



دانشگاه فرنگیان
معاونت دانشجویی
اداره کل تربیت بدنی



شیوه نامه اجرایی و فنی
اولین جشنواره استانی بازی های سنتی و ورزش های بومی و محلی
پردیس های دانشگاهی و مراکز آموزش عالی سراسر کشور
دانشگاه فرنگیان
(اسفند ۱۳۹۴)



ماده ۱: مقدمه	۳
ماده ۲: اهداف مسابقات در اولین جشنواره استانی بازی ها و ورزش های بومی و محلی	۴
ماده ۳: شاخص های انتخاب رشته های ورزشی در اولین جشنواره استانی بازی ها و ورزش های بومی و محلی	۴
ماده ۴: زمان برگزاری جشنواره	۵
ماده ۵: مکان برگزاری	۵
ماده ۶: سطح برگزاری	۵
ماده ۷: اعضای کمیته فنی در هر رشته (در سطح کشوری)	۵
ماده ۸: مقررات عمومی	۵
ماده ۹: نحوه توزیع مدال، محاسبه امتیازات	۷
ماده ۱۰: اعتراضات	۷
ماده ۱۱: موارد پیش بینی نشده	۷
ماده ۱۲: قوانین و مقررات فنی رشته الختر (لی لی تعادلی)	۸
ماده ۱۳: قوانین و مقررات فنی رشته کبدی	۹
ماده ۱۴: دستورالعمل بازی بومی و محلی (در سطح کشوری)	۱۴

«مؤنلان كشوري براحياء و مخطبازي هاي سنتي ايرانيان بكوشد و آن را كسترش دهند»

مقام معظم رهبري (مد ظله العالی)

ماده ۱: مقدمه

بازي جزئي از زندگي انسان از تولد تا مرگ است. انسان از نظر فيزيولوژيكي نياز به جنبش و حركت دارد و بازي جزء مهم اين جنبش و حركت است. بازي ها حاوي ارزش هاي انساني و اخلاقي و ابزاري براي انتقال عقايد، فرهنگ و تمدن از نسلي به نسل ديگر است. انسان براي رشد ذهني و اجتماعي خود نياز به تفكر دارد و بازي خميرمايه تفكر است.

بازي هاي بومي و محلي و بازي هاي پرورشي يكي از راه هاي پرورش روان، فكر، اجتماع و جسم است. با توجه به شرايط اقليمي و جغرافيايي، انواع بازي ها در هر منطقه رايج بوده و در بسياري موارد نفوذ و نمود بيشتري در سرزمين هاي پيراموني پيدا کرده است. ورزش هاي سنتي و بازي هاي بومي و محلي به عنوان گنجينه اي از باورهاي فرهنگي اقوام، ضمن داشتن پيوند ناگسستني با يكدیگر، نشان هويت و فرهنگ هر كشوري و بخشي از ميراث آن است. همچنين داراي جنبه هاي نشاط و شادابي و پيوستگي عميق با زندگي و معيشت مردم است و از مهم ترين اجزاء فرهنگ و فولكلور مردم هر ناحيه به شمار مي آيد. كشور پهناور ايران نيز با تمدن چند هزار ساله اش مجموعه اي از اقوام با فرهنگ هاي مختلف است؛ لذا به دليل شرايط اقليمي متفاوت هر يك از اقوام، بازي ها و سرگرمي هاي رايج در ميان مردم نيز از تنوع بسياري برخوردار است. يافته هاي علمي، ورزش هاي همگاني، تفريحات سالم، بازي هاي بومي و محلي و باستاني را مناسب ترين و ضروري ترين روش گذران اوقات فراغت همراه با ارتقاي فرهنگ و ورزش و افزايش مشاركت اجتماعي قلمداد مي نمايند؛ لذا ضروري است با اتخاذ سياست ها و اجراي شيوه هاي مناسب و سنجيده، بسترهاي لازم براي عينيّت بخشي به اين هدف مهم فراهم گردد.

لذا با توجه به اهداف مندرج در اساسنامه دانشگاه فرهنگيان، ماهيت تحصيل شبانه روزي دانشجومعلمان، گستره توزيع پرديس ها و مراكز آموزش عالي در سراسر كشور، اقتضاعات آموزشي و فرهنگي، بومي، جنسيتي و منطقه اي دانشجومعلمان و به منظور تعليم و تربيت مديران و معلمان آينده ساز، كارآمد و توانمند در طراز جمهوري اسلامي ايران، اداره كل تربيت بدني دانشگاه فرهنگيان اقدام به طراحي و برگزاري "اولين جشنواره استاني بازي ها و ورزش هاي بومي و محلي پرديس هاي دانشگاهي و واحدهاي تابعه سراسر كشور دانشگاه فرهنگيان" نموده است. اميد است كه با مساعدت و همدلي همه دست اندركاران و مشاركت حداكثري دانشجويان، برگزاري اين جشنواره نقش خود را در احياء، حفظ و گسترش بازي هاي سنتي ايراني ايفا نمايد.

