ਨਿਯਮਾਵਲੀ

ਯੁਵਕ ਮੇਲੇ

ਯੁਵਕ ਭਲਾਈ ਵਿਭਾਗ
ਪੰਜਾਬੀ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ, ਪਟਿਆਲਾ

ਤਤਕਰਾ

(1) ਖੇਤਰੀ ਤੇ ਅੰਤਰ-ਖੇਤਰੀ ਯੁਵਕ ਮੇਲੇ

ਯੋਗਤਾ/ਸਾਂਝੇ ਨਿਯਮ

ਭਾਗ ਪਹਿਲਾ- ਸੰਗੀਤ ਕਲਾਵਾਂ

ਭਾਗ ਦੂਜਾ-ਸਾਹਤਿਕ ਕਲਾਵਾਂ

ਭਾਗ ਤੀਜਾ- ਰੰਗਮੰਚੀ ਕਲਾਵਾਂ

ਭਾਗ ਚੌਥਾ- ਕੋਮਲ ਕਲਾਵਾਂ

ਭਾਗ ਪੰਜਵਾਂ- ਨ੍ਰਿਤ ਕਲਾਵਾਂ

(2) ਲੋਕ-ਮੇਲਾ

(ੳ) ਮੰਚੀ ਲੋਕ-ਕਲਾਵਾਂ

(ਅ) ਪਰਦਰਸ਼ਨੀ ਲੋਕ-ਕਲਾਵਾਂ

(ੲ) ਖੁਲ੍ਹੇ ਮੰਚ ਦੀ ਲੋਕ-ਕਲਾ (ਨੁੱਕੜ ਨਾਟਕ)

(ਸ) ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

(i) ਮੁੰਡਿਆਂ ਦੀਆਂ ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

(ii) ਕੁੜੀਆਂ ਦੀਆਂ ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

ਸਾਡਾ ਉਦੇਸ਼

ਯੁਵਕ ਮੇਲਿਆਂ ਵਿਚ ਸੌ ਪ੍ਰਤੀਸ਼ਤ ਪਾਰਦਰਸ਼ਤਾ

ਸਾਡੀ ਪਹਿਲਕਦਮੀ

ਹਰ ਆਈਟਮ ਦੇ ਉੱਚ-ਪੱਧਰੀ ਜੱਜ ਨਿਯੁਕਤ ਕੀਤੇ ਜਾਂਦੇ ਹਨ।
ਸਾਰੇ ਇਕੱਠੇ ਬੈਠਦੇ ਹਨ।
ਜੱਜਮੈਂਟ ਤਿਆਰ ਕਰ ਕੇ ਜੱਜ ਸਾਹਿਬਾਨ ਸਿੱਧੇ ਮੰਚ ਤੇ
ਜਾ ਕੇ ਜੱਜਮੈਂਟ ਅਨਾਊਂਸ ਕਰਦੇ ਹਨ
ਅਤੇ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀਆਂ ਬਾਰੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ਗ ਟਿੱਪਣੀਆਂ ਦਿੰਦੇ ਹਨ।
ਉਸ ਉਪਰੰਤ ਨਤੀਜਾ ਪ੍ਰਬੰਧਕਾਂ ਨੂੰ ਸੌਂਪਿਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ।

ਖੇਤਰੀ ਅਤੇ ਅੰਤਰ-ਖੇਤਰੀ ਯੁਵਕ ਮੇਲਿਆਂ ਲਈ ਯੋਗਤਾ

1. ਕੇਵਲ ਨਿਯਮਤ ਤੌਰ ਤੇ ਦਾਖ਼ਲ ਹੋਏ ਕੁੱਲ-ਵਕਤੀ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਯੁਵਕ ਮੇਲੇ ਵਿੱਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਣਗੇ, ਜੋ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਵੱਲੋਂ ਪ੍ਰਵਾਣਿਤ ਕਿਸੇ ਅਜਿਹੀ ਜਮਾਤ/ਕੋਰਸ ਵਿੱਚ ਦਾਖ਼ਲ ਹੋਏ ਹੋਣ ਜਿਸ ਦੀ ਪੜ੍ਹਾਈ ਦਾ ਅਰਸਾ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਇੱਕ ਸਾਲ ਦਾ ਹੋਵੇ ਤੇ ਜਿਸ ਦੀ ਫੀਸ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਵੱਲੋਂ ਨਿਰਧਾਰਤ ਹੋਵੇ। ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਅਧਿਆਪਨ ਵਿਭਾਗਾਂ ਜਾਂ ਕਾਲਜਾਂ ਵਿੱਚ ਚਲਾਏ ਜਾਂਦੇ ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ ਕੋਰਸਾਂ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਵਿਦੇਸ਼ੀ ਭਾਸ਼ਾਵਾਂ ਆਦਿ ਮਾਈਨਰ ਕੋਰਸਾਂ ਦੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਯੁਵਕ ਮੇਲਿਆਂ ਵਿੱਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਦੇ ਯੋਗ ਨਹੀਂ ਹੋਣਗੇ।

2. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਦੀ ਉਮਰ ਉਸ ਅਕਾਦਮਿਕ ਸਾਲ, ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਨੇ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣਾ ਹੋਵੇ ਦੀ ਪਹਿਲੀ ਜੁਲਾਈ ਨੂੰ 25 ਸਾਲ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਨਹੀਂ।

3. 10+2 ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਡਿਗਰੀ ਜਾਂ ਡਿਪਲੋਮੇ ਲਈ ਪਹਿਲੇ ਦਾਖ਼ਲੇ ਤੋਂ ਬਾਅਦ 7 ਸਾਲ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸਮਾਂ ਨਾ ਹੋਇਆ ਹੋਵੇ।

4. (ੳ) ਬੀ.ਏ. ਭਾਗ ਤੀਜਾ ਤੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 4 ਵਾਰ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਵੇਗਾ।

   (ਅ) ਐਮ.ਏ. ਭਾਗ ਦੂਜਾ ਤੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 3 ਵਾਰ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਵੇਗਾ।

   (ੲ) ਲਾਅ ਭਾਗ ਤੀਜਾ ਤੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 4 ਵਾਰ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਦੇ ਯੋਗ ਹੋਵੇਗਾ।

   (ਸ) ਕਿਸੇ ਵੀ ਇੱਕ ਜਮਾਤ ਵਿੱਚ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਦੋ ਵਾਰੀ ਤੋਂ ਵੱਧ ਯੁਵਕ ਮੇਲੇ ਵਿੱਚ ਹਿੱਸਾ ਨਹੀਂ ਲੈ ਸਕਦਾ।

5. ਕੋਈ ਵੀ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਇੱਕ ਅਕਾਦਮਿਕ ਸਾਲ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਹੀ ਵਿੱਦਿਅਕ ਅਦਾਰੇ ਦੀ ਪ੍ਰਤੀਨਿਧਤਾ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।

6. ਜੇਕਰ ਕੋਈ ਅਦਾਰਾ ਇਸ ਦੀ ਉਲੰਘਣਾ ਕਰਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਹ ਉਸ ਆਈਟਮ ਵਿੱਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣ ਲਈ 2 ਸਾਲ ਤੱਕ ਅਯੋਗ ਸਮਝਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।

ਸਾਰੀਆਂ ਆਈਟਮਾਂ ਦੇ ਸਾਂਝੇ ਨਿਯਮ

(ੳ) ਗਰੁੱਪ ਆਈਟਮਾਂ ਵਿੱਚ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਕੇਵਲ 30 ਸੈਕਿੰਡ ਗ੍ਰੇਸ ਵਜੋਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

(ਅ) ਸੋਲੋ ਆਈਟਮਾਂ (ਵਿਅਕਤੀਗਤ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀਆਂ) ਵਿੱਚ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਕੇਵਲ 15 ਸੈਕਿੰਡ ਗ੍ਰੇਸ ਵਜੋਂ ਦਿੱਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

(ੲ) ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਕਿੱਤਾ ਮੁਖੀ (ਪ੍ਰੋਫੈਸ਼ਨਲ) ਅਤੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਜੇਕਰ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਉਪਰੋਕਤ ਦਰਜ਼ ਨਿਯਮਾਂ ਦੀ ਯੋਗਤਾ ਅਨੁਸਾਰ, ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਵਜੋਂ ਭਾਗ ਲੈਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਨਿਯਮਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਸਰਟੀਫਿਕੇਟ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਲਈ ਉਸਨੂੰ ਭਾਗ ਲੈ ਰਹੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਪਾਤਰਤਾ ਪ੍ਰਫਾਰਮਾਂ ਭਰ ਕੇ ਦੇਣਾ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੋਵੇਗਾ।

(ਸ) ਹਰ ਕਾਲਜ ਆਪਣੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦੇ ਸਾਜ਼ ਖੁਦ ਲੈ ਕੇ ਆਉਣਗੇ।

(ਹ) ਜੇ ਕਿਸੇ ਕਾਲਜ ਨੇ ਕੋਈ ਇਤਰਾਜ਼ ਦਰਜ ਕਰਵਾਉਣਾ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਉਹ ਉਸ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇੱਕ ਘੰਟੇ ਦੇ ਅੰਦਰ ਹੀ ਕਰਵਾਇਆ ਜਾ ਸਕੇਗਾ। ਇਤਰਾਜ਼ ਡਾਇਰੈਕਟਰ, ਯੁਵਕ ਭਲਾਈ ਜਾਂ ਮੇਜ਼ਬਾਨ ਕਾਲਜ ਦੇ ਪ੍ਰਿੰਸੀਪਲ ਰਾਹੀਂ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ। ਸਿੱਧੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਜੱਜਾਂ ਕੋਲ ਕੀਤਾ ਇਤਰਾਜ਼ ਰੱਦ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

(ਕ) ਇਤਰਾਜ਼ ਦੀ ਫੀਸ 500/- ਰੁਪਏ ਹੋਵੇਗੀ। ਇਤਰਾਜ਼ ਠੀਕ ਨਾ ਹੋਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਫੀਸ ਜ਼ਬਤ ਹੋ ਜਾਵੇਗੀ।

(ਖ) ਜੱਜਾਂ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਬਦਲਣ ਯੋਗ ਨਹੀਂ ਹੋਵੇਗਾ।

(1) ਖੇਤਰੀ ਤੇ ਅੰਤਰ-ਖੇਤਰੀ ਯੁਵਕ ਮੇਲੇ

ਭਾਗ – ਪਹਿਲਾ ਸੰਗੀਤ ਕਲਾਵਾਂ (Music Items)

1 ਸਮੂਹ ਸ਼ਬਦ / ਭਜਨ ਗਾਇਨ
2 ਸਮੂਹ ਗਾਇਨ (ਭਾਰਤੀ)
3 ਸੁਗਮ ਸੰਗੀਤ (ਗੀਤ / ਗ਼ਜ਼ਲ)
4 ਸ਼ਾਸ਼ਤਰੀ ਸੰਗੀਤ ਗਾਇਨ (ਕਲਾਸੀਕਲ ਵੋਕਲ)
5 ਸ਼ਾਸ਼ਤਰੀ ਸੰਗੀਤ ਵਾਦਨ ਏਕਲ (ਤਾਲ)
6 ਸ਼ਾਸ਼ਤਰੀ ਸੰਗੀਤ ਵਾਦਨ ਏਕਲ (ਸਵੱਰ)
7 ਪੱਛਮੀ ਗਾਇਨ ਏਕਲ
8 ਪੱਛਮੀ ਸਮੂਹ ਗਾਇਨ
9 ਲੋਕ ਸਾਜ਼ਾਂ 'ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਸਮੂਹਿਕ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ
10 ਲੋਕ ਗੀਤ

ਭਾਗ – ਦੂਜਾ ਸਾਹਿਤਕ ਕਲਾਵਾਂ (Literary Items)

1 ਕੁਇਜ਼
2 ਭਾਸ਼ਣ ਕਲਾ
3 ਵਾਦ-ਵਿਵਾਦ
4 ਕਾਵਿ ਉਚਾਰਣ

ਭਾਗ – ਤੀਜਾ ਰੰਗਮੰਚੀ ਕਲਾਵਾਂ (Theatre Items)

1 ਇਕਾਂਗੀ
2 ਮਾਈਮ
3 ਸਕਿੱਟ
4 ਮਿਮਿਕਰੀ

ਭਾਗ – ਚੌਥਾ ਕੋਮਲ ਕਲਾਵਾਂ (Fine Arts Items)

1 ਮੌਕੇ ਤੇ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ
2 ਕੋਲਾਜ ਬਣਾਉਣਾ
3 ਪੋਸਟਰ ਬਣਾਉਣਾ
4 ਕਲੇਅ ਮਾਡਲਿੰਗ
5 ਕਾਰਟੂਨਿੰਗ
6 ਰੰਗੋਲੀ

ਭਾਗ – ਪੰਜਵਾਂ ਨ੍ਰਿਤ ਕਲਾਵਾਂ (Dance Items)

1 ਸ਼ਾਸਤਰੀ ਨ੍ਰਿਤ
2 ਭੰਗੜਾ
3 ਗਿੱਧਾ

ਭਾਗ ਪਹਿਲਾ ਸੰਗੀਤ ਕਲਾਵਾਂ (Music Items)

1. ਸਮੂਹ ਸ਼ਬਦ/ਭਜਨ ਗਾਇਨ (Group Shabad)

1. ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 6 ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ ਤਿੰਨ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 8 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ, ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 7 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਟੀਮ ਵਿੱਚ ਸਾਰੇ ਲੜਕੇ ਜਾਂ ਸਾਰੀਆਂ ਲੜਕੀਆਂ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ, ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ ਸਾਂਝੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
4. ਗਾਇਨ ਦੀ ਉੱਤਮਤਾ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਹੀ ਨਿਰਣਾ ਹੋਵੇਗਾ, ਪਹਿਰਾਵੇ ਅਤੇ ਰੂਪ-ਸੱਜਾ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
5. ਸਟੇਜ ਸੈਟਿੰਗ ਲਈ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 3 ਮਿੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।
6. ਸ਼ਬਦ ਗਾਇਨ ਸ੍ਰੀ ਗੁਰੂ ਗ੍ਰੰਥ ਸਾਹਿਬ ਦੇ ਰਾਗਾਂ ਦੀਆਂ ਗਾਇਨ ਸ਼ੈਲੀਆਂ ਅਨੁਸਾਰ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਭਜਨ ਗਾਇਨ ਰਿਕਾਰਡਿਡ ਅਤੇ ਫ਼ਿਲਮੀ ਧੁਨਾਂ 'ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਗਾਉਣ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ।
7. ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਦੇ ਨਿਰਣੇ ਲਈ ਸੁਰ, ਤਾਲ ਅਤੇ ਸਮੁੱਚੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਨੂੰ ਪ੍ਰਮੁੱਖਤਾ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

2. ਸਮੂਹ ਗਾਇਨ (ਭਾਰਤੀ) (Group Song Indian)

1. ਟੀਮ ਵਿੱਚ ਸਾਰੇ ਲੜਕੇ ਜਾਂ ਸਾਰੀਆਂ ਲੜਕੀਆਂ ਹੋ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। ਲੜਕੇ ਅਤੇ ਲੜਕੀਆਂ ਸੰਯੁਕਤ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਮੁੱਢਲੇ 7 ਮਿੰਟ ਮੁੱਖ ਗੀਤ ਅਤੇ ਪਿਛਲੇ 3 ਮਿੰਟ ਕੇਵਲ ਪੰਜਾਬੀ ਲੋਕ ਗੀਤ ਰਿਕਾਰਡਿੰਗ ਜਾਂ ਨਾਨ-ਰਿਕਾਰਡਿੰਗ ਵਾਸਤੇ ਹੋਣਗੇ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 9 ਮਿੰਟ ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਸੰਬੰਧੀ ਨਿਰਣਾ ਗੀਤ ਅਤੇ ਗਾਇਕੀ ਦੀ ਉੱਤਮਤਾ ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ। ਤਰਜੀਹ ਰੂਪ-ਸੱਜਾ, ਪਹਿਰਾਵਾ ਅਤੇ ਅਦਾਕਾਰੀ ਨੂੰ ਨਹੀਂ ਬਲਕਿ ਗੀਤ ਦੇ ਸੰਗੀਤਕ ਸੰਯੋਜਨ, ਤਾਲ, ਸੁਰ, ਆਵਾਜ਼ ਦੀ ਮਿਠਾਸ ਅਤੇ ਸਮੁੱਚੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਆਦਿ ਨੂੰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
4. ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 6 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਸ ਦੇ ਨਾਲ 3 ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
5. ਸਮੂਹ ਗਾਇਨ ਦੇ ਮੁੱਖ ਗੀਤ ਲਈ ਫਿਲਮੀ ਜਾਂ ਰਿਕਾਰਡ ਹੋਏ ਗੀਤ ਦੀ ਧੁਨ ਦੀ ਚੋਣ ਕਰਨ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
6. ਸਟੇਜ ਸੈਟਿੰਗ ਲਈ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 5 ਮਿੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।

3. ਸੁਗਮ ਸੰਗੀਤ–ਗੀਤ/ਗ਼ਜ਼ਲ (Light Vocal - Geet/Gazal)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਗੀਤ ਜਾਂ ਗ਼ਜ਼ਲ ਲਈ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 6 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 5 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵਜੇਗੀ।
3. ਹਾਰਮੋਨੀਅਮ ਵਰਤਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਹੈ। ਸਹਿਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਤਿੰਨ ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਵੇਲੇ ਵਿਸ਼ਾ, ਕੰਪੋਜੀਸ਼ਨ, ਤਾਲ, ਸੁਰ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
5. ਗਾਏ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਗੀਤ ਜਾਂ ਗ਼ਜ਼ਲ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਅਸ਼ਲੀਲ ਨਹੀਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਤੇ ਨਾ ਹੀ ਫਿਲਮੀ ਰਿਕਾਰਡ ਹੋਏ ਗੀਤ ਜਾਂ ਗ਼ਜ਼ਲ ਦੀ ਧੁਨ ਤੇ ਗਾਇਆ ਜਾਵੇ। ਗ਼ੈਰ-ਫਿਲਮੀ ਰਿਕਾਰਡਡ ਧੁਨਾਂ ਉਪਰ ਗੀਤ/ ਗ਼ਜ਼ਲ ਗਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੈ।

4. ਸ਼ਾਸ਼ਤਰੀ ਸੰਗੀਤ ਗਾਇਨ (ਏਕਲ) (Classical vocal Solo)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਜੋ ਹਿੰਦੁਸਤਾਨੀ ਜਾਂ ਕਰਨਾਟਕੀ ਕਿਸੇ ਇੱਕ ਸ਼ੈਲੀ ਵਿੱਚ ਗਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 9 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਸਹਿਯੋਗੀ ਦੋ ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ, ਜੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਖ਼ੁਦ ਹਾਰਮੋਨੀਅਮ ਵਜਾਵੇਗਾ ਤਾਂ ਕੇਵਲ ਆਧਾਰ ਸੁਰ ਹੀ ਵਰਤ ਸਕੇਗਾ

5. ਸ਼ਾਸ਼ਤਰੀ ਸੰਗੀਤ ਵਾਦਨ ਏਕਲ (ਤਾਲ) (Classical Instrumental Solo - Percussion)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜੋ ਤਬਲਾ, ਪਖ਼ਾਵਜ, ਮ੍ਰਿਦੰਗ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਵੀ ਸਾਜ਼ ਚੁਣ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 9 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਦੋ ਸਹਿਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਹੈ।
4. ਹਾਰਮੋਨੀਅਮ 'ਤੇ ਨਗਮਾ ਵਜਾਉਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਹੈ।

6. ਸ਼ਾਸ਼ਤਰੀ ਸੰਗੀਤ ਵਾਦਨ ਏਕਲ (ਸੱਵਰ) (Classical Instrumental Solo Non- Percussion})

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜੋ ਸਿਤਾਰ, ਸਰੋਦ, ਵੀਣਾ, ਵਾਇਲਨ, ਦਿਲਰੁਬਾ, ਸਾਰੰਗੀ, ਜਲਤਰੰਗ, ਨਲਤਰੰਗ, ਸੰਤੂਰ, ਬੰਸਰੀ, ਰਬਾਬ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਵੀ ਸਾਜ਼ ਚੁਣ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 9 ਮਿੰਟ ‘ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਹਾਰਮੋਨੀਅਮ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
4. ਦੋ ਸਹਿਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਹੈ।

7. ਪੱਛਮੀ ਗਾਇਨ ਏਕਲ (Western Vocal Solo)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 6 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 5 ਮਿੰਟ ‘ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਦੋ ਸਹਿਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਹੈ।
4. ਗੀਤ ਸਿਰਫ ਅੰਗ੍ਰੇਜ਼ੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਗਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਨਿਰਣਾ, ਗੀਤ ਦੀ ਰਚਨਾ, ਧੁਨਾਂ, ਇਕਸਾਰਤਾ ਅਤੇ ਸਮੁੱਚੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਦੇ ਆਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

8. ਪੱਛਮੀ ਸਮੂਹ ਗਾਇਨ (Western Group Song)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 8 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 7 ਮਿੰਟ ‘ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਗਰੁੱਪ ਵਿੱਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 6 ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਤਿੰਨ ਸਹਿਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਹੋਵੇਗੀ।
4. ਸਮੂਹ ਗਾਇਨ ਅੰਗ੍ਰੇਜ਼ੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।
5. ਨਿਰਣਾ ਸਿਰਫ਼ ਗਾਇਨ ਦੀ ਉੱਤਮਤਾ ਦੇ ਆਧਾਰ ‘ਤੇ ਹੀ ਹੋਵੇਗਾ। ਸ਼ਿੰਗਾਰ, ਪਹਿਰਾਵਾ ਅਤੇ ਅਭਿਨੈ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
6. ਟੀਮ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਲੜਕੇ ਜਾਂ ਲੜਕੀਆਂ ਜਾਂ ਲੜਕੇ-ਲੜਕੀਆਂ ਸਾਂਝੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।

9. ਲੋਕ-ਸਾਜ਼ਾਂ ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਸਮੂਹਿਕ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ (Folk Orchestra)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਟੀਮ ਹੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗਾ। ਸਟੇਜ ਸੈਟਿੰਗ ਲਈ 5 ਮਿੰਟ ਹੀ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 9 ਮਿੰਟ ‘ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀਆਂ ਦਾ ਪਹਿਰਾਵਾ ਉਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਸੱਭਿਆਚਾਰ ਦੇ ਮੁਤਾਬਿਕ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦਾ ਪਹਿਰਾਵਾ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀਆਂ ਦੇ ਪਹਿਰਾਵੇ ਤੋਂ ਵੱਖਰਾ ਹੋਵੇਗਾ।
4. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਕੁੱਲ੍ਹ ਗਿਣਤੀ 12 ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 3 ਸਹਿਯੋਗੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
5. ਕੇਵਲ ਲੋਕ-ਸਾਜ਼ ਵਰਤਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੋਵੇਗੀ। ਜਿਵੇਂ : ਤੂੰਬੀ, ਸਾਰੰਗੀ, ਅਲਗੋਜ਼ੇ, ਵੰਝਲੀ, ਤੂੰਬਾ, ਢੱਡ, ਢੋਲ, ਢੋਲਕੀ, ਘੜਾ, ਚਿਮਟਾ, ਬੁਘਦੂ, ਡੱਫਲੀ, ਸੱਪ, ਕਾਟੋ, ਗੜਵਾ, ਹਮੇਲ, ਖੜਤਾਲ, ਬੀਨ, ਸੰਖ, ਨਗਾਰਾ ਆਦਿ ।
6. ਪੰਜਾਬੀ ਪਰੰਪਰਿਕ ਲੋਕ ਧੁਨਾਂ ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਰਚਨਾਵਾਂ ਹੀ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੀਆਂ ਜਾਣਗੀਆਂ।
7. ਨਿਰਣਾ ਸਾਜ਼ਾਂ ਦੀ ਚੋਣ, ਲੋਕ ਧੁਨਾਂ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ, ਸੁਰਤਾਲ ਅਤੇ ਵਿਵਿਧਤਾ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਹੋਵੇਗਾ। ਅਦਾਕਾਰੀ ਅਤੇ ਪਹਿਰਾਵੇ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

10. ਲੋਕ-ਗੀਤ (Lok Geet)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 5 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 4 ਮਿੰਟ ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਲੋਕ-ਗੀਤ ਰਿਕਾਰਡ ਹੋਈ ਧੁਨ ਤੇ ਪੇਸ਼ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਦੋ ਸਹਿਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਹੈ।
5. ਲੋਕ ਗੀਤਾਂ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਲੋਕ ਸਾਜ਼ਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਹੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ ਜਿਵੇਂ : ਤੂੰਬੀ, ਸਾਰੰਗੀ, ਅਲਗੋਜ਼ੇ, ਵੰਝਲੀ, ਤੂੰਬਾ, ਢੱਡ, ਢੋਲ, ਢੋਲਕੀ, ਘੜਾ, ਚਿਮਟਾ, ਬੁਘਦੂ, ਡੱਫਲੀ, ਸੱਪ, ਕਾਟੋ, ਗੜਵਾ, ਹਮੇਲ, ਖੜਤਾਲ, ਬੀਨ, ਸੰਖ, ਨਗਾਰਾ ਆਦਿ।
6. ਲੋਕ ਗੀਤ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਵੇਲੇ ਮੌਲਿਕਤਾ, ਧੁਨ ਤਾਲ ਅਤੇ ਸੁਰ ਦੀ ਉਤੱਮਤਾ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਹੀਰ, ਮਿਰਜ਼ਾ ਅਤੇ ਸੱਸੀ ਆਦਿ ਦੀ ਗਾਇਕੀ ਜੋ ਕਿ ਸਥਾਪਤ ਰਿਦਮ ਵਿੱਚ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ ਉਸ ਨੂੰ ਲੋਕ ਗੀਤਾਂ ਦੀ ਵੰਨਗੀ ਵਿਚ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
7. ਹਾਰਮੋਨੀਅਮ ਵਰਤਣ ਦੀ ਇਜ਼ਾਜ਼ਤ ਹੈ।

ਭਾਗ ਦੂਜਾ ਸਾਹਿਤਕ ਕਲਾਵਾਂ (Literary Items)

