டர் வட்டத்திற்குள் சென்று சட்டப்பூர்வமாக வீச வேண்டும்.

பூமராங்கைப் பிடித்த பிறகு, வீசுபவர் 4 மீட்டர் வட்டத்தைத் தொட வேண்டும் மற்றும்

பின்னர் அவரது அணியின் அடுத்த எறிபவரை டேக் செய்யவும். அணியின் வாயிலில் டேக் செய்யப்பட வேண்டும்.

(v) டேக்கிற்காக காத்திருக்கும் எறிபவர் இரண்டு கால்களையும் 30 மீட்டருக்குப் பின்னால் தரையில் பதித்திருக்க வேண்டும்.

வரும் குழு உறுப்பினர் தொடுவதற்கு முன் வட்டமிடுங்கள். ஓட்டம் தொடங்காமல் போகலாம்

பயன்படுத்தப்படும்.

(vi) நிகழ்வு தொடங்கிய பிறகு, எறிபவர் யாரும் உள்ளே விளையாடும் பகுதிக்குள் நுழையவோ அல்லது தொடவோ கூடாது.

30 மீட்டர் வட்டத்தில் 30 மீட்டர் கோடு உட்பட அவர் டேக் செய்யப்படும் வரை. அவர் டேக் செய்யப்பட்ட பிறகு

குறிச்சொற்கள் இருந்தால், அவர் நின்று தொடங்கலாம்.

(vii) ஒரு எறிபவர் தனது முதல் சட்டப்பூர்வ எறிதலுக்குப் பிறகு தனது பூமராங்கை சட்டப்பூர்வமாகப் பிடிக்கத் தவறினால், அவர்

4 மீட்டர் வட்டத்திற்குத் திரும்பி அதை மீண்டும் எறிய வேண்டும். சட்டப்பூர்வமாக அதைப் பிடித்தவுடன் - அல்லது

அவர் பிடிக்கவில்லை என்றாலும், இரண்டாவது சட்டப்பூர்வ வீசுதலுக்குப் பிறகு அதை மீட்டெடுப்பது - பின்னர் அவர்

4-மீட்டர் வட்டத்தைக் குறிக்கத் திரும்பி, அடுத்த குழு உறுப்பினரைக் குறிக்கவும்.

(viii) ஒவ்வொரு வீசுபவரும் தனது இரண்டாவது திருப்பத்தை முடித்த பிறகு, அவர் 40-வது சுற்றுக்கு வெளியே இருக்க வேண்டும்.

அவரது அணியின் வாயிலுக்குப் பின்னால் மீட்டர் கோடு. போட்டியிடும் அனைத்து வீசாத உறுப்பினர்களும்

அணிகள் மற்றும் அதிகாரிகள் அல்லாதவர்கள் எப்போதும் 40 மீட்டர் கோட்டிற்கு வெளியே இருக்க வேண்டும்.

(ix) ஒவ்வொரு எறிதலிலும் தூரம் சரிபார்க்கப்படும். எந்த எறிதலும் குறுகியதாக இருந்தால், அது ஒரு என கணக்கிடப்படாது.

சட்டப்பூர்வ விசாரணை மற்றும் மீண்டும் மீண்டும் செய்யப்பட வேண்டும்.

(x) பூமராங்கை எத்தனை முறை வீச வேண்டும் என்பதற்கு வரம்பு இல்லை

வரம்பு மற்றும் எனவே சட்டப்பூர்வ வீசுதலாக இருங்கள்.

(xi) எந்த நேரத்திலும் ஒரே ஒரு பூமராங்கை மட்டுமே பயன்படுத்த முடியும். வீசுபவர் மாற்ற விரும்பினால்

பூமராங்குகள், 1 மாற்றப்படும் அல்லது அதன் கணிசமான பகுதியைத் திருப்பி அனுப்ப வேண்டும்

மேலும் கேட்சுகளை எண்ணுவதற்கு முன், போட்டியாளரால் 4 மீட்டர் வட்டத்தை கடக்க வேண்டும்.

e) நிகழ்வின் நேரத்தை நிர்ணயித்தல்

(i) ஒவ்வொரு வீசுபவரும் தனது அணியின் அடுத்த வீசுபவரை டேக் செய்யும் நேரத்தை அதிகாரிகள் பதிவு செய்வது எப்படி?

மடி செயல்பாடு.

ஊ) குடுபடுத்துதல்

(i) அனைத்து வீசுதல்களும்: 10 மீட்டர் வட்டத்திற்கு வெளியே

(ii) பொது வாரம்-அப்: 10 நிமிடங்கள்

(iii) தனிநபர் பயிற்சி: குழுவிற்கு அவர்களின் சுற்று தொடங்குவதற்கு 3 நிமிடங்கள் முன்பு.

(iv) வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

g) மீண்டும் வீசுதல்

(i) முடிந்தால் அதே அணிக்கு எதிராக இருக்க வேண்டும்.

(ii) வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு செய்யப்படும்போது மட்டுமே அழைக்கப்படலாம்.

(iii) வேண்டுமென்றே வழக்குத் தொடுப்பதற்கு முன் அணிகள் போட்டியை முடிக்க வேண்டும்.

மைய நீதிபதிக்கு இடையூறு.

(iv) குறுக்கிடும் எறிபவரின் குறிச்சொல்லுக்கு முந்தைய திரட்டப்பட்ட நேரம் மாறாமல் உள்ளது.

மறு-எறிதல் குறுக்கிடும் எறிபவர் நின்று கொண்டே தொடங்கும் ஒரு டேக்கிலிருந்து தொடங்குகிறது.

(v) பாதிக்கப்பட்ட எறிபவர் எறிந்த நேரத்திலிருந்து மறு எறிதலுக்கான நேரம் தொடங்குகிறது

குறியிடப்பட்டுள்ளது. நேரம் செய்யப்படுகிறது: குறுக்கிடப்பட்ட மடிக்கு மட்டும் அல்லது மீதமுள்ளவற்றுக்கு

வட்ட நடுவரின் விருப்புரிமையைப் பொறுத்து முழுமையான சுற்று. உதாரணமாக,

குறுக்கீடு ஒரு பூமராங் உடைவதற்கு வழிவகுத்தது, அதை இன்னொருவர் பகிர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

அணி வீரர். எந்த வழியில் குறைந்த நன்மை அல்லது தீமை ஏற்படுகிறது என்பதை நடுவர்கள் தீர்மானிக்கிறார்கள்.

எந்த அணிக்கும்.

(vi) மைய நீதிபதி வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு செய்யப்பட்டதாக முடிவு செய்தால், குறுக்கிடும் குழு

தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டு, மறு வீசுதல் வழங்கப்படுகிறது. மறு வீசுதல் அதற்கு எதிராக இருக்க வேண்டும்.

தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டாலும் அணி.

(vii) நீதிபதிகள் குறுக்கீட்டை நியாயமாகத் தவிர்த்திருக்கலாம் என்று நம்பினால்

பாதிக்கப்பட்ட அணிக்கு மறு பந்து வீசுதல் வழங்கப்படாது.

(viii) வீரர்களுக்கு இடையேயான தற்செயலான தொடர்பு குறுக்கீடாகக் கருதப்படாது. விளையாட்டு

தொடரவும்.

(ix) பூமராங்குகளுக்கு இடையேயான தற்செயலான தொடர்பு குறுக்கீடாகக் கருதப்படுவதில்லை. விளையாட்டு

பூமராங்குகள் தொடர்பு போல் தொடரும்.

(x) எதிராளி தனது சுற்றை முடித்து, அதற்கு முன் செல்லுபடியாகும் நேரத்தைப் பெற்றிருந்தால்

குறுக்கீடு நடந்தது, அதன் மதிப்பெண் நிலைத்திருக்கிறது. எதிராளி மறு-க்கு எதிராகப் போட்டியிடுகிறார்.

நிலைமைகளை ஒப்பிடக்கூடிய வகையில் வீசுதல் அணி.

h) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

(ii) ஒவ்வொரு அணிக்கும் 1 என 2 வட்ட மாஸ்டர்கள். அவர்கள் 4 மீட்டர் வட்டத்தில் கால் தவறுகளைக் கண்காணிக்கிறார்கள்.

மற்றும் தெரியும்படி சமிக்ஞை செய்யுங்கள் (ஒவ்வொரு வட்ட மாஸ்டருக்கும் அணியின் நிறத்தில் ஒரு கொடி இருக்கும்) மற்றும் கேட்கக்கூடிய வகையில்

எப்போது

அ. ஒரு வீசுதல் குறுகியதாக இருந்தது.

b. ஒரு பிடிப்பு சட்டவிரோதமானது மற்றும்

c. பந்து வீசுபவர் அணியின் நுழைவாயிலுக்குத் திரும்பும்போது

ஈ. ஒவ்வொரு வட்டத்திலும் இரண்டு தனித்துவமான ஒலிகள் (ஒரு குழாய் மற்றும் ஒரு கொம்பு) பயன்படுத்தப்பட்டு,

இரண்டு கூச்சல்களுடன் குறுகிய தூரத்தை அறிவிக்கலாம். பிடிப்புக்கு முன் சத்தம் இல்லை என்றால்: வீச்சு

நன்றாக உள்ளது.

(iii) 1 அல்லது 2 ஸ்கோர்கீப்பர்கள்

(iv) "3, 2, 1, GO" என்று அறிவிக்கும் 1 தொடக்க வீரர்

(v) தொடக்கத்தையும் ஒவ்வொரு டேக்கையும் பதிவு செய்ய ஒரு அணிக்கு 3 டைமர்கள் மற்றும் ஒரு அணிக்கு ஒரு மாற்று டைமர்.

மடி செயல்பாட்டைப் பயன்படுத்துகிறது.

(vi) 2 கேட் நடுவர்கள்: ஒவ்வொரு அணிக்கும் 1. அவர்கள் அணியின் கால் மற்றும் கை தவறுகளைக் கண்காணிக்கிறார்கள்.

கேட் மற்றும் தொடக்க மற்றும் அனைத்து குறிச்சொற்களும் சட்டப்பூர்வமானவை என்பதை உறுதிப்படுத்தவும்.

a. தொடக்கம் அல்லது குறிச்சொல் சட்டப்பூர்வமாக இல்லாவிட்டால், கேட் நீதிபதி எறிபவரைத் திரும்பும்படி உத்தரவிடலாம்.

வாயிலுக்கு. எறிந்தவர் வாயிலை முழுவதுமாக கடந்து செல்ல வேண்டும்.

தனது முறை மீண்டும்.

(vii) ஸ்டாப்வாட்சில் லேப் டைமர்களைப் பயன்படுத்தவும்.

(viii) 30 மீட்டரில் ஒரு அணிக்கு 3 ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்கள் (ஒவ்வொருவருக்கும் அணியின் நிறத்தில் 1 கொடி உள்ளது)

வரி.

(ix) ஐந்து நிமிட வரம்புக்கு 1 டைமர் அல்லது அணிக்கு ஒரு லேப் டைமர்.

இ. குறிப்புகள்:

(i) அணிகள் காளையின் கண் திசையிலிருந்து தோராயமாக கீழ்நோக்கிய திசையில் வாயில்களைக் கொண்டுள்ளன. குறிகள்

வாயிலின் ஒவ்வொரு பக்கத்திலும் தோராயமாக 3 மீ இடைவெளியில் வைக்கப்பட்டுள்ளது.

(ii) எதிரணி அணிகளின் வாயில்கள் 4 மீட்டருக்கும் குறையாமலும் அதிகமாகவும் இடைவெளி விடப்பட வேண்டும்.

10மீ.

(iii) ஒவ்வொரு அணிக்கும் ஒருவர் வீதம், 2 வட்ட மாஸ்டர்கள் புல்ஸ்-ஐக்கு அருகில் இருப்பார்கள்.

(iv) ஒவ்வொரு அணியின் வட்டத் தலைவர், வீசுபவரின் பூமராங் குறுகியதாக இருந்தால் அல்லது அவர்

ஒரு காலில் தவறு செய்துள்ளார்.

(v) தீர்ப்பளிப்பதில் பிழை ஏற்பட்டால், சுற்று மிகவும் நியாயமான முறையில் மீண்டும் உருவாக்கப்படும்.

போட்டி அதிகாரிகளால் தீர்மானிக்கப்பட்டபடி சாத்தியம். அது சாத்தியமில்லை என்றால்

சுற்றை நியாயமாக மறுகட்டமைத்தால், பாதிக்கப்பட்ட நேரம் அல்லது நேரங்களைக் கொண்ட அணி அல்லது அணிகள்

அதே அணிக்கு எதிராக அவர்களின் திருப்பத்தை மீண்டும் செய்யவும்.

12. அணி சூப்பர் கேட்ச்

கேட்சிங் நிகழ்வு; சிறந்தது: அதிக கேட்சுகள்; குழு பாணி நிகழ்வு

அ) வட்டங்கள்

(i) 20 மீட்டர் ஆரம் வரம்புக் கோட்டுடன் 3 டேலி (ஃபாஸ்ட் கேட்ச்) வட்டங்களின் 1 தொகுப்பில் போட்டியிடப்பட்டது.

மற்றும் 2-மீட்டர் புல்ஸ் ஐ மற்றும் நியமிக்கப்பட்ட கால அளவு (MTA வரம்பற்ற) புலம்.

(ii) MTA-விற்கான நியமிக்கப்பட்ட புலம், வரையறுக்கப்பட்டுள்ளபடி புல எல்லைக்குள் இருக்க வேண்டும்

தலைமை நடுவர்கள் மற்றும் போட்டி இயக்குநர்கள்.

(iii) கால அளவு (MTA) வீசுபவர் நியமிக்கப்பட்ட இடத்தில் எங்கும் பயணிக்க முடியும்.

களம்.

(iv) முடிந்தால், நேரத்தை மிச்சப்படுத்த 2 அல்லது அதற்கு மேற்பட்ட தொகுப்பு எண்ணிக்கை வட்டங்கள் தனித்தனியாக இயக்கப்படுகின்றன.

ஒவ்வொரு வட்டத் தொகுப்பும்: ஒவ்வொரு அணியிலிருந்தும் 1 கால எறிபவர் எங்கிருந்தும் எறிகிறார்

மைதானத்தில், ஆனால் ஒரு நேரத்தில் ஒரு அணி மட்டுமே பந்து வீசுகிறது.

(v) ஒரு அணி போட்டியிடும் போது, அடுத்த அணி வீசத் தயாராகிறது. அடுத்த அணி

முந்தைய அணி வீசத் தொடங்கிய 45 வினாடிகளுக்குப் பிறகு வீசத் தயாராக இருக்க வேண்டும் (30 வினாடிகள்

எதிர்பார்க்கப்படும் விமானம் + வீச 15 வினாடிகள்). கால அளவு விமானம் முடிந்தவுடன்

பூமராங் முடிந்தது, மதிப்பெண்கள் பதிவு செய்யப்பட்டன, 15 வினாடிகள் தொடங்குகிறது (தவிர

விமானம் 30 வினாடிகளுக்கு குறைவாக இருந்தால் - பின்னர் 45 வினாடி விதி பொருந்தும்).

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) கால அளவு வீசுபவர்: 1 வீசுபவர் ஒரு கால அளவு பூமராங்கை வீசுகிறார். எந்த வகையிலும்

பூமராங் பயன்படுத்தப்படலாம்.

அ. போட்டி மைதானத்தில் எங்கும் வீசதல் நடைபெறலாம்.

b. போட்டி மைதானத்தில் எங்கும் கால அளவு பூமராங்கை சட்டப்பூர்வமாகப் பிடிப்பது.

இ. பூமராங் காற்றில் இருந்தாலும் கூட அதிகபட்ச கால அளவு 50 வினாடிகள் வரை இருக்கலாம்.

நீண்டது, ஆனால் சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு இன்னும் தேவைப்படுகிறது.

d. பூமராங் கால அளவு பிடிக்கப்படாவிட்டால், சுற்றுக்கான மதிப்பெண் பூஜ்ஜியமாகும். ஒவ்வொன்றும்

அதிகபட்சமாக 50 வினாடிகள் வரை இருக்கக்கூடிய வகையில் பூமராங் கால அளவு நிர்ணயிக்கப்பட வேண்டும்.

கணக்கில் எடுத்துக் கொள்ளப்பட்டது.

e. 2 டைமர்கள் (1 அதிகாரி மற்றும் 1 காப்புப்பிரதி தேவை)

• பூமராங் கால அளவு குறைந்தது 2 ஸ்டாப்வாட்ச்களால் நிர்ணயிக்கப்படுகிறது. நேரம்

கணக்கெடுப்பில் ஏதேனும் ஒன்று தேவைப்பட்டால், மீண்டும் வீசும்போது பயன்படுத்துவதற்காகப் பதிவுசெய்யப்பட்டது.

வட்டங்கள்

• கால அளவை தீர்மானிக்க, டைமர்கள் 40 முதல் 50 வினாடிகள் வரை **எண்ணிக்கையைக்** கொடுக்கும்.

50களில் கேட்கக்கூடிய சிக்னலை (கூச்சல்) எழுப்ப முடியும்.

(ii) டேலி எறிபவர்கள்

a. 3 வீசுபவர்கள் 3 தனித்தனி புல்ஸ்-ஐகளில் இருந்து டேலி பூமராங்லை வீசுகிறார்கள்.

b. எந்த வகையான பூமராங் பயன்படுத்தப்படலாம். குறைந்தபட்ச தூரம் 20 மீட்டர் இருக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு வீசதலும் சட்டப்பூர்வமான கேட்சை எடுக்க.

c. சட்டப்பூர்வ பிடிபட்டாலும், அடுத்ததற்கு மாறும்போது பூமராங் கைவிடப்பட்டால்

எறிந்தாலும், கேட்ச் இன்னும் அடிக்கப்படுகிறது.

ஈ. பூமராங் வெளியிடப்படும் கால அளவு என்னவாக இருக்கும் போது டேலி எறிபவர்கள் எறியத் தொடங்குவார்கள்.

கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞை (ஒரு கூச்சல் போன்றவை). அவர்கள் கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞைக்காக காத்திருக்க வேண்டும். A

கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞைக்கு முன் செய்யப்பட்ட வீசதலின் விளைவாக ஏற்படும் பிடிப்பு இருக்காது

எண்ணப்பட்டது.

e. கணக்கை வீசுபவர்கள் கேட்கக்கூடிய சிக்னலில் வீசுவதை நிறுத்துகிறார்கள் (வெற்றி: ஒன்று போன்றது

கூச்சல் அல்லது தோல்வி: இரண்டு கூச்சல்கள்). கால அளவு இருக்கும்போது சமிக்ஞை ஏற்படும்

பூமராங் முதலில் பிடிக்கப்படும்போது அல்லது ஏவப்பட்ட 50களில் தொடப்படுகிறது.

f. 50களின் கூச்சலுக்குப் பிறகு எந்த எண்ணிக்கை வீசதலும் கணக்கிடப்படாது. இருப்பினும், அதற்கு முன் செய்யப்பட்ட ஒரு வீசதல்

கூச்சலிடுவதும், கூச்சலிட்ட பிறகு பிடிபடுவதும் நல்லதாகக் கருதப்படுகிறது.

எ.கா. எந்த நேரத்திலும் 1 டேலி பூமராங் மட்டுமே பயன்படுத்தப்படலாம். வீசுபவர் விரும்பினால்

பூமராங்குகளை மாற்றவும், 1 மாற்றப்பட வேண்டும் அல்லது அதன் கணிசமான பகுதி இருக்க வேண்டும்

மேலும் கேட்சுகளைப் பெறுவதற்கு முன்பு போட்டியாளரால் புல்ஸ்-ஐக்குத் திருப்பி அனுப்பப்பட்டது.

எண்ணப்பட்டது.

(iii) வெவ்வேறு தூரங்களில் உள்ள மக்களால் வெவ்வேறு நேரங்களில் கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞை கேட்கப்படும்;

எனவே, எண்ணிக்கை சரியா இல்லையா என்பதை தீர்மானிப்பது மைய நீதிபதியின் முழுப் பொறுப்பாகும்.

கேட்கக்கூடிய சமிக்ஞை கேட்கப்படுவதற்கு முன்பு அல்லது அதற்குப் பிறகு வீசுபவர் தனது இறுதி எறிதலை வெளியிட்டார், ஆனால்

அவர் MTA-வின் பிடிப்பைப் பார்க்கும்போது.

இ) மதிப்பெண்

(i) கால அளவு பூமராங் பிடிபட்டால், சுற்றுக்கான அதிகாரப்பூர்வ மதிப்பெண் மொத்தம்

3 எண்ணிக்கை எறிபவர்களால் பிடிக்கப்பட்ட பூமராங்குகளின் எண்ணிக்கை + கால அளவிற்கு 1

பூமராங்.

(ii) பூமராங் கால அளவு பிடிக்கப்படாவிட்டால், திருப்பத்திற்கான அதிகாரப்பூர்வ மதிப்பெண் 0 ஆகும்.

(iii) ஒரு திருப்பத்தின் மதிப்பெண், பந்து வீசும் நபரின் கால அளவிற்கான மதிப்பெண்ணாகப் பதிவு செய்யப்படுகிறது.

பூமராங்.