ماده ۲: اهداف مسابقات در اولین جشنواره استانی بازی ها و ورزش های بومی و محلی

۱. تسهیل تحقق اهداف اساسنامه دانشگاه فرهنگیان
۲. غنی سازی اوقات فراغت دانشجومعلم
۳. آشنایی بیشتر با آداب و رسوم و بازی های بومی و محلی
۴. احیای فرهنگ ها و سنت های فراموش شده
۵. توسعه و تعمیم تفریحات سالم ورزشی و بازی های بومی و محلی
۶. حفظ و ارتقای سلامتی و ایجاد نشاط و شادابی در بین دانشجومعلم از طریق ترویج شیوه زندگی فعال با رعایت ارزشهای اسلامی، ملی و اخلاقی
۷. تقویت روحیه اشتراک مساعی و همکاری و مشارکت جویی در دانشجومعلم
۸. ایجاد و افزایش علاقه مندی دانشجومعلم به نظم و ترتیب و اطاعت از مقررات
۹. تقویت قدرت ابتکار دانشجومعلم و برانگیختن ذوق های هنری در آنان
۱۰. تقویت قوای جسمی و عضلات و اندام های بدن
۱۱. تقویت قدرت، استقامت و پشتکاری در دانشجومعلم
۱۲. ایجاد روحیه رقابت و مبارزه سالم در دانشجومعلم
۱۳. آشناسازی دانشجومعلم با پیروزی و شکست و تمرین مغرور نشدن در پیروزی ها و دلسرد نشدن در شکست ها
۱۴. استعداد یابی از دانشجومعلم و همچنین ایجاد انگیزه و شور و شوق بین آنها

ماده ۳: شاخص های انتخاب رشته های ورزشی در اولین جشنواره استانی بازی ها و ورزش های بومی و محلی

۱. کمک به افزایش جمعیت دانشجومعلم ورزشکار بویژه دانشجومعلم دختر
۲. در نظر گرفتن فاکتورهای آمادگی جسمانی (نظیر استقامت عمومی، عضلانی، قدرت عضلات، سرعت و ...)
۳. مد نظر قرار دادن رشته های اجتماعی به جهت تمرین مشارکت عمومی، کارگروهی دانشجومعلم و تقویت اتحاد
۴. برگزاری فعالیت ها در طبیعت، حاشیه سراهای دانشجویی و خارج از سالن های ورزشی دانشگاه
۵. استفاده از نیروهای داوطلب در برگزاری مسابقات و جشنواره های ورزشی
۶. ایجاد هیجان، نشاط و رقابتی سالم
۷. برگزاری رشته های ورزشی ابتکاری، نو، جذاب، شاداب، کم هزینه و آسان
۸. رعایت اصل صرفه جویی در برگزاری مسابقات و جشنواره های ورزشی

ماده ۴: زمان برگزاری جشنواره

۱. جشنواره استانی: اسفند ۱۳۹۴

۲. مرحله کشوری: تابستان ۱۳۹۵

ماده ۵: مکان برگزاری

سراهای دانشجویی، مراکز آموزش عالی و پردیس های استان های سراسر کشور

ماده ۶: سطح برگزاری

به منظور افزایش جمعیت تحت پوشش، فعالیت ها در سطوح زیر برگزار می گردد:

۱. سطح داخلی مراکز آموزش عالی و پردیس های استان

۲. سطح استانی

۳. سطح کشوری (تابستان ۱۳۹۵)

ماده ۷: اعضای کمیته فنی در هر رشته (در سطح کشوری)

۱. رئیس انجمن (ناظر فنی)

۲. سرپرست اجرایی

۳. یک نفر از کمیته داوران

۴. دو نفر از مربیان که در جلسه هماهنگی از طرف کلیه مربیان تیم های حاضر انتخاب خواهد شد.

ماده ۸: مقررات عمومی

۱. مسابقات بر اساس آخرین قوانین و مقررات فدراسیون های ورزش های بومی و محلی و کبده برگزار می شود.

۲. هر تیم متشکل از ۵ نفر ورزشکار، ۲ نفر ذخیره، یک مربی و یک سرپرست، جمعاً ۹ نفر می باشد (حضور ۵ نفر الزامی است).

۳. هر تیم موظف است دو دست لباس ورزشی به رنگهای روشن و تیره و لباس محلی استان خود را به همراه داشته باشد.

۴. لباس بازیکنان شامل کاپشن، پیراهن آستین کوتاه، شورت یا شلوار، جوراب و کفش ورزشی می باشد که رنگ و طرح کاپشن، پیراهن، شورت، شلوار و

جوراب بازیکنان برای تمامی اعضای تیم یکسان می باشد.