1. ਕੁਇਜ਼ (Quiz)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ 3 ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੀ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਮੁੱਢਲਾ ਦੌਰ ਲਿਖ਼ਤੀ ਹੋਵੇਗਾ ਤੇ ਉਸ ਵਿੱਚੋਂ ਅੰਕਾਂ ਦੇ ਅਧਾਰ ਉਤੇ ਪਹਿਲੀਆਂ 4 ਟੀਮਾਂ ਹੀ ਚੁਣੀਆਂ ਜਾਣਗੀਆਂ। ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਟੀਮਾਂ ਵਿੱਚ ਅੰਕਾਂ 'ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਟਾਈ ਪੈ ਜਾਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਟਾਈ ਪਈਆਂ ਟੀਮਾਂ ਨੂੰ ਮੌਕੇ 'ਤੇ ਦੁਬਾਰਾ ਲਿਖਤੀ ਸਵਾਲ ਦਿੱਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
3. ਆਖ਼ਰੀ ਮੁਕਾਬਲਾ ਜ਼ੁਬਾਨੀ ਹੋਵੇਗਾ, ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਆਡੀਓ-ਵਿਜ਼ੂਅਲ ਸਵਾਲ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
4. ਮੁਲਾਂਕਣ ਦੇ ਤਰੀਕੇ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਨਿਯਮ, ਸੁਆਲ ਦਾ ਜੁਆਬ ਦੇਣ ਲਈ ਨਿਰਧਾਰਤ ਸਮਾਂ ਅਤੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਦੇ ਵੱਖ-ਵੱਖ ਦੌਰਾਂ ਦੀ ਸੂਚਨਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

2. ਭਾਸ਼ਣ-ਕਲਾ (Elocution)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਹਰ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਨੂੰ ਬੋਲਣ ਲਈ 4 ਤੋਂ 5 ਮਿੰਟ ਦਾ ਸਮਾਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
3. ਵਕਤਾ ਪੰਜਾਬੀ, ਹਿੰਦੀ, ਉਰਦੂ ਜਾਂ ਅੰਗਰੇਜ਼ੀ ਵਿੱਚ ਬੋਲ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਇੱਕ ਦਿਨ ਪਹਿਲਾਂ ਤਿੰਨ ਵਿਸ਼ੇ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਇੰਨ੍ਹਾਂ ਤਿੰਨਾਂ ਵਿਸ਼ਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਵਿਸ਼ੇ ਤੇ ਬੋਲਣਾ ਹੋਵੇਗਾ।
5. ਵਕਤਾ ਦੇ ਬੋਲਣ ਦੀ ਪ੍ਰਬੀਨਤਾ, ਉਚਾਰਣ ਤੇ ਲਹਿਜ਼ੇ ਦੀ ਉੱਤਮਤਾ, ਵਿਸ਼ੇ ਦੀ ਪਕੜ ਅਤੇ ਅਨੁਕੂਲਤਾ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

3. ਵਾਦ-ਵਿਵਾਦ (Debate)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਸ ਵੰਨਗੀ ਲਈ 2 ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜੇਗਾ ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਵਿਸ਼ੇ ਦੇ ਹੱਕ ਵਿੱਚ ਅਤੇ ਦੂਸਰਾ ਵਿਰੋਧ ਵਿੱਚ ਬੋਲੇਗਾ। ਪੰਜਾਬੀ, ਹਿੰਦੀ, ਉਰਦੂ ਜਾਂ ਅੰਗਰੇਜ਼ੀ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਵੀ ਭਾਸ਼ਾ ਚੁਣੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
2. ਹਰ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਨੂੰ 4 ਤੋਂ 5 ਮਿੰਟ ਤੱਕ ਬੋਲਣ ਦਾ ਸਮਾਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਪਹਿਲੀ ਘੰਟੀ 4 ਮਿੰਟ ਬਾਅਦ ਅਤੇ ਦੂਸਰੀ 5 ਮਿੰਟ ਬਾਅਦ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀਆਂ ਨੂੰ ਪਹਿਲਾਂ ਤੋਂ ਲਿਖੀ ਹੋਈ ਤਕਰੀਰ ਪੜ੍ਹਨ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ ਤੇ ਅਜਿਹੀ ਸਥਿਤੀ ਵਿੱਚ ਉਹ ਮੁਕਾਬਲੇ ਲਈ ਅਯੋਗ ਹੋਣਗੇ। ਪਰ ਉਹ ਅਜਿਹੀ ਪਰਚੀ ਲਿਖ਼ ਸਕਦੇ ਹਨ ਜਿਸ ਤੇ ਆਪਣੇ ਜਾਂ ਵਿਰੋਧੀ ਵਕਤਾਵਾਂ ਦੇ ਨੁਕਤੇ ਤੁਰੰਤ ਲਿਖੇ ਹੋਏ ਹੋਣ।
4. ਵਿਸ਼ੇ ਦਾ ਐਲਾਨ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗਤਾ ਤੋਂ ਇੱਕ ਦਿਨ ਪਹਿਲਾਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਜੁੱਟਾਂ ਦੀ ਤਰਤੀਬ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਪੱਖ-ਵਿਪੱਖ ਵਿੱਚ ਬੋਲਣ ਲਈ ਆਖਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
5. ਪਹਿਲੇ ਵਕਤਾ ਨੂੰ 2 ਮਿੰਟ ਦਾ ਸਮਾਂ ਉਸਦੇ ਮੂਲ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਵੱਖਰਾ, ਵਿਸ਼ੇ ਨੂੰ ਸਮੇਟਣ ਲਈ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
6. ਨਿਰਣਾ, ਵਿਸ਼ਾ ਵਸਤੂ, ਭਾਸ਼ਾ, ਲਹਿਜਾ, ਉਚਾਰਣ, ਸਲੀਕਾ ਆਦਿ'ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

4. ਕਾਵਿ-ਉਚਾਰਣ (Poetic Recitation)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2 ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਸਮਾਂ 5 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗਾ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ ਘੰਟੀ 4 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਕਵਿਤਾ ਪੰਜਾਬੀ, ਹਿੰਦੀ, ਉਰਦੂ ਜਾਂ ਅੰਗਰੇਜ਼ੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਸੇ ਇੱਕ ਵਿੱਚ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਇਹ 'ਕਾਵਿ ਉਚਾਰਣ' ਦਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਹੈ। ਇਸ ਲਈ ਰਚਨਾ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਦੀ ਆਪਣੀ ਲਿਖੀ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਵੀ ਦੀ ਲਿਖੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
5. ਨਿਰਣਾ, ਵਿਸ਼ੈ ਦੀ ਸਾਰਥਕਤਾ, ਭਾਸ਼ਾ ਦਾ ਸਹੀ ਉਚਾਰਣ ਅਤੇ ਲਹਿਜੇ ਦੀ ਪ੍ਰਬੀਨਤਾ 'ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

ਭਾਗ ਤੀਜਾ ਰੰਗਮੰਚੀ ਕਲਾਵਾਂ (Theatre Items)

1. ਇਕਾਂਗੀ ਨਾਟਕ (One Act Play)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਹੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 30 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਟੀਮ ਜਾਂ ਨਾਟਕ ਸੰਬੰਧੀ ਜਾਣਕਾਰੀ ਦੇਣ ਦੇ ਸਮੇਂ ਨੂੰ ਵੀ ਸਮਾਂ-ਸੀਮਾ ਵਿਚ ਹੀ ਗਿਣਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 25 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
2. ਸਟੇਜ ਸੈਟਿੰਗ ਲਈ ਕੇਵਲ 10 ਮਿੰਟ ਦਾ ਸਮਾਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
3. ਮੰਚ ਦੇ ਪਿਛੋਕੜ ਵਿੱਚੋਂ ਢੁਕਵਾਂ ਸੰਗੀਤ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਨਾਟਕ ਪੰਜਾਬੀ, ਹਿੰਦੀ, ਉਰਦੂ ਜਾਂ ਅੰਗਰੇਜ਼ੀ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਇੱਕ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਨਾਟਕ ਦੇ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 9 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
6. ਰੋਸ਼ਨੀ ਅਤੇ ਸਾਊਂਡ ਦੀ ਸਹੂਲਤ ਮੇਜ਼ਬਾਨ ਸੰਸਥਾ ਵੱਲੋਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਵਿਸ਼ੇਸ ਸਾਜ਼ੋ-ਸਮਾਨ ਦਾ ਪ੍ਰਬੰਧ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀਆਂ ਵੱਲੋਂ ਖ਼ੁਦ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।
7. ਨਾਟਕ ਦੀ ਚੋਣ ਵੇਲੇ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇ ਕਿ ਨਾਟਕ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ-ਵਸਤੂ ਸਮਾਜਿਕ ਜੀਵਨ ਤੇ ਧਾਰਮਿਕ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਅਨੁਕੂਲ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਨਾਟਕ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸੰਪਰਦਾਇ ਦੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਠੇਸ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਵਾਲਾ ਨਹੀਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ।
8. ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਦੇ ਸੰਬੰਧ ਵਿੱਚ ਨਾਟਕ ਦੇ ਵਿਸ਼ੇ ਦਾ ਨਿਭਾਅ, ਨਿਰਦੇਸ਼ਨ ਅਤੇ ਅਦਾਕਾਰੀ ਦੇ ਮਿਆਰ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

2. ਮੂਕ ਅਭਿਨਯ (Mime)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਹੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 5 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 4 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਟੀਮ ਵਿੱਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 6 ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
4. ਪਿੱਠਵਰਤੀ ਸੰਗੀਤ ਲਾਈਵ ਜਾਂ ਰਿਕਾਰਡਡ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਨਿਰਣੇ ਦਾ ਆਧਾਰ ਸੁਚੱਜੇ ਵਿਸ਼ੇ, ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਦੀ ਰਚਨਾਤਮਕਤਾ, ਢੁਕਵੇਂ ਸੰਗੀਤ ਦੇ ਨਾਲ ਮੂਵਮੈਂਟ ਅਤੇ ਸਮੁੱਚੇ ਪ੍ਰਭਾਵ 'ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗੀ।

3. ਸਕਿੱਟ (Skit)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਹੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਸੀਮਾ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿੱਤ 9 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਟੀਮ ਵਿੱਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 6 ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
4. ਪਿੱਠ-ਵਰਤੀ ਸੰਗੀਤ ਲਾਈਵ ਜਾਂ ਰਿਕਾਰਡਡ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਸਕਿੱਟ ਵਿਅੰਗਾਤਮਕ ਤੇ ਹਾਸ-ਰਸ ਭਰਪੂਰ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।ਕਿਸੇ ਵਿਅਕਤੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਤੇ ਨਿੱਜੀ ਟੀਕਾ-ਟਿੱਪਣੀ, ਤੋਹਮਤਬਾਜ਼ੀ, ਚਰਿੱਤਰ-ਘਾਤ ਕਰਨ ਅਤੇ ਅਸ਼ਲੀਲਤਾ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
6. ਨਿਰਣਾ ਉੱਚਿਤ ਵਿਸ਼ੇ-ਵਸਤੂ ਦੀ ਚੋਣ, ਅਦਾਕਾਰੀ, ਰੂਪ-ਸੱਜਾ, ਸਮੁੱਚੀ ਰੂਪ-ਰੇਖਾ ਅਤੇ ਸਮੁੱਚੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

4. ਮਿਮਿਕਰੀ (Mimicry)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਸਿਰਫ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 5 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿੱਤ 4 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਦੁਆਰਾ ਮਸ਼ੀਨਾਂ ਅਤੇ ਜਾਨਵਰਾਂ ਦੀਆਂ ਆਵਾਜ਼ਾਂ, ਉੱਘੇ ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਦੇ ਭਾਸ਼ਣ ਅਤੇ ਜਾਣੇ ਪਛਾਣੇ ਫਿਲਮੀ ਅਦਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਵਾਰਤਾਲਾਪ ਤੇ ਅਦਾਕਾਰੀ ਦੀ ਢੁਕਵੀਂ ਨਕਲ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਨਕਲ ਕਰਨ ਦੀ ਪ੍ਰਤਿਭਾ, ਆਵਾਜ਼ਾਂ ਦੀ ਵੰਨਗੀ ਅਤੇ ਕਾਬਲੀਅਤ ਹੀ ਸਮੁੱਚੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਦੇ ਨਿਰਣੇ ਦਾ ਆਧਾਰ ਹੋਵੇਗੀ।

ਭਾਗ ਚੌਥਾ ਕੋਮਲ ਕਲਾਵਾਂ (Fine Arts)

1. ਮੌਕੇ ਤੇ ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ (On the Spot Painting)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 2 ਘੰਟੇ 30 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਚਿੱਤਰਕਾਰੀ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਜੱਜਾਂ ਵੱਲੋਂ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਦੱਸਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਪੇਂਟਿੰਗ ਦਾ ਆਕਾਰ 22 ਇੰਚ × 14 ਇੰਚ ਹੋਵੇਗਾ(ਹਾਫ਼ ਇੰਪਰੀਅਲ)।
5. ਪੇਂਟਿੰਗ ਕੇਵਲ ਆਇਲ ਐਕਰੈਲਿਕ, ਵਾਟਰ ਕਲਰ, ਪੋਸਟਰ ਅਤੇ ਪੇਸਟਲ ਰੰਗਾਂ ਵਿੱਚ ਹੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
6. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ, ਪੇਂਟਿੰਗ ਲਈ ਵਰਤਣ ਵਾਲਾ ਸਮਾਨ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਕਾਗਜ਼, ਬੁਰਸ਼ ਰੰਗ ਅਤੇ ਡਰਾਇੰਗ ਬੋਰਡ ਆਦਿ ਖ਼ੁਦ ਲੈਕੇ ਆਉਣਗੇ।

