

உலக சிலம்பம் சம்மேளனம் (WSF) போட்டி விளையாட்டு  
(Competition) விதிமுறைகள் மற்றும் சட்டதிட்டங்கள்  
போட்டி முறைகள் மற்றும் போட்டியின் பிரிவு முறைகள்

## Article - 1

### போட்டிகளின் பிரிவுகள்

1. குத்து வரிசை
2. கம்பு வீச்சு
3. வாள் வீச்சு
4. கை ஜோடி
5. கட்டையான ஆயுத பெருக்கம்
6. உயரமான ஆயுத பெருக்கம்
7. கம்பு சண்டை
8. குழு போட்டி

இந்த பிரிவுகளில் போட்டி முறைகள் தனித்தனியாக போட்டிகள் நடத்தப்படும்.

சிலம்பம் போட்டிகளில் மினி சப்-ஜூனியர், சப்-ஜூனியர், ஜூனியர், சீனியர் (ஆடவர், மகளிர்) என வயது அடிப்படையில் போட்டிகள் நடத்தப்படும்.

## Article - 2

### 1. கம்பு வீச்சு :

(அ) நெடுகம்பு வீச்சு, (ஆ) நடு கம்பு வீச்சு (இ) இரட்டை கம்பு வீச்சு (ஈ) வேல்கம்பு வீச்சு இந்த நான்கு விதமான வீச்சு முறைகளும் தனித்திறமை கம்பு வீச்சு முறை போட்டியாக நடத்தப்படும்.

## Article - 3

### 2. சுவடு (குத்துவரிசை) :

கை, கால்களை கொண்டு அடிமுறை செய்து காட்டும் போட்டி முறையே தனித்திறமை குத்துவரிசை (சுவடு) போட்டியாக நடத்தப்படும்.

அதன் விபரம்:

(அ) நிலையங்க சுவடு (ஆ) பிரிவு சுவடு (இ) சீன அடிமுறை அல்லது கூட்டு சுவடு முறை மட்டும் செய்து காட்ட வேண்டும்.

#### Article - 4

##### 3. வாள் வீச்சு :

வாள் வீச்சு முறை என்னும் முறையில் (அ) ஒற்றை வாள், (ஆ) இரட்டை வாள், (இ) ஒற்றை சுருள் வாள், (ஈ) இரட்டை சுருள் வாள், ஆகிய இந்த நான்கு முறைகளையும் செய்து காட்ட வேண்டும். இதை தனிநபராக செய்து காட்டுவ தால் இது தனித்திறமை முறையாகும்.

#### Article - 5

##### (ii) கைஜோடி முறை :

கை ஜோடி முறை என்பது செய்முறைப் போட்டியாகும். இதில் இருவர் ஒரு ஜோடியாக களம் இறங்க வேண்டும். அவர்கள் செய்து காட்டும் முறையே ஜோடி முறை போட்டி ஆகும். அதன் விபரம்

1. கைஜோடி முறை 2. கட்டையான ஆயுதப் பெருக்கம் 3. உயரமான ஆயுதப் பெருக்கம்

##### (அ) கைப்போர்

வெறும் கைகளை கொண்டு செய்யும் முறையே கைஜோடி முறையாகும். இதில் முதலாவதாக இருவரில் ஒருவர் கை, கால்களை கொண்டு தாக்குதல் மற்றவர் தடுத்தலுமாக இப்படி மாறி, மாறி செய்யும் முறையே கைப்போர் முறையாகும்.

##### (ஆ) பூட்டு பிரிவு முறை :

ஒருவர் கை, கால்களை கொண்டு அடிக்கும்போது மற்றொருவர் அதனை தடுத்து எதிராளியை கை, கால்களை கொண்டு பூட்டு போடுவதும், அதனை எதிராளி பிரிந்து அவரும் அதே போன்று வித்தியாசமான முறையில் பூட்டு போடுவதுமாக தொடர்ந்து விதவிதமான பூட்டு பிரிவு முறைகளை மாற்றி, மாற்றி பாரம்பரிய சிலம்பம் முறையில் செய்து காட்ட வேண்டும்.

**(இ) எடுத்தெறி முறை :**

ஒருவர் கை, கால்களை கொண்டு தாக்கும் போது பிடித்து தூக்கி எறிய வேண்டும். இது போன்று இருவரும் மாற்றி, மாற்றி பாரம்பரிய சிலம்பம் முறையில் செய்து காட்ட வேண்டும். இது எடுத்தெறி முறையாகும்.

**(ஈ) மல்லு முறை:**

மல்லு முறை என்பது ஒருவர் கை, கால்களைக் கொண்டு தாக்குவதும் மற்றொருவர் அதை தடுத்து பூட்டு முறையுடன் தூக்கி எறிதலும் மற்றும் வெருமனே தூக்கி எறிந்து தாக்குதலும் ஆகிய தாக்கும் முறையே மல்லு முறையாகும். இந்த நான்கு முறையும் சேர்த்து தொடர்ச்சியாக செய்து காட்ட வேண்டும். இந்த முறையே ஒரு போட்டியாக நடத்தப்படும். இதுவே கை ஜோடி முறையாகும்.

**Article – 6**

**கட்டையான ஆயுதப் பெருக்கம் :**

கட்டையான ஆயுத பெருக்க முறையில் (அ) ஒற்றை சுத்தி (ஆ) இரட்டை சுத்தி (இ) வெட்டும் அரிவாள் (ஈ) கண்டாங் கோடாரி ( ) குருந்தடி ஆகிய கட்டையான ஆயுதங்களை கொண்டு ஒருவர் தாக்குதலும் மற்றொருவர் தடுத்து தன்னை பாதுகாத்து எதிராளியினை தாக்குதலும் மாற்றி மாற்றி இருவர் ஒரு ஜோடியாக செய்து காட்டுவதையே கட்டையான ஆயுத பெருக்க ஜோடி முறையாகும். மேலே குறிப்பிட்டது போல் ஒன்றன்பின் ஒன்றாக ஐந்து கட்டையான ஆயுத பெருக்க முறைகளை அழகுபடுத்தி பாரம்பரிய சிலம்பம் முறையில் செய்து காட்ட வேண்டும்.

ஒருவர் ஆயுதத்தைக் கொண்டு தாக்கும் போது மற்றொருவர் பிரிவு, ஒழிவுடன் பறிப்பதும் பின் அவர் எதிராளியை தாக்குவதும் விதவிதமான முறைகளை செய்து காட்ட வேண்டும். இதில் உள்ள ஐந்து முறை விளையாட்டுகளில் ஒருமுறை விளையாட்டில் செய்த முறையை மற்ற முறையில் செய்து காட்ட கூடாது. (எ.கா) ஒற்றைக் கத்தியில் செய்த முறையை கண்ட கோடாரியில் செய்ய கூடாது.

## Article - 7

### உயரமான ஆயுத பெருக்க முறை :

உயரமான ஆயுத பெக்க முறை என்பது அ) கம்புஜோடி முறை ஆ) மடுவுமுறை இ) செடிக்குச்சி முறை மற்றும் ஈ) வாளும் கேடயமும் ஆகிய நான்கு முறைகளும் உயரமான ஆயுத பெருக்க போட்டி முறையாகும்.

அதன் விபரம் வருமாறு.