۵. پیراهن بازیکنان هر تیم باید از ۱ تا ۲۰ به فارسی شماره گذاری شده باشد.
۶. شماره پیراهن بازیکنان باید در قسمت وسط جلو به بلندی ۱۵ سانتی متر و در وسط پشت حداقل به بلندی ۲۰ سانتی متر و پهنای شماره باید حداقل ۲ سانتی متر باشد.
۷. بهتر است شماره بازیکنان در قسمت پای راست شورت نوشته و تکرار شود. بلندی شماره روی شورت ۴ تا ۶ سانتی متر و پهنای آن حداقل یک سانتی متر باشد.
۸. کاپیتان تیم باید روی پیراهن خود در زیر شماره سینه اش یک نوار ۸*۲ سانتی متر داشته باشد.
۹. تغییر شماره بازیکنان در طول مسابقات مجاز نیست.
۱۰. حضور تیم ها نیم ساعت قبل از ساعت اعلام شده در سالن مسابقه الزامی است و عدم حضور تا ۱۵ دقیقه بعد از زمان شروع مسابقه به منزله ترک مسابقه و باخت در آن بازی تلقی خواهد شد.
۱۱. به هر بازیکنی فقط ۵ دقیقه، از زمانی که توسط سیستم همگانی احضار می شود مهلت داده خواهد شد که خود را به میز کنترل یا تخته مختص مسابقات (هر کدام که در زمان نیاز خواستار حضور وی هستند) برساند. در غیر این صورت فرد از دور مسابقات حذف خواهد شد.
۱۲. در صورت عدم حضور نفر و تیم در یک مرحله از بازی، چنانچه این انصراف در رده بندی گروه تاثیر داشته باشد نتیجه بازی این نفر و تیم در مقابل نفرات و تیمهای ذینفع حذف می گردد.
۱۳. بازیکن به عنوان مربی یا سرپرست نمی تواند تیم را همراهی نماید.
۱۴. هر مربی می تواند فقط هدایت یک تیم را عهده دار گردد.
۱۵. سرپرست و مربی حق شرکت در مسابقات را نخواهند داشت.
۱۶. مربیان باید در طول مدت برگزاری مسابقات با گرمکن و کفش ورزشی در سالن حضور یابند.
۱۷. مربیان باید کارت شناسایی خود را به سینه نصب نمایند.
۱۸. داشتن بیمه ورزشی و رضایت نامه والدین الزامی می باشد.
۱۹. کلیه ورزشکاران باید گواهی تاییدیه پزشکی به عنوان مجوز شرکت در مسابقات را داشته باشند.
۲۰. زمان جلسه قرعه کشی و هماهنگی روز قبل از مسابقه است.
۲۱. حضور سرپرست یا مربی در زمان برگزاری جلسه قرعه کشی و هماهنگی الزامی می باشد.
۲۲. هر گونه رفتار از طرف مربی، سرپرست یا بازیکن که خلاف شئونات ورزشی باشد باعث حذف تیم مذکور خواهد شد و مطابق با آئین نامه کمیته انضباطی مسابقات و المپیادهای ورزشی دانشگاه فرهنگیان با افراد خاطی برخورد خواهد شد.
۲۳. رعایت حجاب اسلامی برای خواهران در طول کلیه برنامه های فوق برنامه و مسابقاتی الزامی است و ورزشکارانی که به این مساله بی توجهی نمایند از ادامه مسابقه محروم خواهند شد.
۲۴. همراه داشتن تلفن همراه و دوربین فیلم برداری در سالن ورزشی مسابقات خواهران اکیدا ممنوع و مسئولیت آن به عهده سرپرست پردیس / مرکز و مدیریت امور استانی می باشد و اشخاص خاطی به کمیته انضباطی دانشگاه معرفی خواهند شد.
۲۵. داوران هر رشته می بایست بر انجام صحیح قوانین و مقررات رشته و نحوه صحیح انجام مهارت های ورزشی نظارت کامل و دقیق داشته باشند.

۲۶. در صورت مساوی بودن زمان یا امتیاز تیم ها، با نظر ناظر فنی برای تیم هایی که در نهایت زمان یا امتیاز مساوی کسب کرده اند مسابقه دیگری برگزار خواهد شد.

۲۷. شیوه برگزاری مسابقات با توجه به تعداد تیمهای پذیرش شده انتخاب، و در جلسه قرعه کشی اعلام خواهد شد ولی در هر صورت طوری خواهد بود که مقام های اول تا ششم مشخص شود.

۲۸. اگر نور سالن و زمین کافی نباشد یا باران شدیدی ببارد یا بنا به هر دلیل دیگری در ادامه مسابقه اختلال پیش آید و مسابقه تا آخر ادامه نیابد، چنین مسابقه ای می بایست دوباره برگزار شود. در صورت توقف موقتی مسابقه، باید مسابقه ادامه یابد.

ماده ۹: نحوه توزیع مدال، محاسبه امتیازات

در سطح استانی:

- به ورزشکاران و تیم های اول تا سوم هر رشته حکم قهرمانی و جایزه اهدا می شود.

در سطح کشوری:

۱. به نفرات تیم های اول تا سوم هر رشته مدال و حکم قهرمانی اهدا می شود.
۲. به تیم های اول، دوم و سوم جام و به هر یک از ورزشکاران تیم های اول تا سوم مدال، حکم قهرمانی و جایزه اهدا می شود.
۳. در رده بندی نهایی دانشگاه ها، در هر رشته به ترتیب به ازای مقام اول (۱۰)، دوم (۷)، سوم (۵)، چهارم (۳)، پنجم (۲) و ششم (۱) امتیاز تعلق می گیرد.