2. ਕੋਲਾਜ਼ ਬਣਾਉਣਾ (Collage Making)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 2 ਘੰਟੇ 30 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਕੋਲਾਜ਼ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਦੱਸਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ, ਵਰਤੋਂ ਦਾ ਸਾਰਾ ਸਮਾਨ ਆਪ ਲੈ ਕੇ ਆਵੇਗਾ।
5. ਕੋਲਾਜ ਦਾ ਆਕਾਰ ਲਗਭਗ 22 ਇੰਚ × 14 ਇੰਚ ਹੋਵੇਗਾ।

3. ਪੋਸਟਰ ਬਣਾਉਣਾ (Poster Making)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 2 ਘੰਟੇ 30 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਪੋਸਟਰ ਬਣਾਉਣ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਜੱਜਾਂ ਵੱਲੋਂ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਦੱਸਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ, ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਸਾਰਾ ਸਮਾਨ ਬੁਰਸ਼, ਰੰਗ, ਚਾਰਟ ਆਦਿ ਖ਼ੁਦ ਲੈ ਕੇ ਆਵੇਗਾ।

4. ਕਲੇਅ ਮਾਡਲਿੰਗ (Clay Modelling)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 2 ਘੰਟੇ 30 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਆਈਟਮ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਜੱਜਾਂ ਵੱਲੋਂ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਦੱਸਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਕੇਵਲ ਕਲੇਅ ਹੀ ਵਰਤਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੈ ਜੋ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਆਪਣੇ ਨਾਲ ਲੈ ਕੇ ਆਵੇਗਾ।

5. ਕਾਰਟੂਨਿੰਗ (Cartooning)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 2 ਘੰਟੇ 30 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਆਈਟਮ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਜੱਜਾਂ ਵੱਲੋਂ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਦੱਸਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਆਈਟਮ ਲਈ ਲੋੜੀਂਦਾ ਸਮਾਨ ਨਾਲ ਲੈ ਕੇ ਆਵੇਗਾ।
5. ਪੇਪਰ ਦਾ ਆਕਾਰ ਲਗਭਗ 22 ਇੰਚ × 14 ਇੰਚ ਹੋਵੇਗਾ।

6. ਰੰਗੋਲੀ (Rangoli)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 2 ਘੰਟੇ 30 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਆਈਟਮ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਦੱਸਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਸਾਰਾ ਸਮਾਨ ਖ਼ੁਦ ਲੈ ਕੇ ਆਵੇਗਾ। ਸੰਟੈਨਸਿਲ, ਫੁੱਟਾ, ਧਾਗਾ ਆਦਿ ਸਮੱਗਰੀ ਵਰਤਣ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
5. ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਪ੍ਰਗਟਾਉਣ ਦਾ ਮਾਧਿਅਮ, ਚਿੱਤਰਮਈ, ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਵਿਸ਼ੈ ਅਨੁਸਾਰ ਚੋਣ ਅਤੇ ਪ੍ਰਤੀਕਾਤਮਿਕ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਭਾਗ ਪੰਜਵਾਂ ਨ੍ਰਿਤ ਕਲਾਵਾਂ (Dance Items)

1. ਸ਼ਾਸ੍ਤਰੀ ਨ੍ਰਿਤ (Classical Dance)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਹੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 9 ਮਿੰਟ ‘ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਸ਼ਾਸ੍ਤਰੀ ਨ੍ਰਿਤ ਲਈ ਮਨੀਪੁਰੀ, ਭਰਤ ਨਾਟਿਅਮ, ਕਥਾਕਲੀ, ਕੱਥਕ, ਓੜੀਸੀ, ਕੁਚੀਪੁੜੀ, ਮੋਹਿਨੀ-ਅੱਟਮ ਸ਼ੈਲੀਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕੋਈ ਇੱਕ ਸ਼ੈਲੀ ਚੁਣੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਸ਼ੈਲੀ ਦੀ ਚੋਣ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ‘ਤੇ ਨਿਰਭਰ ਕਰਦੀ ਹੈ।
4. ਤਿੰਨ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਹੈ। ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਲਈ ਰਿਕਾਰਡਡ ਸੰਗੀਤ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਨਹੀਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ।
5. ਨਿਰਣਾ ਮੁੱਖ ਤੌਰ ਤੇ ਤਾਲ, ਤਕਨੀਕ, ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦਾ ਸੂਖਮ ਪ੍ਰਗਟਾਵਾ, ਪਹਿਰਾਵਾ, ਪਦ-ਚਾਲਨ ਅਤੇ ਸਮੁੱਚੀ ਕਲਾਤਮਕਤਾ ‘ਤੇ ਆਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

2. ਭੰਗੜਾ (Bhangra)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 8 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ ਅਤੇ 4 ਸਹਿਯੋਗੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਪਿੱਠ ਵਰਤੀ ਗਾਇਕ ਜੋ ਕੇਵਲ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਵਜੋਂ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਬਾਕੀ ਦੇ ਤਿੰਨ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਵੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਲਈ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਮਿੰਟ ਦਾ ਸਮਾਂ ਹੋਵੇਗਾ। ਸਟੇਜ ਸੈਟਿੰਗ ਲਈ ਕੇਵਲ 5 ਮਿੰਟ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਟੀਮ ਦਾ ਸਟੇਜ ਉਪਰ ਪ੍ਰਵੇਸ਼ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਜਾਣਾ ਨਿਰਧਾਰਤ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਵੇਗਾ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿੱਤ 9 ਮਿੰਟ ‘ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਬੋਲੀ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ-ਵਸਤੂ ਅਸ਼ਲੀਲ ਨਹੀਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ। ਬੋਲੀਆਂ ਭੰਗੜੇ ਦੇ ਰਿਦਮ, ਕਦਮਾਂ ਅਤੇ ਨਾਚ ਦੇ ਅਨੁਕੂਲ ਹੋਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।
4. ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਵੇਲੇ ਮੂਲ ਨਾਚ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਸਹਾਇਕ ਸਮੱਗਰੀ ਹੀ ਸਟੇਜ ਤੇ ਲਿਆਂਦੀ ਜਾਵੇਗੀ ਜਿਵੇਂ ਕਿ ਸੱਪ, ਕਾਟੋ, ਖੂੰਡੇ, ਚਿਮਟਾ, ਤੂੰਬੀ ਆਦਿ। ਕੋਈ ਵੀ ਹੋਰ ਸਮੱਗਰੀ ਜਾਂ ਵਾਧੂ ਅਡੰਬਰ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
5. ਭੰਗੜੇ ਵਿੱਚ ਸਿਰਫ਼ ਲੋਕ ਸੁਰ-ਤਾਲ ਜਿਵੇਂ ਝੂੰਮਰ, ਲੁੱਡੀ, ਮਿਰਜ਼ਾ, ਭੰਗੜਾ, ਧਮਾਲ, ਫੁੰਮਣੀਆਂ ਆਦਿ ਹੀ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
6. ਟੀਮ ਦੇ ਸਟੇਜ ਉਪਰ ਪ੍ਰਵੇਸ਼ ਕਰਨ ਦੌਰਾਨ ਲੋਕ-ਸਾਜ਼ਾਂ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੈ।
7. ਭੰਗੜੇ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਵਿੱਚ ਪਹਿਰਾਵਾ, ਮੌਲਿਕ ਅਦਾਕਾਰੀ, ਬੋਲੀਆਂ ਦੀ ਨਾਚ ਅਨਕੂਲਸਾਰਥਿਕਤਾ, ਸੰਗੀਤ, ਨਾਚ-ਤਾਲ ਅਤੇ ਲੈਅ-ਵਿਵਿਧਤਾ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

3. ਗਿੱਧਾ (Gidha)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ 11 ਵਿਦਿਆਰਥਣਾਂ ਅਤੇ ਇੱਕ ਸਹਿਯੋਗੀ ਢੋਲਕ ਮਾਸਟਰ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਵਿਦਿਆਰਥਣਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ 8 ਤੋਂ ਘੱਟ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ। ਜੇਕਰ ਢੋਲਕੀ ਤੇ ਵੀ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਹੋਵੇ ਤਾਂ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਦੀ ਕੁੱਲ ਗਿਣਤੀ 12 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਢੋਲ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ।
2. ਸਟੇਜ ਸੈਟਿੰਗ ਲਈ ਸਮਾਂ ਸਿਰਫ਼ ਪੰਜ ਮਿੰਟ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਗਿੱਧੇ ਦੀ ਪੇਸ੍ਕਾਰੀ ਲਈ ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਮਿੰਟ ਤੱਕ ਹੋਵੇਗੀ। ਟੀਮ ਦਾ ਸਟੇਜ ਉਪਰ ਪ੍ਰਵੇਸ਼ ਅਤੇ ਬਾਹਰ ਜਾਣਾ ਨਿਰਧਾਰਤ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਹੋਵੇਗਾ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿੱਤ 9 ਮਿੰਟ ‘ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਬੋਲੀ ਅਸੱਭਿਅ ਜਾਂ ਅਸ਼ਲੀਲ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ।
4. ਗਿੱਧੇ ਦੀਆਂ ਬੋਲੀਆਂ ਸਾਫ਼ ਸੁਣਾਈ ਦੇਣ ਯੋਗ ਹੋਣੀਆਂ ਚਾਹੀਦੀਆਂ ਹਨ।
5. ਮੰਚ ਤੇ ਕੇਵਲ ਪੰਜਾਬ ਦੇ ਸੱਭਿਆਚਾਰਕ ਚਿੰਨ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਸਬੰਧਿਤ ਸਮਾਨ ਹੀ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾਵੇ ਜੋ ਇਸ ਲੋਕ-ਨਾਚ ਦੀ ਰੂਹ ਦੇ ਅਨੁਕੂਲ ਹੋਵੇ।
6. ਪਹਿਰਾਵਾ, ਰੂਪ-ਸੱਜਾ, ਨਾਚ ਦੀ ਮੌਲਿਕਤਾ, ਬੋਲੀਆਂ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ, ਸੰਗੀਤ ਅਤੇ ਰਿਦਮ ਦੀ ਆਕਰਸ਼ਕ ਲੈਅਕਾਰੀਆਂ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰੋਤੇ ਅਤੇ ਸਮੁੱਚੇ ਪ੍ਰਭਾਵ ਦੇ ਆਧਾਰ ‘ਤੇ ਪੇਸ਼ ਕੀਤੇ ਨਾਚ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

(2) ਲੋਕ-ਮੇਲਾ

(ੳ) ਮੰਚੀ ਕਲਾਵਾਂ

1. ਰਵਾਇਤੀ ਲੋਕ-ਗੀਤ (ਲੰਮੀਆਂ ਹੇਕਾਂ ਵਾਲੇ)
2. ਲੋਕ-ਸਾਜ਼
3. ਕਵੀਸ਼ਰੀ
4. ਵਾਰ-ਗਾਇਣ
5. ਪਹਿਰਾਵਾ ਪਰਦਰਸ਼ਨੀ ਰਿਵਾਇਤੀ
6. ਸੰਮੀ ਲੋਕ-ਨਾਚ
7. ਝੂੰਮਰ ਲੋਕ-ਨਾਚ
8. ਮਲਵਈ ਗਿੱਧਾ (ਮਰਦਾਂ ਦਾ ਗਿੱਧਾ)

(ਅ) ਪਰਦਰਸ਼ਨੀ ਕਲਾਵਾਂ

1. ਕਢਾਈ (ਬਾਗ, ਫੁਲਕਾਰੀ, ਚੋਪ ਆਦਿ)
2. ਪੱਖੀ ਬੁਣਨਾ
3. ਨਾਲਾ ਬੁਣਨਾ
4. ਗੁੱਡੀਆਂ ਪਟੋਲ੍ਹੇ ਬਣਾਉਣਾ
5. ਰੱਸਾ ਵੱਟਣਾ
6. ਛਿੱਕੂ ਬਣਾਉਣਾ
7. ਟੋਕਰੀ ਬਣਾਉਣਾ
8. ਇੰਨੂ ਬਣਾਉਣਾ
9. ਮਿੱਟੀ ਦੇ ਖਿਡੌਣੇ ਬਣਾਉਣਾ
10. ਖਿੱਦੋ ਬਣਾਉਣੀ
11. ਪੀੜ੍ਹੀ ਬੁਣਨੀ
12. ਕਰੋਸ਼ੀਏ ਦੀ ਬੁਣਤੀ
13. ਪਰਾਂਦਾ ਬਣਾਉਣਾ

(ੲ) ਖੁਲ੍ਹੇ ਮੰਚ ਦੀ ਲੋਕ-ਕਲਾ

1. ਨੁੱਕੜ ਨਾਟਕ

(ਸ) ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

(i) ਮੁੰਡਿਆਂ ਦੀਆਂ ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

1. ਲੂਣ ਮਿਆਣੀ
2. ਪਿੱਠੂ
3. ਰੱਸਾ-ਕਸੀ

(ii) ਕੁੜੀਆਂ ਦੀਆਂ ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

1. ਸ਼ਟਾਪੂ
2. ਰੱਸੀ ਟੱਪਣਾ
3. ਗੀਟ੍ਹੇ

ਮੰਚੀ-ਲੋਕ ਕਲਾਵਾਂ

1. ਰਵਾਇਤੀ ਲੋਕ-ਗੀਤ (ਲੰਮੀਆਂ ਹੇਕਾਂ ਵਾਲੇ)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਗਾਉਣ ਦਾ ਸਮਾਂ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 4 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗਾ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 3 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
2. ਰਵਾਇਤੀ ਲੋਕ-ਗੀਤ ਗਾਉਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 2 ਤੋਂ 4 ਤਕ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
3. ਰਵਾਇਤੀ ਲੋਕ-ਗੀਤ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਪਰੰਪਰਾਗਤ ਰਵਾਇਤੀ ਢੰਗ ਨਾਲ ਹੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
4. ਰਵਾਇਤੀ ਲੋਕ-ਗੀਤ ਗਾਉਣ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਾਜ਼ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।