(iv) அணி மதிப்பெண் என்பது ஒவ்வொரு வீசுபவரின் திருப்பத்திற்கும் பதிவு செய்யப்பட்ட மதிப்பெண்களின் மொத்தமாகும்.

ஈ) வட்டம்

(i) 4 திருப்பங்கள்; ஒவ்வொரு குழு உறுப்பினரும் ஒரு கால அளவு பூமராங்கை ஒரு முறை வீசுகிறார்கள்.

(ii) ஒவ்வொரு திருப்பத்திலும், வெவ்வேறு குழு உறுப்பினர்கள் ஒரு கால அளவு பூமராங்கை வீசுகிறார்கள்.

(iii) அதே 4 குழு உறுப்பினர்களும் 4 திருப்பங்களிலும் பங்கேற்கிறார்கள்.

(iv) அணிகள் சுழற்சி முறையில் வீசுகின்றன.

(v) 2 செட் டேலி வட்டங்கள் இருந்தால்: ஒவ்வொரு அணியும் 2 திருப்பங்களை முடித்த பிறகு 1 செட்

டேலி வட்டங்களை முடித்த பிறகு, அணிகள் டேலி வட்டங்களின் தொகுப்புகளை மாற்றி தங்கள் கடைசி 2 திருப்பங்களை நிறைவு செய்யும்.

இ) வாரம்-அப்

(i) அனைத்து வீசுதல்களும்: 10 மீட்டர் வட்டத்திற்கு வெளியே

(ii) பொது வாரம்-அப்: 15 நிமிடங்கள்

(iii) தனிப்பட்ட பயிற்சி: எதுவுமில்லை.

(iv) எறிபவர்களில் எவருக்கும் வாரம்-அப் முடிந்ததும் பயிற்சி எறிதல்கள் செய்யக்கூடாது.

f) மீண்டும் வீசுதல்

(i) அணி வீரர்கள் அல்லது அவர்களின் பூமராங்ஸ் இடையேயான எந்தவொரு தொடர்பும் கருதப்படாது.

குறுக்கீடு.

(ii) பூமராங் கால அளவு குறைந்தது 2 ஸ்டாப்வாட்ச்களால் நிர்ணயிக்கப்படுகிறது. நேரம் பதிவு செய்யப்பட்டுள்ளது

டேலி வட்டங்களில் ஒன்றில் ஒன்று தேவைப்பட்டால் மீண்டும் வீசும்போது பயன்படுத்தவும்.

(iii) அனைத்து வீசுபவர்களும் பங்கேற்க வேண்டும்.

(iv) நிகழ்வின் முடிவில் மறு எறிதல் செய்யப்படுகிறது.

g) அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

(ii) இரண்டு தொகுதிகள் இருந்தால், எந்த தொகுதி வட்டங்கள் வீசப்படுகின்றன என்பதை இயக்கும் ஒரு கள இயக்குநர்.

வட்டங்களின்.

(iii) அடுத்த 6 கால வீசுபவர்களை தனக்கு அடுத்ததாக வரிசைப்படுத்தும் 1 கால இயக்குனர்.

(iv) அடுத்த கால எறிபவர் எங்கு வீச விரும்புகிறார் என்பதைக் கண்டறிய குழு ஒன்றாகப் பயணிக்கிறது.

(v) கணக்கீட்டு வட்டங்களின் ஒவ்வொரு தொகுப்பிற்கும்:

a. கால் தவறுகளைக் கண்காணிக்கும் 3 வட்ட மாஸ்டர்கள் (ஒரு கணக்கீட்டு வட்டத்திற்கு 1), எப்போது என்று கூறுங்கள்

வீசுபவர் கேட்ச் எடுத்துள்ளார், எண்ணிக்கை கேட்சுகளை சத்தமாக எண்ண வேண்டும். அவர் சத்தமாக எண்ண வேண்டும்.

ரேஞ்ச் ஸ்டீவர்டுகள் அவரைக் கேட்கும் அளவுக்கு, பின்னர் அவரது எண்ணிக்கையைச் சரிபார்க்க முடியும்.

ஒவ்வொரு வீசுதலும்.

ஆ. 3 டேலி வட்டங்களின் தொகுப்பிற்கு 1 ஸ்கோர்கீப்பர்

c. 6 (குறைந்தபட்சம்) ரேஞ்ச் ஸ்டீவர்டுகள் (ஒவ்வொரு டேலி வட்டத்திற்கும் குறைந்தது 2)

(vi) 1 கால அளவு பூமராங் பிடிக்கும் நீதிபதி

(vii) 2 கால அளவு பூமராங் டைமர்கள்

(viii) ஒரு காப்பு டைமர்

(ix) 1 ஸ்டார்டர்

ஈ. குறிப்புகள்:

(i) கால அளவு பூமராங் போட்டி மைதானத்தை விட்டு வெளியேறி, பார்வைக்கு வெளியே சென்றால்

பிடிப்பு நீதிபதியின் மற்றும் வெளிப்படையாக திரும்பி வர முடியாது. அல்லது அது பார்வையில் இருந்து வெளியேறினால், தி சுற்றுக்கான மதிப்பெண் 0.

(ii) பூமராங் போட்டி மைதானத்தை விட்டு வெளியேறிய பிறகு, எறிபவர் எதைக் கோரக்கூடாது?

எதனாலோ அல்லது யாராலோ ஏற்படும் குறுக்கீடு.

(iii) பூமராங் முதலில் எதையாவது தொடும்போது அல்லது கால அளவு

எறிபவர் முதல் முறையாக பூமராங்கைத் தொடுகிறார். எறிந்தவர் சட்டப்பூர்வமாக இருந்தால்

பூமராங்கைப் பிடிக்கிறது, திருப்பம் கணக்கிடப்படுகிறது. விதிவிலக்கு: பூமராங் ஒரு

ஒரு மரத்தில் சிக்கிக் கொள்வது போன்ற நிறுத்தம், பின்னர் பிடிபட்டால், மதிப்பெண் 0 ஆகும். பூமராங் என்றால்

மைதானத்தில் ஒரு பொருளைத் தாக்கிய பிறகும் தொடர்ந்து விழுந்து பிடிபட்டால், பிடிப்பு

எண்ணுகிறது.

(iv) பூமராங் பிடிப்படும் கால அளவுக்கு முன்பு வீசப்பட்ட பூமராங் எண்ணிக்கை, கணக்கிடப்பட்டால்

பின்னர் ஒரு சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு செய்யப்படுகிறது.

(v) அதிகாரப்பூர்வ பயிற்சி காலத்திற்குப் பிறகு, பந்து வீசும் எறிபவர்,

முடிவு பெற்றவர் தனது அடுத்த திருப்பத்திற்கு 0 மதிப்பெண் பெறுவார். அவர் ஒரு கணக்கை எறிபவராக இருந்தால், அவரது

மதிப்பெண் 0; வீசுபவர் அடுத்த கால அளவு வீசுபவராக இருந்தால், அவரது அணியின் அடுத்த போட்டிக்கான மதிப்பெண்

சுற்று 0 ஆகும்.

13. ட்ரிக் கேட்ச்/100ஐ இரட்டிப்பாக்குதல்: தனிநபர்

வழங்கப்பட்ட புள்ளிகள்; சிறந்தது: அதிக புள்ளிகள்,

அ) வட்டங்கள்

(i) 20-மீட்டர் ஆரம் வரம்பு கோடுகள் மற்றும் 2-மீட்டர் கொண்ட செறிவு வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது

காலையின் கண்

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) 20 மீட்டர் விமான வரம்பு.

(ii) தேவைப்படும் வகைகளின் சட்டப் பிடிப்பு(கள்)

இ) மதிப்பெண்

(i) வீசுபவர்கள் தனித்தனியாக வீசப்பட்ட பூமராங்ஸ் மூலம் 10 தந்திரப் கேட்சுகளை முயற்சிக்கிறார்கள். பின்னர் அவர்கள்

5 வீசுதல்களில் 2 பூமராங்ஸ் வீசி 10 கூடுதல் தந்திரப் கேட்சுகளை முயற்சிக்கவும்.

ஒரே நேரத்தில் "இரட்டிப்பாளர்கள்" ஆக.

(ii) ஒரு எறிபவர் 100 புள்ளிகளைப் பெற்றால், அவர் தொடர்ந்து எறிவார்.

சுழற்சி முறையில் அதே 15 வீசுதல்கள். அவர் ஒரு

நியமிக்கப்பட்ட கேட்ச். அவரது எறியும் கூட்டாளி ஒரு பந்தை எடுக்கத் தவறினால் அவர் தனியாக எறியலாம்.

நியமிக்கப்பட்ட கேட்ச். சுற்றின் இரட்டிப்புப் பகுதியில், அவர் முதல் பந்தை வீழ்த்தினால்

அவர் பிடிக்க முயற்சிக்கும் பூமராங், இரண்டாவது பூமராங்கின் கேட்சுக்கு எந்த புள்ளியும் இல்லை.

இரட்டை எறிதல் கொடுக்கப்பட்டுள்ளது. அதன்படி அவரது மொத்த மதிப்பெண் 100 க்கும் அதிகமாக இருக்கலாம்.

புள்ளிகள்.

(iii) கேட்சுகள் பின்வரும் வரிசையில் செய்யப்பட வேண்டும், மேலும் அவை சுட்டிக்காட்டப்பட்ட வரிசையில் இருக்க வேண்டும்.

புள்ளிகளின் எண்ணிக்கை:

ஒற்றை பூமராங் வரிசை

பிடி	புள்ளிகள்
இடது கை சுத்தம்	3
வலது கை சுத்தம்	3
பின்னால்	4

இரட்டிப்பு வரிசை

பிடி	மொத்தப் புள்ளிகள்	
முதுகுக்குப் பின்னால் & காலின் கீழ்	3 + 4	7
ஹெக்கி கேட்ச் & இடது கை சுத்தம்	7 + 3	10

காலுக்குக் கீழே	3			
கழுகு பிடிப்பு	4	சுரங்கப்பாதை	5 + 3	8
ஹேக்கி கேட்ச்	7	& வலது கை சுத்தம்		
சுரங்கப்பாதை பிடிப்பு	5	ஒரு கை முதுகுக்குப் பின்னால்	7 + 6	13
ஒரு கை முதுகுக்குப் பின்னால்	7	& ஒரு கை காலுக்குக் கீழே		
ஒரு கை காலுக்குக் கீழே	6	கால்/கால் பிடிப்பு	8 + 4	12
கால்/கால் பிடிப்பு	8	& கழுகு பிடிப்பு		
துணை மொத்தம்: ஒற்றை கேட்சுகள் 50		துணை மொத்தம்: இரட்டை கேட்சுகள்		50 மீ

அனைத்து ஒற்றை மற்றும் இரட்டை கேட்சுகளுக்கான மொத்தம்		100 மீ
---	--	--------

ஈ) வட்டம்

- (i) இந்த நிகழ்வில் ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் 15 எறிதல்கள் கொண்ட 1 சுற்று அடங்கும்.
- (ii) 2 வீசுபவர்கள் ஒருவருக்கொருவர் சுழற்சி முறையில் வீசுகிறார்கள். முதல் வீசுபவரின் திருப்பத்திற்குப் பிறகு இரண்டாவது வீசுபவருக்கு தனது திருப்பத்தைத் தொடங்க ஒரு சமிக்ஞை வழங்கப்படுகிறது. அவர் வீசிய பிறகு தனது திருப்பத்தை முடித்தவுடன், முதலில் வீசுபவருக்கு அடுத்த திருப்பத்தைத் தொடங்க ஒரு சமிக்ஞை வழங்கப்படுகிறது.
- (iii) இரண்டு பந்து வீச்சாளர்களும் ஒருவருக்கொருவர் குறுக்கிடுவதைத் தவிர்க்க போதுமான நேரம் வழங்கப்படும்.

e) இரட்டிப்பாக்கத்தில்:

- (i) ஒரு பூமராங் குறுகியதாக இருந்தால், இரண்டும் குறுகியதாகக் கருதப்படும்.
- (ii) ஒவ்வொரு வீசுதலுக்கும் தேவையான 2 கேட்சுகளை இரண்டு வரிசையிலும் எடுக்கலாம்.
- (iii) வீசுபவர் 1 இரட்டை எறிதலில் இரண்டாவது முறையாக ஒரு கேட்சை எடுக்க முயற்சிக்கலாம்.
- உதாரணம்: முதல் பூமராங்கில் கழுகுப் பிடிப்பைத் தவறவிட்டால், அவர் கழுதை முயற்சி செய்யலாம்.
- இரண்டாவது ஒன்றைப் பிடி.
- (iv) இரண்டு கேட்சுகளுக்கும் புள்ளிகளைப் பெற, வீசுபவர் எதைப் பிடித்து கட்டுப்பாட்டில் வைத்திருக்க வேண்டும்?
- முதல் கேட்சை முடிக்கும்போது இரண்டாவது கேட்சை முடிக்கவும்.

o முதல் பிடிப்பு பிடிக்கப்படாவிட்டால் அல்லது கட்டுப்பாடு `பராமரிக்கப்படாவிட்டால், ஆனால் இரண்டாவது ஒன்று

பிடிபட்டாலும், இரண்டாவது பிடிப்பு இன்னும் கணக்கில் எடுத்துக்கொள்ளப்படும், ஆனால் முதல் பிடிப்பு கணக்கில் எடுத்துக்கொள்ளப்படாது.

o முதல் கேட்ச் செய்யப்பட்டால், வீசுபவரின் வசம் வைத்திருக்கப்படாது, அப்போது

இரண்டாவது பிடிப்பு செய்யப்படுகிறது, இரண்டாவது பிடிப்பு மட்டுமே கணக்கிடப்படும்.

ஊ) குடுபடுத்துதல்

(i) பொது பயிற்சி: 10 மீட்டர் வட்டத்திற்கு வெளியே 10 நிமிடங்கள்

(ii) தனிப்பட்ட பயிற்சி: ஒவ்வொரு குழுவிற்கும் அவர்களின் சுற்று தொடங்குவதற்கு முன் 2 நிமிடங்கள். முடியும்

வட்ட மாஸ்டர் சைகை காட்டியவுடன், நேரப்படி குடு தொடங்கும்.

வட்டம் தெளிவாக உள்ளது. வீசுபவர்கள் அனுமதிக்கப்பட்ட நேரத்திற்கு முன்பே தங்கள் சுற்றைத் தொடங்கலாம்.

அவர்கள் விரும்பினால் வாரம்-அப் முடிந்துவிட்டது.

(iii) வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

g) மீண்டும் வீசுதல்

(ii) சுற்றின் முடிவில் எறிபவரின் குழுவிற்கு மறு எறிதல்கள் செய்யப்படுகின்றன.

h) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்

(ii) எறிபவருக்கு ஒவ்வொரு எறிதலையும் எப்போது செய்யலாம் என்று சொல்லும் 1 வட்ட ஆசிரியர்

"வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று அறிவிக்கிறார். அந்த நேரத்தில் அவர் கண்காணிக்க ஒரு டைமரைத் தொடங்குவார்.

15-வினாடி வீசும் சாளரம். அவர் அறிவிப்பார்: "10 வினாடிகள் மீதமுள்ளன" பின்னர்

"5, 4, 3, 2, 1, நிறுத்து" என்று எண்ணுங்கள், வட்ட மாஸ்டர் கால் தவறுகளையும் கவனிக்கிறார் மற்றும்

வீசுபவர் எப்போது கேட்ச் எடுத்தார் என்பதைக் கூறுகிறது.

(iii) காற்று வீசும் சூழ்நிலையில், தலைமை நடுவர்கள் வீசுபவர்களுக்கு 30 வினாடிகள் இருக்க அனுமதிக்கலாம்.

நிகழ்வின் பகுதியை இரட்டிப்பாக்குதல். இதை தலைமை நீதிபதிகள் அறிவிக்க வேண்டும்.

நிகழ்வு தொடங்குவதற்கு முன் மற்றும் அனைத்து வீசுபவர்களுக்கும் பொருந்தும்.

(iv) 1 ஸ்கோர்ஃப்

(v) 3 ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டுகள் கேட்சுகள் பிடிக்கப்படுகிறதா இல்லையா என்பதை சரிபார்க்கிறார்கள். அவர்கள்

முழு வட்டத்திலும் தோராயமாக சமமாக விநியோகிக்கப்படுகிறது.

i) இரட்டிப்பாக்கத்திற்கான அதிகப்படியான காற்று விதி:

(i) காற்றின் நிலைமைகள் இரட்டிப்பாக்க முடியாத அளவுக்கு அதிகமாக இருக்கும்போது, இரட்டிப்பாக்கத்திற்குப் பதிலாக

இரண்டாவது சுற்று ட்ரிக் கேட்ச். இருப்பினும், கேட்சுகளின் வரிசை அப்படியே இருக்கும்.

மதிப்பெண் தாளின் இரட்டிப்புப் பகுதியில் அச்சிடப்பட்டுள்ளது.

அ. ஒரு எறிபவர் 100 புள்ளிகளைப் பெற்றால், அவர் தொடர்ந்து எறிவார்.

அவர் தேர்வுசெய்தால் சுழற்சி முறையில் அதே 20 எறிதல்கள் . அப்படியானால், அவர் எறியும் வரை தொடர்ந்து எறிவார்

அவர் குறிப்பிட்ட கேட்சை எடுக்கத் தவறிவிடுகிறார். அவர் வீசினால் அவர் தனியாக வீசலாம்

கூட்டாளி குறிப்பிட்ட கேட்சை எடுக்கத் தவறிவிட்டார். அவரது மொத்த ஸ்கோர் அதன்படி இருக்கலாம்

100 புள்ளிகளுக்கு மேல் இருக்க வேண்டும்.

b. இரட்டிப்பாக்கத்திற்கான காற்றின் வரம்பு பின்வருமாறு வரையறுக்கப்படுகிறது: அதிகபட்ச சராசரி காற்றின் வேகம் 5 மீ/வி.

(18.0 கிமீ/மணி, 11.1 மைல்) பிரிவுகளைப் பார்க்கவும்: “வானிலை நிலவரங்களைக் கண்காணித்தல்” மற்றும்

"நிகழ்வுகளை ரத்து செய்தல்"

14. ட்ரிக் கேட்ச்/100ஐ இரட்டிப்பாக்குதல்: அணி

புள்ளிகள் வழங்கப்பட்டன; சிறந்தது: அதிக புள்ளிகள்; டேன்டெம் ஸ்டைல் நிகழ்வு

பட்டியலிடப்பட்ட மாற்றங்களுடன் இந்த குழு நிகழ்வு தனிப்பட்ட நிகழ்வின் அதே விதிகளைப் பின்பற்றுகிறது:

2 வீசுபவர்கள் ஒரே அணியைச் சேர்ந்தவர்கள்.

- அ) மதிப்பெண்
- (i) அணி மதிப்பெண் என்பது நான்கு குழு உறுப்பினர்களின் தனிப்பட்ட மதிப்பெண்களின் கூட்டுத்தொகையாகும்.
- (ii) சரியான மதிப்பெண்ணுக்குப் பிறகு (100p) தொடர்ச்சி இல்லை.
- b) குறுக்கீடு
- (i) அணி வீரர்கள் அல்லது அவர்களின் பூமராங்ஸ் இடையேயான எந்தவொரு தொடர்பும் கருதப்படாது.
- குறுக்கீடு.
- (ii) சுற்றின் முடிவில் மறு வீசுதல்கள் செய்யப்படுகின்றன.

15. அணி தபீர் டெரர் ரிலே: நேரப்படுத்தப்பட்ட குழு நிகழ்வு

சிறந்தது: வேகமான நேரம்

அ) குறிக்கோள்

(i) நான்கு குழு உறுப்பினர்கள் 20 மீட்டர் வட்டத்திலிருந்து 2-க்குள் ரிலே பாணி பந்தயத்தை நடத்துகிறார்கள்.

ஒவ்வொரு வீசுபவரும் பல்வேறு பணிகளைச் செய்யும் ஒரு மீட்டர் வட்டம்.

துல்லியம், தந்திரப் பிடிப்பு மற்றும் விரைவான பிடிப்பு. அனைத்து பணிகளையும் நிறைவேற்றுவதே இதன் நோக்கம்.

முடிந்தவரை குறுகிய காலத்தில் அல்லது முடிந்தவரை பல பணிகளை நிறைவேற்ற.

6 நிமிட நேர வரம்பிற்குள்.

b) விதிகள்:

(i) சுற்றுக்கு முன் வட்டங்களில் 2 நிமிட வாரம்-அப் இருக்கும்.

(ii) 4 சுற்றுகள் பின்வருவனவற்றைக் கொண்டுள்ளன:

அ. முதல் சுற்று: 50 புள்ளிகள் துல்லியத்தை நிறைவு செய்தல்

b. இரண்டாவது சுற்று: முதல் 5 தந்திரப் கேட்சுகளைப் பெற முயற்சிக்கவும் [இடது கை சுத்தமாக, வலது கை

கை சுத்தமாக, முதுகுக்குப் பின்னால், காலுக்குக் கீழே, கழுவு] பிறகு; அந்த கேட்சுகளுக்குப் பிறகு, என்றால்

எவரேனும் வீசப்பட்டால், வீசுபவர் ஒவ்வொரு துளிக்கும் 5 புள்ளிகள் ஈட்ட வேண்டும். வீசுபவர்

துல்லியப் புள்ளிகளுக்கு கேட்ச் (5 புள்ளிகள் மதிப்புள்ள) அல்லது எறிவதைத் தேர்வுசெய்யவும். அனைத்தும்

துல்லியம் அல்லது தந்திரப் பிடிப்புக்கான 5 புள்ளிகள் என எதுவாக இருந்தாலும், பெறப்பட்ட புள்ளிகள் ஒட்டுமொத்தமாக உள்ளன.