#### **(அ) கம்பு ஜோடி முறை :**

இந்த போட்டி முறையில் இருவரும் நெடு கம்பு கொண்டு கம்பு அடிமுறை ஜோடி விளையாட்டை செய்து காட்ட வேண்டும். வாரல், அருப்பு, வெட்டு, குத்து, உடான், கிரிக்கி, கடசல் முறையுடன் பிரிந்து ஒழிந்து போட்டி வட்டத்திற்குள் அடிமுறைகளை அழகுபடுத்தி ஒருங்கிணைத்த ஒருவர் தாக்குதலும், மற்றொருவர் தடுத்தலும், தடுத்தலுடன் தாக்குதலும் மாற்றி, மாற்றி பாரம்பரிய சிலம்பம் முறையில் செய்து காட்ட வேண்டும்.

#### **(ஆ) மடுவு முறை:**

இந்த போட்டி முறையில் ஒருவர் நெடும் கம்பும், மற்றொருவர் இரட்டை மடுவும் (மான் கொம்பு) வைத்து ஒருவர் தாக்குதலும் மற்றொருவர் தடுத்தலுமாக சிலம்பம் பாரம்பரிய பாவலா முறையுடன் செய்து காட்ட வேண்டும்.

#### **(இ) செடிக்குச்சி முறை:**

இந்த போட்டி முறையில் ஒருவர் ஒற்றை செடிக்குச்சி மற்றொருவர் இரட்டை செடிக்குச்சி அடிமுறைகளை செய்து காட்ட வேண்டும். பின் ஒருவர் இரட்டை செடிக்குச்சியுடனும், மற்றொருவர் இரட்டை செடிக்குச்சியுடனும் அடிமுறைகளை செய்து காட்ட வேண்டும். இந்த செடிக்குச்சி முறை குறிப்பாக செடி குச்சிகளை கொண்டு வர்ம தாக்குதல், தடுக்கும் முறைகளாகவும் பின் தடுத்து தாக்குதல் முறைகளாகவும் வித்தியாசமான விதவிதமான பாரம்பரிய சிலம்பம் செடிக்குச்சி முறைகளை செய்து காட்ட வேண்டும்.

#### **(ஈ) வாளும், கேடயமும்:**

ஒருவர் வாளும் மற்றொருவர் வாளும் கொண்டு தாக்குதலும், தடுத்தலும் பாரம்பரிய வாள் போர் முறையுடன் செய்து காட்ட வேண்டும். பின் ஒருவர் ஒரு

கையில் வாளும் ஒரு கையில் கேடயமும் கொண்டு தாக்குதலும் செய்ய வேண்டும். அதே போன்று மற்றொருவர் ஒரு கையில் வாளும், ஒரு கையில் கேடயமும் கொண்டு தாக்குதலும், தடுத்தலுடன் தாக்குதலுமாக மாற்றி, மாற்றி பாரம்பரிய சிலம்பம் வாள் கேடய போர் முறையை செய்து காட்ட வேண்டும்.

## Article – 8

### குழு போட்டி

குழுப் போட்டி என்பது செய்து காட்டும் போட்டியாகும். இந்தப் போட்டி கலந்து கொள்ளும் குழு 10 நபர்கள் கொண்டதாக இருக்க வேண்டும். அதற்கு குறைவாகவோ அல்லது கூடுதலாகவோ இருக்கக் கூடாது. அந்த 10 நபர்களும் கண்டிப்பாக ஏதாவது ஒரு முறையாவது குழுப் போட்டியில் செய்து விளையாடி இருக்க வேண்டும்.

### குழு போட்டி விபரம்:

1. (குத்துவரிசை) சுவடு முறைகள் : 1) குரு வணக்க சுவடு 2) ஒற்றைச் சுவடு (நிலையங்க சுவடு) 3) பிரிவு செமடு, 4) சீன அடிமுறை சுவடு.
2. கைப்போர் ஜோடி முறைப் போட்டிகள் : 1) கைப்போர் ஜோடி முறை 2) பூட்டு பிரிவு ஜோடி முறை, 3) எடுத்தெறி, 4) மல்லு ஜோடி முறை
3. கட்டையான ஆயுத பெருக்கம் : 1) ஒற்றை கத்தி ஜோடி முறை 2) இரட்டைக் கத்தி ஜோடி முறை, 3) கண்டங் கோடாரி முறை, 4) வெட்டு அரிவாள் ஜோடி முறை 5) குருந்தடி பறிப்பு ஜோடி முறை.
4. உயரமான ஆயுதப் பெருக்கம் : 1) கள்ள கம்பு ஜோடி முறை 2) செடி குச்சி (சிரமம்) ஜோடி முறை, 3) மடுவு முறை (மான் கொம்பு & நெடுங்கம்பு ஜோடி முறை), 4) வாள்கேடயம் ஜோடி முறை, 5) வாள் கத்தி ஜோடி முறை.
5. வீச்சு முறை : 1) நெடுங் கம்பு வீச்சு, 2) நடுக்கம்பு வீச்சு (லட்டு), 3) இரட்டைக் கம்பு வீச்சு, 4) சுருள்வாள் வீச்சு, 5) வாள் வீச்சு, 6) ஈட்டி வீச்சு முறை.
6. புலி ஆட்டம் (கடுவா செமடு)
7. தீ பந்த வீச்சு முறைகள் :

பல்வேறுபட்ட பாரம்பரிய தீ பந்த வீச்சு முறைகள் செய்ய வேண்டும்.

## Article – 9

### கம்புச் சண்டை:

கம்புச் சண்டை போட்டியானது மற்ற செய்முறை போட்டிகளில் இருந்து முற்றிலும் மாறுபட்ட போட்டியாகும். இந்த போட்டி வயது பரிவுகள் உடல் எடை பிரிவுகளில் போட்டிகள் நடைபெறும். ஒரே எடை பிரிவுகளில் உள்ள போட்டியாளர்களுக்குள் போட்டிகள் நடைபெறும்.

ஒருவர் நீளம் நிற அடையாளம் கொண்ட போட்டியாளராகவும், எதிர் ஒருவர் சிவப்பு நிற அடையாளம் கொண்ட போட்டியாளராகவும் களத்தில் மோதுவார்கள். இந்த போட்டியில் அகில இந்திய சிலம்பம் சம்மேளனம் WSF விதிமுறைக்கு உட்பட்டு மிகவும் மெதுவாக தொட்டு எடுக்கும் முறையில் (Light contact) தனது விவேகம் கலந்த வேகத்துடன் சிறந்த தொழில் நுட்பத்துடன் சண்டையிடுவார்கள். இவர்களுக்கு கொடுக்கப்பட்ட கால நேரம் முடிந்தவுடன் போட்டி வட்டத்தின் அறிவிப்பாளர் போட்டியின் முடிவை அறிவிப்பார்.

## Article – 10

### மதிப்பெண்கள் விபரம் :

மதிப்பெண்கள் பெற தொடும் இடங்கள்

1. தலை
2. மார்பு பகுதி
3. இருப்புற விலாப்பகுதிகள்
4. வயிற்றுப் பகுதி
5. முதுகு பகுதி
6. முழங்கைக்கு மேல்
7. கால் முழு பகுதி

## Article – 11

### தொடக் கூடாத இடங்கள்

1. பிடரி பகுதி
2. கழுத்து பகுதி
3. உயிர்தளம் பகுதி
4. முழங்கைக்கு முன் பகுதி

## Article – 12

### 1. மதிப்பெண்கள் பட்டியல்

வரிசை எண்.	தொழில் நுட்பம்	புள்ளிகள்
1.1	நேராக தொடுதல்	- 1
1.2	முதுவு பகுதியில் தொடுதல்	- 2
1.3	பகில் தடையுடன் தொடுதல்	- 2
1.4	கிரிக்குயுடன் தொடுதல்	- 3
1.5	உடானுடன் தொடுதல்	- 3
1.6	எதிராளியின் கம்பு கீழே விழுந்தால் (எதிராளி தொழில் நுட்பத்தால்)	- 3

## Article – 13

### 2. மதிப்பெண்கள் இழப்பு பட்டியல் :

2.1 வட்டத்தை விட்டு வெளியேறுதல்

2.2 தொடுதல் செய்யாமல் தாக்குதல், குத்துதல்

2.3 நீக்குதல் : போட்டியில் இருந்து நீக்குதல் இவை அனைத்தும் தனிதனியான முறையில் அபராதம் அளிக்கப்படும்.