2.ਲੋਕ-ਸਾਜ਼

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਨਿਮਨ-ਲਿਖਤ ਸਾਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਸੇ ਇੱਕ ਸਾਜ਼ ਲਈ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ: ਸਾਰੰਗੀ, ਢੋਲ, ਢੋਲਕ, ਤੂੰਬਾ, ਤੂੰਬੀ, ਛੈਣੇ, ਢੱਡ, ਅਲਗੋਜ਼ੇ, ਚਿਮਟਾ, ਖੜਤਾਲਾਂ, ਘੜਾ, ਡੱਫਲੀ, ਬੁਘਦੂ,ਵੰਝਲੀ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ 4 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 3 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਸਿਰਫ਼ ਲੋਕ-ਧੁਨਾਂ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਦੀ ਹੀ ਆਗਿਆ ਹੈ।
4. ਇੱਕ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੈ, ਜੋ ਕੇਵਲ ਲੋਕ ਸਾਜ਼ ਹੀ ਵਜਾਵੇਗਾ।

3. ਕਵੀਸ਼ਰੀ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ 2 ਅਤੇ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 3 ਵਿਦਿਆਰਥੀ/ਵਿਦਿਆਰਥਣਾਂ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 4 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 3 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
2. ਕੋਈ ਵੀ ਸਾਜ਼ ਵਰਤਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਨਹੀਂ ਹੈ।
4. ਪੇਸ਼ ਕੀਤੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਰਚਨਾ ਕਿਸੇ ਸਥਾਪਿਤ ਕਵੀਸ਼ਰ ਦੀ ਹੀ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਉਸ ਨੂੰ ਕੇਵਲ ਪਰੰਪਰਕ ਕਵੀਸ਼ਰੀ ਗਾਇਨ ਅੰਦਾਜ਼ ਵਿੱਚ ਹੀ ਪੇਸ਼ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

4.ਵਾਰ-ਗਾਇਣ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 5 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿੱਤ 4 ਮਿੰਟ ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
2. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀਆਂ ਦੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਗਿਣਤੀ 4 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ 2 ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੋਣਗੇ। ਜੇਕਰ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਬਕਾਇਦਾ ਤੌਰ ਤੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਹੋਣ ਤਾਂ ਉਹ ਸਾਰੇ ਵੀ ਗਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
3. ਮਹਾਰਾਜਾ ਰਣਜੀਤ ਸਿੰਘ, ਸਰਦਾਰ ਸ਼ਾਮ ਸਿੰਘ ਅਟਾਰੀ ਵਾਲਾ, ਸ਼ਹੀਦ-ਏ-ਆਜ਼ਮ ਭਗਤ ਸਿੰਘ, ਸਰਦਾਰ ਊਧਮ ਸਿੰਘ, ਬਾਬਾ ਫੂਲਾ ਸਿੰਘ, ਸਰਦਾਰ ਹਰੀ ਸਿੰਘ ਨਲੂਆ ਆਦਿ ਮਹਾਨ ਵਿਅਕਤੀਆਂ ਦੀ ਬਹਾਦਰੀ ਵਾਲੇ ਕਾਰਨਾਮਿਆਂ ਨੂੰ ਦਰਸਾਉਂਦੀਆਂ ਵਾਰਾਂ ਨੂੰ ਹੀ ਪੇਸ਼ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੈ।
4. ਸਿਰਫ਼ ਲੋਕ ਸਾਜ਼ ਢੱਡ ਅਤੇ ਸਾਰੰਗੀ ਵਜਾਉਣ ਦੀ ਹੀ ਆਗਿਆ ਹੈ ਗਾਇਕਾਂ ਨੂੰ ਕੇਵਲ ਵਾਰਾਂ ਦੇ ਪਰੰਪਰਕ ਛੰਦਾਂ ਵਿੱਚ ਹੀ ਵਾਰ ਗਾਉਣ ਦੀ ਪ੍ਰਵਾਨਗੀ ਹੈ।

5. ਪਹਿਰਾਵਾ ਪਰਦਰਸ਼ਨੀ ਰਿਵਾਇਤੀ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਮੰਚ ਉਪਰ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਲਈ ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 1 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ।
3. ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਸਿਰਫ ਪਰੰਪਰਕ ਲੋਕ ਪਹਿਰਾਵੇ ਵਿੱਚ ਮੰਚ 'ਤੇ ਆਵੇਗਾ।
4. ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਵੱਲੋਂ ਮੰਚ ਤੇ ਸੰਬੰਧਿਤ ਸਮੱਗਰੀ ਲਿਆਉਣ ਲਈ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸਹਿਯੋਗੀ ਦੀ ਇਜਾਜ਼ਤ ਨਹੀਂ ਹੈ ਅਤੇ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਕੇਵਲ ਪਹਿਰਾਵੇ ਦਾ ਪ੍ਰਦਰਸ਼ਨ ਹੀ ਕਰਨਗੇ ਨਾ ਕਿ ਮੰਚ ਤੇ ਕੋਈ ਅਭਿਨਯ ਕਰਕੇ ਦਿਖਾਉਣਗੇ।
5. ਅਸ਼ਲੀਲ / ਭੱਦੇ ਪਰਦਰਸ਼ਨ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਮਨ੍ਹਾਹੀ ਯੋਗ ਹੈ।
6. ਮੰਚ ਉਪਰ ਕੁਝ ਵੀ ਬੋਲਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਨਹੀਂ ਹੈ।

6. ਸੰਮੀ ਲੋਕ-ਨਾਚ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਸੰਮੀ ਲੋਕ-ਨਾਚ ਦੀ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿੱਤ 9 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
3. ਸੰਮੀ ਲੋਕ-ਨਾਚ ਵਿੱਚ ਭਾਗ ਲੈਣ ਵਾਲੀਆਂ ਵਿਦਿਆਰਥਣਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 12 ਅਤੇ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ 8 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 3 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
5. ਗਾਉਣ ਵਾਲੀ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਵਿਦਿਆਰਥਣ ਹੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਸਿਰਫ ਨਾਚ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹੀ ਬੋਲੀਆਂ ਪਾਈਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।
7. ਸੰਮੀ ਲੋਕ-ਨਾਚ ਵਿਚ ਢੋਲ, ਸਾਰੰਗੀ ਅਤੇ ਅਲਗੋਜ਼ੇ ਵਜਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੈ।

7. ਝੂੰਮਰ ਲੋਕ-ਨਾਚ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਝੂੰਮਰ ਲੋਕ-ਨਾਚ ਦੀ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿੱਤ 9 ਮਿੰਟ 'ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
2. ਵਿਦਿਆਰਥੀਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਅਤੇ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ 8 ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ।
3. ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 3 ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ।
4. ਗਾਉਣ ਵਾਲਾ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਹੋਵੇਗਾ। ਸਿਰਫ ਨਾਚ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਹੀ ਬੋਲੀਆਂ ਪਾਈਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ।
6. ਝੂੰਮਰ ਲੋਕ-ਨਾਚ ਵਿਚ ਢੋਲ, ਚਿਮਟਾ ਅਤੇ ਵੰਝਲੀ ਵਜਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।

8. ਮਲਵਈ ਗਿੱਧਾ (ਮਰਦਾਂ ਦਾ ਗਿੱਧਾ)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਟੀਮ ਦੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 12 ਤੋਂ 15 ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 3 ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ, ਜੋ ਕੁਲ ਗਿਣਤੀ ਵਿੱਚ ਹੀ ਸ਼ਾਮਿਲ ਹੋਣਗੇ।
2. ਬੋਲੀਆਂ ਕੇਵਲ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਪਾਉਣਗੇ। ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰ ਕੇਵਲ ਸਾਜ਼ ਹੀ ਵਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਜੇ ਟੀਮ ਵਿੱਚ ਸਾਰੇ ਹੀ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹਨ ਤਾਂ ਸਾਰੇ ਕਲਾਕਾਰ ਬੋਲੀਆਂ ਪਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
3. ਪਹਿਰਾਵੇ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਚਾਦਰਾ, ਕੁੜਤਾ ਅਤੇ ਪੱਗ ਹੀ ਹੋਣਗੇ। ਮਰਦਾਂ ਦੇ ਗਹਿਣਿਆਂ ਵਜੋਂ ਕੈਂਠਾ ਅਤੇ ਤਵੀਤ ਪਹਿਨੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
4. ਸਾਜ਼ਾਂ ਵਿੱਚ ਸੱਪ, ਚਿਮਟਾ, ਬੁਘਦੂ, ਕਾਟੋ, ਡੰਡੇ, ਗੜਵਾ, ਘੜਾ, ਢੋਲਕੀ, ਅਲਗੋਜ਼ੇ, ਤੂੰਬੀ, ਤੂੰਬਾ ਹੀ ਵਰਤੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਢੋਲ ਵਰਤਣ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ।
5. ਬੋਲੀਆਂ ਸਭਿਆਚਾਰ ਦੇ ਦਾਇਰੇ ਵਿੱਚ ਰਹਿ ਕੇ ਹੀ ਪਾਈਆਂ ਜਾ ਸਕਦੀਆਂ ਹਨ। ਅਸ਼ਲੀਲ ਤੇ ਅਸਭਿਅਕ ਬੋਲੀਆਂ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ।

ਪਰਦਰਸ਼ਨੀ ਲੋਕ-ਕਲਾਵਾਂ

1. ਕਢਾਈ (ਬਾਗ, ਫੁਲਕਾਰੀ, ਚੋਪ ਆਦਿ)

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਕੱਪੜੇ ਦੀ ਸਤਹ ਤੇ ਕੋਈ ਨਮੂਨਾ ਪਹਿਲਾਂ ਠੇਕਿਆ ਜਾਂ ਲੀਕਿਆ ਨਾ ਹੋਵੇ।
4. ਕਢਾਈ ਸਮੇਂ ਫਰੇਮ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।
5. ਕੱਪੜਾ $1_{1/2}$ x $1_{1/2}$ ਫੁੱਟ ਚੌਕੋਰ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ ਅਤੇ ਚੁਫੇਰੇ ਤੋਂ ਲੇੜ੍ਹ ਕੇ ਨਾ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾਵੇ।
6. ਬਾਗ, ਫੁਲਕਾਰੀ, ਚੋਪ ਅਤੇ ਕਸੀਦਾਕਾਰੀ ਦੀ ਕਢਾਈ ਸਮੇਂ ਕਢਾਈ ਦੀ ਸ਼ੈਲੀ ਵਿੱਚ ਵਖਰੇਵਾਂ ਅਤੇ ਤੋਪੇ ਦੀ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਵਰਤੋਂ ਦਾ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇ।
7. ਨਿਰਣਾ, ਕਢਾਈ ਦੀ ਸ਼ੈਲੀ, ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਚੋਣ ਅਤੇ ਕਢਾਈ ਦੀ ਪ੍ਰਬੀਨਤਾ ਦੇ ਆਧਾਰ ’ਤੇ ਹੋਵੇਗਾ।

2. ਪੱਖੀ ਬੁਣਨਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਪੱਖੀ ਦਾ ਫ਼ਰੇਮ ਖਾਲੀ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾਵੇ। ਪੱਖੀ ਬੁਣਨ ਲਈ ਕੇਵਲ ਸੂਤੀ ਧਾਗੇ ਜਾਂ ਉੱਨ ਦੇ ਧਾਗੇ ਦੀ ਹੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇ।
4. ਬੁਣਾਈ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਬਣੇ ਬਣਾਏ ਬਾਜ਼ਾਰੀ ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਟਿੱਕੀ ਜਾਂ ਝਾਲਰ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾ ਹੋਵੇਗੀ।
5. ਨਿਰਣਾ, ਬੁਣਤੀ ਦੀ ਬਾਰੀਕੀ, ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਚੋਣ ਅਤੇ ਬੁਣਤੀ ਵਿਚ ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਪ੍ਰਬੀਨਤਾ ਦੇ ਆਧਾਰ ਤੇ ਹੋਵੇਗਾ।

3. ਨਾਲਾ ਬੁਣਨਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਮਾਂ 2 ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
2. ਬੁਣਾਈ ਲਈ ਅੱਡਾ ਸੱਖਣਾ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾਵੇ।
3. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਮੌਕੇ ’ਤੇ ਹੀ ਤਾਣਾ ਤਣੇਗਾ।
4. ਬੁਣਾਈ ਲਈ ਕੇਵਲ ਸੂਤੀ ਧਾਗਾ ਹੀ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।
5. ਉੱਨ ਜਾਂ ਪਲਾਸਟਿਕ ਆਦਿ ਦੇ ਧਾਗੇ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।
6. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਦੁਆਰਾ ਨਿਸ਼ਚਿਤ ਸਮੇਂ ਦੌਰਾਨ ਨਾਲੇ ਦੀ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ ਕੀਤੀ ਬੁਣਤੀ ਦੇ ਨਾਲ-ਨਾਲ, ਨਾਲੇ ਦੇ ਸਿਰੇ ਉੱਤੇ ਬੰਬਲ, ਮਣਕਾ ਅਤੇ ਹਰੜ ਦਾ ਮੁਕੰਮਲ ਕਰਨਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।