(ஒரு 10-புள்ளி துல்லிய எறிதல் இரண்டு தந்திரப் பிடிக்களை ரத்து செய்கிறது). எறிபவருக்கு சுதந்திரம் உள்ளது

தந்திரப் பிடிப்பு முயற்சிகள் மற்றும் துல்லியப் புள்ளிகளுக்கு இடையில் முன்னும் பின்னுமாக மாறவும் ஆனால்

ஒவ்வொரு எறிதலிலும் தனது நோக்கங்களை வட்ட நடுவர்களுக்கு அறிவிக்க வேண்டும்.

c. மூன்றாவது சுற்று: கடைசி 5 தந்திர கேட்சுகளைப் பிடிக்க முயற்சி [ஹேக்கி, டன்னல், 1 கை

முதுகுக்குப் பின்னால், காலுக்குக் கீழே 1 கை, மற்றும் கால் பிடிப்பு] பின்னர்; அவற்றுக்குப் பிறகு

ஏதேனும் கேட்சுகள் விழுந்திருந்தால், வீசுபவர் 5 புள்ளிகளைப் பெற வேண்டும்.

ஒவ்வொரு துளியும். வீசுபவர் கேட்ச் எடுக்க (5 புள்ளிகள் மதிப்புள்ள) அல்லது

துல்லியப் புள்ளிகளுக்கு எறியுங்கள். அனைத்து புள்ளிகளும், துல்லியத்திலிருந்து அல்லது 5 புள்ளிகளிலிருந்து

தந்திரப் பிடிப்பு ஒட்டுமொத்தமாக உள்ளது. (ஒரு 10-புள்ளி துல்லிய எறிதல் இரண்டு தந்திரங்களை ரத்து செய்கிறது

கேட்சுகள்). வீசுபவர் தந்திர கேட்சுகளுக்கு இடையில் முன்னும் பின்னுமாக மாற சுதந்திரமாக இருக்கிறார்.

முயற்சிகள் மற்றும் துல்லிய புள்ளிகள் ஆனால் அவரது நோக்கங்களை வட்டத்திற்கு அறிவிக்க வேண்டும்.

ஒவ்வொரு வீசுதலுக்கும் நடுவர்கள்.

ஈ. நான்காவது சுற்று: வேகமான கேட்சின் 1 சுற்று நிறைவு.

(iii) பூமராங்கைத் தொடுவதால் 0 துல்லியப் புள்ளிகள் கிடைக்கும். இருப்பினும், எறிபவர்

0 புள்ளிகளைப் பெறவும் நேரத்தை மிச்சப்படுத்தவும் அவரது பூமராங்கை நிறுத்த/பிடிக்க அனுமதிக்கப்படுகிறது.

(iv) ஓட்டப்பந்தய வீரர்கள் ஒரு வாயிலுக்குப் பின்னால் இருந்து தொடங்குவார்கள் (தோராயமாக 3 மீ அகலம் கூம்புகளால் குறிக்கப்பட்டுள்ளது)

புல்ஸ்ஜியிலிருந்து கீழ்நோக்கி 20 மீட்டர் கோட்டில் வைக்கப்பட்டுள்ளது.

(v) ஒவ்வொரு சுற்றும் பொது விதிகளில் குறியிடுவதற்கான விதிகளைப் பின்பற்றும்.

(vi) அனைத்து வீசுதல்களும் 2 மீட்டர் புல்ஸ்ஜியின் உள்ளே இருந்து செய்யப்பட வேண்டும் மற்றும் 20-ஐ கடக்க வேண்டும்.

மீட்டர் கோடு.

(vii) பூமராங் குறுகிய தூரத்தைக் கொண்டிருந்தால், வீசுதலை மீண்டும் செய்ய வேண்டும்.

(viii) ஓட்டப்பந்தய வீரர் தனது மடியை முடித்த பிறகு, டேக் செய்வதற்கு முன் புல்ஸ்ஜியை டேக் செய்ய வேண்டும்.

அடுத்த ஓட்டப்பந்தய வீரர் அல்லது நான்காவது ஓட்டப்பந்தய வீரராக இருந்தால் பூச்சுக் கோட்டைக் கடப்பது .

இ) நேரம்

(i) 4 லேப் டைமர்கள் இருக்கும்: 3 அதிகாரப்பூர்வ டைமர்கள் மற்றும் 1 நியமிக்கப்பட்ட காப்பு டைமர்.

a. சுற்று கேட் ஜட்ஜிடமிருந்து "3, 2, 1, GO" என்ற எண்ணிக்கையுடன் தொடங்கும்!

b. "GO" என்ற அறிவிப்பின் பேரில் 4 டைமர்களும் தங்கள் நிறுத்தக் கடிகாரங்களைத் தொடங்குவார்கள் மற்றும்

ஒவ்வொரு கேட்கிலும் லேப் செயல்பாட்டைப் பயன்படுத்தவும், பின்னர் நான்காவது ரன்னர் வரும்போது அவர்களின் கடிகாரங்களை நிறுத்தவும்.

தனது சுற்று முடிந்ததும் வாயிலைக் கடக்கிறார்.

(ii) போட்டியிடும் அணி 6 நிமிட வரம்பை இல்லாமல் அடைந்தால்

சுற்றை முடித்த பிறகு, அறிவிப்பது லேப் டைமர்களில் ஒருவரின் பொறுப்பாகும்.

"1 நிமிடம் மீதமுள்ளது, "30, 15, 10, 5, 4, 3, 2, 1, நிறுத்து". கூடுதல் டைமர் எதுவும் இல்லை.

இந்த பணிக்குத் தேவையான

ஈ) அதிகாரிகள்

(i) 3 நீதிபதிகள் (கேட், மைய மற்றும் உதவி மைய நீதிபதிகள்), குறைந்தது 3 வரம்புகள் இருக்கும்.

ஸ்டைவர்கள், 4 டைமர்கள் மற்றும் ஒரு ஸ்கோர் கீப்பர்:

a. கேட் நீதிபதி 20 மீட்டர் கோட்டிற்கு வெளியே நின்று கவுண்டவுன் கொடுக்கிறார்

கூடுதலாக, அவர் சட்டப்பூர்வ குறிச்சொற்களைக் கவனித்து நிகழ்வைத் தொடங்குகிறார்.

b. மைய நீதிபதி கால் தவறுகளைக் கவனிக்கிறார், துல்லியப் புள்ளிகளைக் குறிப்பிடுகிறார், அறிவிக்கிறார்

பிடிப்புகள் செல்லுபடியாகுமா அல்லது செல்லாததா என்று. மைய நீதிபதி கருத்து கேட்கலாம்

உதவியாளருக்கு சிறந்த அனுபவம் இருப்பதாக மைய நீதிபதி உணர்ந்தால் உதவி மைய நீதிபதி

பிடிப்பு அல்லது துல்லிய புள்ளிகளின் பார்வை.

c. உதவி மைய நீதிபதி கால் தவறுகள், துல்லிய புள்ளிகள் மற்றும்

நல்ல கேட்சுகள் ஆனால் மேலே சுட்டிக்காட்டப்பட்டபடி மைய நீதிபதியால் மட்டுமே அழைக்கப்படுகிறது.

இருப்பினும், அவரது முக்கிய வேலை வீசுவதற்கு முன் தந்திரமான கேட்சுகளை அழைப்பதும்,

வீசப்பட்ட கேட்சுகளைக் கண்காணிக்கவும். பின்னர், வீசுபவர் மீண்டும் முயற்சிக்க விரும்பினால்

கைவிடப்பட்ட கேட்சுகள், அந்த கேட்சுகளை அல்லது தேவையான துல்லியப் புள்ளியை அழைக்க

மொத்தம்.

ஈ. ஸ்கோர் கீப்பர் ஒரு வெற்றிகரமான சுற்றின் இறுதி நேரத்தை அல்லது நேரத்தை எழுதுகிறார்.

"மதிப்பெண்" பிரிவில் உள்ள விளக்கப்படத்தின் அடிப்படையில் முழுமையற்ற சுற்றுக்கு சமமானது.

கீழே. கூடுதலாக, ஸ்கோர் கீப்பர் சுற்று நேரங்களை எழுதுவார்.

e. வரம்பு மேற்பார்வையாளர்கள் வரம்பு சரிபார்ப்பைச் செய்கிறார்கள்.

f. 4 டைமர்கள்: 3 அதிகாரப்பூர்வ டைமர்கள் மற்றும் 1 காப்புப்பிரதி. காப்புப்பிரதி டைமர் நியமிக்கப்பட்டுள்ளது.

திருப்பம் தொடங்கும் முன். ஸ்டாப்வாட்சில் லேப் டைமர்களைப் பயன்படுத்தவும். "நேரம்" என்பதைக் காண்க

பொது விதிகள் பிரிவு.

e) துல்லியப் புள்ளிகள் மற்றும் தந்திரப் கேட்குகளைப் பெறுதல்

(i) மைய நீதிபதி (அல்லது உதவி தலைமை நீதிபதி) மட்டுமே தீர்மானிக்கும் பொறுப்பு

துல்லிய மதிப்புகள் மற்றும் அவரது முடிவு இறுதியானது. இருப்பினும், இது ஒரு வேகமான நிகழ்வு என்பதால்,

துல்லியப் புள்ளிகளின் மதிப்பைத் தீர்மானிப்பது சில நேரங்களில் கடினமாக இருக்கலாம்.

a. ஒரு பூமராங் ஒரு கோட்டிற்கு மிக அருகில் தரையிறங்கும் பட்சத்தில், ஆனால் தெளிவாக இல்லை என்றால்

கோட்டைத் தொட்டால், CJ சந்தேகத்தின் பலனை வீசுவருக்கு வழங்க வேண்டும்.

மேலும் அதிக மதிப்பை வழங்குங்கள்.

b. தலைமை நீதிபதி எடுத்த ஒரு முடிவை எறிந்தவருக்குப் பிடிக்கவில்லை என்றால், அவர் தலைமை நீதிபதியிடம் கேட்கலாம்.

இன்னும் உன்னிப்பாகச் சரிபார்க்க வேண்டும், ஆனால் நேரம் நிற்காது. வீசுபவர் தீர்மானிக்க வேண்டும்

நேரம் மதிப்புள்ளதா இல்லையா என்பதை தலைமை நீதிபதியிடம் சுரந்து கவனிக்கச் சொல்லுங்கள்.

(ii) மைய நீதிபதி (அல்லது உதவி தலைமை நீதிபதி) மட்டுமே தீர்மானிக்கும் பொறுப்பு

தந்திரப் பிடிப்புகள் வெற்றிகரமாக செயல்படுத்தப்பட்டதா இல்லையா என்பது அவரது வார்த்தையே இறுதியானது. இருப்பினும்,

துல்லியத்தைப் போலவே, ஒரு தந்திரத்தின் செல்லுபடியாகும் தன்மை குறித்த கடினமான முடிவின் போது

பந்தைப் பிடித்தால், சந்தேகத்தின் பலன் வீசுவனுக்கே செல்ல வேண்டும், அவருக்கு விருது வழங்கப்பட வேண்டும்.

தந்திரப் பிடிப்பிற்கு 5 புள்ளிகள்.

f) மீண்டும் வீசுதல்

(i) மறு வீசுதல்கள் அணி ரிலே விதிகளுக்கு ஒப்பானவை.

g) நிகழ்வு 6 நிமிட வரம்பிற்குள் (360s) முடிக்கப்படாவிட்டால் நேரத்தை மதிப்பிடுதல்:

லேப் 1 (துல்லியம்)	மதிப்பெண் முடிந்தது	விளைவாக
	0-50	துல்லியப் புள்ளிகள் பிரிக்கப்பட்டன 10 ஆல்.
லேப் 2 (ட்ரிக் கேட்ச் 1) முடிக்கப்பட்ட ட்ரிக் கேட்சுகளின் எண்ணிக்கை அல்லது இழப்பீடு		
	1	6 புள்ளிகள்
	2	7 புள்ளிகள்
	3	8 புள்ளிகள்
	4	9 புள்ளிகள்
	5	10 புள்ளிகள்

லேப் 3 (டிரிக் கேட்ச் 2) முடிக்கப்பட்ட டிரிக் கேட்சுகளின் எண்ணிக்கை அல்லது இழப்பீடு		
	1	11 புள்ளிகள்
	2	12 புள்ளிகள்
	3	13 புள்ளிகள்
	4	14 புள்ளிகள்
	5	15 புள்ளிகள்
லேப் 4 (%பாஸ்ட் கேட்ச்)	வேகமான கேட்சுகள் முடிந்தது	
	1	16 புள்ளிகள்
	2	17 புள்ளிகள்
	3	18 புள்ளிகள்
	4	19 புள்ளிகள்
	5	இரண்டு வினாடிகள் , 360:20/19=378.95கள் அல்லது சிறந்தது. (எறிபவர் என்றால் பிடிபட்ட பிறகு தன்னைத்தானே காயப்படுத்திக் கொண்டார் 5 மற்றும் திரும்புவதில்லை புல்ஸ்ஜி).

16. நீண்ட தூரம்

தூர நிகழ்வு

சிறந்தது: அதிகபட்ச தூரம்

அ) வட்டங்கள்

(i) 2 மீட்டர் சுற்றளவு கொண்ட வட்டங்களில் போட்டியிடப்பட்டது (இவற்றிலும் காளையின் கண்கள் உள்ளன)

(ii) களம்: குறைந்தது 300மீ முறை 300மீ

b) மதிப்பெண்ணுக்குத் தேவை

(i) குறைந்தபட்சம் 50 மீட்டர் விமான தூரம். புதிய விமானங்களுக்கு குறைந்தபட்சம் 50 மீட்டர் தூரத்தை விலக்கிக் கொள்ளலாம்.

வீசுபவர்கள் அல்லது சிறுவர்கள்.

(ii) 2-மீட்டர் புல்ஸ்-ஐயின் உள்ளேயும் பின்னால் இருந்தும் (கீழ்நோக்கி) சட்டப்பூர்வ வீசுதல்

40 மீட்டர் அடித்தளம்

(iii) அடிப்படை என்பது ஒரு நகரக்கூடிய நேர்கோடு (ஒரு கயிற்றால் ஆனது) அதன் நடுப்பகுதி

மையப் புள்ளி. புல்ஸ்-ஐ அடித்தளத்தால் பாதியாக வெட்டப்படுகிறது. முடிவு

அடிப்படைக் கோடு ஒவ்வொரு பக்கத்திலும் ஒரு இடுகையுடன் குறிக்கப்பட்டுள்ளது. அடிப்படைக் கோடு பொதுவாக

காற்றின் திசைக்கு செங்குத்தாக. வீசுபவர் கோட்டை சரிசெய்யலாம்

ஒவ்வொரு வீசுதலுக்கும் முன் காற்றின் திசை. கடுமையான காற்று மாற்றம் ஒரு வீசுதலை முடக்கினால் மட்டுமே.

சரியான வீசுதல் திசை, கோட்டின் மையமும் இடம்பெயரக்கூடும். முடிவு

விவாதம் அல்லது வாக்களிப்பு மூலம் (எறியும் குழுவின் எறிபவர்களில் பாதிக்கும் மேற்பட்டவர்கள்).

புதிய மைய நிலை எறிதல் குழுவால் கலந்துரையாடப்பட்டு தீர்மானிக்கப்படுகிறது

போட்டி இயக்குநரின் இறுதி முடிவு.

(iv) எறிதல் செல்லுபடியாகும் வகையில், எறிபவரின் குறைந்தபட்சம் ஒரு அடி தரையில் இருக்க வேண்டும்.

பூமராங் வெளியாகும் தருணத்தில் மைய அரை வட்டத்திற்குள்.

பூமராங் காற்றில் இருக்கும்போது, வீசுபவர் எந்த நேரத்திலும் அடிப்படைக் கோட்டைக் கடக்கக்கூடாது.

(v) பூமராங் திரும்பும்போது நேரடியாகவோ அல்லது மறைமுகமாகவோ அடிப்படைக் கோட்டைக் கடக்க வேண்டும்.

(பின்னால் இருந்து) எதையும் அல்லது யாரையும் தொடாமல் அல்லது அடிக்காமல்.

(vi) ஒரு துருவ நடுவரால் ("வெளியே") ஒரு எறிதல் செல்லாததாக அறிவிக்க, பூமராங்

தெளிவாக வெளியே, அதாவது, துருவ நடுவர் பூமராங் வைத்திருக்கக்கூடும் என்று நம்பினால்

துருவத்திலிருந்து செங்குத்தாக மேல்நோக்கி நீண்டு செல்லும் கற்பனைக் கோட்டைத் தொட்டது, பின்னர்

வீசுதல் ஒரு செல்லுபடியாகும் மதிப்பெண்ணாகக் கருதப்படுகிறது.

(vii) அதேபோல், பூமராங் நீட்டிக்கும் தளத்தைத் தொடுகிறது என்று கோட்டு நடுவர் நம்பினால்

எறியும் கோட்டிலிருந்து மேல்நோக்கி எறிவது செல்லுபடியாகும் மதிப்பெண். செல்லாததாக இருக்க, அது

தெளிவாக விமானத்தைத் தொடவில்லை அல்லது கடக்கவில்லை. மேலும், ஒரு பூமராங் விமானத்தைத் தாக்கும்

கோட்டின் முன் தரையைத் தொடாமல் திரும்பும்போது கோட்டை வீசுதல் ஆனால் செய்கிறது

கோட்டைத் தாண்டவில்லை என்பது செல்லுபடியாகும் மதிப்பெண்.

(viii) பிடிப்பு தேவையில்லை.

இ) மதிப்பெண்

(i) ஸ்கோர் என்பது அவர் வீசிய எறிதல்களில் வெளிப்புறமாக பயணித்த மிக நீண்ட தூரம் அல்லது

அடிப்படைக்கு மேல்.

(ii) தூரம் முழு மீட்டரில் மட்டுமே அளவிடப்படுகிறது - சென்டிமீட்டர்கள் இல்லை - மற்றும்

மையப் புள்ளியிலிருந்து அதன் மிகத் தொலைவில் உள்ள புள்ளிக்கு மையப் புள்ளி.

(iii) இரண்டு லேசர் வரம்பு கண்டுபிடிப்பான்கள் பயன்படுத்தப்படும்போது, முரண்பாடு இருந்தால், மதிப்பெண்

சராசரியாக மேல்நோக்கி. எடுத்துக்காட்டுகள்: ரேஞ்சுஃபைண்டர் 1, 100மீ, ரேஞ்சுஃபைண்டர் 2, 99மீ = 100மீ

மதிப்பெண். R1, 100மீ, R2 97மீ = 99மீ மதிப்பெண்.

(iv) இரண்டாவது அதிகபட்ச மதிப்பெண்ணைப் பயன்படுத்தி உறவுகள் நீக்கப்படுகின்றன.

(v) எல்.டி போட்டியில் (அல்லது போட்டியில்) வெற்றி பெற அல்லது இடம் பெற, எறிபவர் முழுமையாக பங்கேற்க வேண்டும்.

முழு நிகழ்விலும். விதிவிலக்கு என்பது ஒரு வீசுபவர் போதுமான அளவு காயமடைந்தால் மட்டுமே.

மருத்துவ உதவி பெற அவர்கள் களத்தை விட்டு வெளியேற வேண்டும். முழுமையாக பங்கேற்பது என்பது

குறைந்தது ஒரு சுற்றையாவது வீசுதல் மற்றும் அடுத்தடுத்த அனைத்து சுற்றுகளிலும் கண்டறிதல் மற்றும்/அல்லது தீர்ப்பளித்தல்

தலைமை நீதிபதியின் விருப்பரிமை. எளிய வருகை தகுதி பெறாது

பங்கேற்பு; எந்த எறிபவரும் ஓரங்கட்டப்பட்டு "வெளியே உட்கார்ந்து" வெற்றி பெறவோ அல்லது இடம் பெறவோ முடியாது.

நிகழ்வு அல்லது போட்டி. இருப்பினும், ஒரு வீசுபவர் வெற்றி பெறவோ அல்லது இல்லாமல் இடம் பெறவோ முடியும்.

மேலே விவரிக்கப்பட்டுள்ளபடி, அவர் முழுமையாகப் பங்கேற்றால், அனைத்து சுற்றுகளிலும் வீசுதல்

தலைமை நீதிபதியின் திருப்திக்கு ஏற்ற நிகழ்வு.

(vi) செல்லுபடியாகும் ஸ்கோரிங் எறிதல் என்று கருதப்பட்டால், எறிபவர் நேரத்தை மிச்சப்படுத்த எந்த அளவையும் அழைக்கக்கூடாது

முந்தைய மதிப்பெண்களை விட மிகவும் குறைவாக இருக்க வேண்டும், ஆனால் அனைத்து செல்லுபடியாகும் மதிப்பெண்களையும் அளவிட பரிந்துரைக்கப்படுகிறது.