ماده ۱۰: اعتراضات

۱. در سطح کشوری اعتراضات باید بصورت کتبی و حداکثر ۳۰ دقیقه پس از پایان آن مسابقه به همراه مبلغ ۵۰۰/۰۰۰ ریال توسط سرپرست تیم به کمیته فنی تسلیم شود. در صورت وارد بودن اعتراض وجه دریافتی مسترد خواهد شد. پاسخ اعتراض قبل از شروع مسابقه تیم مورد اعتراض به اطلاع سرپرست تیم معترض خواهد رسید.
۲. در مسابقه دارت، اعتراض در مورد امتیاز کسب شده یا اعلام شده، قبل از جدا کردن دارت ها، مورد بررسی یا تایید قرار می گیرد.

ماده ۱۱: موارد پیش بینی نشده

کلیه موارد پیش بینی نشده در شیوه نامه اجرایی را اداره کل تربیت بدنی دانشگاه فرهنگیان و شیوه نامه فنی را کمیته فنی مسابقات (در مرحله کشوری) حل و فصل خواهد نمود.

ماده ۱۲: قوانین و مقررات فنی رشته الختر (لی لی تعادلی)



۱-۱۲: نوع رشته: گروهی

۲-۱۲: وسایل و تجهیزات مورد نیاز:

- توپ جمپ بال
- زمین بازی به طول ۲۰ متر و عرض ۱۰ متر (از جنس خاک یا چمن)

۳-۱۲: نحوه اجرا و امتیاز گذاری:

- در این رشته تیم هر پردیس متشکل از ۵ نفر ورزشکار می باشد (حضور ۵ نفر الزامی است).
- زمان بازی در این ورزش نامحدود است و اتمام بازی موقوف به مبارزه تمام نفرات تیم می باشد.
- ابتدا سرداور وسط زمین قرار می گیرد و با اعلام ایشان اعضای هر تیم از دو خط طولی وارد زمین می شوند.
- برای جلوگیری از آسیب دیدگی، هر نفر یک توپ جمپ بال متوسط در دست می گیرد.
- توپ جمپ بال با دستها جلو سینه نگه داشته می شود.
- هر ورزشکار باید با لی لی حرکت کرده و به توپ حریف ضربه وارد کند و یک نفر از اعضای تیم مقابل را از حالت تعادل خارج کند؛ سپس باید خود را تا انتهای خط طولی زمین (محل استقرار تیم مخالف) برساند تا بتواند ۵ امتیاز کسب کند. بازی به همین نحو ادامه می یابد تا تمام بازیکنان یک تیم از دور بازی خارج شوند.
- هر بازیکن که زودتر هر دو پای خود را به زمین بگذارد، قسمتی از بدن یا توپ او خط زمین بازی را لمس کند یا از زمین بازی خارج شود بازنده است.
- برنده تیمی خواهد بود که امتیاز بیشتری کسب نماید.

۴-۱۲: خطاها:

- چنانچه در حین مبارزه، بازیکنی توپ را رها کند، پایین بیاورد یا با آرنج به حریف ضربه وارد کند، خطا محسوب شده و باید از دور مسابقه خارج شود؛ در این صورت ۵ امتیاز به تیم مقابل تعلق گرفته و بازی بین نفرات دیگر خواهد یافت.
- خارج شدن از زمین بازی ۵ امتیاز منفی محسوب می گردد و فردی که از زمین خارج شده از دور بازی حذف و بازی بین نفرات دیگر ادامه خواهد یافت.

۵-۱۲: تعداد، نحوه استقرار و عملکرد داوران:

- تعداد داوران ۳ نفر است که یک نفر سرداور و دو نفر دیگر به عنوان کمک داور انجام وظیفه می نمایند.

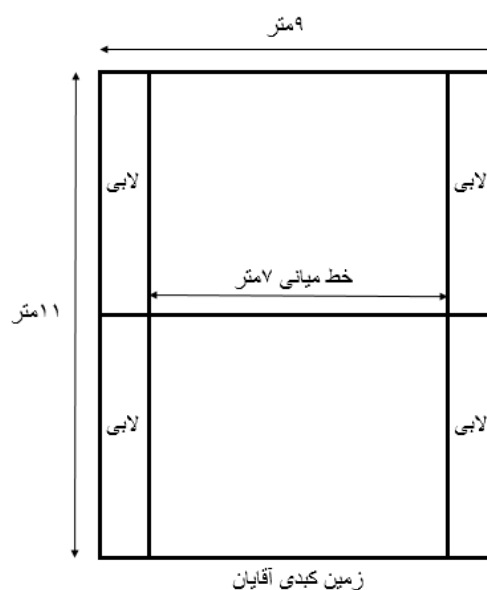
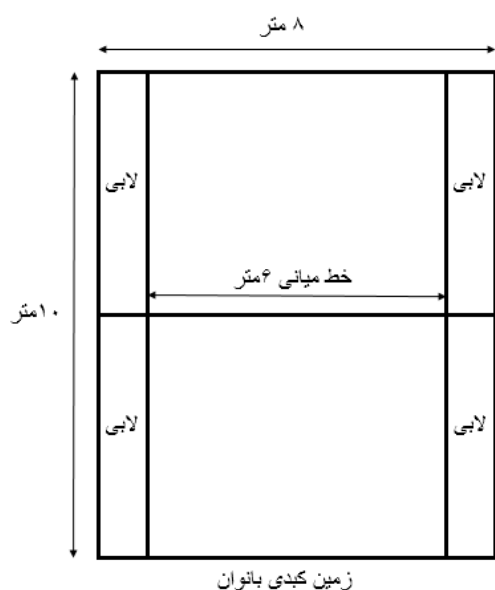
ماده ۱۳: قوانین و مقررات فنی رشته کبدی