4. ਗੁੱਡੀਆਂ ਪਟੋਲੇ ਬਣਾਉਣਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ 2 ਘੰਟੇ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਗੁੱਡੇ ਗੁੱਡੀਆਂ ਜਾਂ ਪਸ਼ੂ, ਪੰਛੀ, ਜਾਨਵਰ ਆਦਿ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੇਵਲ ਲੀਰਾਂ, ਮੋਤੀ, ਗੋਟਾ, ਰਿਬਨ, ਸੂਈ ਧਾਗੇ ਅਤੇ ਕੈਂਚੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਲਈ ਖੁੱਲ੍ਹ ਹੋਵੇਗੀ।
4. ਗੁੱਡੇ ਗੁੱਡੀਆਂ ਜਾਂ ਪਸ਼ੂ, ਪੰਛੀ, ਜਾਨਵਰ ਆਦਿ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਮਾਚਿਸ ਡੱਬੀਆਂ ਦੇ ਖੋਲ, ਬੋਤਲਾਂ ਦੇ ਢੱਕਣ, ਪਲਾਸਟਿਕ, ਲੱਕੜੀ, ਤਾਰ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਧਾਤੂ ਦਾ ਬਣਿਆ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਿਸਮ ਦਾ ਪਹਿਲਾਂ ਬਣਿਆ ਢਾਂਚਾ ਆਦਿ ਵਰਤਣ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੋਵੇਗੀ।
5. ਗੁੱਡੇ-ਗੁੱਡੀਆਂ, ਪਸ਼ੂ, ਪੰਛੀ ਜਾਂ ਜਾਨਵਰ ਆਦਿ ਦੀ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ 2 ਇੰਚ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਸਵੀਕਾਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
6. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਵੱਲੋਂ ਬਣਾਏ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਉਣੇ ਦੀ ਆਕ੍ਰਿਤੀ ਨੂੰ ਜ਼ਮੀਨ ਜਾਂ ਸਮਤਲ ਬੋਰਡ ’ਤੇ ਖੜ੍ਹਾ ਕਰਨ ਲਈ, ਸੁਰੇਸ਼, ਫੈਵੀਕੋਲ, ਕਿੱਲ, ਸੈਲੋ ਟੇਪ ਜਾਂ ਰਬੜ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾਂ ਹੋਵੇਗੀ।

5.ਰੱਸਾ ਵੱਟਣਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਰੱਸਾ ਢੇਰਨੇ (ਢੇਰੇ) ਜਾਂ ਹੱਥ ਨਾਲ ਵੱਟ ਚਾੜ੍ਹ ਕੇ ਵੱਟਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਸਣ ਜਾਂ ਸਨ੍ਹਕੜੇ ਦੀ ਢਾਈ (ਰੇਸ਼ਾ) ਹੀ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇ।
5. ਰੱਸਾ ਵੱਟਣ ਸਮੇਂ ਕਿਸੇ ਰੁੱਖ, ਕਿੱਲੇ ਜਾਂ ਹੋਰ ਕਿਸੇ ਕਿਸਮ ਦੇ ਆਸਰੇ ਦੀ ਸਹਾਇਤਾ ਲੈਣੀ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।
6. ਰੱਸਾ ਦੋ ਲੜਾ (ਦੁੱਲੜ), ਤਿੰਨ ਲੜਾ (ਤਿੱਲੜ) ਜਾਂ ਚਾਰ ਲੜਾ (ਚੌਸਰ) ਵੱਟਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

6. ਛਿੱਕੂ ਬਣਾਉਣਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਅੰਦਰੂਨੀ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਸਰ ਅਤੇ ਬਾਹਰੀ ਦਿੱਖ ਵਿੱਚ ਖੱਗੇ (ਖਜੂਰ ਦੇ ਪੱਤਰ) ਜਾਂ ਉੱਨ ਦਾ ਧਾਗਾ ਹੀ ਵਰਤਿਅ ਜਾ
4. ਛਿੱਕੂ ਦਾ ਮੁੱਢ ਮੌਕੇ ਤੇ ਹੀ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਜਾਵੇ।
5. ਤਿੰਨ ਇੰਚ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਛਿੱਕੂ ਸਵੀਕਾਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
6. ਉੱਨ ਦਾ ਧਾਗਾ ਵਰਤਣ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੋਵੇਗੀ।
7. ਨਿਰਣਾ, ਛਿੱਕੂ ਦੀ ਗੁਲਾਈ, ਬਣਤਰ ਅਤੇ ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਸੁੰਦਰ ਦਿੱਖ ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

7. ਟੋਕਰੀ ਬਣਾਈ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਤੂਤ ਦੀਆਂ ਛਿਟੀਆਂ ਦੀ ਹੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇ। ਅੱਧ ਵਿਚੋਂ ਪਾੜੀ ਛਿਟੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।
4. ਟੋਕਰੀ ਦਾ ਮੁੱਢ ਮੌਕੇ ’ਤੇ ਹੀ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਜਾਵੇ ਅਤੇ ਟੋਕਰੀ ਦੇ ਉਪਰਲੇ ਸਿਰੇ ’ਤੇ ਮੁੱਠਾ ਬੰਨ੍ਹਣਾ ਜਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ।
5. ਨਿਰਣਾ, ਟੋਕਰੀ ਦੀ ਗੁਲਾਈ, ਪੀਡੀ ਬਣਤਰ ਅਤੇ ਮੁੱਠੇ ਦੀ ਪ੍ਰਬੀਨਤਾ ’ਤੇ ਅਧਾਰਤ ਹੋਵੇਗਾ।

8. ਇੰਨੂ ਬਣਾਉਣਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਇੰਨੂ ਦਾ ਮੁਢਲਾ ਰੂਪ (ਅੰਦਰੂਨੀ ਢਾਂਚਾ) ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੇਵਲ ਕੱਪੜੇ ਦੀਆਂ ਲੀਰਾਂ ਦੀ ਹੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੋਵੇਗੀ।
4. ਰੱਸੀ, ਸੇਬਾ, ਨੁਵਾਰ, ਗੋਲਾਕਾਰ ਵਸਤੂ, ਸਰ, ਪਰਾਲੀ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾਂ ਹੋਵੇਗੀ।
5. ਬਾਹਰੀ ਦਿੱਖ ਲਈ ਰੰਗਦਾਰ ਲੀਰਾਂ, ਘੁੰਗਰੀਆਂ, ਗੋਟਾ, ਉੱਨ ਦੇ ਧਾਗੇ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਲਈ ਖੁੱਲ੍ਹ ਹੋਵੇਗੀ। ਸ਼ੀਸ਼ੇ ਦੀ ਟਿਕੜੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।
6. ਇੰਨੂ ਦੇ ਸੁਭਾਵਕ ਰੂਪ ਤੋਂ ਛੋਟਾ (ਲਘੂ ਰੂਪ) ਪ੍ਰਤਿਯੋਗਤਾ ਲਈ ਸਵੀਕਾਰ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ
7. ਨਿਰਣਾ, ਇੰਨੂ ਦੀ ਗੁਲਾਈ, ਪੀਡੀ ਅਤੇ ਸੁਡੌਲ ਬਣਤਰ ਤੋਂ ਇਲਾਵਾ ਦਿੱਖ ਦੀ ਖੂਬਸੂਰਤੀ 'ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

9. ਮਿੱਟੀ ਦੇ ਖਿਡਾਉਣੇ ਬਣਾਉਣਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਸਮਾਂ 2 ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਮਿੱਟੀ ਦੇ ਖਿਡਾਉਣੇ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਮਿੱਟੀ ਕੇਵਲ ਪਾਣੀ ਵਿੱਚ ਹੀ ਗੋਈ ਜਾਵੇ।
4. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਮਿੱਟੀ ਦੀ ਕਿਸਮ ਆਪਣੀ ਮਰਜ਼ੀ ਅਨੁਸਾਰ ਚੁਣ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਮਿੱਟੀ ਵਿੱਚ ਗੱਤਾ, ਕਾਗਜ਼, ਪੰਬੀ,(ਬਰੀਕ ਤੂੜੀ/ਫੱਕ) ਖੜੀ ਮਿੱਟੀ, ਪਲਾਸਟਰ ਆਫ਼ ਪੈਰਿਸ (ਗੱਚ), ਪਾਂਡੋ, ਕੋਈ ਲੇਸਦਾਰ ਪਦਾਰਥ ਜਿਵੇਂ ਫੈਵੀਕੋਲ ਜਾਂ ਬੁਝੀ ਹੋਈ ਕਲੀ ਦੀ ਲੇਟੀ ਦਾ ਮਿਸ਼ਰਨ ਕਰਨਾ ਮਨ੍ਹਾਂ ਹੋਵੇਗਾ।
6. ਮਿੱਟੀ ਦੇ ਖਿਡਾਉਣਿਆਂ ਵਿੱਚ ਮਨੁੱਖ, ਪਸ਼ੂ, ਪੰਛੀ, ਜਾਵਨਰ, ਘਰੇਲੂ ਵਸਤਾਂ ਜਾਂ ਪੇਂਡੂ ਦ੍ਰਿਸ਼ ਆਦਿ ਦੇ ਰੂਪ ਬਣਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
7. ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਵਲੋਂ ਮਿੱਟੀ ਦੇ ਖਿਡਾਉਣੇ ਬਣਾਉਣ ਸਮੇਂ ਨਾਈਫ਼, ਕਲਮ, ਚਾਕੂ, ਚਿਮਟੀ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਔਜ਼ਾਰ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ। ਖਿਡਾਉਣਿਆਂ ਦੇ ਨਿਰਮਾਣ ਸਮੇਂ ਟਾਹਣੀਆਂ, ਕੰਡੇ, ਲੱਕੜੀ, ਲੋਹੇ ਦੀ ਤਾਰ,ਪਲਾਸਟਿਕ ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਹੋਰ ਧਾਤੂ ਦੀ ਪਹਿਲਾਂ ਬਣੀ ਵਸਤੂ, ਖੋਲ, ਢਾਂਚਾ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨੀ ਵੀ ਮਨ੍ਹਾ ਹੋਵੇਗੀ।
8. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਖਿਡਾਉਣਿਆਂ ਨੂੰ ਟਿਕਾਉਣ ਅਤੇ ਸਜਾਉਣ ਵਾਸਤੇ ਕਿਸੇ ਬੋਰਡ ਦੇ ਟੁਕੜੇ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
9. ਮਿੱਟੀ ਦੇ ਖਿਡਾਉਣੇ ਨੂੰ ਖੜ੍ਹਾ ਕਰਨ ਜਾਂ ਦਿੱਖ ਦੇ ਸੁਹੱਪਣ ਲਈ, ਰੱਸੀ, ਧਾਗਾ, ਕੱਪੜਾ, ਕਾਗਜ਼, ਗੁੱਡੀ ਕਾਗਜ਼, ਤਾਰ, ਕਿੱਲ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾ ਹੋਵੇਗੀ।

10. ਖਿੱਦੋ ਬਣਾਉਣੀ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ
2. ਸਮਾਂ 2 ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਖਿੱਦੋ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਕੇਵਲ ਲੀਰਾਂ ਅਤੇ ਮੋਟਾ ਧਾਗਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
4. ਸੂਈ ਧਾਗਾ, ਪਲਾਸਟਿਕ ਦੀ ਰੱਸੀ, ਅੰਦਰੂਨੀ ਢਾਂਚੇ ਲਈ ਗੋਲਾਕਾਰ ਗੇਂਦ, ਜਾਂ ਕਿਸੇ ਖੋਲ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾ ਹੋਵੇਗੀ।
5. ਖਿੱਦੋ ਦੇ ਪੀਡੇ, ਗੋਲਾਕਾਰ ਅਤੇ ਛੇਤੀ ਨਾ ਉਧੜਨ ਵਾਲੇ ਰੂਪ ਨੂੰ ਤਰਜੀਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।

11. ਪੀੜ੍ਹੀ ਬੁਣਨੀ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਪੀੜ੍ਹੀ ਦਾ ਚੌਖਟਾ ਖਾਲੀ ਲਿਆਂਦਾ ਜਾਵੇ।
4. ਚੌਖਟੇ ਦਾ ਸਾਇਜ਼ 1x1 ਫੁੱਟ ਤੋਂ ਛੋਟਾ ਨਾ ਹੋਵੇ ਅਤੇ ਨਾ ਹੀ 2x2 ਫੁੱਟ ਤੋਂ ਵੱਡਾ ਹੋਵੇ।
5. ਸੰਘ੍ਹਾ ਮੌਕੇ 'ਤੇ ਹੀ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਜਾਵੇ।
6. ਸੰਘ੍ਹਾ ਬੰਨ੍ਹਣ ਅਤੇ ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੀ ਬੁਣਾਈ ਲਈ ਕੇਵਲ ਸਣ ਦਾ ਵਾਣ, ਮੋਟਾ ਸੂਤ ਜਾਂ ਮੁੰਜ ਦਾ ਵਾਣ ਹੀ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।
7. ਬੁਣਾਈ ਵਿੱਚ ਸੂਤ ਦੀ ਉਣੀ ਨਵਾਰ, ਉੱਨ, ਪਲਾਸਟਿਕ ਦੀ ਰੱਸੀ ਜਾਂ ਪਲਾਸਟਕ ਦੀ ਨਵਾਰ ਵਰਤਣੀ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।
8. ਸੰਘੇ ਨੂੰ ਵੱਟ ਚਾੜ੍ਹਨ ਲਈ ਸੋਟੀ ਅਤੇ ਵਾਣ ਦੀ ਠੁਕਾਈ ਲਈ ਕਿੱਲੀ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ।
9. ਸੰਘੇ ਵਿੱਚੋਂ ਸੋਟੀ ਨਿਕਲੀ ਹੋਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਹੀ ਪੀੜ੍ਹੀ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗਤਾ ਲਈ ਸਵੀਕਾਰੀ ਜਾਵੇਗੀ।
10. ਨਿਰਣਾ, ਪੀੜ੍ਹੀ ਦੀ ਪੀਡੀ ਅਤੇ ਕੱਸਵੀਂ ਬੁਣਤੀ, ਬੁਣਤੀ ਦੇ ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਵਿਲੱਖਣਤਾ ਅਤੇ ਰੰਗਾਂ ਦੀ ਅਨਕੂਲ ਵਰਤੋਂ'ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