சமநிலை ஏற்பட்டால்.

ஈ) வட்டம்

(i) இந்த நிகழ்வில் ஒரு நாளைக்கு 20 வீசுதல்களுக்கு மேல் இல்லை, மேலும் இதை இரண்டு பகுதிகளாகப் பிரிக்கலாம்.

அமைப்பாளரால் தன்னிச்சையான எண்ணிக்கையிலான சுற்றுகள், எடுத்துக்காட்டாக 2 x 5 அல்லது 2 x 6 வீசுதல்கள்.

(ii) வட்டக் காவலர் சமீக்கையில், அடுத்த எறிபவரின் முறை வருகிறது. அவருக்கு 15 புள்ளிகள் உள்ளன.

அவர் வீசுவதற்கு வினாடிகள்.

(iii) வீச்சு புள்ளிகளை வைப்பவர்களின் இடம் மற்றும் எறியும் கோட்டின் நோக்குநிலை எறிபவரின் பொறுப்பாகும்.

பொறுப்பு. கவலைகள் லைன் நீதிபதிக்கு (வட்ட மாஸ்டர்) அனுப்பப்படுகின்றன, அவர் சரிசெய்வார்

ஸ்பாட்டர்கள் மற்றும் அதற்கேற்ப கோடு.

(iv) போட்டியாளர்கள் 5, 4 அல்லது 3 பேர் கொண்ட குழுக்களாக வீசுகிறார்கள். ஒவ்வொரு வீசுபவரும் சுழற்சி முறையில் வீசுகிறார்கள்.

குழுவில் உள்ள மற்ற வீசுபவர்கள், அனைத்து வீசுபவர்களும் தங்கள் வரையறுக்கப்பட்ட திருப்பங்களை முடிக்கும் வரை.

பின்னர் அடுத்த குழு அதன் சுற்றைத் தொடங்குகிறது.

(v) நேரம் அனுமதித்தால், ஆரம்பத்தில் திட்டமிடப்பட்ட சுற்றுகளை விட அதிகமாகச் செய்யலாம்.

இ) வாரம்-அப்

(i) வாரம்-அப் முடிந்ததும் எந்தப் பயிற்சியும் செய்யக்கூடாது.

(ii) பயிற்சி அதிகாரிகளால் ஏற்பாடு செய்யப்படும்.

f) மீண்டும் வீசுதல்

(i) எதிர்ப்பு தெரிவிக்கப்பட்ட செயல் நடந்த உடனேயே மீண்டும் வீசுதல்கள் செய்யப்படுகின்றன.

g) வட்டத்திற்கு அதிகாரிகள்

(i) போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம்.

(ii) கால் தவறுகளைக் கண்காணித்து, தூரத்தை அளவிடும் ஒரு வட்ட ஆசிரியர்

மையப் புள்ளிக்கு வரம்பு ஒருங்கிணைப்பாளர்.

(iii) பூமராங் அடிப்படைக் கோட்டைக் கடக்கிறதா என்பதைச் சரிபார்க்க இரண்டு அடிப்படை நடுவர்கள்

திரும்ப.

(iv) பெரிய சிவப்பு மற்றும்

வீசுதல் கோட்டில் நிலைமைகளின் ரேஞ்சு ஸ்டைலர்களுக்கு ஆலோசனை வழங்க பச்சை கொடிகள், அத்துடன்

ஒரு வாக்கி டாக்கியைப் பயன்படுத்துதல். வட்ட மாஸ்டர் "தி" என்று அழைக்கும்போது பச்சைக் கொடி உயர்த்தப்படுகிறது.

"வரிசை சூடாக இருக்கிறது" என்று மைதானத்தில் உள்ள அனைவரையும் எச்சரிக்க, பூமராங் வீசப்பட உள்ளது.

வட்ட மாஸ்டர் இதை வாக்கி டாக்கியில் அழைக்க வேண்டும். வட்ட மாஸ்டர் பார்க்கும்போது

களம் தயாராக உள்ளது (ரேஞ்சு ஸ்டைலர்கள் நிற்கிறார்கள், மக்கள் பணம் செலுத்துகிறார்கள்

கவனம்) வட்ட மாஸ்டர் எறிபவரிடம் "வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" என்று அறிவுறுத்துகிறார். உடனடியாக

வீசியவுடன், கொடி இயக்குபவர் பச்சைக் கொடியை விரைவாகக் குறைத்து, அனைத்தையும் எச்சரிக்கிறார்.

பூமராங் காற்றில் பறக்கிறது. பின்னர் பூமராங் திரும்பும்போது, சிவப்புக் கொடி அசைக்கப்படுகிறது என்றால்

அது ஒரு மதிப்பெண் அல்ல, அது ஒரு மதிப்பெண் என்றால் பச்சைக் கொடி அசைக்கப்படுகிறது. இந்த தகவல்

வாக்கி டாக்கிகளிலும் தொடர்பு கொள்ள வேண்டும்.

(v) ஒரு எல்லை ஒருங்கிணைப்பாளர்

(vi) விமானத்தின் பயணத்தைப் பின்தொடர் சுமார் பன்னிரண்டு (ஆனால் குறைந்தது ஆறு) ரேஞ்சு ஸ்டைலர்கள்

தங்கள் கண்கள் மற்றும் நீட்டிய கைகளுடன் பூமராங். அவர்கள் ரேஞ்சு ஒருங்கிணைப்பாளரை இயக்குகிறார்கள்.

மிகப்பெரிய தூரத்திற்கு.

h) நீண்ட தூர பாதுகாப்பு விதிகள்

(i) பார்வையாளர்கள் போதுமான பாதுகாப்பான தூரத்தில் இருப்பதை உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுங்கள்!

(ii) நீண்ட தூரம் என்பது எல்லாவற்றிலும் மிகவும் ஆபத்தான பூமராங் நிகழ்வாகும். இருப்பினும்

இப்போதெல்லாம் பயன்படுத்தப்படும் பூமராங்குகள் முன்பு இருந்ததை விட கணிசமாக இலகுவானவை,

அவை இன்னும் மிகவும் ஆபத்தானவை, ஒருவேளை இன்னும் அதிகமாக இருக்கலாம். கடுமையான காயங்கள் ஏற்படலாம்

நீங்கள் கவனக்குறைவாக இருக்கிறீர்கள், ஏனெனில்:

அ. மெல்லிய பொருள் மற்றும் கூர்மையான காற்று படலங்கள்

b. அதிவேகம் மற்றும் சுழற்சி விகிதம்

இ. குறைந்த திரும்பும் பாதை

(iii) சில நேரங்களில் பூமராங்கை நன்றாகப் பார்க்க முடியாது (உங்கள் பூமராங்குகளை வரையவும்

பிரகாசமான வண்ணங்கள்)

(iv) அனுபவம் வாய்ந்த பூமராங் வீசுபவர்களின் குழுவில் கூட இருக்க வேண்டும்:

(v) நீண்ட தூர பூமராங்குகளை ஒரே நேரத்தில் வீசக்கூடாது. குறுகியதாக இருந்தாலும் கூட இல்லை.

வீச்சு பூமராங்குகள்.

(vi) ஒரே நேரத்தில் ஒரே ஒரு நீண்ட தூர பூமராங் மட்டுமே காற்றில் பறக்கும்! மற்ற வீசுபவர்கள் பின்தொடர்கிறார்கள்

தேவைப்பட்டால் கண்களால் பூமராங் மற்றும் எச்சரிக்கவும்.

(vii) ஒரு பூமராங் தொலைந்து போகும் போது, எறிபவர்கள் அதைக் கண்டுபிடிக்க முயற்சிக்கும்போது இனி எறிய வேண்டியதில்லை.

எறிதல் தொடர்வதற்கு முன்பு அனைவரும் தேடுதலில் உதவ வேண்டும்.

(viii) எறியும் போது குத்துபவர்கள் நிற்க வேண்டும். ஒரு ஸ்டில் அல்லது தரையில் உட்கார அனுமதிக்கப்படுகிறது.

வீசுதல்களுக்கு இடையில்.

i) திரும்பும் புள்ளி எங்கே என்று எப்படி சொல்வது:

திரும்பும் புள்ளியை தீர்மானிக்க களத்தில் பல ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டுகள் உள்ளனர் (தொலைவில்

பூமராங் பறக்கும் பாதையின் புள்ளி). பூமராங் பறந்து கொண்டிருந்தால் நீங்கள் அறிந்திருக்க வேண்டும்

உங்களைப் பொறுத்தவரை, தரையில் திட்டமிடப்பட்ட பாதை எங்கே என்று நீங்கள் தீர்மானிப்பது கடினம். மட்டும்

தூரத்திலிருந்து பக்கவாட்டில் இருந்து பார்ப்பதன் மூலம் விமானத்தின் உச்சியை நீங்கள் தீர்மானிக்க முடியுமா?

பாதையை துல்லியமாக அமைக்கவும். எனவே, ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டுகளின் வரிசையை இடதுபுறத்தில் வைக்க பரிந்துரைக்கிறோம் மற்றும்

எதிர்பார்க்கப்படும் எறிதல் தாழ்வாரத்தின் வலதுபுறம், தூரத்திற்கு இடையே 20 மீட்டர் தூரம்

ஒரு வரிசைக்குள் ஸ்டைவர்டுகள். நீங்கள் இரண்டு வரிசைகளையும் தடுமாறி சீரமைத்து ஒரு

சிறந்த கவரேஜ். ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டுகள் அனைத்து வீசுதல்களும், உட்பட, பரவியிருக்க வேண்டும்.

மிகக் குறுகிய மற்றும் தொலைதூரமானவற்றை துல்லியமாகக் கண்டுபிடிக்க முடியும். தொலைதூர ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டை அனுப்பவும்.

போதுமான அளவு தொலைவில், எப்போதும் "அதிர்ஷ்ட" வீசுதல்கள் இருக்கலாம். வரம்பில் ஒன்று

ஒருங்கிணைப்பாளரின் கடமைகள், ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டுகள் சரியாக விநியோகிக்கப்படுவதை உறுதி செய்வதாகும். வேண்டாம்

பணியை நிறைவேற்ற தேவையானதை விட அதிகமான ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டுகளைப் பயன்படுத்துங்கள், ஏனெனில் அதிகப்படியான ரேஞ்ச்

களத்தில் ஸ்டைவர்டுகள், அவர்கள் நடந்து சென்று அரட்டை அடிப்பார்கள்! ஆறு ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டுகள் மற்றும் ஒருவர்

குறைந்தபட்சம் ரேஞ்ச் ஒருங்கிணைப்பாளர் இருக்க வேண்டும். எல்லா சந்தர்ப்பங்களிலும் பன்னிரண்டு பேர் போதுமானதாக இருக்க வேண்டும்.

j) ஒரு ரேஞ்ச் ஸ்டைவர்டாக நீங்கள் செய்ய வேண்டியது இங்கே:

உங்கள் நீட்டிய கையுடன் பூமராங்கைப் பின்தொடர்ந்து, நீங்கள் நினைக்கும் போது நிறுத்துங்கள்.

அதன் மிகத் தொலைவான புள்ளியை அடைந்தது. பின்னர் உங்கள்

கையை செங்குத்தாக நீட்டவும். உங்கள் கண்களால் தரையில் உள்ள புள்ளியைப் பொருத்தி, தூரத்தை இயக்கவும்.

அந்த இடத்திற்கு ஒருங்கிணைப்பாளர். குறைந்தபட்சம் வேறு ஒரு ரேஞ்சு ஸ்டைவர்ட் அதையே செய்வார், எனவே ரேஞ்சு

ஒருங்கிணைப்பாளர் தன்னை 2 - 4 ரேஞ்சு ஸ்டைவர்டுகள் நெருக்கமாக இருக்கும் வகையில் நிலைநிறுத்திக் கொள்ள வேண்டும்.

முடிவு மகிழ்ச்சியாக உள்ளது. தொலைதூரப் புள்ளி பற்றிய இறுதி முடிவு வரம்பால் எடுக்கப்படுகிறது.

ஒருங்கிணைப்பாளர். பெரும்பாலும், மிகத் தொலைதூரப் புள்ளியைப் பற்றி ஒரு சிறிய உரையாடல் இருக்கும், ஆனால் அதுதான்

கண்டுபிடிப்பின் சுவாரஸ்யமான பகுதி: ஒரு ஒப்பந்தம் ஏற்படும் வரை பேசுங்கள்! ரேஞ்சு ஸ்டைவர்டுகள் அதைச் செய்ய முடியும்

விமானப் பாதையின் உச்சியை சரியாகப் பார்க்காதது தலையிடக்கூடாது! அதிகபட்ச தூரம்

பூமரங்கின் தூரம் இப்போது வரம்பு ஒருங்கிணைப்பாளரிலிருந்து மையத்திற்கான தூரம் என வரையறுக்கப்படுகிறது.

எறியும் வட்டத்தின். உங்களிடம் லேசர் ரேஞ்சுஃபைண்டர் (எ.கா., புஷ்னெல்) இருந்தால் உங்களால் முடியும்

தூரத்தை உடனடியாக அளவிடவும், இல்லையெனில் நீங்கள் தரையில் ஒரு மார்க்கரை வைக்க வேண்டும் மற்றும்

ஒரு எஃகு நாடாவைப் பயன்படுத்தி சுற்றின் முடிவில் தூரத்தை அளவிடவும். துல்லியத்தை நாங்கள் மதிப்பிடுகிறோம்.

இந்த ஸ்பாட்டிங் முறையின் அளவீடு சிறந்த நிலையில் 2 மீ, சராசரியாக 5 மீ, மற்றும்

ரேஞ்சு ஸ்டைவர்டுகள் சரியாக வைக்கப்படவில்லை அல்லது அவர்கள் கவனம் செலுத்தவில்லை என்றால் அது மோசமானது.

மெல்லிய மரக் குச்சிகளை (சுமார் 2 மீ நீளம்) ரேஞ்சு ஸ்டைவர்டுகளுக்கு விநியோகிக்க உதவியாக இருக்கும்,

இதன் உதவியுடன் பறக்கும் பூமராங்கை அதன் தொலைதூரப் புள்ளி வரை பின்தொடர்வது மிகவும் எளிதானது மற்றும்

பின்னர் அவற்றை தரையில் விடுங்கள்.

E. சொற்களஞ்சியம்

கால	வரையறை
உடல் பொறி	பூமராங் எறிபவரின் உடலில் (எறிபவரின் உடலில்) சிக்கிக்கொள்ளக்கூடும், ஏனெனில் சுத்தமான கேட்ச் தேவையில்லாத எந்த கேட்ச்சும். [கேட்ச், சட்டப்பூர்வத்தைப் பார்க்கவும்]
பூமராங் கைகளின் எண்ணிக்கை வரம்பற்றது. பூமராங் ஆக, ஒரு குச்சி	சமச்சீரற்ற லிஃப்ட் காரணமாக ஏற்படும் கைரோஸ்கோபிக் ப்ரீசெஷன் காரணமாக திரும்புதல். பொருளுக்கு சுழற்சி மற்றும் நேரியல் தன்மையை அளிக்கும் ஒரு வீசுதலின் காரணமாக லிஃப்ட் உருவாக்கப்படுகிறது. இயக்கம். துளைகள்: எண்ணிக்கை மற்றும் அளவில் வரம்பு இல்லை ஆனால் உதவி செய்ய பயன்படுத்த முடியாது. பிடிப்பது. இடங்கள்: எண்ணிக்கை மற்றும் அளவில் வரம்பு இல்லை ஆனால் உதவ பயன்படுத்த முடியாது பிடிப்பது. மடிப்புகள்: எண்ணிக்கை மற்றும் அளவில் வரம்பு இல்லை, ஆனால் உதவி செய்யப் பயன்படுத்த முடியாது. பிடிப்பது. ஒட்டும் தன்மை: பிடிப்பதற்கு உதவக்கூடிய எதுவும் அனுமதிக்கப்படவில்லை. பொருட்கள்: எந்த உலோகம் அல்லாத பொருளும். உலோகத்தை உட்பொதிக்கலாம் அல்லது டேப் செய்யலாம். ஆனால் கூர்மையான விளிம்புகளை வெளிப்படுத்தாமல் இருக்கலாம். மற்றவை: ஏவுதல், உந்துவிசை அல்லது பிடிப்பு உதவிகள் எதுவும் இணைக்கப்படக்கூடாது. பூமராங்கிற்குள். ஒரு எறிபவர் ஒரு குறிப்பிட்ட நேர நிகழ்வின் போது பூமராங்குகளை மாற்ற விரும்பினால், இதில் அடங்கும் சூப்பர் கேட்ச், மாற்றப்படுகிற ஒன்று அல்லது அதன் கணிசமான பகுதி இருக்க வேண்டும் மேலும் செல்லுபடியாகும் வீசுதல்களுக்கு முன்பு போட்டியாளரால் புல்ஸ்-ஐக்குத் திரும்பியது செய்ய முடியும்.

புல்ஸ் - ஐ வட்டம்	வீசுதல்கள் செய்யப்படும் 2-மீட்டர் ஆரம் வட்டத்திற்குள் உள்ள பகுதி (4-அணி ரிலே நிகழ்விற்கான மீட்டர் ஆரம்). குறிக்கப்பட்ட கோடு வெளியே உள்ளது புல்ஸ்-ஐ. எறிபவர் எறியும் போது கோட்டைத் தொட்டால் - அதற்கு முன் பூமராங் வெளியிடப்படுகிறது - எறிதல் அல்லது பிடிப்பிற்கு எந்தப் புள்ளிகளும் பெறப்படுவதில்லை. இது Accuracy மற்றும் Australian Round இல், இந்தப் பகுதி 10 புள்ளிகளாகக் குறிக்கப்பட்டுள்ளது.
	கேப்டன், அணி வாக்களிப்பு அல்லது நடவடிக்கை எடுக்கப்படும்போது அணியைப் பிரதிநிதித்துவப்படுத்த ஒரு அணியால் நியமிக்கப்பட்ட நபர். தேவை. ஒவ்வொரு குழுவும் கூட்டங்களுக்கு ஒரு மாற்று பிரதிநிதியை அனுப்பலாம், ஆனால் அணியின் வாக்கெடுப்பு தேவைப்படும் எந்தவொரு பிரச்சினையிலும் ஒவ்வொரு அணிக்கும் ஒரு வாக்கு மட்டுமே உள்ளது. கேப்டன்கள். ஒருவர் ஒரு அணிக்கு மட்டுமே கேப்டனாக இருக்க முடியும்.
சி அட்ச் பின்னால்- மீண்டும்	போட்டியாளரின் பின்னால் பூமராங் செல்லும் சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு பின்னோக்கி அல்லது பிடிக்கும் கை போட்டியாளரின் முதுகுக்குப் பின்னால் இருந்து பின்வாங்குகிறது பூமராங். (பிடிக்கும் கை என்றால் பக்கவாட்டில் பிடிப்புகள் அனுமதிக்கப்படும் எறிபவரின் முதுகுக்குப் பின்னால் கடந்து, பூமராங்கை அதிலிருந்து விலக்குகிறது. வீசுபவரின் முதுகுக்குப் பின்னால்.)
சி அட்ச் உடைந்த பூமராங்	உடைந்த பூமராங்கின் எந்தப் பகுதியையும் சட்டப்பூர்வமாகப் பிடிப்பது சட்டப்பூர்வமானதாகக் கருதப்படுகிறது. மற்ற அனைத்து தேவைகளும் பூர்த்தி செய்யப்பட்டால் பிடிக்கவும்.
பிடி, சுத்தம் செய்	பூமராங் பிடிபடுவதற்கு முன், "உறுத்துதல்", "குழப்புதல்" மற்றும் தொடுதல் ஆகியவை பிடிக்கத் தேவையான கை/கைகள்/கால்/கால்களுடன் மட்டுமே அனுமதிக்கப்படுகிறது. முழங்கை தொடங்கும் வரை விரல் நுனியில் இருந்து கை நீட்டிப்புகளைப் பிடிப்பது. முழங்கை பிடிப்புக் கையின் ஒரு பகுதியாக இல்லை. பிடிக்கும் பாதங்கள் இங்கிருந்து அடைகின்றன முழங்கால்கள் தொடங்கும் வரை கால் விரல்களின் நுனிகள். முழங்கால்கள் ஒரு பகுதியாக இல்லை கால்களைப் பிடிக்கும் போது அல்லது காலுக்கு அடியில் அல்லது முதுகுக்குப் பின்னால் பிடிக்கும்போது மட்டும், பிடிக்காத கை, கால்கள் மற்றும் தலையைத் தவிர உடலின் அனைத்து பாகங்களும் (பாதுகாப்பு காரணங்களுக்காக) பிடிப்பதற்கு முன்பு பூமராங் தொடப்படலாம். அ எனவே சட்டப்பூர்வ நடவடிக்கைக்கு முன் பூமராங் எறிபவரின் தோளைத் தொடக்கூடும். காலுக்கு அடியில் பிடிக்கவும்.