۱-۱۳: نوع رشته: گروهی

۲-۱۳: وسایل و تجهیزات مورد نیاز:

- زمینی به ابعاد ۱۱ در ۹ متر برای آقایان و ۱۰ در ۸ متر برای بانوان
- بازی کبدی در داخل سالن (با کفپوش تاتامی)، در زمین خاکی و چمن انجام می شود.



۳-۱۳: نحوه اجرا و امتیاز گذاری:

- مسابقات بر اساس قوانین بین المللی کبدی سالنی (۵ نفره) برگزار می گردد.
- بازی کبدی دارای خطوطی در زمین و قوانینی خاص است که در طول بازی باید رعایت شود. تعاریف خطوط زمین کبدی به شرح ذیل می باشد:
- **مرز:** عبارت است از خطوط چهار طرفه محوطه زمین بازی که جزء محوطه زمین بازی محسوب می شوند.
- عرض کلیه خطوط می بایست حداقل ۳ سانتی متر و حداکثر ۵ سانتی متر باشد که باید به طور واضح با یک نوار مشخص شود.
- **خط میانی یا شروع حمله MID LINE:** این خط زمین بازی را به دو قسمت مساوی تقسیم می کند.

- **لابی LOOBY:** هر یک از کناره های زمین بازی به صورت راهرو یا لابی به عرض ۱ متر در نظر گرفته شده است که پس از تماس و درگیری مهاجم با مدافع یا برعکس جزو زمین بازی محسوب می شود.
- **سکوی نشستن SITTING BLOCK:** باید در فاصله ۲ متر از انتهای خطوط قرار گیرد. این سکو باید به شکل مستطیل ۸*۱ متر برای مردان و ۶*۱ متر برای زنان باشد. در صورت عدم امکان فراهم ساختن سکو با چنین ابعادی، داور می تواند در مورد علامت گذاری و تعیین محل مناسب سکوها محل نشستن تصمیم گیری نماید.
- لازم است در هر طرف زمین به اندازه ۴ متر فضای بیرونی در کناره و انتهای خطوط اختصاص داده شود.
- در این رشته تیم هر پردیس متشکل از ۵ نفر ورزشکار و ۳ نفر ذخیره می باشد (حضور ۵ نفر الزامی است).
- ناخنهای بازیکنان باید کوتاه باشد و هیچگونه وسیله غیرورزشی به همراه نداشته باشند.
- وقت بازی ۲ وقت ۱۵ دقیقه ای می باشد و وقت استراحت بین دو نیمه، ۵ دقیقه می باشد.
- بازیکنان تیم ها در هر دوطرف زمین رو به روی همدیگر قرار می گیرند؛ با قرعه کشی بین تیم ها، تیم برنده قرعه کشی، تیم "الف" می تواند زمین یا حمله را انتخاب کند و در نیمه دوم بازی زمین ها تعویض شده و تیم "ب" مهاجم خود را برای حمله به زمین حریف می فرستد.
- با فرمان داور، بازی شروع می شود و یکی از بازیکنان تیم مهاجم به سمت بازیکنان تیم مدافع با تکرار کلمه (کبدی کبدی) حمله می نماید؛ زمان حمله حداکثر ۳۰ ثانیه می باشد و با گذشت هر ۳۰ ثانیه نوبت حمله به تیم مقابل داده می شود.
- تکرار کلمه کبدی را آهنگ کبدی می نامند و مهاجم باید آهنگ کبدی را قبل از تماس با زمین مدافعين شروع کند؛ چنانچه گفتن کبدی را دیر شروع کند. داور یا سرداور به او دستور بازگشت داده و یک امتیاز فنی و حق حمله به تیم مقابل تعلق می گیرد.
- در طول بازی باید کلمه کبدی با صدای بلند و واضح از سوی بازیکن مهاجم تکرار شود. بطوری که قطع کردن کلمه (کبدی کبدی) یا نفس گیری در بازی به معنی قطع آهنگ کبدی محسوب می شود و مهاجم باید تا زمان برگشت به زمین خود آن را بگوید. چنانچه او نتواند کلمه مذکور را مکرر ادا کند و همچنین چنانچه مهاجم بیش از ۳۰ ثانیه برای بازگشت به زمین خود وقت را تلف کند، داور او را با دادن تذکر بر می گرداند و حق حمله و یک امتیاز فنی به تیم مقابل داده می شود؛ در این موقعیت نمی توان "پرسو" انجام داد.
- زمانی که یک مدافع پس از پایان حمله مهاجم با آهنگ کبدی و بدون تخطی از قوانین مسابقه به قصد تعقیب و لمس مهاجمی که بازگشته به داخل زمین حریف می رود، به این کار تعقیب یا "پرسو" می گویند.
- "پرسو" بعد از درگیری یا توقف بازی توسط سوت داور مجاز نمی باشد.
- اگر مهاجم بدون نقض قوانین بازی، با حریف یا حریف با مهاجم تماس پیدا کند و مهاجم با آهنگ کبدی و در زمان ۳۰ ثانیه به زمین خود برگردد، به تعداد مدافعين لمس شده امتیاز می گیرد. ولی اگر تیم مدافع بدون نقض قوانین بازی، مهاجم را بیش از ۳۰ ثانیه در زمین خود نگه دارند و اجازه رسیدن مهاجم به زمین خودش را ندهند یا زمانی که مهاجم آهنگ کبدی را قطع کند، داور و یا سر داور حمله را پایان یافته اعلام می کند و به تیم مدافع یک امتیاز تعلق می گیرد.
- منظور تماس مهاجم با مدافع یا مدافعين با هر قسمت از بدن، لباس، کفش و ... آنها می باشد.
- در صورتیکه مهاجم با هریک از اعضای بدن در حین تکرار آهنگ کبدی با زمین خود تماس پیدا کند و قوانین زمین را نیز نقض نکرده باشد، وی صحیح به زمین خود رسیده است.