## Article – 14

### மதிப்பெண்கள் இழப்புப் புள்ளிகள் விபரம்:

#### 2.1.1 வட்டத்தை விட்டு வெளியேறுதல்:

அ. முதல்முறை வெளியேறுதல்	- முதல் எச்சரிக்கை
ஆ. இரண்டாம்முறை வெளியேறுதல்	- 1 புள்ளி இழப்பு
இ. மூன்றாம் முறை வெளியேறுதல்	- 2 புள்ளி இழப்பு
ஈ. நான்காம் முறை வெளியேறுதல்	- 3 புள்ளி இழப்பு
உ. ஐந்தாம் முறை வெளியேறுதல்	- போட்டி தகுதி இழப்பு

#### 2.2. கடுமையாக தாக்குதல் - குத்துதல்

அ. முதல்முறை எச்சரிக்கை	- முதல் எச்சரிக்கை
ஆ. இரண்டாம் முறை	- 1 புள்ளி இழப்பு
இ. மூன்றாம் முறை	- 2 புள்ளி இழப்பு
ஈ. நான்காம் முறை	- 3 புள்ளி இழப்பு
உ. ஐந்தாம் முறை	- போட்டி தகுதி இழப்பு

### 2.3 நீக்குதல் : போட்டியில் இருந்து நீக்குதல்

அ. நடுவர் மற்றும் நீதிபதிகளிடம் தகாத முறையில் நடத்தல்.

ஆ. நடுவரின் ஆணைக்கு கீழ்ப்பணிய தவறும் போதும், விரோதமாக நடக்கும் போதும் போட்டியாளர் போட்டியை விட்டு நீக்கப்படுவார்.

இ. சிலம்பம் விளையாட்டின் மேன்மைக்கும், புகழுக்கும் தீங்கு விளைவிக்கும் நடவடிக்கையில் ஈடுபடும் போது.

மேலே குறிப்பிட்டுள்ள தவறுகள் செய்யும் போது போட்டியாளர் மீது தகுதியின்மை என்று கருதி போட்டியை விட்டு நீக்க நடுவர் குழுவுக்கு அதிகாரம் உண்டு.

இந்த தீர்ப்பு வழங்குவதற்குள் அந்த வட்டத்தின் நடுவர் குழு கூடி முடிவு செய்ய வேண்டும்.

### Article - 15

#### வெற்றி பெற்றவர்களை தேர்வு செய்தல்

ஐந்து நீதிபதிகள் தனித்தனியாக செயல்படுவார்கள். போட்டியாளர்கள் தொடும் புள்ளிகளை கவனித்து இருப் போட்டியாளரின் மதிப்பெண்கள் குறித்துக் கொள்வார்கள். மொத்தம் மூன்று சுற்றுகளாக போட்டிகள் நடைபெறும். ஒவ்வொரு சுற்று முடிவில் அந்தந்த சுற்றின் வெற்றி பெற்ற வீரரை குறித்துக் கொள்வார்கள். அந்த மூன்று சுற்றின் இறுதி முடிவை கொண்டு வெற்றி பெற்ற வீரரை குறித்துக் கொள்வார்கள். பின்பு ஐந்து நீதிபதிகளும் அவரவர் மதிப்பெண் பட்டியல்களை உதவிநேர காப்பாளரிடம் கொடுப்பார்கள்.

உதவிநேர காப்பாளர் அந்த மதிப்பெண் பட்டியல்களை அறிவிப்பாளரிடம் கொடுப்பார். பின்பு அந்த ஐந்து நீதிபதிகளின் மெஜாரிட்டி நீதிபதிகளின் தீர்ப்பு வெற்றியாளராக அறிவிப்பார்.

## Article – 16

### போட்டி வட்டத்தின் அதிகாரிகள்

வரிசை எண்	நடுவர்கள்	நபர்
1.	போட்டி வட்டத்தின் பொறுப்பாளர்	1
2.	தலைமை நடுவர்	1
3.	நீதிபதிகள்	5
4.	அறிவிப்பாளர்	1
5.	நேரம் காப்பாளர்	1
6.	உதவி நேரம் காப்பாளர்	1
7.	எழுத்தாளர்	1

#### 1.1 போட்டி வட்டத்தின் பொறுப்பாளர்

இவர் போட்டி வட்டத்தில் பணி செய்யும் அத்தனை பேரையும் வழி நடத்திச் செல்வார்.

மேலும் நடுவர், மற்றும் நீதிபதிகள் ஒரு தலைபட்சமாக செயல்படுகிறார்களா என கண்காணிப்பார். அவ்வாறு ஏதேனும் செயல்பட்டால் அவர் மீது கடுமையான நடவடிக்கை எடுக்க தொழில்நுட்ப குழு கூட்டத்தில் புகார் கொடுப்பார். அது நிரூபிக்கப்பட்டால் அந்த நடுவர் நீதிபதியை 3 ஆண்டுகள் எந்த ஒரு போட்டியிலும் அந்த பதவியில் செயல்பட முடியாதவாறு தற்காலிக பதவி நீக்கம் செய்ய (Tech. Council) தொழில் நுட்பகுழு அறிவிக்கும்.

மேலும் அந்த போட்டி வட்டத்தில் நடுவர்கள் நீதிபதிகள், மாற்றி அமைக்க இவருக்கு அதிகாரம் உண்டு.

#### 2.1 தலைமை நடுவர்

இவர் போட்டியாளர்கள் இருவரையும் அழைத்து தயார் நிலைபடுத்தி முதலில் நடுவர்கள் குழுவுக்கு குருவணக்கம் (இருகரம் கூப்பி) செய்ய சொல்லி பின்பு வீரர்களுக்குள் இருகரம் கூப்பி வணக்கம் தெரிவிக்க சொல்லி பின்பு பூமியை தொழ சொல்லி அதன் பின் இருவீரரின் கம்பை இணைக்க சொல்லி பின் போட்டியை தொடங்க “தொடங்கு” என கூறி போட்டியை தொடங்கி வைப்பார்.

பின்பு இரு போட்டியாளரின் கம்பு நெருக்கமாக இருவரின் உடல் பகுதியில் சேரும் போதும் மற்றும் எவரேனும் கடுமையாக தாக்குதல் தாக்கும் போதும் ஒவ்வொரு சுற்று முடியும் போதும் போட்டியை நிறுத்த “நிறுத்து” என உத்தரவிடுவார்.

மேலும் போட்டி வட்டத்தின் பொறுப்பாளர் உத்தரவுப்படி செயல்படுவார்.

மேலும் அறிவிப்பாளர் வெற்றிபெற்றவரை அறிவித்தவுடன் வெற்றியாளரை அறிமுகம் செய்து வைப்பார்.