பிடி, கழுக்கு ஒரு கையால் சுத்தமாகப் பிடிப்பது, அப்போது பிடிக்கும் கை நெருங்குகிறது	பூமராங்கின் மேலிருந்து பூமராங். பூமராங் இருக்க வேண்டும் முதல் தொடர்புமேலேயே பிடிபட்டது, எந்த தடுமாறலும் இல்லை.
பிடி, கால்/ கால்	பூமராங் கால்கள் அல்லது கீழ் பகுதியால் பிடிக்கப்படும் சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு. கால். பூமராங் எறிபவரின் முழங்கால்களின் எந்தப் பகுதியையும் தொடக்கூடாது, அல்லது அவரது முழங்கால்களுக்கு மேலே எங்கும். போட்டியாளரின் கால்கள் தரையைத் தொடக்கூடும். இருப்பினும், பிடிக்கும் போது, பூமராங் தரையைத் தொட முடியாது.
சி அட்ச் ஹேக்கி	, பூமராங் மீண்டும் காற்றில் பறக்கவிடப்பட்ட பிறகு சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு கால் அல்லது கீழ் காலில் அடிப்பது. பூமராங் எந்தப் பகுதியையும் தொடக்கூடாது. ஹேக்கி பகுதியின் போது எறிபவரின் முழங்கால்கள் அல்லது அவரது முழங்கால்களுக்கு மேலே உள்ள எந்த இடத்திலும் பிடிப்பு. இரண்டு அல்லது இரண்டு கால்களையும்/கீழ் கால்களையும் பயன்படுத்தலாம். வீசுபவர் கால் அல்லது கீழ் காலில் இருந்து பூமராங்கை உதைக்க அல்லது 'ஹேக்கி' செய்ய முயற்சிக்கிறது, மற்றும் பின்னர் தரை தொடர்புக்கு முன் அதைப் பிடிக்கவும். பூமராங் முடிந்த பிறகு உதைக்கப்பட்டால், அது எந்தவொரு சட்டப்பூர்வ பிடிப்பிலும் பிடிக்கப்படலாம்.

	பறக்கும் பூமராங்கை நிறுத்தி அதன் முழு கட்டுப்பாட்டையும் பெறும் சட்டப்பூர்வப் பிடிப்புச் சட்டம். பூமராங் தரையைத் தொடாத பட்சத்தில் சட்டப்பூர்வமான வீசுதல் பறக்கும் அல்லது பிடிக்கும் தூரம் போதுமானதாக இருந்தால். முழு கட்டுப்பாடும் அவசியம். பூமராங் தரையைத் தொட அனுமதிக்கப்படுவதற்கு முன்பு பெறப்பட வேண்டும். எந்தப் பிடிப்பிலும் பூமராங் வீசுவருக்கு எதிராக சிக்கிக்கொள்ளலாம், அதற்காக சுத்தமான பிடிப்பு குறிப்பிடப்படவில்லை. ஒரு பூமராங் "பாப்" செய்யப்படலாம் அல்லது "பாப்" செய்யப்படலாம். ஆனால் தரையைத் தொட அனுமதிக்கக்கூடாது. பூமரங்கின் மேல் அல்லது கீழ் மேற்பரப்புகளின் தளங்களுக்கு அப்பால் இருக்கலாம் மீன்பிடிக்க உதவுவதற்குப் பயன்படுத்தப்படாது. திறந்திருந்தாலும் சரி மூடியிருந்தாலும் சரி, துளைகளும் இருக்கலாம். பிடிப்பதில் உதவப் பயன்படுத்தப்படக்கூடாது. எப்படியிருந்தாலும், பூமராங் இருக்க வேண்டும் ஒரே கையில் குறைந்தது 2 விரல்கள், இரண்டு கைகள் அல்லது இரண்டு கால்களும் சிக்கிக் கொண்டிருத்தல். வெறுமனே ஒரு விரல், கை அல்லது காலை உள்ளே நுழைப்பது, உதாரணமாக, ஒரு துளை என்பது பிடிப்பு அல்ல. இயந்திரமயமாக்கப்பட்ட அல்லது வேறு எந்த சாதனங்களையும், மீன்பிடிக்க உதவுவதற்குப் பயன்படுத்தக்கூடாது. பூமராங்.
பிடி, ஒன்று கை சுத்தம்	சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு கூடுதல் தேவையுடன் பிடிப்பின் போது பூமராங் கை அல்லது முன்கையைத் தவிர போட்டியாளரைத் தொடக்கூடாது. குறிப்பிட்ட பக்கத்தின் (இடது அல்லது வலது). பூமராங் தொடக்கூடாது வீசுவரின் முழங்கை.
பிடி, ஒன்று- கை பின்னால்- பின்புறம்	முதுகுக்குப் பின்னால் இருந்து பிடிக்க வேண்டிய தேவைகளைப் பூர்த்தி செய்யும் ஒரு கையால் சுத்தமாகப் பிடிக்கும் கேட்ச். பிடிப்பு. விதிவிலக்கு: பூமராங் முதுகு அல்லது பிட்டம் அல்லது முதுகைத் தொடக்கூடும். பிடியின் போது கால்களின் ஆனால் பூமராங்கைப் பிடிக்கிறது (தட்டையாகவோ அல்லது மேலேயோ கட்டுப்பாட்டைப் பெற உடலின் எந்தப் பகுதிக்கும் எதிராக விளிம்பு) அனுமதிக்கப்படாது. கட்டுப்பாடு கிடைத்த பிறகு பூமராங் திரும்பப் பெறப்படுகிறது, அது உடலைத் தொடக்கூடும். (கட்டாயமாக கூட) கட்டுப்பாடு பராமரிக்கப்படும் வரை. கட்டுப்பாடு இழந்தால், அது கண்டிப்பாக பிடிக்காமல் பிடிக்கும் கையால் மீண்டும் பெறப்படும்.

சி அட்ச் சுரங்கப்பாறை	இரண்டு கால்களும் இருக்கும்போது ஒரு காலின் கீழ் பூமராங் செல்லும் சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு. தரையுடன் தொடர்பில் இருங்கள். கீழ் கால்கள் அல்லது முழங்கால்கள் தொடக்கூடும் தரை. கேட்ச்சின் போது, வீசுபவரின் கேட்ச் கை/கை ஒரு கால், ஆனால் பூமராங் இன்னும் காலின் கீழ் செல்லவில்லை, பூமராங் கேட்சை முடிக்க காலின் கீழ் திரும்பப் பெற வேண்டும். பிடிப்பு/திரும்பப் பெறுதல் முடியும் வரை பிடிக்கும் கை பராமரிக்கப்பட வேண்டும். முடிந்தது.
பிடி, இரண்டு- கை சுத்தம்	இரண்டு கைகளையும் பயன்படுத்தி சட்டப்பூர்வமாகப் பிடித்தல். பூமராங் எந்தப் பகுதியையும் தொடக்கூடாது. கைகள்/முன்கைகள் தவிர உடல். அது எறிபவரின் உடலைத் தொடக்கூடாது. முழங்கைகள்.
பிடி, கீழ்- கால்	பூமராங் ஒரு காலின் கீழ் செல்லும் சட்டப்பூர்வ பிடிப்பு. போது எறிபவரின் பிடிப்பு கை/கை ஒரு காலின் கீழ் இருந்தால், பிடிக்கவும், ஆனால் பூமராங் இன்னும் காலுக்கு அடியில் செல்லவில்லை, பூமராங் இருக்க வேண்டும் கேட்சை முடிக்க காலின் கீழ் பின்வாங்குதல். கேட்ச்சிங் மூலம் கட்டுப்படுத்துதல் பிடிப்பு/திரும்பப் பெறுதல் முடியும் வரை கையைப் பராமரிக்க வேண்டும்.
பிடி, கீழ்- கால், ஒன்று- கையளிக்கப்பட்டது	கால்களுக்கு அடியில் அனைத்துத் தேவைகளையும் பூர்த்தி செய்யும் ஒரு கை சுத்தமான கேட்ச். பிடிப்பு. விதிவிலக்கு: பூமராங் கால், உடல் அல்லது பிட்டத்தைத் தொடக்கூடும். பிடிக்கும் போது, ஆனால் பூமராங்கைப் பிடிக்கும்போது (தட்டையாகவோ அல்லது விளிம்பில்) கால் அல்லது உடலுக்கு எதிராக கட்டுப்பாட்டைப் பெறுவது அனுமதிக்கப்படாது. பூமராங் திரும்பப் பெறப்பட்டால், கட்டுப்பாடு பெறப்பட்ட பிறகு, அது உடலைத் தொடக்கூடும். (கட்டாயமாக கூட) கட்டுப்பாடு பராமரிக்கப்படும் வரை. கட்டுப்பாடு இழந்தால், அது கண்டிப்பாக பிடிக்காமல் பிடிக்கும் கையால் மீண்டும் பெறப்படும்.
சி அட்ச் அதிகாரப்பூர்வமற்றது	சட்டப்பூர்வ பிடிப்பின் அனைத்துத் தேவைகளையும் பூர்த்தி செய்யாத பிடிப்பு. இல்லை ஒரு பிடிப்பாகக் கணக்கிடப்பட்டது.

பிடிப்பு உதவி பூமராங், கை அல்லது பிற பொருளின் எந்தவொரு பண்பும் ஒரு	நன்மையைப் பெறுவதால் அது தடைசெய்யப்பட்டுள்ளது. சில எடுத்துக்காட்டுகள்: அ) பூமராங்கில் பயன்படுத்தப்படும் வேதியியல் அல்லது இயந்திர (வெல்க்ரோ) பசைகள், வீசுபவர், அல்லது அவரது ஆடைகள் b) எறிபவரின் கை, கை, கால் போன்றவற்றுக்கு ஏதேனும் நீட்டிப்பு. c) பூமராங்கை இடைமறிக்கப் பயன்படுத்தப்படும் எந்தவொரு பொருளும்.
மையப் புள்ளி புல்லு-ஐயின் மையத்தில் உள்ள புள்ளி, அதில் இருந்து அனைத்து துல்லியத்தின் ஆரம் மற்றும்	வரம்பு வட்டங்கள் அளவிடப்படுகின்றன.
வட்ட மேலாளர் நிகழ்வுக்கு மைதானம் தயாராக இருப்பதை உறுதி செய்கிறார்.	ஒவ்வொரு வட்டத்திலும் நிகழ்வுகளை நியாயமாக நடத்துவதற்குப் பொறுப்பான நபர் இதில் சேர்க்கப்பட்டுள்ளார் போட்டி. இதில் விதிகளை விளக்குதல், பிறவற்றை ஒழுங்கமைத்தல் ஆகியவை அடங்கும் அதிகாரிகள் மற்றும் பணிப்பெண்கள், மற்றும் மதிப்பெண்களைப் பதிவு செய்தல்.
போட்டி புலம்	போட்டிகள் நடைபெறும் பகுதி. இதற்கு முன் குறிப்பிட வேண்டிய வரம்புகள் போட்டியின் ஆரம்பம். அ) பூமராங் போட்டிக்காக பிரத்யேகமாக ஒதுக்கப்பட்ட பகுதி மற்றும் நிகழ்வு தொடங்குவதற்கு முன்பு பயன்படுத்த குறிப்பாக அங்கீகரிக்கப்பட்டது. பார்க்கிங் மற்றும் பார்வையாளர் பகுதிகள், அருகிலுள்ள பயன்பாட்டில் உள்ள விளையாட்டு மைதானங்கள், தெருக்கள் மற்றும் வேறு ஏதேனும் பகுதிகள் போட்டி தொடங்குவதற்கு முன்பு, வரம்புக்கு அப்பாற்பட்டவர்களாகக் குறிப்பிடப்பட்டவர்கள், பங்கேற்க மாட்டார்கள் போட்டி மைதானத்தின். அருகிலுள்ள நிலம் ஒரு பகுதியாகக் கருதப்படவில்லை போட்டி களம். b) ஒரு நிகழ்வு நடைபெறும் போட்டி வட்டப் பகுதி. 2 மீ முதல் 10 மீ ஆரம் வரையிலான (ஒவ்வொரு 2 மீ) செறிவு வட்டங்களின் தொடர் துல்லியத்திற்காக) மற்றும் 20 மீ முதல் 50 மீ ஆரம் (விமான வரம்பிற்கு ஒவ்வொரு 10 மீட்டருக்கும்).

கவுண்டவுன் வட்டத்	தலைவர் அல்லது அதிகாரி ஒருவரால் வீசபவருக்கு வாய்மொழி அறிவிப்பு என்று எறிபவர் எறிய வேண்டிய 15 வினாடிகளைக் குறிக்கிறது. கவுண்டவுன் இப்படி செய்யப்பட வேண்டும்: "15" - "10" - "5" - "4" - "3" - "2" - "1" - "வெளியே!" வீசபவர் சரியான நேரத்தில் வீசத் தவறினால், திருப்பம் 0 ஆகக் கணக்கிடப்படும். வட்டம் முடிந்ததும் வட்ட மாஸ்டர் 15-வினாடி கவுண்ட்வுனைத் தொடங்கலாம் தெளிவாக, அடுத்த போட்டியாளர் 8 புள்ளிகள் வட்டத்திற்குள் நுழைகிறார். போட்டியாளர் இல்லை. 8-புள்ளி வட்டத்திற்குள் நுழைவதை தாமதப்படுத்த வேண்டும் அல்லது வட்ட மாஸ்டர் தொடங்கலாம் போட்டியாளர் 8-புள்ளி வட்டத்திற்குள் நுழைவதற்கு 15 வினாடிகளுக்கு முன்பு.
தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டார் இருந்து போட்டி	தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்ட வீசபவர்கள் வீசவோ, பயிற்சி அளிக்கவோ அல்லது அவரது அணிகளாக செயல்படவோ கூடாது. ஒரு நிகழ்விற்கான நியமிக்கப்பட்ட நடுவர். அவர் போட்டிக் களத்திலிருந்து விலகி இருக்க வேண்டும். தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்ட காலத்திற்கு.
கால அளவு பூமராங்	டீம் சூப்பர் கேட்சில் MTA. எந்த பூமராங்கையும் கால அளவாகப் பயன்படுத்தலாம். (MTA) பூமராங்.
விமான வரம்பு, விமான	வரம்பைக் காண்க.
கால் தவறு	எறியும் போது, எறிபவரின் கால் கோட்டைத் தொடும்போது இது நிகழ்கிறது, அந்த கோட்டை நிகழ்விற்கான காளையின் பார்வையை வரையறுக்கிறது. எறிபவரின் கால் கோட்டைத் தொடுகிறது தனது பூமராங்கை வெளியிடுவதற்கு முன் அல்லது வெளியிடும் போது புல்ஸ்-ஐ. எறிதல் காளையின் கால் கோட்டை ஒரு கால் கூட தொடாமல் இயக்கம் தெளிவாக நிற்க வேண்டும்- எறிபவர் 2 மீட்டர் வட்டத்தை விட்டு வெளியேறி ஒரு கேட்சை நிகழ்த்துவதற்கு முன் கண். நீண்ட தூரம் எறிபவர் எந்த நேரத்திலும் கோட்டைத் தொடவோ அல்லது கடக்கவோ கூடாது. 2-மீட்டர் வட்டம் மற்றும் 40-மீட்டர் அடித்தளம்.
வாயில்	ரிலே நிகழ்வில் 20-மீட்டர் அல்லது 30-மீட்டர் கோட்டில் தொடக்க/முடிவு பகுதி. தொடக்கம், முடிவு மற்றும் அனைத்து குறிச்சொற்களும் ஒரு அணியின் வாயிலுக்குள் நடைபெற வேண்டும்.

மைதானம்	சட்டப் பிடிப்பு வரையறையில் பயன்படுத்தப்படுவது போல, பூமி அல்லது அதன் உறைகள் நேரியல் அல்லது சுழற்சியை குறிப்பிடத்தக்க வகையில் பாதிக்கும் அளவுக்கு உறுதியானவை. பறக்கும் போது அல்லது பிடிக்கும்போது பூமராங்கின் இயக்கம்.
அவன்/அவரது	ஆண் பாலினத்தைக் குறிப்பிடுவது, பெண் பாலினத்தையும் உள்ளடக்கியது.
போட்டியின் போது	இறுதி முடிவுகளை எடுக்கும் 2-3 பேர் கொண்ட தலைமை நடுவர்கள் குழு மற்றும் குழு நிகழ்வுகளை ஒழுங்கமைத்தல் (எ.கா., நிகழ்வுக்கான பொருட்களைத் தயாரித்தல், நீதிபதிகளை நியமித்தல்).
நான் தனிப்பட்டவன் தயார்படுத்தல்	பொது வாரம்-அப் பிறகு, ஒவ்வொரு போட்டியாளரின் முறை வருவதற்கு முன்பும் தனிப்பட்ட பயிற்சியாக இருக்கலாம். வெவ்வேறு நிகழ்வுகளின்படி, "தனிநபர்" என்றால் வீசுபவர் (எ.கா., ஃபாஸ்ட் கேட்சில்), வீசுபவர்களின் ஜோடி (எ.கா., தந்திரப் பிடிப்பு/இரட்டிப்பாக்குதல்), வீசுபவர்களின் குழு (எ.கா., தனிப்பட்ட துல்லியத்தில்) 100) அல்லது ஜோடி வீசுபவர்களின் குழு (எ.கா., ஆஸ்திரேலிய அணி சுற்றில்). தனிப்பட்ட பயிற்சி நேரம் நிகழ்வு விதிகளில் வரையறுக்கப்பட்டுள்ளது. வட்ட மாஸ்டர் வட்டம் தெளிவாக உள்ளது. வீசுபவர் அனுமதிக்கப்பட்ட சூடுபிடிப்புக்கு முன் தனது சுற்றைத் தொடங்கலாம். அவர் விரும்பினால் - அவர் தனது வாரம்-அப் முடிந்துவிட்டதாக அறிவித்திருந்தால், மேலும் அவருக்கு "வட்டம் தெளிவாக உள்ளது" அல்லது "நேரக் கண்காணிப்பாளர்கள் தயாராக உள்ளனர்" என வழங்கப்பட்டுள்ளது. பொருத்தமானது.

	குறுக்கீடு ஒரு பூமராங்கின் பறப்பு தொடர்பு மூலம் மாற்றப்படும் சூழ்நிலை பறக்கும் போது மற்றொரு நபரின் பூமராங், ஒரு நபர், விலங்கு அல்லது முன்பே நியமிக்கப்பட்டவர். ஒரு பூமராங் பிடிபட்டாலோ அல்லது திசைதிருப்பப்பட்டாலோ குறுக்கீடு ஏற்படுகிறது. அதை வீசுபவர் தவிர வேறு யாராவது. வீசுபவர் என்றால் குறுக்கீடு என்று அழைக்கப்படலாம் ஒரு நபரால் பிடிக்க அவரது பூமராங்கிற்குச் செல்வதிலிருந்து தடுக்கப்பட்டது அல்லது விலங்கு. பூமராங் தரையில் விழுவதற்கு முன்பு குறுக்கீடு செய்யப்படாமல் போகலாம் கூறப்படும் குறுக்கீடு. ஒவ்வொரு நிகழ்வின் விதிகளிலும் மறு-எறிதல் கொள்கை வரையறுக்கப்பட்டுள்ளது. அணி வீரர்கள் அல்லது அவர்களின் பூமராங்ஸ் இடையேயான எந்தவொரு தொடர்பும் கருதப்படாது. குறுக்கீடு.
நீதிபதி	இதில் சேர்க்கப்பட்டுள்ள நிகழ்வுகளை நியாயமாக நடத்துவதற்குப் பொறுப்பான நபர் போட்டி. இதில் விதிகளை விளக்குதல், பிற அதிகாரிகளை ஒழுங்கமைத்தல் மற்றும் ஸ்டைவர்களும், மற்றும் மதிப்பெண்களைப் பதிவு செய்தல். நடுவர் வட்ட ஆசிரியராக இருக்கலாம், தலைமை நீதிபதி, அல்லது போட்டி இயக்குநரால் நியமிக்கப்பட்ட நிகழ்வு நடுவர் அல்லது தலைமை நீதிபதி. ஒரு நீதிபதிக்கு முடிந்தால் ஒரே நேரத்தில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட பணிகள் இருக்கலாம். இந்த பணிகளை முறையாகச் செய்யுங்கள்.
மீட்டர் வட்டங்கள் கோடுகள்	மைதானத்தின் மையப் புள்ளியிலிருந்து குறிப்பிட்ட தூரத்தைக் குறித்தன.
பிடிக்க முடியாதது	சட்டப்பூர்வ கேட்ச்சை எடுக்கத் தவறியது. அதிகாரப்பூர்வமற்ற கேட்சுகள் மற்றும் கேட்சுகள் அடங்கும். தேவைகளைப் பூர்த்தி செய்யாத ஒரு வீசுதல் அல்லது பறத்தலுக்குப் பிறகு செய்யப்பட்டது நிகழ்வு. பிடிப்பாகக் கணக்கிடப்படவில்லை.
அதிகாரப்பூர்வமானது	எ.கா., போட்டி இயக்குநர், தலைமை நடுவர், வட்ட நிர்வாகி, அல்லது நடுவர் அல்லது ஒரு நிகழ்வில் பணிபுரிய நியமிக்கப்பட்ட நபர். அதிகாரிகள் போட்டியாளர்களாக இருக்கலாம். அல்லது போட்டியாளர்கள் அல்லாதவர்கள். ஒரு அதிகாரி ஒரே நேரத்தில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட பணிகளைக் கொண்டிருக்கலாம், ஏனெனில் அவர் இந்தப் பணிகளைச் சரியாகச் செய்ய முடிந்தால்.