- قانون اوت و احیا اجرا نمی گردد و فقط امتیازات کسب شده محاسبه می گردد.
- هنگامی که مدافع یا مدافعین با مهاجم تماس پیدا می کنند را درگیری می گوئیم و بعد از تماس و درگیری لابی جزو زمین محسوب می شود و این قانون فقط در زمین مدافعین قابل اجرا است.
- چنانچه افراد تیم مقابل، مهاجم را گرفتند و او با تلاش از چنگ آنها بیرون آید و خود را به زمین خودی رساند نایستی دنبال شود. اما چنانچه مهاجم فقط حریف یا حریفان خود را لمس کرد، باید توسط هم تیمی های مدافع لمس شده دنبال شود و در زمین تیم مهاجم او را زمین گیر کنند تا یک امتیاز بگیرند.
- پس از برگشت مهاجم به زمین خودش تیم مقابل باید بلافاصله مهاجم خود را روانه حمله نماید. اگر حمله را بیشتر از ۵ ثانیه به تأخیر بیندازد، سر داور حمله را به تیم مقابل می دهد و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد (هر تیم مهاجم خود را تا آخر بازی به نوبت به حمله می فرستد).
- در یک زمان بیش از یک مهاجم نباید داخل زمین حریف شود، چنانچه بیش از یک مهاجم داخل زمین حریف شود، داور یا سر داور به آنها دستور بازگشت داده و حق حمله و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد.
- هر تیم می تواند از ۲ تایم اوت ۳۰ ثانیه ای در هر نیمه مسابقه استفاده کند. این تایم اوت باید بوسیله کاپیتان یا مربی تیم از سرداور درخواست شود. زمان تایم اوت به زمان مسابقه اضافه می شود.
- در طول تایم اوت تیم ها اجازه ترک زمین را ندارند. در صورت تخطی از این قانون یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد.
- ۲ بازیکن ذخیره می توانند در طول تایم اوت یا زمان استراحت بین دو نیمه با اجازه سرداور تعویض شوند.
- بازیکنان تعویضی می توانند دوباره تعویض شوند.
- چنانچه بازیکنی تعلیق شود (دیسکالیفه) یا صلاحیت بازی را نداشته باشد (اخراج) تعویض او مجاز نمی باشد و تیم با تعداد کمتر به بازی ادامه می دهد.
- تایم اوت رسمی بوسیله سرداور یا داوران در صورت صدمه بازیکنان، تعلیق بوسیله عوامل بیرونی، خط کشی مجدد زمین، و یا هر شرایط ناخواسته دیگر گرفته می شود. زمان تایم اوت به زمان مسابقه اضافه می شود.
- در طول زمان تایم اوت رسمی هیچ تعویضی انجام نمی گیرد.
- تعداد بازیکنان و شماره بازیکنان در شروع نیمه دوم بازی می بایست همان تعداد و شماره بازیکنان در پایان نیمه اول باشد.
- آخرین حمله در پایان هر نیمه مسابقات باید تا کامل شدن آن حتی بعد از تمام شدن زمان قانونی مسابقه انجام پذیرد.
- تیمی که بیشترین امتیاز را در پایان بازی بدست آورده باشد برنده اعلام می شود.