### 3.1 நீதிபதிகள் பணி

நீதிபதிகளுக்கு தனிதனியே ஒதுக்கப்பட்ட இடத்தில் (நாற்காலி மேடை) அமர்ந்தபடியே புள்ளிகள் கணக்கிடும் பட்டியல் தாளில் போட்டியாளர்கள் இருவருக்கு (Blue and Red) அவர்கள் பெறும் புள்ளிகளை குறித்து ஒவ்வொரு சுற்றின் இறுதியில் அந்த சுற்றின் வெற்றியாளரை தேர்வு செய்வார்.

இதில் மூன்று சுற்றுகளில் அதிக சுற்று வெற்றி பெற்றவரை அந்த போட்டி வெற்றியாளராக தேர்வு செய்வார்கள். (இந்த தேர்வு ஐந்து நீதிபதிகளும் தனித்தனியே தேர்வு செய்வார்கள்)

(எடுத்துக்காட்டு)

ஒரு சுற்றில் இருவரும் சம புள்ளிகள் பெற்று இருந்தால் இருவரில் யார் நன்றாக பாவலா வரிசையுடன் (ஸ்டைல்) எதிராளியிடம் புள்ளிகள் பெற முயற்சித்தாரோ அவரை வெற்றியாளராக தேர்வு செய்வார்கள்.

நீதிபதிகளின் தீர்ப்பு இறுதியானது. அதை மாற்றியமைக்க அந்த வட்ட பொறுப்பாளருக்கு கூட உரிமை இல்லை.

### 4.1 அறிவிப்பாளர்

போட்டி துவங்க வீரர்களை அழைப்பது மற்றும் நீதிபதிகளின் தீர்ப்பு தாளில் உள்ள தீர்ப்பின் வெற்றியாளரை அறிவிப்பது போன்ற பணிகளாகும்.

### 5.1 நேரக்காப்பாளர்

போட்டியை துவங்க தலைமை நடுவர் உத்தரவுடன் நேரத்தை கணக்கிட்டு மணியோசை எழுப்புதல் ஒவ்வொரு சுற்று முடிந்தவுடன் மணியோசை எழுப்புதல்

பணியாகும். நேரக் காப்பாளர் போட்டியை துவக்க மற்றும் நிறுத்த இந்தியாவின் பாரம்பரிய ஆலயங்களில் பயன்படுத்தும் ஆலயமணியை பயன்படுத்துவார்.

### 6.1 உதவிநேரக் காப்பாளர்

நேரக் காப்பாளருடன் இணைந்து செயல்படுவார்.

மேலும் போட்டிகள் துவங்குவதற்கு முன் எழுத்தரிடம் இருந்து புள்ளிகள் மதிப்பிடும் தாள்களை பெற்று நீதிபதிகளிடம் கொடுத்து பின்பு போட்டி முடிந்தவுடன் நீதிபதிகளிடம் இருந்து அந்த தாள்களை எழுத்தாளரிடம் கொடுப்பார்.

### 7.1 எழுத்தாளர்

புள்ளிகள் கணக்கிடும் தாளில் போட்டியாளர்கள் பெயரை குறித்தல், மேலும் ஐந்து நீதிபதிகளின் தீர்ப்புதாளை சரிபார்த்து அதில் அதிக (மெஜாரிட்டி) நீதிபதிகள் தீர்ப்பை கணக்கிட்டு அறிவிப்பாளரிடம் தெரிவித்தல்.

## Article – 17

### போட்டியாளர்களின் உடைகள்

#### செய்முறை போட்டிகள் உடைகள்

தமிழ்நாட்டின் பாரம்பரிய உடையான மடித்துக் கட்டிய வடிவில் வேஷ்டி முண்டா பனியன் (ஆண்கள்) வட்ட வடிவில் கழுத்து கொண்ட வெள்ளை நிற அரைக்கை பனியன் அதற்கு மேல் இடுப்பில் தகுதி கச்சை கட்டியிருக்க வேண்டும். காலணி அணிய அனுமதி இல்லை.

அரைக் கை சட்டையை முழுக்கால் சட்டைக்குள் இருக்குமாறு இடுப்பில் அவரவர் பயிற்சி கால தகுதி கச்சை (Belt) இடதுபுற இடுப்பில் முடிப்பு போட்டு கட்டி இருக்க வேண்டும். மேல் சட்டையின் இடதுபுற மார்பகத்தில் தனது நாட்டின் கொடி சின்னம் (அ) தனது நாட்டின் சிலம்பம் பெடரேஷன் சின்னம் 4 இஞ்ச் சதுர (அ) வட்ட வடிவில் இருக்கலாம்.

### கம்புச் சண்டை போட்டியின் உடைகள்

அரை கை சட்டையை முழுக்கால் சட்டைக்குள் இருக்குமாறும் இடுப்பில் தகுதிபட்டை கச்சை கட்டி இருத்தல்.

## Article – 18

### போட்டி வட்டத்தின் அதிகாரிகள் உடைகள்

- 1) ஒற்றை மார்பு மடிப்புக் கொண்ட நீலநிற மேலாடை (ஓவர் கோட்) இரண்டு வெள்ளி நிற பொத்தான் கொண்டிருக்க வேண்டும்.
- 2) லேசான வெள்ளை நிற முழுக்கைச் சட்டையை அணிந்திருத்தல் வேண்டும்.
- 3) அதிகார பூர்வ கழுத்துப்பட்டை டை பின் இல்லாமல் அணிந்து கொண்டிருக்க வேண்டும்.
- 4) கருப்பு நிறத்தில் கால் சட்டை அணிந்திருத்தல் வேண்டும்.
- 5) போட்டியின் இடத்தில் பயன்படுத்துவதற்காக கருநீல அல்லது வெள்ளை நிற காலுறைக்கு மேல் கருப்பு நிற காலணி அணிந்திருத்தல் வேண்டும்.
- 6) பெண் நடுவர்கள் மற்றும் நீதிபதிகள் தலைமுடி கிளிப்புகளை அணியலாம்.

கால் உறைக்குள் கால் சட்டையின் காலின் ஆடை இருத்தல், கால் உறைக்கு மேல் காலணி அணிந்து இருக்க வேண்டும். மேல் சட்டையின் இடது புற மார்பகத்தில் தனது நாட்டின் கொடி சின்னம் அல்லது தனது நாட்டின் பேடரேஷன் சின்னம் 4 இஞ்ச் அளவில் சதுரமாக (அ) வட்ட வடிவில் இருக்கலாம்.

## Article – 19

### கவசங்கள் நிறங்கள்

ஒருவர் நீல நிறத்திலும் மற்றொருவர் சிவப்பு நிறத்திலும் கவசங்கள் அணிந்திருக்க வேண்டும்.