அதிகாரப்பூர்வமாக பணிகள்	போட்டியால் நிர்ணயிக்கப்படும்போது ஒரு தனிநபர் செய்ய வேண்டிய கடமைகள் இயக்குனர், தலைமை நீதிபதி, வட்ட தலைவர் அல்லது நடுவர் அல்லது வேறு நபர் ஒரு நிகழ்வில் அதிகாரப்பூர்வமாகச் செயல்படுங்கள். அதிகாரிகள் போட்டியாளர்களாகவோ அல்லது போட்டியாளர்கள் அல்லாதவர்களாகவோ இருக்கலாம்.
பியோன்டோஃப் தொடர்பு	உடலின் தரையைத் தொடும் பகுதி. உதாரணமாக, முழு ஒரு பாதத்தின் அடிப்பகுதி அல்லது கால்விரலின் நுனி ஒரு புள்ளியாக இருக்கலாம் - எதுவாக இருந்தாலும் தரையைத் தொடுவது. தரையில் இரண்டு அடி ஊன்றுவது ஒரு புள்ளி.
ரேஞ்சோஃப் விமானம்	பூமராங் வெளிப்புறமாக பறக்கும் வெளிப்புற மீட்டர் வட்டம் (காற்றை நோக்கி) - அது காளையின் கண்ணிலிருந்து வீசப்படும் போது மற்றும் அது வீசுவரை நோக்கித் திரும்பும்போது.
ரேஞ்சு பணிப்பெண்	பூமராங் பறக்கும் தூரத்தை சரிபார்க்கும் நீதிபதி. ரேஞ்சு ஸ்டைவர்டுகளில் ஒருவர் ரேஞ்சு ஒருங்கிணைப்பாளராக இருக்கலாம் அல்லது செயல்படலாம், அவர் ஒரு பூமராங் கடக்கத் தவறினால், "குறுகிய" என்று கத்தக்கூடிய ஒரே நபர் குறைந்தபட்ச தூரம். சுற்றுக்கு முன் அவர் குறிப்பிடப்பட வேண்டும் - பொதுவாக ஸ்பாட்டர்களின் வரிசையில் கடைசி. "குறுகிய" என்ற கத்தலை உச்சரிக்க வேண்டும். பிடிப்பதற்கு முன்.
மீண்டும் வீசுதல்	இழந்த மதிப்பெண்ணுக்குப் பதிலாக புதிய மதிப்பெண்ணைப் பெற எறிதல் எடுக்கப்பட்டது முந்தைய திருப்பத்தின் போது ஒரு எறிதலில் குறுக்கீடு மற்றும்/அல்லது எதிர்ப்பு. மேலும் இருக்கலாம் அசல் வீசுதலை சரியாக அடிக்க முடியாவிட்டால் நீதிபதி உத்தரவிட வேண்டும். மறு- அதிகாரியின் நியாயத்தை உறுதி செய்வதற்காக வீசுதல்கள் நடத்தப்பட்டு கோல் அடிக்கப்படுகின்றன. மதிப்பெண்கள். மறு-எறிதலின் மதிப்பெண் முந்தைய மதிப்பெண்ணை மாற்றுகிறது (ஒருவேளை அது இருந்தது). மறு எறிதல் எப்போது நடத்தப்படும் என்பது குறித்து, ஒவ்வொரு நிகழ்விற்கும் விதிகளைப் பார்க்கவும் மற்றும் பொது விதிகள் > நேரம்.
சிவப்பு அட்டை	இரண்டாவது அபராதம் அல்லது குழு அல்லது தனிநபருக்கு வேண்டுமென்றே குறுக்கீடு மதிப்பிடப்பட்டது. தகுதியிழப்புக்கு வழிவகுக்கிறது. பொது விதிகளில் தண்டனைகளைப் பார்க்கவும்.

வட்டம்	ஒவ்வொரு எறிபவருக்கும் (அனைத்து எறிபவர்களுக்கும்) ஒரு நிகழ்வில் ஒரு வரிசை உள்ளது. குறிப்பிட்ட எண்ணிக்கையிலான திருப்பங்களைப் பெறுவதற்கான வாய்ப்பு. திருப்பங்கள் சுழற்சியில் இருக்கலாம். மற்ற அணிகளைச் சேர்ந்த வீசுபவர்களுடன், தொடர்ச்சியாக அல்லது ஒரே நேரத்தில் நிகழ்வு விதிகள்.
குறுகிய- எச் ஆண்டெட் வீசுதல்	ஒரு அணி 4 க்கும் குறைவான எறிதல் உறுப்பினர்களைப் பயன்படுத்தும்போது ஷார்ட் ஹேண்டட் வீசுகிறது. இது ஒரு தண்டனை காரணமாக இருக்கலாம்.
ஸ்டாப்வாட்ச்	ஒவ்வொரு வீசுபவரும் நடுவரும் ஒரு வேலை செய்யும் ஸ்டாப்வாட்சை வைத்திருக்க வேண்டும், அது நேரத்தைப் பொறுத்தது. ஒரு வினாடியில் 1/100 பங்கு மற்றும் ஒரு லேப் டைமரைக் கொண்டுள்ளது. ஸ்டாப்வாட்ச்கள் கைக்கு இருக்க வேண்டும்- கைக்கடிகார வகை அல்ல, வைத்திருக்கும் வகை. ஸ்டாப்வாட்ச்கள் பதிவு செய்ய வேண்டும் அணி போட்டிக்கும், தனிநபர் போட்டிக்கும். ஸ்டாப்வாட்சில் எப்போதும் லேப் டைமர்களைப் பயன்படுத்துங்கள். ஸ்டாப்வாட்சை கூடுதல் செயல்பாடாக மட்டுமே கொண்ட சாதனங்கள், மொபைல் போன்கள் போன்ற முதன்மை செயல்பாடுகளுக்கு அனுமதி இல்லை.
டால் லை பூமராங்	டீம் சூப்பர் கேட்சில் வேகமான கேட்ச். எந்த பூமராங்கையும் பயன்படுத்தலாம் டேலி (ஃபாஸ்ட் கேட்ச்) பூமராங்.
டி ஆண்டெட் வீசுதல்	2 வீசுபவர்கள் ஒரு குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் ஒரே நேரத்தில் வீசுகிறார்கள். இரண்டாவது ஒரு ஜோடியில் வீசுபவர் முதலில் வீசியதிலிருந்து ஒரு குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் வீச வேண்டும். குறிப்பிட்ட நேரத்தை விட அதிகமாகிவிட்டது என்று வட்ட மாஸ்டர் விதித்தால் வீசுதல்களுக்கு இடையில், இரண்டு வீசுதல்களும் 0 மதிப்பெண் பெறுகின்றன.

டேக்	ஒரு வீசுபவரின் தொடுதல், அவரது முறை முடிவடைகிறது, அவரது அணி வீரருக்கு, அவரது முறை ஒரு ரிலே நிகழ்வில், தொடங்குகிறது. எறிபவரின் முறை தொடங்க வேண்டும் வாயில் பகுதிக்குள் மற்றும் நியமிக்கப்பட்ட இடத்திற்கு வெளியே இரண்டு கால்களையும் தரையில் ஊன்ற வேண்டும். அவர் டேக் செய்யப்படும் வரை வரிசையில் (20 மீட்டர் அல்லது 30 மீட்டர்). அவர் டேக் செய்யப்படும்போது, அவரது முறை தொடங்குகிறார், அவர் ஓடத் தொடங்கலாம் (நின்று தொடங்கு). தொடர்பு கொள்ளப்பட வேண்டும். தனது திருப்பத்தை முடிக்கும் எறிபவரின் கைகளுக்கும் எறிபவரின் கைகளுக்கும் இடையில் தனது முறை தொடங்குகிறது. இந்தத் தொடர்பு வரம்புக் கோட்டிற்கு வெளியே நடக்க வேண்டும். வாயில் (அணியின் தொடக்கக் கோட்டின் பின்னால்).
புல்ஸ்-ஐ அல்லது வேறு நியமிக்கப்பட்ட இடத்திலிருந்து பூமராங்கை சட்டப்பூர்வமாக வீசுதல்.	நிகழ்வின் எந்தவொரு வரம்புத் தேவைகளையும் பூர்த்தி செய்யும் பகுதி.
த்ரோவன் கட்டளை	நிகழ்வு நடுவரின் வாய்மொழி கட்டளையின் பேரில் பூமராங்ஸ் வீசப்பட வேண்டும். கட்டளை வழங்கப்பட்ட தருணத்திலிருந்து எந்த நேரத்திலும் வெளியீடு நிகழலாம் இரண்டு வினாடிகள் கழித்து வரை செய்யப்பட்டது. தாமதம் அதிகமாக இருந்தால், வீசுபவர் தனது திருப்பத்தை இழக்கிறார். வீசுதல் கட்டளைப்படி இருக்க வேண்டிய அவசியமில்லாத ஒரு நிகழ்விற்கு, பார்க்கவும் கவுண்டவுன்.
போட்டி இயக்குனர்	ஒரு போட்டியை ஏற்பாடு செய்பவர் மற்றும் பொதுவாகப் பொறுப்பானவர் (பார்க்க மேலும் பொது விதிகள் > அதிகாரிகளின் பொறுப்புகள்)
போட்டி அதிகாரிகள்	அதிகாரப்பூர்வத்தைப் பார்க்கவும்
பொறி	உடல் பொறியைப் பார்க்கவும்.
சுரங்கப்பாதை பிடிப்பு	பார்க்கவும் கேட்ச், இரண்டு அடி தரையில்-காலுக்கு அடியில் (சுரங்கப்பாதை)

திரும்பு	ஒரு போட்டியில் பந்து வீசுவருக்கு நிகழ்த்தும் வாய்ப்பு. திருப்பங்களின் வரிசை ஒவ்வொரு போட்டியாளரும் போட்டி தொடங்குவதற்கு முன்பு அனைத்து நிகழ்வுகளிலும் இடம் பெற்றிருப்பார்கள். முந்தைய வீசுபவரின் திருப்பம் அடித்தவுடன் அல்லது ஏதேனும் ஒரு முறை அடித்தவுடன் ஒரு திருப்பம் தொடங்குகிறது. அதன் பிறகு நிகழ்வு நடுவர் அதிகாரிகள் தயாராக இருப்பதாகக் குறிப்பிடும் நேரம். வீசுபவர் தனது பந்தை வீசத் தொடங்கிய 15 வினாடிகளுக்குள் வீச வேண்டும். வேறுவிதமாக விளம்பரப்படுத்தப்படாவிட்டால் அல்லது தொடங்குவதற்கு முன்பு அறிவிக்கப்படாவிட்டால் திரும்பவும் போட்டி. நியாயமாக நடத்தப்பட்டால், நீதிபதிகளால் நீட்டிப்புகள் அனுமதிக்கப்படலாம் மற்றும் தொடர்ந்து.
மதிப்பெண் பெறவில்லை வட்டம்	அதிகாரப்பூர்வ மதிப்பெண்ணைப் பதிவு செய்ய முடியாத சுற்று எதுவெனில் குறுக்கீடு, அல்லது நடுவர் சுற்றில் சரியாக ஸ்கோர் செய்ய முடியாததால். மறு-எழுத்து ஏற்படக்கூடும். மறு-எழுத்து செய்யப்படாவிட்டால் (எடுத்துக்காட்டாக, ஒரு காரணமாக) காயம்), எந்த வீசுபவருக்கும் ஒரு மதிப்பெண் கிடைக்காதபடி நடுவர்கள் மதிப்பெண்ணை தீர்மானிக்கிறார்கள். நன்மை அல்லது தீமை.
தயார்படுத்தல்	போட்டி மைதானத்தில் நியமிக்கப்பட்ட பகுதிகளில் பொதுவான பயிற்சி அளிக்கப்படுகிறது. ஒவ்வொரு நிகழ்வின் தொடக்கத்திற்கும் முன். வாரம்-அப் நேரம் நிகழ்வு விதிகளில் வரையறுக்கப்பட்டுள்ளது.
மஞ்சள் அட்டை முதல் நிலை அபராதம் அணி அல்லது தனிநபருக்கு மதிப்பிடப்படுகிறது. அபராதங்களைப் பார்க்கவும்	பொது விதிகள்.

F. போட்டியை ஏற்பாடு செய்தல்

இந்தப் பிரிவில் உள்ள தலைப்புகள் போட்டி கையேட்டின் ஒரு பகுதியாகும் (இன்னும் எழுதப்படவில்லை) அதில் பின்வருவன அடங்கும்:

போட்டி இயக்குநர்கள், அமைப்பாளர்கள் மற்றும் அணிகளுக்கான தகவல். இந்தத் தகவல் தேவை

போட்டியை நடத்துவது ஆனால் கள நிகழ்வுகளுக்கான விதி புத்தகத்தில் தேவையில்லை. இருப்பினும், அங்கு

"பூமராங் உலகக் கோப்பையை எப்படி நடத்துவது" என்பது பற்றிய தகவல்கள் ஆன்லைனில் கிடைக்குமா [http://](http://www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf)

www.ifbaonline.org/wp-content/uploads/WBC_BehindTheScene_v04.pdf

1. வீசும் வரிசை

a) எறிபவர்கள் போட்டிக்கு வருவதற்கு முன்பு எறியும் வரிசை தீர்மானிக்கப்பட வேண்டும்.

b) ஒவ்வொரு குழு தேர்வு நாளுக்கும் ஒவ்வொரு தனிப்பட்ட தேர்வு நாளுக்கும் விளக்கப்படங்கள் உருவாக்கப்படும்.

c) இந்தப் பட்டியல்களின் நகல்கள் முதல் போட்டிக்கு முன்பு எறிபவர்களுக்கும் அணிக்கும் வழங்கப்படும்.

கேப்டன்கள் கூட்டத்திற்கு முன் கேப்டன்கள்.

f) இந்தத் தாள்கள் இடுகையிடப்பட வேண்டும்.

e) ஏதேனும் சாத்தியமான பிரச்சினைகள் இருந்தால் போட்டி அதிகாரிகளின் கவனத்திற்கு முன்னதாக கொண்டு வரப்பட வேண்டும்.

போட்டி தொடங்குகிறது. மாற்றங்களைக் கோருவதற்கு போட்டி இயக்குநர்கள் காலக்கெடுவை நிர்ணயிக்கலாம்.

2. அறிவிப்புகள்

a) முதல் போட்டி தொடங்குவதற்கு முன், அனைத்து பந்து வீசுபவர்களுக்கும் பின்வருவனவற்றை உடனடியாகச் சொல்லப்படும்

சாத்தியம்:

(i) போட்டி அதிகாரிகள், நடுவர்கள், நடுவர்கள் மற்றும் பாதுகாப்பு அதிகாரிகளின் பெயர்கள், மற்றும்

மாறி மாறி.

(ii) போட்டியாளர்கள் வீசும் வரிசை. வரிசை தன்னிச்சையாக இருக்க வேண்டும். அது அமைக்கப்பட வேண்டும் மற்றும்

முதல் நிகழ்வு தொடங்குவதற்கு முன் அனைத்து நிகழ்வுகளுக்கும் அறிவிக்கப்படும்.

(iii) அனைத்து நிகழ்வுகளுக்கும் பொருந்தும் பொதுவான விதிகள் மற்றும் அடிப்படை விதிகள்.

(iv) இந்த அறிவிப்புகளை கேப்டன்கள் கூட்டத்தில் வெளியிடலாம்.

3. நிகழ்வுகளின் அமைப்பு

a) ஒவ்வொரு போட்டி நாளின் தொடக்கத்திற்கும், கால அட்டவணையைச் சரிபார்க்கவும்.

b) போட்டி தொடங்குவதற்கு முன், ஒவ்வொரு நாளின் நிகழ்வுகளின் வரிசை இங்கே இடுகையிடப்படும்.

போட்டி வலைத்தளம் மற்றும் மைதானத்தில்.

c) வீசுதல் ஆர்டர்கள், வட்டப் பணிகள் மற்றும் அதிகாரப்பூர்வப் பணிகள் இதற்கு முன் கிடைக்கின்றன

ஒவ்வொரு நிகழ்வும் அறிவிக்கப்படும் அல்லது களத்தில் வெளியிடப்படும்.

ஈ) குழு நிகழ்வுகள்: திட்டமிடல்

(i) அந்த நாட்களில் 3-4 அணி போட்டி நாட்கள் இருக்கும், தேவைப்பட்டால் ஒரு வானிலை நாளும் இருக்கும்.

சாம்பியன்ஷிப்களின்.

போட்டி நிகழ்வுகள் தொடர்ச்சியாக அதிகபட்சம் மூன்று நாட்கள் நடத்தப்படுகின்றன, இதனால் ஆபத்தை குறைக்கலாம்

காயங்கள் அதிகரிக்கும்.

(ii) குழு பாணி நிகழ்வுகளுக்கு முன்னுரிமை அளிக்கப்படுகிறது (சூப்பர் கேட்ச், ரிலே மற்றும் என்டிபூரன்ஸ் ரிலே)

(iii) ஒவ்வொரு போட்டியும் குறைந்தது 2 முறையாவது போட்டியிட வேண்டும், அதன் இலக்கு 3 முறை.

இ) தனிப்பட்ட நிகழ்வுகள்

(i) சாம்பியன்ஷிப் நாட்களில் 2 தனிநபர் போட்டி நாட்கள் இருக்கும்.

4. குழு ஒப்பனை

அ) WBC அனைத்து எறியும் நாடுகளிலும் உள்ள அணிகளின் கலவையை நடத்த வேண்டும்:

(i) தேசிய அணிகள் (ஒரு நாட்டிற்கு அதிகபட்சமாக 1-3 அணிகளைப் பொறுத்து)

(ii) சர்வதேச மகளிர் அணி (அதிகபட்ச அணி எண்ணிக்கை 1-2 பெண்களைப் பொறுத்து)

அணிகள்)

(iii) முன்னாள் படைவீரர் குழு: மூத்த வீரர்களைக் கொண்டது (50 அல்லது 55 பேர் தீர்மானிக்கப்பட உள்ளனர்), அவர்கள் அவ்வாறு செய்யவில்லை

தேசிய அணிக்கு தகுதி பெற்றவர்கள் அல்லது உறுப்பினர் அல்லாத நாட்டைச் சேர்ந்தவர்கள்.

(iv) சர்வதேச கலப்பு அணிகள் (அதிகபட்ச அணி எண்ணிக்கை 1-2 அணிகளைப் பொறுத்து)

தகுதி பெற்ற IFBA உறுப்பினர் அல்லது உறுப்பினர் அல்லாத நாடுகளைச் சேர்ந்த வீசுபவர்களால் ஆனது.

WBC அணிக்காக ஆனால் விளையாட தேசிய அணி இல்லை.

குறிப்பு: தேசிய அணிகள் மட்டுமே அமைப்புக் குழுவால் நேரடியாக அழைக்கப்படுகின்றன. பல-

தேசிய அணிகள் நிறுவனத்தை முன்சூட்டியே தொடர்பு கொள்ள வேண்டும்.

5. குழு நிகழ்வுகளுக்கு கூடுதல் வசதிகளைப் பயன்படுத்துதல்

அ) ஒரு அணியில் 5 அல்லது 6 எறிதல் உறுப்பினர்கள் இருக்கலாம் (4 குழு உறுப்பினர்கள் எறிதல் மற்றும் 1 நடுவர்).

ஒரு நிகழ்வின் போது).

b) முன்னாள் வீரர் அணிகள் மற்றும் போட்டி இயக்குநரை கொண்ட அணியில் அதிக வீசுபவர்கள் இருக்கலாம். *

- c) 6 க்கும் குறைவான வீசுபவர்களைக் கொண்ட அணிகள், ஆட்டக்காரரின் அனுமதியுடன் கூடுதல் வீரர்களைச் சேர்க்கலாம்.
- போட்டி அதிகாரிகள். கூடுதல் வீரர்கள் அணியின் அளவை 6 க்கு மேல் கொண்டு வரக்கூடாது. அனைத்து கூடுதல் வீரர்களும் கண்டிப்பாக ஒவ்வொரு போட்டிக்கும் முன்பு போட்டி அதிகாரிகளால் அங்கீகரிக்கப்பட வேண்டும்.
- d) அணிப் போட்டியின் போது கூடுதல் வீரர்கள் 1 அணிக்காக மட்டுமே போட்டியிட முடியும்.
- e) அவசரநிலை அல்லது காயம் ஏற்பட்டால், ஒரு அணியில் 3 போட்டியாளர்கள் அல்லது அதற்கும் குறைவான எண்ணிக்கை ஏற்பட்டால், அந்த நேரத்தில் கூடுதல் கோல்களைப் பயன்படுத்துவதற்கு போட்டி அதிகாரிகள் ஒப்புதல் அளிக்கலாம். ஒரு குழு உறுப்பினர் என்றால் பின்னர் அணியில் மீண்டும் சேர முடியும், அணி உறுப்பினர் அவருக்குப் பதிலாக வந்த கூடுதல் வீரரை மாற்றுவார்.
- முதலில்.