۱۳-۴: خطاها:

- هر بازیکنی (مهاجم و مدافع) که از محوطه زمین خودش بیرون برود، یک امتیاز به تیم مقابل تعلق می گیرد، اما هنگام درگیری اگر هر یک از قسمت های بدن وی به خارج از مرزها برود و تماس او با بازیکن داخل زمین برقرار باشد، امتیازی به تیم مقابل تعلق نمی گیرد (قسمت تماس باید در داخل محدوده زمین بازی باشد).
- چنانچه یک مدافع که از خطوط خارج شده باشد مهاجم را نگه دارد مهاجم ایمن خواهد بود و یک امتیاز به تیم مهاجم تعلق می گیرد.
- چنانچه مهاجم یا مهاجمین پس از یک اخطار، عمداً قوانین را نقض کنند داور یا سرداور بایستی برگشت او را اعلام کرده و یک امتیاز به حریف بدهد.

- چنانچه مهاجم هنگامی که در زمین حریف است نتواند امتیاز کسب کند و هنگامی که مهاجم نگه داشته شده است، حریفان نمی توانند عمداً با بستن دهان مهاجم، تکل خشن، صدمه یا هر نوع قیچی یا استفاده از هر روش نادرست دیگر او را ساکت کنند. چنانچه این عمل را انجام دهند داور یا سرداور اعلام می کند که مهاجم ایمن است و در مورد مدافع خطا کار از کارت اخطار یا اخراج استفاده می کند و یک امتیاز به تیم مقابل می دهد.
- هیچ مدافعی مجاز نیست مهاجم را با هیچ قسمتی از بدن به خارج از خطوط مرزی هل دهد. همچنین هیچ مهاجمی مجاز نیست مدافع یا مدافعی را به بیرون خطوط مرزی هل دهد. چنانچه مهاجم یا مدافع این عمل را انجام دهد، به تیم مقابل یک امتیاز تعلق می گیرد.
- تا زمانی که مهاجم به زمین خود نرسیده باشد هیچ یک از حریفان نباید با سطح زمین مهاجم تماس پیدا کند و تمامی بدن آنها باید در پشت خط میانی باشد. اگر بازیکنی مرتکب چنین عملی شود، تیم مقابل به تعداد بازیکنان خاطی امتیاز کسب می کند.
- چنانچه مهاجم و یا یکی از اعضای تیم او اخطار بگیرد، داور یا سرداور یک امتیاز فنی به تیم مقابل می دهد.
- گرفتن سر، گردن و پیراهن بازیکنان خطا محسوب می شود.
- چنانچه مهاجمی خارج از نوبت خود وارد زمین شود یا بازی را شروع کند، سرداور یا داور می بایست به او دستور برگشت بدهند و یک امتیاز فنی به تیم مقابل تعلق می گیرد.
- چنانچه به مهاجمی در برابر یک بازی خطرناک اخطار داده شود و یا به هر طریقی از سوی تیم خود راهنمایی شود سرداور یا داور می تواند بازیکن خاطی را دیسکالیفه نماید و به مدت ۲ دقیقه یا بیشتر از بازی اخراج نماید.
- مربیان و سرپرستاران تیم ها نباید از روی نیمکت بلند شده و سر و صدا نمایند بلکه در وقت تاخیر اوت و در دو نیمه تیم خود را راهنمایی نماید چنانچه از قانون تخطی نمایند اخطار و جریمه خواهند شد.

۵-۱۳: تعداد، نحوه استقرار و عملکرد داوران:

- اعضا رسمی شامل یک سر داور، دو داور و یک منشی می باشند.
- سر داور و داوران قدرت اخطار، تعلیق، پس گرفتن امتیازات و اخراج بازیکن و یا تیم را دارند. در صورتیکه یکی از تخطی های زیر را انجام داده باشند:

۱. با سماجت بخواهد نظر کادر داور را به تصمیم خاصی معطوف کند.
۲. نسبت به کادر فنی اقدامات توهین آمیز انجام دهند یا کارهایی کنند که منجر به تاثیر در تصمیم آنها شود.
۳. نشان دادن انگشت بوسیله مهاجم یا مدافع برای تصمیم داور.
۴. خفه کردن مهاجم با بستن دهان و گلوی او و یا هر روش نادرست دیگری.
۵. تکل خطرناک که باعث صدمه به بدن بازیکن شود.
۶. زمان بیش از ۵ ثانیه برای شروع حمله.
۷. مربیگری از خارج از زمین بوسیله مربیان و بازیکنان.
۸. ممانعت از ورود مهاجم در نوبت حمله او.
۹. رفتار غیر ورزشی بوسیله کلمه و یا عمل.

۱۰. نقض قوانین بازی به طور عمدی و مکرر.

۱۱. توهین کردن یا تف انداختن به حریف یا هر شخص دیگر.

۱۲. سوالات مکرر و اعتراض به تصمیمات داوران.

- سر داور و داوران می توانند از این کارتها برای اخطار یا اخراج موقت اخراج از مسابقه یا ممنوع کردن بازیکن، مربی، مدیر، تیم، برای شرکت در مسابقه استفاده کند:

۱. کارت سبز: اخطار

- از کارت سبز برای اخطار به بازیکنان، تیم، و مربی و سرپرست تیم استفاده میشود.
- اگر کارت سبز دو بار به بازیکن، مربی، مدیر، تیم نشان داده شود سپس کارت بعدی مستقیماً کارت زرد خواهد بود.