### கவசங்கள்

- 1) தலை கவசம்
- 2) மார்பக கவசம்
- 3) கை உறை கவசம்
- 4) கால் உறை கவசம்
- 5) பல் கவசம்
- 6) உயிர்தள கவசம் (Croin gard)

## Article – 20

மினி சப்-ஜூனியர் போட்டிகள் விபரம்

10 வயதுக்கு உட்பட்ட பிரிவு (ஆடவர் - மகளிர்)

1. சுவடு (குத்து வரிசை) (ஒரு நபர்)
  2. கம்பு வீச்சு (ஒரு நபர்)
  3. வாள் வீச்சு (ஒரு நபர்)
  4. கை ஜோடி (இரண்டு நபர்கள்)
  5. கட்டையான ஆயுத பெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
  6. உயரமான ஆயுத பெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
  7. குழும் போட்டிகள் (பத்து நபர்கள்)
  8. கம்பு சண்டை
- 8.1.1 Class A 6 வயதுக்கு உட்பட்ட பிரிவு (கட்டையானவர்கள்)
  - 8.1.2 Class B 6 வயதுக்கு உட்பட்ட பிரிவு (உயரமானவர்கள்)
  - 8.1.3 Class C 7-8 வயதுக்கு உட்பட்ட பிரிவு (கட்டையானவர்கள்)
  - 8.1.4 Class D 7-8 வயதுக்கு உட்பட்ட பிரிவு (உயரமானவர்கள்)
  - 8.1.5 Class E 8-10 வயதுக்கு உட்பட்ட பிரிவு (கட்டையானவர்கள்)
  - 8.1.6 Class F 8-10 வயதுக்கு உட்பட்ட பிரிவு (உயரமானவர்கள்)

## Article – 21

### சப்-ஜூனியர் (11-14 வயது) போட்டிகள் விபரம் (ஆடவர் - மகளிர்)

1. சுவடு (குத்து வரிசை) (ஒரு நபர்)
2. கம்பு வீச்சு (ஒரு நபர்)
3. வாள் வீச்சு (ஒரு நபர்)
4. கை ஜோடி (இரண்டு நபர்கள்)
5. கட்டையான ஆயுதபெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
6. உயரமான ஆயுத பெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
7. குழுப் போட்டிகள் (பத்து நபர்கள்)
8. கம்பு சண்டை

### உடல் எடைப் பிரிவுகள் (Boys – Girls) [Cade – 1] (11-12 years)

- 8.1.1 Class A Below 30 kg
- 8.1.2 Class B Over 30 kg upto 34 kg
- 8.1.3 Class C Over 34 kg upto 38 kg
- 8.1.4 Class D Over 38 kg upto 42 kg
- 8.1.5 Class E Over 42 kg upto 46 kg
- 8.1.6 Class F Above 46 kg

### உடல் எடைப் பிரிவுகள் (பெண்கள்)

- 8.2.1 Class A Below 34 kg
- 8.2.2 Class B Over 34 kg upto 38 kg
- 8.2.3 Class C Over 38 kg upto 42 kg
- 8.2.4 Class D Over 42 kg upto 46 kg
- 8.2.5 Class E Over 46 kg upto 50 kg
- 8.2.6 Class F Over 50 kg

## Article – 22

### ஜூனியர் (15-18 வயது) போட்டிகள் விபரம் (ஆடவர் - மகளிர்)

1. சுவடு (குத்து வரிசை) (ஒரு நபர்)
2. கம்பு வீச்சு (ஒரு நபர்)
3. வாள் வீச்சு (ஒரு நபர்)
4. கை ஜோடி (இரண்டு நபர்கள்)
5. கட்டையான ஆயுதபெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
6. உயரமான ஆயுத பெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
7. குழும் போட்டிகள் (பத்து நபர்கள்)
8. கம்பு சண்டை

### உடல் எடைப் பிரிவுகள் (Boys)

- |       |         |       |                  |
|-------|---------|-------|------------------|
| 8.1.1 | Class A | Below | 44 kg            |
| 8.1.2 | Class B | Over  | 44 kg upto 48 kg |
| 8.1.3 | Class C | Over  | 48 kg upto 52 kg |
| 8.1.4 | Class D | Over  | 52 kg upto 56 kg |
| 8.1.5 | Class E | Over  | 56 kg upto 60 kg |
| 8.1.6 | Class F | Over  | 60 kg upto 64 kg |
| 8.1.7 | Class G | Over  | 64 kg upto 68 kg |
| 8.1.8 | Class H | Above | 68 kg            |

### உடல் எடைப் பிரிவுகள் (Girls)

- |       |         |       |                  |
|-------|---------|-------|------------------|
| 8.2.1 | Class A | Below | 40 kg            |
| 8.2.2 | Class B | Over  | 40 kg upto 44 kg |
| 8.2.3 | Class C | Over  | 44 kg upto 48 kg |
| 8.2.4 | Class D | Over  | 48 kg upto 52 kg |
| 8.2.5 | Class E | Over  | 52 kg upto 56 kg |
| 8.2.6 | Class F | Over  | 56 kg upto 60 kg |
| 8.2.7 | Class G | Above | 60 kg            |

## Article – 23

### சீனியர் போட்டிகள் விபரம் (ஆடவர் - மகளிர்)

1. சுவடு (குத்து வரிசை) (ஒரு நபர்)
2. கம்பு வீச்சு (ஒரு நபர்)
3. வாள் வீச்சு (ஒரு நபர்)
4. கை ஜோடி (இரண்டு நபர்கள்)
5. கட்டையான ஆயுதபெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
6. உயரமான ஆயுத பெருக்கம் (இரண்டு நபர்கள்)
7. குழும் போட்டிகள் (பத்து நபர்கள்)
8. கம்பு சண்டை

### உடல் எடைப் பிரிவுகள் (ஆண்கள்)

- |       |         |       |                  |
|-------|---------|-------|------------------|
| 8.1.1 | Class A | Below | 48 kg            |
| 8.1.2 | Class B | Over  | 48 kg upto 52 kg |
| 8.1.3 | Class C | Over  | 52 kg upto 56 kg |
| 8.1.4 | Class D | Over  | 56 kg upto 60 kg |
| 8.1.5 | Class E | Over  | 60 kg upto 64 kg |
| 8.1.6 | Class F | Over  | 64 kg upto 68 kg |
| 8.1.7 | Class G | Over  | 68 kg upto 72 kg |
| 8.1.8 | Class H | Above | 72 kg            |

### உடல் எடைப் பிரிவுகள் (பெண்கள்)

- |       |         |       |                  |
|-------|---------|-------|------------------|
| 8.2.1 | Class A | Below | 44 kg            |
| 8.2.2 | Class B | Over  | 44 kg upto 48 kg |
| 8.2.3 | Class C | Over  | 48 kg upto 52 kg |
| 8.2.4 | Class D | Over  | 52 kg upto 56 kg |
| 8.2.5 | Class E | Over  | 56 kg upto 60 kg |
| 8.2.6 | Class F | Over  | 60 kg upto 64 kg |
| 8.2.7 | Class G | Above | 64 kg            |

## Article - 24

### நடுவர்கள் குழு வணக்கம்

ஒரு வட்டத்தின் முதல் போட்டிகள் துவங்குவதற்கு முன்பாக ஐந்து நீதிபதிகளை வரிசைபடுத்தி அவர்களுக்கு முதலில் தலைமை நடுவர் அறிவிப்பு மேஜையின் முன்பு நின்று நடுவர்களுக்குள் இருகரம் கூப்பி வணக்கங்களை பரிமாரிக் கொள்ளுதல் பின் அவரவர் நிலையில் அமர்தல்.

### போட்டியாளர்கள் வணக்கம்

முதலில் வட்டத்தில் நுழையும் போது போட்டி வட்டத்தை தொட்டு இருகரம் கூப்பி வணங்குதல் பின்பு அவரவர் நிலைக்கு தலைமை நடுவர் அழைத்தவுடன் சென்று நிற்க வேண்டும். பின்பு தலைமை நடுவர் உத்தரவு இட்டவுடன் நடுவர் குழு நோக்கி வணங்குதல் பின்பு போட்டியாளர்களுக்கு வணங்குதல், வணங்குதல் அனைத்தும் இருகரம் கூப்பி வணக்கங்களை பரிமாரிக் கொள்ள வேண்டும்.

## Article – 25

**ஆயுதங்களின் அளவு**

**நெடுங்கம்பு:**

போட்டியாளரின் நெற்றியளவு பிரம்பு கம்பு

**இரட்டைக் கம்பு:**

போட்டியாளர் நெற்றிக்கு மேல் 1 அடி உயரம் கூடுதல் பிரம்பு.