12. ਕਰੋਸ਼ੀਏ ਦੀ ਬੁਣਤੀ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਕਰੋਸ਼ੀਏ ਦੀ ਬੁਣਤੀ ਸਮੇਂ ਬਰੀਕ ਸੂਤੀ ਧਾਗੇ ਦੀ ਹੀ ਵਰਤੋਂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
4. ਉੱਨ ਦਾ ਧਾਗਾ ਵਰਤਣ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੋਵੇਗੀ।
5. ਬੁਣਤੀ ਵਿੱਚ ਰੁਮਾਲੀ, ਝਾਲਰ, ਪੱਟੀ, ਮੇਜ਼-ਪੋਸ਼ ਆਦਿ ਕਿਸੇ ਵੀ ਘਰੇਲੂ ਵਰਤੋਂ ਵਾਲੇ ਨਮੂਨੇ ਦਾ ਜਾਲ ਬੁਣਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
6. ਬੁਣਤੀ ਨੂੰ ਫੁੰਮਣ ਆਦਿ ਲਾਉਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਬੁਣਤੀ ਵਾਲਾ ਧਾਗਾ ਹੀ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।
7. ਪਹਿਲਾਂ ਬਣਾ ਕੇ ਲਿਆਂਦੇ ਫੁੰਮਣ, ਫੂੰਦੇ ਜਾਂ ਮੁੰਗਰੇ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਕਰਨ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ।
8. ਨਿਰਣਾ, ਬੁਣਤੀ ਦੀ ਬਾਰੀਕਬੀਨੀ, ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਵਿਲੱਖਣ ਵੰਨਗੀ ਅਤੇ ਪ੍ਰਬੀਨਤਾ ਦੇ ਅਧਾਰ 'ਤੇ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

13.ਪਰਾਂਦਾ ਬਣਾਉਣਾ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ
2. ਸਮਾਂ ਦੋ ਘੰਟੇ ਦਾ ਹੋਵੇਗਾ।
3. ਪਰਾਂਦਾ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਅੱਟੀ ਜਾਂ ਗੋਲੇ ਦਾ ਕਾਲ਼ਾ ਜਾਂ ਲਾਲ ਰੰਗ ਦਾ ਬਾਰੀਕ ਰੇਸ਼ਮੀ ਧਾਗਾ ਹੀ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।
4. ਤਿੰਨ ਲੜਾਂ ਵਾਲਾ ਪਰਾਂਦਾ ਹੀ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗਤਾ ਲਈ ਪ੍ਰਵਾਨ ਹੋਵੇਗਾ।
5. ਪਰਾਂਦੇ ਦੇ ਥੱਲੇ ਜਾਲ, ਫੂੰਦਾ, ਮਣਕਾ, ਡੰਡੀ , ਚਉਰ ਜਾਂ ਫੁੰਮਣ ਆਦਿ ਬਣਾਉਣ ਲਈ ਪਰਾਂਦੇ ਵਾਲਾ ਧਾਗਾ ਹੀ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇ।
6. ਪਹਿਲਾਂ ਬਣਾ ਕੇ ਲਿਆਂਦੇ ਫੁੰਮਣ, ਫੂੰਦੇ, ਚਉਰ, ਕੌਡੀਆਂ ਜਾਂ ਮਟਰ ਮਣਕੇ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਮਨ੍ਹਾ ਹੈ।
7. ਨਿਰਣਾ, ਪਰਾਂਦੇ ਦੇ ਥੱਲੇ ਬਣੇ ਨਮੂਨੇ, ਲੜੀਆਂ ਦੀ ਇਕਸਾਰਤਾ, ਨਮੂਨੇ ਦੀ ਸੁੰਦਰ ਦਿੱਖ ਅਤੇ ਪਰਾਂਦੇ ਦੀ ਗੁਣਵੱਤਾ'ਤੇ ਅਧਾਰਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।

ਖੁਲ੍ਹੇ ਮੰਚ ਦੀ ਲੋਕ-ਕਲਾ

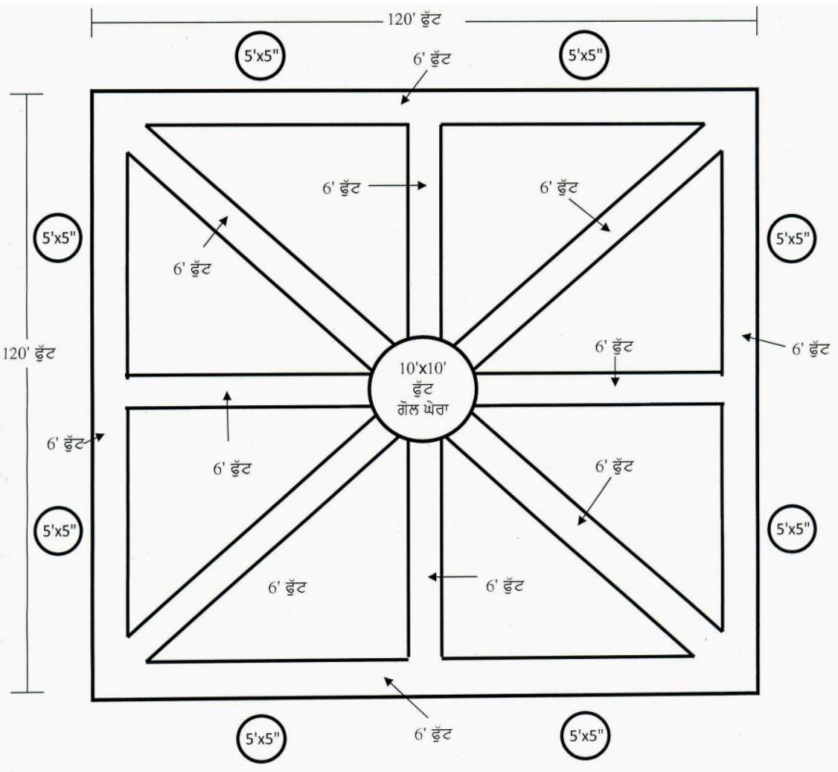
1. ਨੁੱਕੜ ਨਾਟਕ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਸਮੇਂ ਦੀ ਹੱਦ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 20 ਮਿੰਟ ਹੋਵੇਗੀ। ਨਾਟਕ ਸੰਬੰਧੀ ਟੀਮ ਵੱਲੋਂ ਕੀਤੀ ਗਈ ਅਨਾਊਂਸਮੈਂਟ ਜਾਂ ਬੋਲੇ ਗਏ ਮੁੱਢਲੇ ਸ਼ਬਦਾਂ ਨੂੰ ਸਮਾਂ-ਸੀਮਾ ਵਿੱਚ ਹੀ ਗਿਣਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਸੁਚੇਤ ਕਰਨ ਹਿਤ 15 ਮਿੰਟ ਤੇ ਘੰਟੀ ਵੱਜੇਗੀ।
2. ਨਾਟਕ ਦੇ ਕੁੱਲ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ 9 ਤੱਕ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਸਾਜਿੰਦੇ ਤੇ ਸਹਿਯੋਗੀ ਕਲਾਕਾਰਾਂ ਸਮੇਤ ਇਹ ਸਾਰੇ ਉਸੇ ਕਾਲਿਜ ਦੇ ਵਿਦਿਆਰਥੀ ਹੀ ਹੋਣੇ ਚਾਹੀਦੇ ਹਨ।
3. ਨਾਟਕ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਲਈ ਢੁਕਵੇਂ ਸੰਗੀਤ ਦਾ ਇਸਤੇਮਾਲ ਕੀਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਰਿਕਾਰਡਡ ਸੰਗੀਤ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ।
4. ਨਾਟਕ ਪੰਜਾਬੀ, ਹਿੰਦੀ, ਉਰਦੂ ਜਾਂ ਅੰਗਰੇਜ਼ੀ ਵਿੱਚੋਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਹੋ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਟੀਮ ਵੱਲੋਂ ਕਿਸੇ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਸਟੇਜ ਸੈੱਟਿੰਗ, ਰੌਸ਼ਨੀ-ਪ੍ਰਭਾਵ, ਵਿੰਗ, ਬਲਾਕ, ਮਾਈਕ ਆਦਿ ਦੀ ਵਰਤੋਂ ਦੀ ਮਨਾਹੀ ਹੈ।
6. ਟੀਮ ਨੇ ਆਪਣਾ ਨਾਂ ਅਨਾਊਂਸ ਹੋਣ ਤੋਂ ਤੁਰੰਤ ਬਾਅਦ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਦੇਣੀ ਹੋਵੇਗੀ। ਕਿਸੇ ਵੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਵਖਿਆਨ ਮਿਥੇ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਹੀ ਗਿਣਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
7. ਨਾਟਕ ਦੀ ਪੇਸ਼ਕਾਰੀ ਖੁੱਲ੍ਹੀ ਥਾਂ ਉੱਤੇ ਹੋਵੇਗੀ।
8. ਨਾਟਕ ਦੀ ਚੋਣ ਵੇਲੇ ਇਸ ਗੱਲ ਦਾ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇ ਕਿ ਨਾਟਕ ਦਾ ਵਿਸ਼ਾ-ਵਸਤੂ ਭਾਰਤੀ ਪਰੰਪਰਾ, ਸੱਭਿਆਚਾਰ, ਸਮਾਜਿਕ ਜੀਵਨ ਤੇ ਧਾਰਮਿਕ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਦੇ ਅਨੁਕੂਲ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ। ਨਾਟਕ ਕਿਸੇ ਵੀ ਸੰਪਰਦਾਇ ਦੀਆਂ ਭਾਵਨਾਵਾਂ ਨੂੰ ਠੇਸ ਪਹੁੰਚਾਉਣ ਅਤੇ ਅਸ਼ਲੀਲ ਜਾਂ ਦੂਹਰੇ ਅਰਥਾਂ ਨੂੰ ਪ੍ਰਗਟਾਉਣ ਜਿਹੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਾਲਾ ਨਹੀਂ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ।

ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

ਮੁੰਡਿਆਂ ਦੀਆਂ ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

1 ਲੂਣ ਮਿਆਣੀ — ਸਮਾਂ 10 ਮਿੰਟ



1 ਹਰ ਕਾਲਜ ਇਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ 8 ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਨ।

2 ਨੱਥੀ ਚਿੱਤਰ ਅਨੁਸਾਰ, ਮੈਦਾਨ ਵਿੱਚ 120x120 ਫੁੱਟ ਚੌਰਸ ਆਇਤਾਕਾਰ ਘੇਰਾ ਲੀਕਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਜਿਸਦੇ ਵਿਚਕਾਰ 10x10 ਫੁੱਟ ਗੋਲ ਘੇਰਾ ਲੀਕਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਜਿਸਨੂੰ ਚੁਫ਼ੇਰੇ ਦੇ ਅਤੇ ਵਿਚਕਾਰੋਂ ਵੰਡਦੇ 6 ਫੁੱਟ ਚੌੜੇ 8 ਰਸਤਿਆਂ ਨਾਲ ਜੋੜਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਵੱਡੇ ਘੇਰੇ ਦੇ ਬਾਹਰ 5x5 ਗੋਲ ਘੇਰੇ ਦੀਆਂ 8 ਕੋਠੀਆਂ ਰਸਤਿਆਂ ਤੋਂ ਇੱਕੋ ਜਿਹਾ ਵਕਫ਼ਾ ਰੱਖ ਕੇ ਲੀਕੀਆਂ ਜਾਣਗੀਆਂ। ਵਿਸਥਾਰ ਲਈ ਚਿੱਤਰ ਵੇਖਿਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

3 ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਸਮੇਂ ਵਿਚਕਾਰਲੇ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚ 8 ਬਾਲਾਂ ਰੱਖੀਆਂ ਜਾਣਗੀਆਂ, ਜਿੰਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਰਾਖੀ A ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ ਕਰੇਗਾ। A ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਇਕ ਮਿੰਟ ਦੇ ਸਮੇਂ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਵਿਚਕਾਰਲੇ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚੋਂ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲ ਕੇ, ਰਸਤਿਆਂ ਉੱਪਰ ਬਾਲਾਂ ਚੁੱਕਣ ਲਈ ਖਲੋਤੇ B ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਛੂਹਣ ਲਈ ਦੌੜਨਾ ਹੋਵੇਗਾ। A ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ B ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਛੂਹਣ ਲਈ ਕਿਸੇ ਪਾਸੇ ਵੀ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਪਰ B ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੇ-ਆਪਣੇ ਰਸਤੇ ਵਿਚ ਰਹੇਗਾ। B ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚ ਪਈਆਂ ਬਾਲਾਂ ਝਕਾਨੀ ਦੇ ਕੇ ਚੁੱਕਣਗੇ ਅਤੇ ਵੱਡੇ ਘੇਰੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਬਣੀਆਂ ਕੋਠੀਆਂ ਵਿੱਚ ਰੱਖਣਗੇ।