6. 2024 உலக சாம்பியன்ஷிப் போட்டிகளில் மதிப்பெண் பெறுதல்

- அ) போட்டியில் நிகழ்வு மதிப்பெண்கள் நிகழ்வு விதிகளின்படி செய்யப்படுகின்றன.
- b) ஒட்டுமொத்த மதிப்பெண், இரு அணிகளுக்கும் ஒப்பீட்டு மதிப்பெண் முறையுடன் செய்யப்படும்- மற்றும் தனிப்பட்ட நிகழ்வுகள்.
- c) மதிப்பெண்களை மின்னணு சாதனங்களில் வைத்து பகுப்பாய்வு செய்யலாம், ஆனால் காகிதக் கணக்கியல் கண்டிப்பாக அனைத்து மதிப்பெண்கள் மற்றும் இடங்களைப் பதிவு செய்வதற்காக வைத்திருக்க வேண்டும்.
- ஈ) அதிகாரப்பூர்வ போட்டி அளவு பின்வருமாறு:
- (i) அணி கோப்பை: முதல் போட்டியின் தொடக்கத்தில் பதிவுசெய்யப்பட்ட அணிகள். குறைந்தபட்ச தொகை எதுவும் இல்லை.
- அணிகளின் எண்ணிக்கை.
- (ii) தனிநபர் கோப்பை: முதல் போட்டியின் தொடக்கத்தில் பதிவுசெய்யப்பட்ட வீசுபவர்கள். இல்லை
- வீசுபவர்களின் குறைந்தபட்ச எண்ணிக்கை.

7. மதிப்பெண் அமைப்புகள்

- அ) தரவரிசை அடிப்படையிலான மதிப்பெண் முறை (RBSS)
- (i) ஒவ்வொரு நிகழ்விலும் புள்ளிகளை வைப்பது
- அ. முதல் இடம் = 1 இடப் புள்ளி, 2வது இடம் = 2 இடப் புள்ளிகள், 3வது இடம் = 3 இடப் புள்ளி
- புள்ளிகள், கடைசி இடம் = n இடம் புள்ளிகள் (உள்ளிட்ட அணிகள் அல்லது தனிநபர்களின் எண்ணிக்கை)
- ஆ. உதாரணம்
- o அணி: 20 அணிகள் இருந்தால், ஒரு போட்டியில் முதலிடம் பிடிக்கும் அணிக்கு 1 பரிசு கிடைக்கும்.
- இடப் புள்ளி. 2வது இடம் 2 இடப் புள்ளிகளைப் பெறுகிறது, 3வது இடம் 3 இடங்களைப் பெறுகிறது.
- புள்ளிகள், கடைசியாக 20 இடப் புள்ளிகளைப் பெறுகிறது.

o தனிநபர்: 100 நபர்கள் இருந்தால், ஒரு போட்டியில் முதல் இடத்தைப் பிடித்த தனிநபர்

1 புள்ளியைப் பெறுபவர், 2வது இடம் 2 புள்ளிகளைப் பெறுபவர், கடைசி இடம் 100 புள்ளிகளைப் பெறுபவர்.

இ. ஏறுவரிசை இட அமைப்பு: ஒரு நிகழ்வில் அதிகபட்ச இட புள்ளிகள்

போட்டியில் பங்கேற்கும் அணிகள் அல்லது பந்து வீசுபவர்களின் மொத்த எண்ணிக்கை.

ஈ. ஒரு போட்டியில் வெற்றி பெறுவதற்கு கூடுதல் புள்ளிகள் எதுவும் வழங்கப்படாது.

e. டைட் செய்யப்பட்ட அணிகள் அல்லது தனிநபர்கள் தாங்கள் விரும்பும் இடங்களின் புள்ளிகளைப் பிரித்துக் கொள்கிறார்கள்.

கட்டியிருக்காவிட்டால் எடுத்திருப்பார்கள்.

உதாரணம்: 3 அணிகள் 2வது இடத்திற்கு சமநிலையில் இருந்தால், அவர்கள் இடத்தைப் பகிர்ந்து கொள்வார்கள்.

2வது, 3வது மற்றும் 4வது இடங்களுக்கான புள்ளிகள். அடுத்த அணிக்கு இடம் கிடைக்கும்.

5வது இடத்திற்கான புள்ளிகள்.

f. கோல் அடிக்காதது, போட்டியிடத் தவறியது, அல்லது ஒரு போட்டியில் எந்த அணி/வீசுபவர் தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டார்

அல்லது ஒட்டுமொத்தமாக n இடப் புள்ளிகளைப் பெறுவார்கள் (சாத்தியமான மோசமான இடப் புள்ளிகள்)

இந்த நிகழ்வு அல்லது ஒட்டுமொத்தமாக.

எ.கா. போட்டியிடும் அணிகள்/வீசுபவர்களின் எண்ணிக்கை (n) யாரும் இல்லாதது போலவே இருக்கும்.

தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்ட அணிகள்/வீசுபவர்களுக்கு புள்ளிகள் வைப்பது போல் கருதப்படுவதில்லை.

ஒரு சமநிலை இருந்தது. தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்ட அணிகள்/வீசுபவர்களுக்கு சமமான புள்ளிகள் வழங்கப்படும்

அதிகாரப்பூர்வ போட்டி அளவு (கடைசி இடத்தைப் பிடித்த புள்ளிகள்).

o உதாரணம் (50 போட்டியாளர்கள் மற்றும் 2 தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டவர்கள்): 1வது இடம் = 1 இடப் புள்ளி,

கடைசி இடம் ஆனால் தகுதி நீக்கம் செய்யப்படவில்லை = n - 2 இடப் புள்ளிகள் (50 - 2 = 48 இடப் புள்ளிகள்

புள்ளிகள்), ஒரு எறிபவருக்கு 2 தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்ட வீசுபவர்கள் n புள்ளிகள் (50 இடப் புள்ளிகள்).

h. தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்ட அணிகள்/தனிநபர்கள் போட்டிக்கான அதிகபட்ச இடப் புள்ளிகளைப் பெறுவார்கள்.

அவர்களால் போட்டியை வெல்ல முடியாது. வேறு எந்த அணிகளும்/தனிநபர்களும் வெற்றி பெறவில்லை என்றால்

தகுதி நீக்கம் செய்யப்பட்டாலும், அவர்கள் எவ்வளவு சிறப்பாக இருந்தாலும் போட்டியில் கடைசி இடத்தைப் பிடிப்பார்கள்.

மற்ற மதிப்பெண்கள்.

i. ஒரு டெஸ்ட் போட்டியில் மிகக் குறைந்த புள்ளிகளைப் பெறும் அணி/தனிநபர்

போட்டியின் வெற்றியாளர். 1 போட்டிக்கு மேல் குறைந்த புள்ளிகள் பெறுவது சிறந்தது; அதிகபட்சம்

1 போட்டிக்கு மேல் புள்ளிகள் வைப்பது கடைசி.

j. உலக அணி சாம்பியன் என்பது குறைந்த இடத்தைப் பிடிக்கும் அணியாகும்.

எல்லா நாட்களிலிருந்தும் புள்ளிகள். ஒட்டுமொத்தமாக மிகக் குறைந்த இடப் புள்ளிகள் சிறந்தது. உயர்ந்த இடப் புள்ளிகள்

ஒட்டுமொத்த புள்ளிகள் கடைசி.

k. உலக தனிநபர் சாம்பியன் என்பவர் மிகக் குறைந்த அளவு கோல்களை குவிப்பவர் ஆவார்.

எல்லா நாட்களிலும் உள்ள இடப் புள்ளிகள். ஒட்டுமொத்தமாக மிகக் குறைந்த இடப் புள்ளிகள் சிறந்தது, உயர்ந்தது.

ஒட்டுமொத்தமாக புள்ளிகள் வைப்பது கடைசி.

b) ஒப்பீட்டு மதிப்பெண் முறை (RSS)

(i) ரிலேட்டிவ் ஸ்கோரிங் சிஸ்டம் நிகழ்வு மதிப்பெண்களை ஒட்டுமொத்த மதிப்பெண்ணாக மாற்றுவது இதைப் பயன்படுத்துவதன் மூலம்

ஒரு மடக்கைச் செயல்பாடு. இது தரவரிசை அடிப்படையிலான மதிப்பெண் அமைப்பிலிருந்து வேறுபடுகிறது, அதாவது

இடம் புள்ளிகளைப் பயன்படுத்தி நிகழ்வு மதிப்பெண்களை ஒட்டுமொத்த மதிப்பெண்ணாக மாற்றுகிறது.

(ii) ஒவ்வொரு நிகழ்விலும் உள்ள மதிப்பெண்களை RSS 0 முதல் 1000 வரையிலான ஒட்டுமொத்த புள்ளிகளாக மாற்றுகிறது, இதன் மூலம்

அதிகபட்ச புள்ளிகளுக்கு ஒதுக்கப்பட்ட 1000-புள்ளி அளவுகோல்

நிகழ்வு அல்லது தற்போதைய உலக சாதனைக்கு அருகில். இதன் பொருள் சில நிகழ்வுகளில் அது

1000 க்கும் மேற்பட்ட மதிப்பெண்களைப் பெற முடியும் ஆனால், அந்த உயர்ந்த மதிப்புகள் என்பதை நினைவில் கொள்ளுங்கள்

மற்ற மதிப்பெண்களுடன் இன்னும் "தொடர்புடையது", எனவே விதிவிலக்கான ஒருவருக்கு கூடுதல் "வெகுமதி" இல்லை

அந்த நிகழ்வுகளில் ஸ்கோர். கீழே விவரங்களைக் காண்க.

(iii) கணிதம்:

அ. வெற்றியாளர் அதிக புள்ளிகளைப் பெறுபவர்.

b. அனைத்து சூத்திரங்களுக்கும், I_g என்பது அடிப்படை 10 இன் மடக்கை ஆகும். $I_g(10) = 1$, $I_g(100) = 2$ போன்றவை.

அடுத்த முழு எண்ணுக்குக் குறைக்கப்பட வேண்டிய புள்ளி மதிப்புகள். சரியான மதிப்பெண்கள் அல்லது

உலக சாதனைகளுக்கு நெருக்கமான மதிப்பெண்கள் 1000P அளவுகோல்களை வரையறுக்கின்றன.

c. அதிக புள்ளிகள் அல்லது அதிக மதிப்பெண் சிறந்தது என்று கருதப்படும் நிகழ்வுகளுக்கு,

ஒட்டுமொத்த தரவரிசைக்கான புள்ளிகள் பின்வருமாறு வழங்கப்படுகின்றன

இங்கு MAX 1000P அளவுகோலாகும். ட்ரிக் கேட்சிற்கு/

இரட்டிப்பு, துல்லியம், ஆஸ்திரேலிய சுற்று அது 100p.

d. குறைந்த மதிப்பெண் சிறந்ததாக இருக்கும் நிகழ்வுகளுக்கு, ஒட்டுமொத்த தரவரிசைக்கான புள்ளிகள்

என வழங்கப்பட்டது

இங்கு MIN என்பது 1000P அளவுகோலாகும்.

நேர நிகழ்வுகள் பல N பணிகளை அல்லது சுற்றுகளை முடிக்க வேண்டும்.

(உதாரணமாக ஃபாஸ்ட் கேட்சில் 5 கேட்சுகள். அல்லது

$3 \times 10p + 6c + 5c$. = டாபிரில் 14 பணிகள்). சூடுதலாக இருக்கலாம்

tmax ஒரு நேர வரம்பாக இருங்கள் . உதாரணமாக tmax = ஃபாஸ்ட் கேட்சில் 60s.

ஒரு போட்டியாளர் குறிப்பிட்ட காலக்கெடுவிற்குள் n பணிகளைச் செய்திருந்தால், அவரது

கணக்கிடப்பட்ட மதிப்பெண் அனைத்தையும் சாதிக்க எதிர்பார்க்கப்படும் நேரமாக இருக்கும்

N பணிகள்.

e. முடிக்கப்பட்ட சுற்றுகளுக்கு மதிப்பெண் அளவிடப்பட்ட நேரமாகும், ஆனால் tmax ஐ விட மோசமாக இல்லை.

எண்/(எண்-1).

ஊ.

எ.கா. உதாரணமாக, டீம் ரிலேவில் கேட்ச் ஆன பிறகு ஒரு எறிபவர் காயமடைந்தால்

மீண்டும் நுழைவாயிலுக்குத் திரும்பும்போது, டீம் ரிலேவில் ஸ்கோர் $300 \times 8/7 = 342.857$ வினாடிகள்.

0 புள்ளிகளுடன் பூஜ்ஜிய மதிப்பெண் வழங்கப்பட்டது.

குறிப்பு: MAX மற்றும் MIN தேர்வு ஒட்டுமொத்த தரவரிசையில் எந்த தாக்கத்தையும் ஏற்படுத்தாது, தவிர

பூஜ்ஜியத்திற்கு மிக நெருக்கமான மதிப்பெண்களுக்கு.

h. தொழில்நுட்ப ரீதியாக சிறந்த ஸ்கோர் இல்லாத நிகழ்வுகளில் (ஃபாஸ்ட் கேட்ச்/டாபிர்/

தாங்கும் திறன்) 1000P க்கும் அதிகமாக வழங்கப்படலாம். வரம்பு உள்ள நிகழ்வுகளில்/

தொழில்நுட்ப ரீதியாக சிறந்த மதிப்பெண் (துல்லியம் போன்றவை), 1000P என்பது அதிகபட்ச எண்ணிக்கையாகும்

புள்ளிகள்.

i. போட்டியாளர்கள் வராதவர்கள் அல்லது எறியவே இல்லை (np) -200P பெறுவார்கள்.

j. நிகழ்வுகளுக்கான அட்டவணைகளுக்கு பின்னிணைப்பைப் பார்க்கவும்.

k. அடிப்படை விதிகள்

1000P பெஞ்ச்மார்க்கின் 10% க்கும் அதிகமான மதிப்பெண்களுக்கு (எடுத்துக்காட்டு: வேகத்தில் 2c

(அதிர்ச்சியில் கேட்ச் அல்லது 10P) பின்வரும் கட்டைவிரல் விதிகளைப் பயன்படுத்தலாம்:

A B-ஐ வீழ்த்துகிறது	காரணி 1.01 அல்லது 1% மூலம்	எ.கா. FC-யில் 30 வினாடிகள் vs 29.7 வினாடிகள்	தோராயமாக 2P வித்தியாசம்
A B-ஐ வீழ்த்துகிறது	உண்மையில். ACC இல் 1.1 அல்லது	10% 88P vs 80P	சுமார் 20P வேறுபாடு.

A B-ஐ வீழ்த்துகிறது	உண்மையாக. 1.2 அல்லது 20% 16.67 vs 20s FC இல்	சுமார் 39P வேறுபாடு.
A B-ஐ வீழ்த்துகிறது	உண்மையில். FC-யில் 2 அல்லது 100% 2c vs 1c	தோராயமாக 148P வேறுபாடு.
A அணி B அணியை உண்மையாகவே	தோற்கடித்தது. சூப்பர் போட்டியில் 3 அல்லது 200% 99c vs 33c. பிடி	சுமார் 230P வேறுபாடு.

நிலை அடிப்படையிலான அமைப்புகளுக்கு மாறாக, இந்த மதிப்புகள் ஒரு இருப்பைச் சார்ந்தது அல்ல

சுருதல் வீசுபவர்/அணி C.

c) ஒப்பீட்டு மதிப்பெண் முறை புள்ளிகள் அட்டவணைகள் - குறுகிய பதிப்பு - தனிப்பட்ட

f) முழு அட்டவணைகளும் ரிலேட்டிவ் ஸ்கோரிங் சிஸ்டம் அட்டவணைகள் கையேட்டில் கிடைக்கின்றன

புள்ளிகள்	எஃப்.சி	முடிவு	ஏ.சி.சி/ஏ.ஆர்.சி	எம்.டி.ஏ1/5	எம்.டி.ஏ3/5
	13.67 (ஆங்கிலம்)	71 (ஆங்கிலம்)			
1000 மீ	15.00	71 (ஆங்கிலம்)	100 மீ	50.00	150.00
980 -	16.47 (ஆங்கிலம்)	72 (அ)	71 (ஆங்கிலம்)	45.55 (45.55)	136.66 (ஆங்கிலம்)
960 (ஆங்கிலம்)	18.08	71 (ஆங்கிலம்)	71 (ஆங்கிலம்)	41.50 (41.50)	124.50 (ஆங்கிலம்)
940 (ஆங்கிலம்)	19.84 (ஆங்கிலம்)	71 (ஆங்கிலம்)	71 (ஆங்கிலம்)	37.80 (முறைத்தது 37.80)	113.42 (ஆங்கிலம்)
920 (ஆங்கிலம்)	21.79 (பாஷாப் பதிப்பு)	71 (ஆங்கிலம்)	71 (ஆங்கிலம்)	34.43 (குறும்பு)	103.30 (ஆங்கிலம்)
900 மீ	23.92 (ஆங்கிலம்)	50 மீ	71 (ஆங்கிலம்)	31.36 (குரு)	94.08 (ஆங்கிலம்)
880 தமிழ்	26.27 (26.27)	45	57 தமிழ்	28.55 (பாஷாப் பதிப்பு)	85.67 (பரிந்துரைக்கப்பட்டது)
860 தமிழ்	28.85 (பாஷாப் பதிப்பு)	41 (அ)		26.00	78.00
840 தமிழ்	31.69 (குறுகிய பாஷாப்)	37 வது	67 (ஆங்கிலம்)	23.66 (ஆங்கிலம்)	71.00 (71.00)
820 தமிழ்	34.82 (குறுகிய பாஷாப்)	34 வது	43	21.54 (ஆங்கிலம்)	64.62 (ஆங்கிலம்)
800 மீ	38.27 (குறும்பு)	31 மீனம்	71 (பாஷாப்)	19.60 (மாலை)	58.80 (58.80)
780 -	42.06 (ஆங்கிலம்)	28 தமிழ்	71 (பாஷாப்)	17.83 (ஆங்கிலம்)	53.49 (ஆங்கிலம்)
760 (ஆங்கிலம்)	46.29 (பாஷாப் பதிப்பு)	25	71 (பாஷாப்)	16.21 (மாலை)	48.65 (பரிந்துரைக்கப்பட்டது)
740 தமிழ்	50.86 (பரிந்துரை)	71 (பாஷாப்)	29 தமிழ்	14.74 (ஆங்கிலம்)	44.24 (பாஷாப் பதிப்பு)
720 -	55.95 (55.95)	21 ம.டி.	26 மா.சி	13.40 (மாலை)	40.21 (ஆங்கிலம்)
700 மீ	61.58 (ஆங்கிலம்)	19	24 ம.டி.	12.18 (ஆங்கிலம்)	36.54 (ஆங்கிலம்)
680 -	67.79 (ஆங்கிலம்)	17	71 (பாஷாப்)	11.06 (செய்வாய்)	33.19 (ஆங்கிலம்)
660 660 தமிழ்	74.65 (74.65)	16	20	10.04 (ஆங்கிலம்)	30.14 (ஆங்கிலம்)
640 தமிழ்	-----	659 14	18	9.11 (ஆங்கிலம்)	27.35 (மாலை)
620 -	-----	600 13	16	8.27 (எண். 8.27)	24.81 (ஆங்கிலம்)
600 மீ	2 சி	518 11	14	7.49 (ஆங்கிலம்)	22.49 (பாஷாப் பதிப்பு)
580 -	1c.	387 10	13	6.79 (ஆங்கிலம்)	20.38 (மாலை)

140 (பூங்காவிலும்)		9	12	6.15 (பூங்காவிலும்)	18.45 (மாணல)
145 (பூங்காவிலும்)		8	11	5.55 (பூங்காவிலும்)	16.70 (மாணல)
520 -		8	10	5.05 (பூங்காவிலும்)	15.09
500 மீ		7	9	4.54 (பூங்காவிலும்)	13.63 (பூங்காவிலும்)

ஈ) ஒப்பீட்டு மதிப்பெண் முறை புள்ளிகள் அட்டவணைகள் - குறுகிய பதிப்பு - குழு

(i) முழு அட்டவணைகளும் ரிலேட்டிவ் ஸ்கோரிங் சிஸ்டம் அட்டவணைகள் கையேட்டில் கிடைக்கின்றன.