**வேல் கம்பு:**

போட்டியாளர் உயரம் பிரம்பு

**வாள்:**

Sub-Junior – 2 அடி நீளம்

Junior/ Senior – 2½ அடி நீளம்

**சுருள்வாள்:**

போட்டியாளர் நெற்றியளவு.

**கத்தி:**

1 அடி நீளம்

**வெட்டு அரிவாள்:**

1½ அடி நீளம் ¼ அடி அகலம்

**கண்டங்கோடாரி:**

1½ அடி முதல் 2½ அடி நீளம் வரை.

**குருந்தடி:**

2 அடி நீளம்

**செடிக்குச்சி:**

2 அடி குச்சி

**கொம்பு (மடுவு)**

1¼ அடி முதல் 1½ அடி வரை.

## **Article – 26**

### **Words to Remember**

<b>Tamil</b>	<b>English</b>
1. Vanga	- Come in
2. Vanakkam	- Bow
3. Thayar	- Ready
4. Thodangu	- Start
5. Niruthu	- Stop
6. Sundai Edu	- Fight
7. Veliye	- Exit
8. Kambu Keela Viduthal	- Stick down
9. Vetriyalar	- Winner
10. Echarikai	- Warning
11. Neekkuthal	- Disqualify
12. Neelam	- Blue
13. Sivappu	- Red
14. Asaan	- Master
15. Maga Guru	- Grand Master
16. Neethipathihal	- Jurys
17. Thalamai Naduvar	- Head of Referee
18. Silambam Pavala	- Silambam Style

## **Article – 27**

### **Prize**

There shall be four (4) prizes or each event

1. Gold – 1 Medal
2. Silver – 1 Medal
3. Bronze – 2 Medals

### **And Four Special Prizes**

1. Team winners-up overall championship.
2. Team Runners-up Overall championship
3. Overall champion – Male
4. Overall champion – Female

## Article – 28

### Scoring

Traditional Silambam – Event

Seimurai Silambam

Parampariya Silambam.

After an seimurai Seimurai Parampariya silambam (Traditional Silambam)

performance, Judges will show marks for performance as follows:

Boys and girls, youngers and older Cadets : 5.0 to 6.0 Points

Juniors : 6.0 to 8.0 Points

Seniors : 8.0 to 10.0 Points

## Article – 28

### போட்டியின் காலநேரம் அதன் விபரம்

தனித்திறமை	கால நேரம்
கம்பு வீச்சு	2 ½ நிமிடம் to 3 நிமிடம்
குத்து வரிசை	1 ½ நிமிடம் to 2 நிமிடம்
வாள் வீச்சு	2 ½ நிமிடம் to 3 நிமிடம்
<b>ஜோடி முறை:</b>	
கை ஜோடி முறை	3 நிமிடம் to 4 நிமிடம்
கட்டையான ஆயுதப் பெருக்கம்	3 நிமிடம் to 4 நிமிடம்
உயரமான ஆயுதப் பெருக்கம்	3 நிமிடம் to 4 நிமிடம்
<b>கம்புச் சண்டை:</b>	
முதல் சுற்று	2 நிமிடம்
நிறுத்தம் (Break)	½ நிமிடம்
இரண்டாம் சுற்று	2 நிமிடம்
நிறுத்தம்	½ நிமிடம்
மூன்றாம் சுற்று	2 நிமிடம்
<b>குழுப் போட்டி</b>	
1. குத்துவரிசை (சுவடு முறை)	4 நிமிடம்
2. கைஜோடி முறை	4 நிமிடம்
3. கட்டையான ஆயுதப் பெருக்கம்	4 நிமிடம்
4. உயரமான ஆயுதப் பெருக்கம்	4 நிமிடம்
5. கடுவா சுவடு (புலி ஆட்டம்)	3 நிமிடம்
6. தீப்பந்தம்	4 நிமிடம்

## Article – 29

### **SILAMBAM BELT GRADINGS**

9 <sup>th</sup> Kyu	- Yellow
7 <sup>th</sup> – 8 <sup>th</sup> Kyu	- Orange
5 <sup>th</sup> – 6 <sup>th</sup> Kyu	- Green
3 <sup>rd</sup> – 4 <sup>th</sup> Kyu	- Blue
1 <sup>st</sup> – 2 <sup>nd</sup> Kyu	- Brown
1 <sup>st</sup> – 3 <sup>rd</sup> Degree	- Black
4 <sup>th</sup> – 5 <sup>th</sup> Degree	- Black and Yellow
6 <sup>th</sup> – 8 <sup>th</sup> Degree	- Black and Blue
9 <sup>th</sup> – 10 <sup>th</sup> Degree	- Black and Red

All beginners wear a white belt and there is a different belt sequence for Junior practitioners.

### **BELT GRADING TRAINING MONTH AND YEARS**

9 <sup>th</sup> Kyu	- 3 months
8 <sup>th</sup> Kyu	- 6 months
7 <sup>th</sup> Kyu	- 9 months
6 <sup>th</sup> Kyu	- 12 months
5 <sup>th</sup> Kyu	- 16 months
4 <sup>th</sup> Kyu	- 22 months
3 <sup>rd</sup> Kyu	- 28 months
2 <sup>nd</sup> Kyu	- 34 months
1 <sup>st</sup> Kyu	- 42 months
1 <sup>st</sup> Degree Black Belt	- 48 months
2 <sup>nd</sup> Degree Black Belt	- upto 2 years
3 <sup>rd</sup> Degree Black Belt	- upto 2 years
4 <sup>th</sup> Degree Black and yellow	- upto 3 years
5 <sup>th</sup> Degree Black and yellow	- upto 3 years
6 <sup>th</sup> Degree Black and Blue	- upto 3 years

**SCORING PAPER**

**Parampariya Silambam Seimurai  
(Traditional Silambam)**

Thanithiramai, Jodimurai & Kulu Potti

(Individual skill, Partner skill & Group Event)

Sex \_\_\_\_\_ Category \_\_\_\_\_

Event \_\_\_\_\_

S.No.	Name	Nation	Score
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Name \_\_\_\_\_ Nation \_\_\_\_\_

JUDGE SIGNATURE

## Scoring Paper

### Kambu Sandai (Stick Fight)

Date: .....

Event \_\_\_\_\_ Event \_\_\_\_\_

Fight Number \_\_\_\_\_ Fight Number \_\_\_\_\_

Name \_\_\_\_\_ Name \_\_\_\_\_

Nation \_\_\_\_\_ Nation \_\_\_\_\_

Total	Red		Blue	Total
		I		
		II		
		III		
	Red Final Score		Blue Final Score	

Remarks when points equal

#### Red

#### Blue

Veliye/ Exite : 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Echarikai/ Warning : 

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Kambu Keele viduthal/ : 

1	2	3
---	---	---

1	2	3
---	---	---

Stick down

Neekudhal/ Disqualify :

Silambam Pavala/ style :

#### Decision

Winner	Nationality

Referee \_\_\_\_\_

Nation \_\_\_\_\_

Judge \_\_\_\_\_

Nation \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Judge Signature

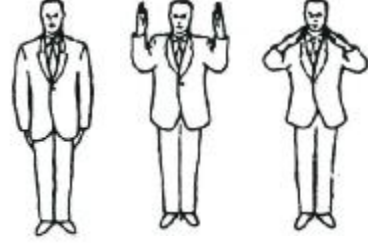
## நடுவரின் அறிவிப்புகளும் மற்றும் சைகைகளும்

### ANNOUNCEMENTS AND GESTURES OF THE REFEREE

#### 1. வணக்கம்

நடுவர் போட்டியாளர்கள் ஒருவருக்கு ஒருவர் வணங்கி கொள்ள சைகை செய்வார்.