۲. کارت زرد: تعلیق موقتی برای ۲ دقیقه (دیسکالیفه)

- چنانچه به بازیکن، مربی، مدیر تیم کارت زرد نشان داده شود وی ۲ دقیقه اخراج موقت (دیسکالیفه) می گردد.
- اگر کارت زرد دو بار به همان شخصی که قبلاً کارت زرد دریافت کرده بود، نشان داده شود سپس کارت بعدی مستقیماً کارت قرمز خواهد بود.
- ۲ دقیقه تعلیق موقت بازیکن از زمانی شروع می شود که وی در زمین بازی میباشد.

۳. کارت قرمز: تعلیق از مسابقه یا حذف از مسابقات

- زمانی که بازیکن، مربی، و یا سرپرست تیم کارت قرمز دریافت می کند از مسابقه و یا تورنمنت اخراج می شود.

وظایف سرداور:

۱. سکه بیاندازد (انجام قرعه کشی) و بازی را شروع کند.
۲. زمان حمله را اعلام می کند.
۳. تعویض و جایگزینی بازیکنان را اعلام کند.
۴. نظارت کلی و اداره مسابقه.
۵. اعلام کردن زمان شروع و تایم اوت و شروع دوباره بعد از تایم اوت و پایان هر نیمه مسابقه با کمک داور خط.
۶. اعلام امتیاز تیمها قبل از ۵ دقیقه پایانی.
۷. اعلام زمان پایان هر دقیقه در ۵ دقیقه پایانی.

وظایف داوران:

- مسابقه را اداره کنند و تصمیمات را بر اساس قوانین بازی و مسابقات تا پایان بازی اتخاذ کنند.

وظایف منشیان:

۱. پرکردن برگه امتیاز و اعلام امتیازات با اجازه سر داور در پایان هر نیمه و اعلام نتیجه در پایان مسابقه.
۲. مشخص کردن تیم برنده سکه در شروع بازی.
۳. تمام امتیازات گرفته شده بوسیله تمام بازیکنان هر تیم می بایست در برگه امتیاز با علامت / در بخش مربوطه علامت گذاری شود.

۴. ثبت امتیاز تیمی که اولین امتیاز را گرفته است با علامت □ در برگه منشی.
۵. ثبت امتیاز فنی که توسط سرداور یا داور اعلام می شود با علامت ○ در برگه منشی.
۶. ثبت تایم اوت درخواست شده از طرف هر تیم با علامت T در برگه منشی.
۷. ثبت وضعیت هر تیم در پایان هر نیمه در برگه منشی شامل تایم اوت های درخواست شده از طرف هر تیم، تایم اوت های رسمی و تعویض ها.
۸. پس از تکمیل برگه منشی، گرفتن امضای داوران و سرداور در برگه منشی.

ماده ۱۴: دستورالعمل بازی بومی و محلی (در سطح کشوری)

- هر استان میتواند متناسب با فرهنگ قومی و محلی خود نسبت به انتخاب و اجرای یک بازی بومی و محلی با رعایت نکات ذیل در این بخش شرکت نماید.
- در بازی بومی و محلی تیم هر پردیس حداکثر می تواند متشکل از ۷ نفر ورزشکار باشد.
- تکمیل و ارائه فرم مشخصات بازی و اسامی دانشجومعلمان شرکت کننده در شب قرعه کشی به ناظر فنی بازی های بومی و محلی الزامی است.
- به منظور معرفی و توسعه و گسترش بازی های بومی و محلی، مجلد نمودن کلیه بازی های استانها، تهیه یک بروشور از بازی با توضیحات لازم و به صورت مصور بنابر امکانات استان، الزامی است.
- به همراه بروشور بازی، لوح فشرده آن بایستی در شب قبل از اجرای جشنواره به ناظر فنی بازی های بومی و محلی تحویل داده شود.
- نکاتی که در بروشور و لوح فشرده بایستی رعایت شود، عبارتند از:
- ۱. تاریخچه بازی که شامل، بازی در کدام شهر یا روستا، در چه مناسبتی، در چه زمانی و... اجراء می شده است.
- ۲. شرح بازی که شامل شرح مختصری از بازی با نگارشی ساده و روان، تعداد نفرات، تجهیزات مورد نیاز، اشعار، ضرب المثل ها و... می باشد.
- ۳. اشعار و اصلاحات باستی به فارسی نیز ارائه گردد.
- ۴. قوانین بازی شامل مقررات و دستورالعملی است که بازی طبق آن انجام می گردد.
- ۵. عکس های بازی شامل عکس ها از مراحل مختلف در بازی که حداقل سه قطعه عکس مورد نیاز است.
- محورهای ارزشیابی شامل موارد ذکر شده در در فرم ارزشیابی بازی های بومی و محلی است.
- موارد بهترین ها شامل: بهترین موسیقی، بهترین لباس، زیباترین بازی، بهترین شناسنامه بازی، بهترین سرگروه، بهترین مربی و بهترین تیم از نظر اخلاقی که در فرم داوری بهترین ها در بازی های بومی و محلی آمده است.