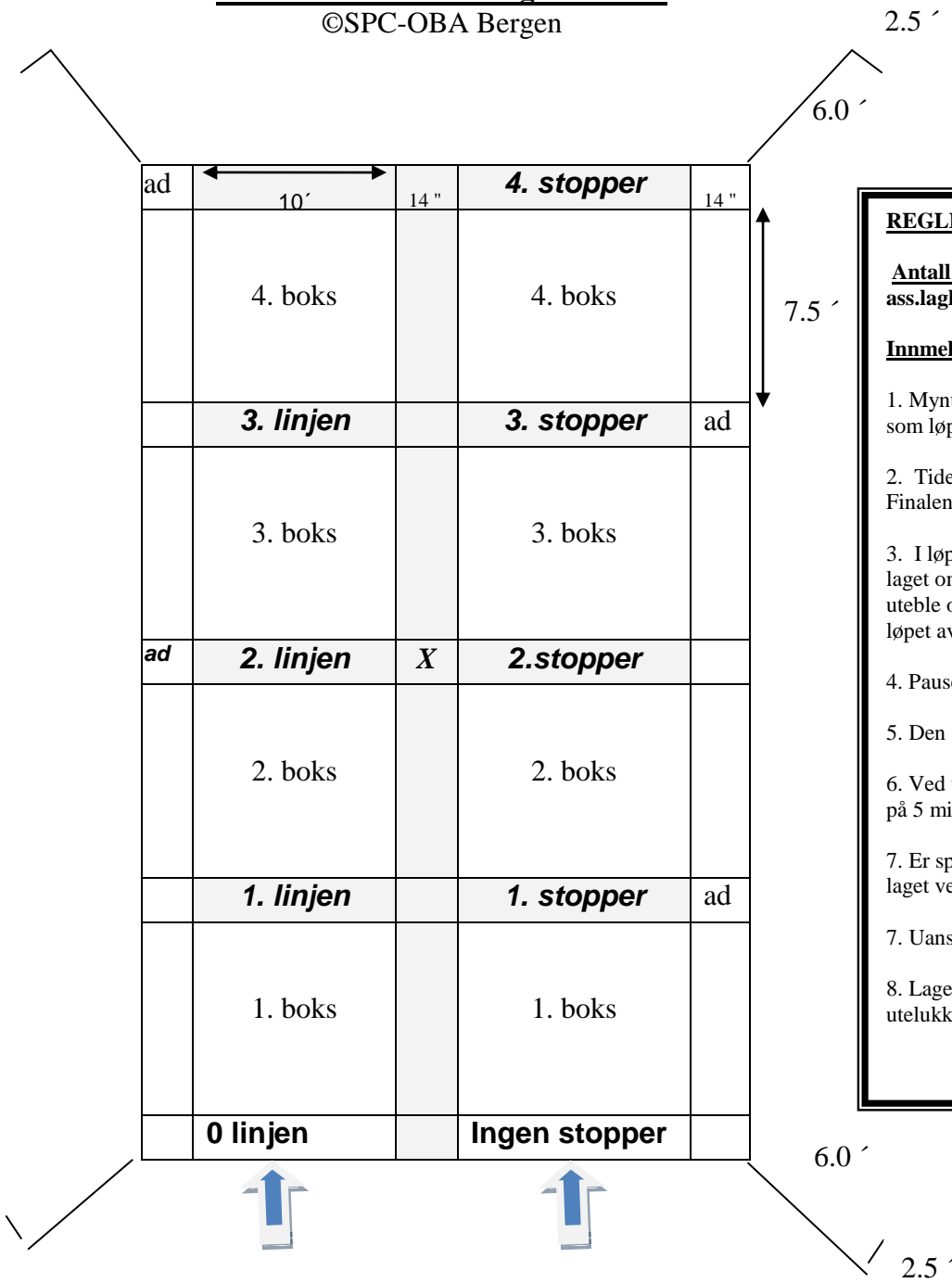


# KILITHATTU BANE og REGLER

©SPC-OBA Bergen



## REGLER for spilleomgang

**Antall spillere: 7 på hvert lag. Lagleder og ass.lagleder bør nevnes.**

**Innmeldingsavgift: 300,- per lag.**

1. Mynt kast på vanlig måte som avgjøre hvem som løper inn.
2. Tiden er 10 min. for hvert lag. (untatt for Finalen: 15 min)
3. I løpet av den tiden (10 min) spiller samme laget om igjen og om igjen, selv om de blir uteble og antall poeng ("Palam") samles i løpet av 10 min.
4. Pause 5 min.
5. Den som skårer mest poeng er vinner.
6. Ved uavgjort får hvert lag ekstra omgang på 5 min
7. Er spille fortsatt uavgjort velges vinner laget ved hjelp av mynt kast.
7. Uansett er det hoveddommer som avgjør.
8. Laget som ikke respekterer "Fair Play" blir utelukket fra hele turneringen.

1. Begge lagene bør stille opp 10 min. før kamp start.
2. Det er fordel å stille med fargede overdel/trøy
3. Den som stopper bør rope "அடி" når han treffer en løper.
4. "அடி" godkjennes når den treffer på hvor som helst også på klærne.
5. Laget som vinner i myntkast blir "løperere".
6. Dommer skal stå ved inngangen men kan også være på andre steder utenfor boksen.
7. Når en fra løpendelag kommer tilbake til utgangspunktet blir det ett poeng (புறம்)
8. ஏறுகோடு : Når en løper trækker over linjen blir hele laget ut av spillet.
9. காயும் புறமுடி : Når செம்புறம் og en motgående løper (காயி) havner i samme boks
10. KILI: løper både i midt linjen og sidelinjer
11. Når KILI roper "POOR" fra punkt X. Løper frem til 0-linjen og tilbake til punkt X – blir KILI aktiv

12. KILI kan ikke slå på løpere som står 1. boks ved kampstart. Men dette blir tellende dersom noen av løperene befinner seg i andre bokser. Kili kan løpe over hjørnelinjer.
13. KILI kan ikke slå langt (எட்டி அடித்தல்) ved 0. linjen og 4. linjen. Den kan heller ikke trække over linjen.
14. அடி er tellende i det løperen krysser linjen og ikke før eller etterpå.
15. Stopperer kan ikke trække på linjen. De må stå mellom linjen. Da telles det ikke.
16. Stopperen må stå i "fryse stilling" etter å ha truffet løperen. Dette gir rom til dommeren til å vurdere resultatet.
17. Hvis KILI og Stopperen treffer eller kolliderer når man treffer en løper blir dette ikke tellende.
18. Dersom spillet står stille 2 minutter blir løpende lag tapt av spillet.
19. POOTU: I dette tilfellet blir det laget som forsvarer/stopper får et poeng.