படம் : 1, 2, 3



படம்-1

படம்-2

படம்-3

#### 2. தொடங்கு (Start)

போட்டியை தொடங்கவும் நடுவர் வலது கால் முன்னோக்கி நிறுத்தி தொடங்கு (Thodangu) என்று கூறி தன் உள்ளங்கையை போட்டியாளர்களை நோக்கி நீட்டி காட்டி பின் தன் இரண்டு கைகளையும் மார்புக்கு முன் பெருக்கல் (Cross) வடிவில் வைத்து பின் கைகளை பிரித்து போட்டியாளர்களை நோக்கி நீட்டி காட்டி பின் நடுவர் தன் முன்னோக்கி தன் இரண்டு கைகளை நீட்டி தொடங்கு என்று கூறி நீட்டிய உள்ளங்கைகளை ஒன்றை ஒன்றை நோக்கும்படி செய்தவுடன் ஓர் அடி பின்னால் எடுத்து வைப்பார்.

படம்: 3, 4, 5, 6, 7, 8



படம்-3



படம்-4



படம்-5



படம் - 6



படம் - 7



படம் - 8

### 3. நிறுத்து (Stop)

போட்டியை இறுதியிலோ அல்லது இடையிலோ இவ்வாறு நிறுத்து என்று அறிவிப்பு செய்யும் போது வலது காலை முன் வைத்து வலது கையை கீழ் நோக்கி வெட்டிடுதல் போன்ற செய்கையை செய்வார்.

படம்: 9,10

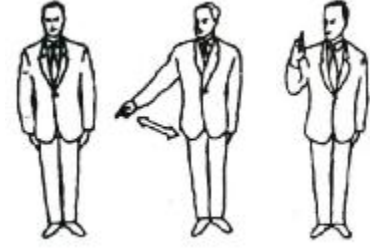


படம்-9

படம்-10

### 4. போட்டி பகுதியிலிருந்து வெளியேறுதல் (Exit)

நடுவர் ஒரு வெளியேற்றத்தை அவரது ஆள்காட்டி விரலை போட்டி எல்லைக் கோட்டின் வெளியே சென்ற போட்டியாளரை காட்டி நீதிபதிகளுக்கு தெரிவிப்பார். (ஒவ்வொரு முறையும் போட்டியாளர் வட்டத்தின் எல்லைக் கோட்டின்



படம்-11

படம்-12

படம் - 13

வெளியே சென்ற போதும் போட்டியாளர் பக்கம்

கையை காட்டி வெளியே என்று தண்டனை

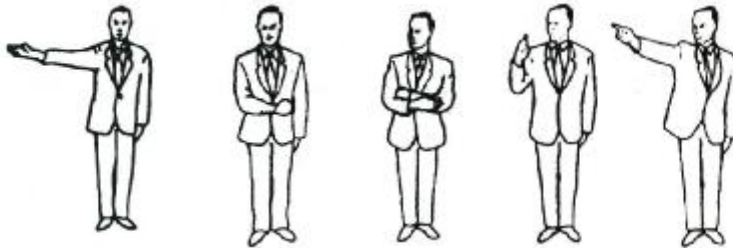
அடையாளத்தை அறிவிப்பார்.

படம் : 11,12,13

### 5. கடுமையாக தாக்குதல், குத்துதல் தண்டனை

எதிராளியை கடுமையாக தாக்கும்போதும் குத்தும்போதும் தடை செய்த முறையோடு அடிக்கும் போதும் குத்து மற்றும் அடி என்று கூறி தவறு செய்தவரை நோக்கி கையை காட்டி நடுவர் சைகை செய்வார்.

படம்: ஆள்காட்டுதல் - 14 குத்து - 15, அடித்தல் - 16 தண்டனை - 17, வெளியேற்றல்18.



படம்-14

படம்-15

படம் - 16

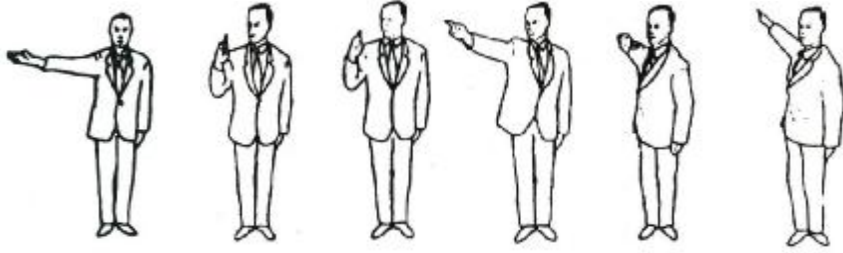
படம் -17

படம் - 18

## 6. தகுதியிழப்பு

போட்டி எல்லைப் பகுதியை விட்டு ஐந்து முறை வெளியே போன பின்னும் மற்றும் கடுமையாக தாக்குதல், குத்துதல் போன்ற போது அதன்நிலை அறிந்தும் அல்லது ஐந்து எச்சரிக்கை தண்டனை வழங்கிய பின்பும் நடுவர் போட்டியாளர் நோக்கி தன் கையின் ஆள் காட்டி விரல் காட்டி பின் போட்டியை விட்டு வெளியேற்றுதல் சைகையை காட்டுவார்.

படம் - 19, 20, 21, 22, 23, 24



படம்-19 படம்-20 படம்-21 படம்-22 படம் - 23 படம்-24

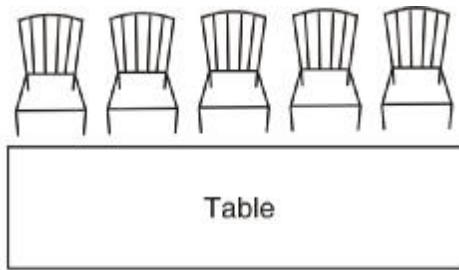
## 7. நீதிபதிகள் அழைக்கப்படுதல் (Judges Called)

நடுவர் போட்டியின் முடிவில் அல்லது சுற்றின் முடிவில் தகுதியிழப்பு தண்டனையை பரிந்துரை செய்வதற்கு நீதிபதிகளை அழைப்பார்.