புள்ளிகள் அணி ACC/		அணி MTA	அணி	அணி	அணி	அணி
ஏஆர்/டிசி		ரிலே	முடிவு	கூப்பர்	ரிலே	தபீர்
			1000 மீ	100 மீ	127.57 (ஆங்கிலம்)	164.02 (ஆங்கிலம்)
1000 மீ	400 மீ	200.00		100 மீ	140.00	180.00
980 -	364 -	182.22 (ஆங்கிலம்)			153.66 (ஆங்கிலம்)	197.56 (ஆங்கிலம்)
	332 -	166.01 (ஆங்கிலம்)			168.67 (ஆங்கிலம்)	216.86 (ஆங்கிலம்)
100 (ஆங்கிலம்)	302 தமிழ்	151.22 (ஆங்கிலம்)	45		185.16 (ஆங்கிலம்)	238.06 (ஆங்கிலம்)
100 (ஆங்கிலம்)	276 (ஆங்கிலம்)	137.74 (ஆங்கிலம்)	41 (அ)		203.28 (ஆங்கிலம்)	261.36 (ஆங்கிலம்)
900 மீ	250 மீ	125.44 (ஆங்கிலம்)	37 வது		223.21 (ஆங்கிலம்)	286.98 (ஆங்கிலம்)
880 தமிழ்	240 (ஆங்கிலம்)	114.23 (ஆங்கிலம்)	34 வது	57 தமிழ்	245.12 (ஆங்கிலம்)	315.16 (ஆங்கிலம்)
860 தமிழ்	208 தமிழ்	104.00 (செ.மீ.)	31 கிளம்		269.23 (ஆங்கிலம்)	346.15 (ஆங்கிலம்)
840 தமிழ்	189 தமிழ்	94.67 (ஆங்கிலம்)	28 தமிழ்	67 (ஆங்கிலம்)	295.76 (ஆங்கிலம்)	19பு 840
820 தமிழ்	172 (ஆங்கிலம்)	86.16 (ஆங்கிலம்)	25	43	324.96 (ஆங்கிலம்)	15 பு 790
800 மீ	156 தமிழ்	78.40 (குறுகிய காலம்)	24 பு 800		7சி 808 10பு 705	
780 -	141 (ஆங்கிலம்)	71.32 (குறுகிய காலம்)	21 ம.நி.		6c 776 5பு 543	
	129 (ஆங்கிலம்)	64.87 (ஆங்கிலம்)	19		5c 737 க்கு	
740 தமிழ்	117 (ஆங்கிலம்)	58.98 (58.98)	17	29 தமிழ்	4c 691 க்கு	
720 -	107 தமிழ்	53.62 (ஆங்கிலம்)	16	26 மாகி	3c 631 (ஆங்கிலம்)	
700 மீ	97 (ஆங்கிலம்)	48.72 (ஆங்கிலம்)	14	24 ம.நி.	2c 549 (ஆங்கிலம்)	
680 -	87 (ஆங்கிலம்)	44.25 (பரிந்துரை)	13		1c 415 - 415 - 1c	
660 669 தமிழ்	80 (ஆங்கிலம்)	40.18 (ஆங்கிலம்)	12	20		
640 தமிழ்	72 (அ)	36.47 (குறுகிய)	10	18		
620 -	62 (ஆங்கிலம்)	33.08 (ஆங்கிலம்)	9	16		
600 மீ	53 (ஆங்கிலம்)	29.99 (முறைமறை 29.99)	8	14		
580 -	43 (ஆங்கிலம்)	27.18 (புறமம் 27.18)	8	13		
	41 (ஆங்கிலம்)	24.61 (ஆங்கிலம்)	7	12		
540 (ஆங்கிலம்)	44 (அ)	22.26 (22.26)	6	11		
520 -	40	20.13 (ஆங்கிலம்)	6	10		
500 மீ	36 தமிழ்	18.18 (18.18)	5	9		

8. நிகழ்வுகளை ரத்து செய்தல்

அ) போட்டி தொடங்குவதற்கு முன், போட்டி இயக்குநர் வெளியிடுவார்

நேரக் காரணங்களால் ஒவ்வொரு நாளும் நிகழ்வுகள் ரத்து செய்யப்படும் வரிசை.

b) வானிலை அல்லது பிறவற்றைப் பொருட்படுத்தாமல், விளம்பரப்படுத்தப்பட்ட போட்டிகள்/நிகழ்வுகள் திட்டமிட்டபடி நடத்தப்படுகின்றன.

திட்டமிடப்பட்ட தொடக்க நேரத்தில் அதிகாரிகள் ஓய்வு எடுக்க முடிவு செய்யாவிட்டால் நிகழ்வுகள்

அதை ரத்து செய் அல்லது ஒத்திவை.

c) கனமழை, பலத்த காற்று அல்லது பிற ஆபத்தான சூழ்நிலைகள் ஏற்பட்டால், போட்டி அதிகாரிகள்

நிகழ்வைத் தொடரலாமா அல்லது ஓய்வு எடுத்துக்கொண்டு காத்திருப்பதா என்பதை முடிவு செய்யும்.

ஒளிரச் செய்வதற்கான நிபந்தனை.

ஈ) போட்டி ரத்து செய்யப்பட வேண்டிய வானிலை நிலைமைகள் இவை,

ஒத்திவைக்கப்பட்டது, அல்லது குறைக்கப்பட்டது.

(i) அதிகபட்ச வெப்பநிலை 38°C / 100.5°F

(ii) அனைத்து நிகழ்வுகளும்: அதிகபட்ச சராசரி காற்றின் வேகம் 6 மீ/வி (21.6 கிமீ/ம, 13.4 மைல்) *

(iii) இரட்டிப்பு: அதிகபட்ச சராசரி காற்றின் வேகம் 5 மீ/வி (18.0 கிமீ/மணி, 11.1 மைல்) *

*விளையாட்டு மைதானத்தில் தரையிலிருந்து 2 மீட்டர் உயரத்தில் காற்றின் வேகம் அளவிடப்படும் மற்றும்

10 நிமிட இடைவெளியில் தொடர்ந்து கண்காணிக்கப்படுகிறது.

இ) லேசான மழை பெய்தால், போட்டி தொடரும்.

f) மின்னல் மைதானத்திலிருந்து தெரியும், அது நெருங்கி வருவது போல் தோன்றினால், போட்டி

அதிகாரிகள் ஒரு இடைவெளி எடுத்துக்கொண்டு புயல் கடந்து செல்லும் வரை காத்திருப்பார்கள்.

g) அதிகாரிகள் ஓய்வு எடுக்க முடிவு செய்தால் (மழை, மின்னல் போன்றவை ஏற்பட்டால்), அவர்கள் அவ்வாறு செய்ய வேண்டும்.

முடிந்தால் நிகழ்வின் சுற்றுகளுக்கு இடையில். மீதமுள்ள நிகழ்வுகள்

அதே நாளில், அல்லது நிகழ்வு ரத்து செய்யப்பட்டதாகக் கருதப்படும் மற்றும் நிகழ்விற்கான மதிப்பெண் வழங்கப்படும்

பின்வருவனவற்றில் ஒன்று:

(i) நிகழ்வில் சுற்றுகள் இருந்தால் (ஒவ்வொரு அணியும் அதிகமாகப் பங்கேற்கும் ஆஸ்திரேலிய சுற்று போன்றவை)

ஒருமுறை), பின்னர் அனைத்து அணிகளும் முடித்த சுற்றுகளின் எண்ணிக்கைக்கான மதிப்பெண்கள்

நிகழ்வின் மதிப்பெண்களாக இருங்கள். உதாரணம்: ஒவ்வொரு அணியிலும் இரண்டு முழு ஆஸ்திரேலிய வீசுபவர்கள் இருந்தால்

சுற்று ஆனால் சில அணிகள் மூன்று வீசுபவர்கள் நிகழ்வை முடித்தனர், அதற்கான மதிப்பெண்கள்

முதல் இரண்டு வீசுபவர்கள் நிகழ்விற்கான அணி மதிப்பெண்கள். எந்த சுற்றுகளும் தொடங்கப்படவில்லை

போட்டி மீண்டும் தொடங்கும் போது குறுக்கீடு நேரம் முடிவடையும், மேலும்

மதிப்பெண்கள் அதிகாரப்பூர்வ அணி மதிப்பெண்ணில் சேர்க்கப்படும்.

(ii) இந்தப் போட்டியில் ஒவ்வொரு அணியும் (1ம் எண்டியூரன்ஸ் போன்றவை) ஒரு முறை போட்டியிட்டால், ஒவ்வொரு

ஒரு அணி தனது சுற்றை முடிக்கவில்லை என்றால், அந்த நிகழ்விற்கு எந்த ஸ்கோரும் பதிவு செய்யப்படாது.

(iii) போட்டி எப்போது, எப்போது பிற்பகலில் மீண்டும் தொடங்க முடியும், அதிக நேரம் இருந்தால்

இடைநிறுத்தப்பட்ட நிகழ்வைத் தொடர, அட்டவணையில் உள்ள அடுத்த நிகழ்வை அல்லது அதன் படி தொடர இழந்துவிட்டது.

கால அட்டவணைக்கு எதிராகப் போட்டியிடப்படும்.

9. குழு சாம்பியன்ஷிப் போட்டிகளில் நிகழ்வுகளை மறு திட்டமிடல்

அ) போட்டி ஏற்பாட்டாளர்களின் குறிக்கோள், அணியின் போது அனைத்து நிகழ்வுகளையும் முடிப்பதாகும்.

திட்டமிடப்பட்ட நாட்களில் போட்டிகள். வானிலை அல்லது பிற சிக்கல்கள் மொத்தத்தைக் குறைத்தால்

திட்டமிடப்பட்ட எண்ணிக்கையை விடக் குறைவான நிகழ்வுகள் இருந்தாலும், ஒரு சாம்பியன் இன்னும் அறிவிக்கப்படுவார்.

மழை பெய்தால் நிகழ்வுகளை மறு திட்டமிடுவதை பின்வரும் வழிகாட்டுதல்கள் தீர்மானிக்கின்றன.

b) முதல் அல்லது இரண்டாவது நாள் முழுமையாக மழை பெய்தால், அந்த நாள் எந்த நாளில் போட்டியிடப்படும்?

மழை நாள், முன்பு வெளியிடப்பட்ட நிகழ்வுகளின் அதே வரிசையைப் பயன்படுத்துகிறது: முதல் நாள் என்றால்

மழை பெய்ததால், இரண்டாவது நாளுக்கான திட்டமிடப்பட்ட நிகழ்வுகள் இரண்டாவது நாளுக்கு நடத்தப்படும்.

நாள் மற்றும் முதல் நாளுக்கான திட்டமிடப்பட்ட நிகழ்வுகள் மழை நாளுக்காக நடத்தப்படும்.

இரண்டாவது நாள் மழையால் பாதிக்கப்பட்டதால், இரண்டாவது நாளுக்கான திட்டமிடப்பட்ட நிகழ்வுகள்

மழை நாளுக்காக நடத்தப்பட்டது.

c) இரண்டு நாட்களும் மழை பெய்தால், முதல் நாளுக்கான திட்டமிடப்பட்ட நிகழ்வுகள் மழையிலேயே நடத்தப்படும்.

நாள்.

10. தனிநபர் சாம்பியன்ஷிப் போட்டிகளில் நிகழ்வுகளை மறு திட்டமிடல்

அ) போட்டி ஏற்பாட்டாளர்களின் குறிக்கோள், தனிப்பட்ட போட்டியின் போது அனைத்து நிகழ்வுகளையும் முடிப்பதாகும்.

திட்டமிடப்பட்ட நாட்களில் சாம்பியன்ஷிப்புகள். வானிலை அல்லது பிற சிக்கல்கள் மொத்தத்தைக் குறைத்தால்

திட்டமிடப்பட்ட எண்ணிக்கையை விடக் குறைவான நிகழ்வுகள் இருந்தாலும், ஒரு சாம்பியன் இன்னும் அறிவிக்கப்படுவார்.

ஒரு நாள் மழை பெய்தால், நிகழ்வுகளை மறு திட்டமிடுவதை பின்வரும் வழிகாட்டுதல்கள் தீர்மானிக்கின்றன.

b) இரண்டாவது முறையாக மழை தொடர்ந்து பெய்தாலும் தனிநபர் சாம்பியன்ஷிப் போட்டிகள் அனுமதிக்கப்படும்.

நாள்.

c) தனிநபர் சாம்பியன்ஷிப்பின் முதல் நாள் ஏதேனும் காரணத்தால் ரத்து செய்யப்பட்டால்,

இரண்டாவது நாளுக்கு திட்டமிடப்பட்ட நிகழ்வுகள் இரண்டாவது நாளுக்கும் நடத்தப்படும்.

ஈ) இருப்பினும், போட்டித் தலைவர் போட்டி தொடங்குவதற்கு முன்பே முடிவு செய்யலாம்.

இரண்டாம் நாள் பல்வேறு திறன்களைச் சோதிக்க திருத்தப்பட்ட அட்டவணையுடன் நடத்தப்படலாம்.

இந்த திருத்தப்பட்ட அட்டவணையில் இரண்டு நாட்களிலும் நிகழ்வுகள் இருக்கலாம். போட்டி இயக்குநர்

போட்டி தொடங்குவதற்கு முன்பு திருத்தப்பட்ட அட்டவணையை அமைக்கும். ஒரு பரிந்துரை:

ஆஸ்திரேலிய சுற்று, ட்ரிக் கேட்ச்/டப்ளிங் 100 (அல்லது டப்ளிங் 50), ஃபாஸ்ட் கேட்ச், எம்டிஏ

100.

e) மோசமான வானிலை காரணமாக இரண்டாவது நாள் ரத்து செய்யப்பட்டால், பின்னர் இடம்

முதல் நாள் மதிப்பெண்கள் அல்லது மழை நாளின் இறுதியில், ஒன்று இருந்தால், தீர்மானிக்கப்படும்.

ஜி. உலக சாதனைகளைப் பதிவு செய்தல்

இந்தப் பிரிவு நிகழ்வுகளுக்கான விதிப்புத்தகத்தில் இல்லை. இது அநேகமாக IFBA-வில் சேர்ந்ததாக இருக்கலாம்.
வலைத்தளத்திலும், போட்டி கையேட்டிலும்.

1. உலக சாதனைகள்

அ) அணி கோப்பையின் போது பெறப்பட்ட மதிப்பெண்கள் உலக சாதனையில் கணக்கிடப்படாது.

2. IFBA அங்கீகாரம்

அ) IFBA ஒரு உலக சாதனையை பின்வரும் சந்தர்ப்பங்களில் மட்டுமே அங்கீகரிக்கும்:

(i) இந்த நிகழ்வு மிகவும் தற்போதைய IFBA விதிப்புத்தகத்தில் அல்லது ஒரு பாரம்பரிய நிகழ்வில் உள்ளது.

பொதுவாக ஏற்றுக்கொள்ளப்பட்ட விதிகளுடன் (எடுத்துக்காட்டு: தொடர்ச்சியான பெரும்பாலான கேட்சுகள்).

(ii) ஒரு போட்டியில் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட முறை போட்டியிடாத ஒரு நிகழ்வில் இந்த சாதனை அடையப்பட்டது

நாள் -அல்லது- போட்டியிட்ட ஒரு நிகழ்வின் முதல் முயற்சியிலேயே சாதனை படைக்கப்பட்டது.

ஒரு நாளைக்கு ஒரு முறைக்கு மேல்.

(iii) எப்படியிருந்தாலும், IFBA ஒரு உலக சாதனையை ஏற்கவோ ஏற்கவோ வாக்களிக்கலாம் (கட்டாயம் இல்லை).

(iv) இந்த நிகழ்வுகள் பட்டியலிடப்பட்டுள்ளன:

a. துல்லியம் 100 (5 செட்கள் 2 வீசுதல்கள்)

b. துல்லியம் 50 (1 எறிதலுக்கு 5 செட்)

இ. வேகமான கேட்ச் (2 சுற்றுகள்)

ஈ. எம்டிஏ 100 (3, 4, அல்லது 5 வீசுதல்கள்)

e. MTA வரம்பற்ற (3, 4, அல்லது 5 வீசுதல்கள்) (ஒருவரின் எல்லைக்கு அப்பாற்பட்ட ஸ்கோராக இருக்கலாம்

(MTA 100 நிகழ்வு)

f. MTA3+ (ஐந்து வீசுதல்களில் சிறந்த மூன்று ஸ்கோர்களின் கூட்டுத்தொகை)

g. ஆஸ்திரேலிய சுற்று (ஒரு வீசுதலின் 5 செட்களில் அதிகபட்சம் 100 புள்ளிகள்)

h. ட்ரிக் கேட்ச்/டபுளிங் 100 (கிறிஸ்ட்சர்ச் சிஸ்டம்)

i. சகிப்புத்தன்மை (5 நிமிட காலத்தில் அதிக கேட்சுகள்)

j. நீண்ட தூரம் (5 செட் 1 எறிதலில் ஒன்று அல்லது இரண்டு சுற்றுகளில் இருந்து சிறந்த மதிப்பெண்)/(சிறந்தது

ஒரு நாளைக்கு அதிகபட்சம் 20 வீசுதல்களிலிருந்து ஸ்கோர்)

கே. ஜக்லிங் (இரண்டு பூமராங்ஸில் ஒன்று இல்லாத வரை தொடர்ச்சியாக அதிக கேட்சுகள்)

பிடிபட்டது) (முதல் இரண்டு வீசுதல்கள் குறைந்தபட்சம் 20 மீ இருக்க வேண்டும்).

I. தொடர்ச்சியாக அதிக கேட்சுகள் (பூமராங் இல்லாத வரை தொடர்ச்சியாக அதிக கேட்சுகள்)

பிடிபட்டது, 20 மீ முன் தகுதி தேவை, ஆனால் ஒவ்வொரு வீசுதலிலும் சரிபார்க்கப்படவில்லை)

3. பதிவுகளைப் புகாரளிப்பதற்கான நிபந்தனைகள்

அ) இந்த சாதனைகள் IFBA நாட்டால் அங்கீகரிக்கப்பட்ட போட்டியின் போது அடையப்பட வேண்டும்.

உறுப்பினர். பெரும்பாலும், அனைத்து IFBA நாட்டு உறுப்பினர்களும் மட்டுமே அங்கீகரிப்பார்கள் அல்லது அங்கீகரிக்க மாட்டார்கள்

அவர்களின் எல்லைக்குள் ஒரு போட்டி. மற்ற சந்தர்ப்பங்களில் - நீண்ட தூர போட்டி

சுறுாரா - IFBA வழிகாட்டுதல் குழு முடிவு செய்யும்.

b) ஒவ்வொரு நாடும் IFBA பதிவுப் பட்டியலில் ஒரு நிகழ்வைச் சேர்க்கக் கேட்கலாம் (IFBA இல் உள்ள ஒரு பதிவு)

(அப்படியானால் விதிப்புத்தகம் தேவை) பொதுக் கூட்டத்தில் அதை முன்மொழிதல்.

c) IFBA வழிகாட்டுதல் குழு விதி புத்தகத்தில் தேவையான அனைத்து மாற்றங்களையும் ஏற்பாடு செய்துள்ளது மற்றும்/

அல்லது அடுத்த பொதுக் கூட்டம் வரை பட்டியலைப் பதிவு செய்யவும்.

ஈ) ஒரு போட்டியாளர் பின்வரும் விஷயங்களில் சரியான மதிப்பெண் பெற்றால்:

(i) துல்லியம் 100 (5 செட்கள் 2 வீசுதல்கள்), அவர் 2 வீசுதல்கள் செட்களில் வீசுவதைத் தொடர்கிறார்

குறைந்தபட்சம் ஒன்று அல்லது இரண்டு வீசுதல்களும் சரியான 10 அல்ல (எ.கா: 9 மற்றும் 10). மொத்த மதிப்பெண்

109 ஆக இருங்கள்.

(ii) துல்லியம் 50 (1 எறிதலுக்கு 5 செட்), அவர் 1 எறிதலின் செட்களில் தொடர்ந்து எறிகிறார், அது ஒரு எறிதல் வரை

எறிதல் என்பது சரியான 10 அல்ல (எ.கா: 9). மொத்த மதிப்பெண் 59 ஆக இருக்கும்.

(iii) ஆஸ்திரேலிய சுற்று (ஒரு வீசுதலின் 5 செட்களில் அதிகபட்சம் 100 புள்ளிகள்), அவர் தொடர்ந்து வீசுகிறார்.

ஒரு எறிதல் சரியான 20 ஆகாத வரை (எ.கா: 19) 1 எறிதலின் தொகுப்புகளில். மொத்த மதிப்பெண்

119 ஆக இருக்கும்.

(iv) ட்ரிக் கேட்ச்/100ஐ இரட்டிப்பாக்குதல் (கிறிஸ்ட்சர்ச் சிஸ்டம்), அவர் தொடர்ந்து செட்களை வீசுகிறார்

1 எறிதல் (இரட்டிப்பாக்கத்தில்: இரண்டு பூமராங்குகளுடன் 1 எறிதல்) ஒரு எறிதல் வரை (இரட்டிப்பாக்கத்தில்:

இரண்டு பூமராங்குகளுடன் 1 எறிதல்) ஒரு கேட்ச் அல்ல. மொத்த மதிப்பெண் 100 மற்றும் அனைத்து

பிடிக்கப்பட்ட கேட்சுகளின் புள்ளிகள் (இரட்டிப்பாக்கத்தில்: முதல் பூமராங் பிடிக்கப்பட்டால் மற்றும்

இரண்டாவது பந்தை வீழ்த்தினால், கேட்சுக்கான புள்ளிகள் வழங்கப்படும், ஆனால் வீசுபவர் நிறுத்த வேண்டும்.

முதல் பூமராங் கீழே விழுந்து இரண்டாவது பூமராங் பிடிபட்டால், அந்தப் பிடிப்பதற்குப் புள்ளிகள் எதுவும் இல்லை.

கொடுக்கப்படும், எறிபவர் நிறுத்த வேண்டும்).