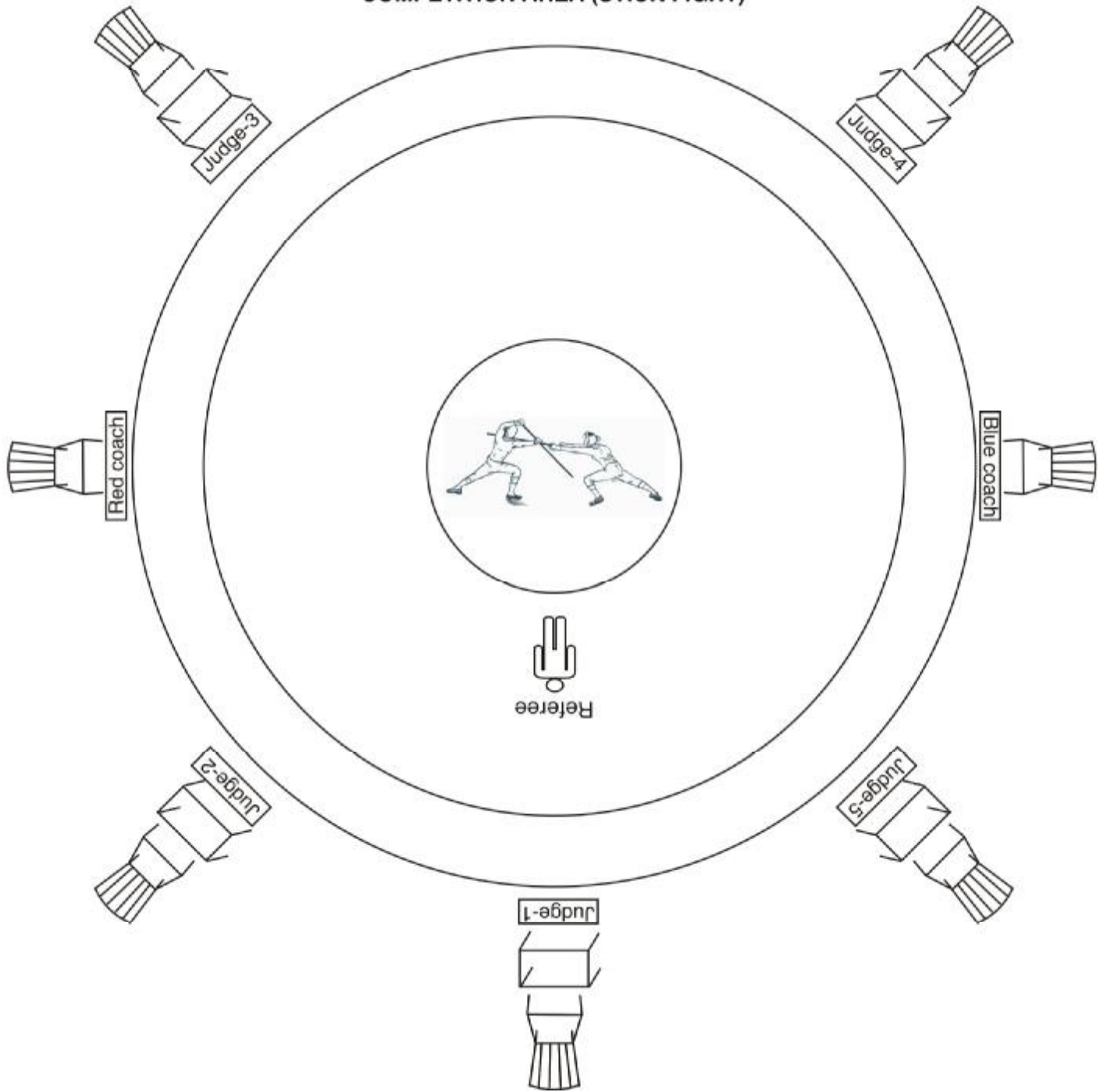
படம் - 24,25

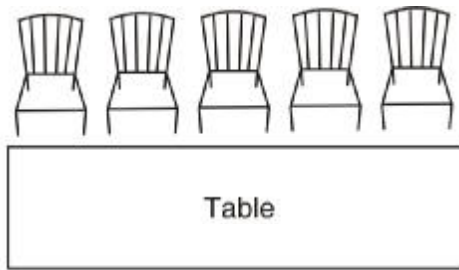


படம்-24 படம்-25

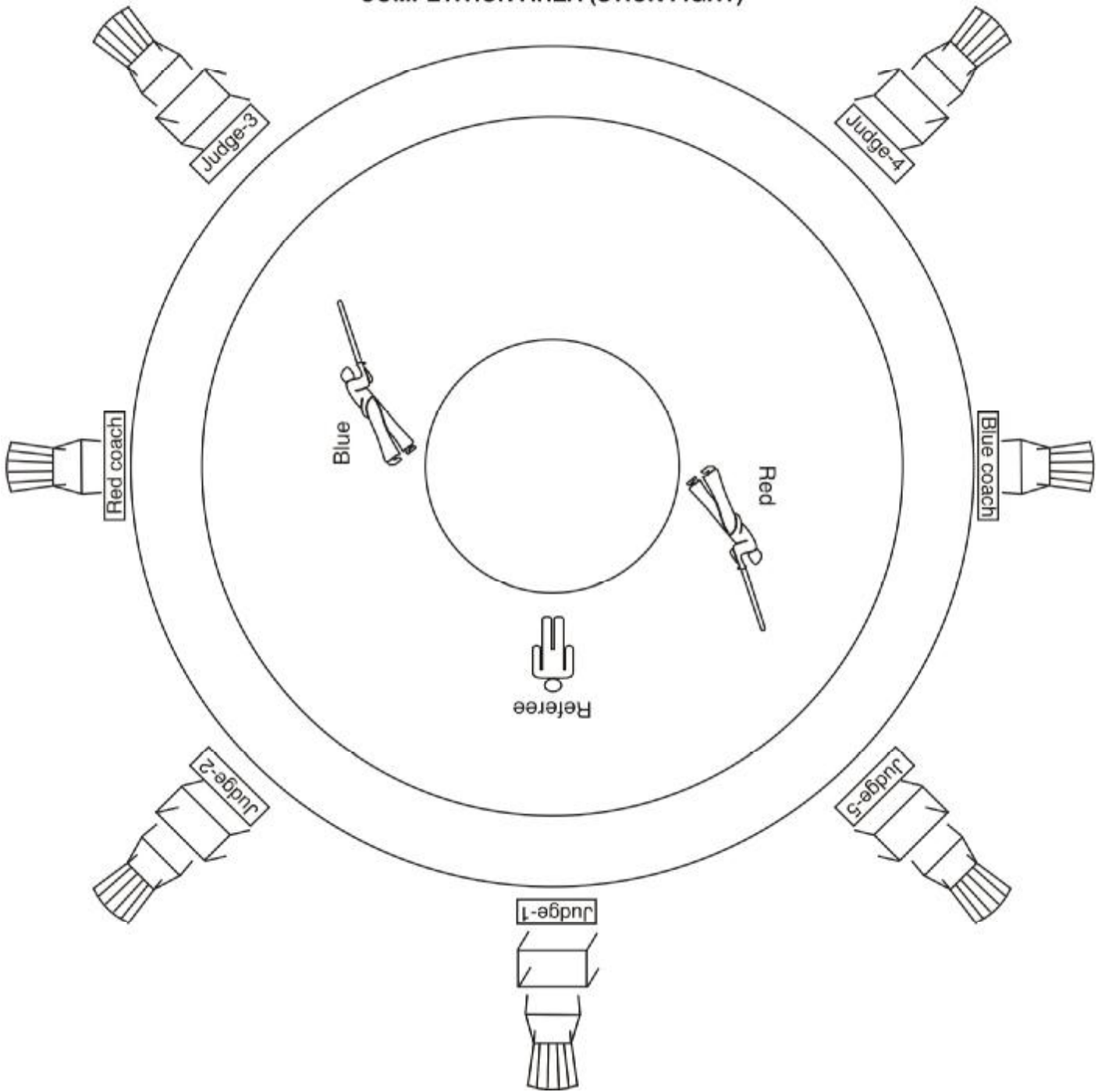


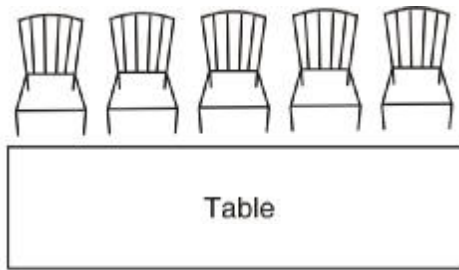
**COMPETITION AREA (STICK FIGHT)**





**COMPETITION AREA (STICK FIGHT)**





**COMPETITION AREA (SEIMURAI)**