4 ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਦੀ ਵਿਸਲ ਤੋਂ ਲੈ ਕੇ A ਟੀਮ ਵੱਲੋਂ B ਟੀਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਛੂਹੇ ਜਾਣ ਤੱਕ, B ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਜਿਤਨੀਆਂ ਬਾਲਾਂ ਬਾਹਰਲੇ ਘੇਰਿਆਂ ਵਿੱਚ ਰੱਖਣ ਲਈ ਕਾਮਯਾਬ ਹੋਣਗੇ। ਉਸ ਲਈ ਹਰ ਬਾਲ ਦੇ 10 ਅੰਕ ਮਿਲਣਗੇ।

5 ਜੇਕਰ A ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਵੱਲੋਂ B ਟੀਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਨਹੀਂ ਛੂਹਿਆ ਜਾਂਦਾ ਅਤੇ B ਟੀਮ ਸਾਰੀਆਂ ਬਾਲਾਂ ਚੁੱਕ ਕੇ ਬਾਹਰਲੀਆਂ ਕੋਠੀਆਂ ਵਿੱਚ ਰੱਖ ਦਿੰਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਹਰ ਬਾਲ ਦੇ 10 ਅੰਕ ਮਿਲਣਗੇ।

6 ਪਰ ਇਹ ਗੱਲ ਬੇਹੱਦ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣ ਯੋਗ ਹੈ ਕਿ ਜੇਕਰ A ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਮਗਰੋਂ B ਟੀਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਛੂਹ ਲੈਂਦਾ ਹੈ, ਤਾਂ ਉਸਨੂੰ ਛੂਹਣ ਵਾਲੇ ਹਰ ਖਿਡਾਰੀ ਪਿੱਛੇ 20 ਅੰਕ ਮਿਲਣਗੇ।
ਇਹ ਵੀ ਧਿਆਨ ਰੱਖਣ ਯੋਗ ਹੈ ਕਿ ਜਿਉਂ ਹੀ A ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ B ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਛੂਹੇਗਾ, ਤੁਰੰਤ ਵਿਸਲ ਵੱਜੇਗੀ। ਬਾਲ ਚੁੱਕਣ ਵਾਲਾ ਜਾਂ ਚੁੱਕ ਕੇ ਲੈ ਜਾ ਰਿਹਾ B ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ ਆਪਣੀ ਥਾਂ ਤੇ ਤੁਰੰਤ ਰੁਕੇਗਾ ਅਤੇ ਵਿਸਲ ਤੋਂ ਬਾਦ ਬਾਹਰਲੀ ਕੋਠੀ ਵਿੱਚ ਬਾਲ ਨਹੀਂ ਰੱਖੇਗਾ। ਵਿਸਲ ਤੋਂ ਬਾਦ ਬਾਹਰਲੀ ਕੋਠੀ ਵਿੱਚ ਬਾਲ ਰੱਖਣ ਵਾਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਟੀਮ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

7 ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਬਾਹਰਲੀ ਕੋਠੀ ਵਿੱਚ ਰੱਖ ਦਿੱਤੀ ਗਈ ਹਰ ਬਾਲ ਦੇ 10 ਅੰਕ B ਟੀਮ ਨੂੰ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ ਅਤੇ ਛੂਹਣ ਵਾਲੇ A ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਛੂਹਣ ਵਾਲੇ ਹਰ ਖਿਡਾਰੀ ਬਦਲੇ 20 ਅੰਕ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।

8 ਖੇਡ ਤੁਰੰਤ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਸਮੇਂ B ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਤੁਰੰਤ 8 ਬਾਲਾਂ ਵਿਚਕਾਰਲੇ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚ ਫਿਰ ਰੱਖ ਦੇਣਗੇ, ਖੇਡ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਲਈ ਵਿਸਲ ਵੱਜੇਗੀ। A ਟੀਮ ਬਾਲਾਂ ਦੇ ਦੁਬਾਰਾ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚ ਰੱਖਣ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਿਚਕਾਰ ਚਾਹੇ ਤਾਂ ਛੂਹਣ ਵਾਲਾ ਆਪਣਾ ਖਿਡਾਰੀ ਬਦਲ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਧਿਆਨ ਵਿੱਚ ਰਹੇ ਕਿ B ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ ਜਿਉਂ ਹੀ ਦੁਬਾਰਾ ਬਾਲਾਂ ਨੂੰ ਵਿਚਕਾਰਲੇ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚ ਰੱਖਣਗੇ, ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਦੀ ਤੁਰੰਤ ਵਿਸਲ ਵੱਜ ਸਕਦੀ ਹੈ ਅਤੇ A ਟੀਮ ਦੇ ਅਵੇਸਲੇ ਹੋਣ ਤੇ B ਟੀਮ ਤੁਰੰਤ ਬਾਲਾਂ ਚੁੱਕ ਕੇ ਲੈ ਜਾ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਜਾਂ ਇਸ ਦੇ ਉਲਟ A ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ B ਟੀਮ ਦੇ ਅਵੇਸਲੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੂੰ ਛੂਹ ਸਕਦਾ ਹੈ।

ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਯੋਗ

1 B ਟੀਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਵੱਲੋਂ ਰਸਤਾ ਛੱਡ ਕੇ ਦੂਜੀ ਥਾਂ ਜਾਣ 'ਤੇ ਜਾਂ ਲੀਕ 'ਤੇ ਪੈਰ ਰੱਖਣ ਤੇ ਦਸ ਅੰਕ ਕੱਟੇ ਜਾਣਗੇ।

2. A ਜਾਂ B ਟੀਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਵੱਲੋਂ ਵੱਲੋਂ ਲੀਕ 'ਤੇ ਪੈਰ ਰੱਖਣ 'ਤੇ ਦਸ ਅੰਕ ਕੱਟੇ ਜਾਣਗੇ।

3 ਛੂਹੇ ਜਾਣ ਅਤੇ ਵਿਸਲ ਤੋਂ ਬਾਦ ਬਾਹਰਲੀ ਕੋਠੀ ਵਿੱਚ ਬਾਲ ਰੱਖਣ ਵਾਲਾ ਖਿਡਾਰੀ ਟੀਮ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

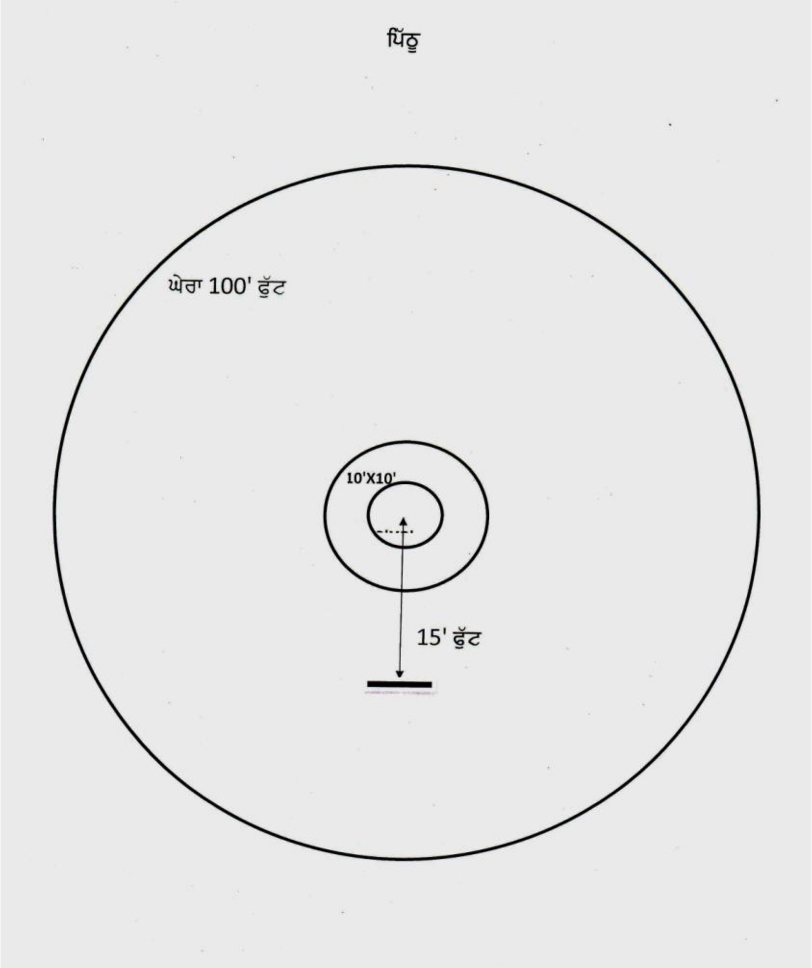
4 ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਹੋਣ ਦੀ ਵਿਸਲ ਤੋਂ ਬਾਦ A ਟੀਮ ਦਾ ਖਿਡਾਰੀ ਇੱਕ ਮਿੰਟ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਵਿਚਕਾਰਲੇ ਗੋਲ ਦਾਇਰੇ ਵਿੱਚ ਖਲੋਤੇ ਰਹਿਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਵੀ ਟੀਮ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

5 10 ਮਿੰਟ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਖੇਡਣ ਵਾਲੀ ਹਰ ਟੀਮ ਜਿਤਨੀ ਵਾਰ ਚਾਹੇ ਖੇਡ ਦੁਬਾਰਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਕੇ ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦੀ ਹੈ।

6 ਦੋ ਜਾਂ ਵਧੇਰੇ ਟੀਮਾਂ ਵਿੱਚ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਟਾਈ ਪੈਣ 'ਤੇ ਦੋ ਟੀਮਾਂ ਨੂੰ ਇੱਕ ਵਾਰ ਫਿਰ ਦੁਬਾਰਾ ਬਾਲ ਰੱਖ ਕੇ ਖੇਡਣ ਦਾ ਚਾਂਸ ਦਿੱਤਾ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।

7 ਜੱਜ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਫੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ।

2. ਪਿੱਠੂ ਸਮਾਂ 10 ਮਿੰਟ



1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਆਪਣੀ ਇੱਕ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿੱਚ ਵੱਧ ਤੋਂ ਵੱਧ 10 ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਹੋ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਪਿੱਠੂ ਦੀਆਂ ਠੀਕ੍ਰੀਆਂ ਅਤੇ ਗੇਂਦ ਦੀ ਬਣਤਰ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰੇਗੀ।
3. ਪਿੱਠੂ ਦੇ ਵੱਡੇ ਮੈਦਾਨ ਦਾ ਅੰਦਰੂਨੀ ਘੇਰਾ 100 ਫੁੱਟ ਦਾ ਗੋਲਾਕਾਰ ਲੀਕਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਜਿਸਦੇ ਵਿਚਕਾਰ 2 ਫੁੱਟ ਗੁਲਾਈ ਦਾ ਘੇਰਾ ਅਤੇ ਉਸਤੋਂ ਬਾਹਰ 10 ਫੁੱਟ ਗੁਲਾਈ ਦਾ ਘੇਰਾ ਲੀਕਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। (ਵੇਖੋ ਚਿੱਤਰ)
4. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ 15 ਫੁੱਟ ਦੀ ਦੂਰੀ ਤੋਂ ਪਿੱਠੂ (ਹੇਠ ਉਪਰ ਜੋੜਕੇ ਰੱਖੀਆਂ 5 ਠੀਕਰੀਆਂ) ਨੂੰ ਨਿਸ਼ਾਨਾ ਲਗਾਏਗਾ।
5. ਹਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਖੇਡ ਦੇ ਸਮੇਂ ਦੌਰਾਨ 10 ਵੇਰ ਨਿਸ਼ਾਨਾ ਲਗਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੋਵੇਗੀ। ਜੇਕਰ 10 ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਵੱਲੋਂ 100 ਵੇਰ ਨਿਸ਼ਾਨਾ ਲਗਾਉਣ 'ਤੇ ਵੀ ਪਿੱਠੂ ਨਹੀਂ ਫੁੰਡਿਆ ਜਾਂਦਾ ਤਾਂ ਟੀਮ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗੀ।
6. ਨਿਸ਼ਾਨਾ ਫੁੰਡਣ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੇ ਹੀ ਪਿੱਠੂ ਗਰਮ ਕਰਨਾ (ਜੋੜਨਾ) ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਵਿਰੋਧੀ ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀਆਂ ਨੇ ਪਿੱਠੂ ਜੋੜਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਗੇਂਦ ਮਾਰਨੀ ਹੋਵੇਗੀ।
7. ਪਿੱਠੂ ਜੋੜਨ ਤੋਂ ਪਹਿਲਾਂ ਜਾਂ ਜੋੜਨ ਦੌਰਾਨ ਜੇਕਰ ਪਿੱਠੂ ਜੋੜਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਦੇ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ ਗੇਂਦ ਵੱਜ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਗੇਂਦ ਮਾਰਨ ਵਾਲੀ ਧਿਰ ਨੂੰ 10 ਅੰਕ ਮਿਲਣਗੇ। ਜੇਕਰ ਪਿੱਠੂ ਫੁੰਡਣ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਪਿੱਠੂ ਜੋੜ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ 10 ਅੰਕ ਪਿੱਠੂ ਫੁੰਡਣ ਅਤੇ ਜੋੜਨ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਨੂੰ ਮਿਲਣਗੇ।

ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਯੋਗ

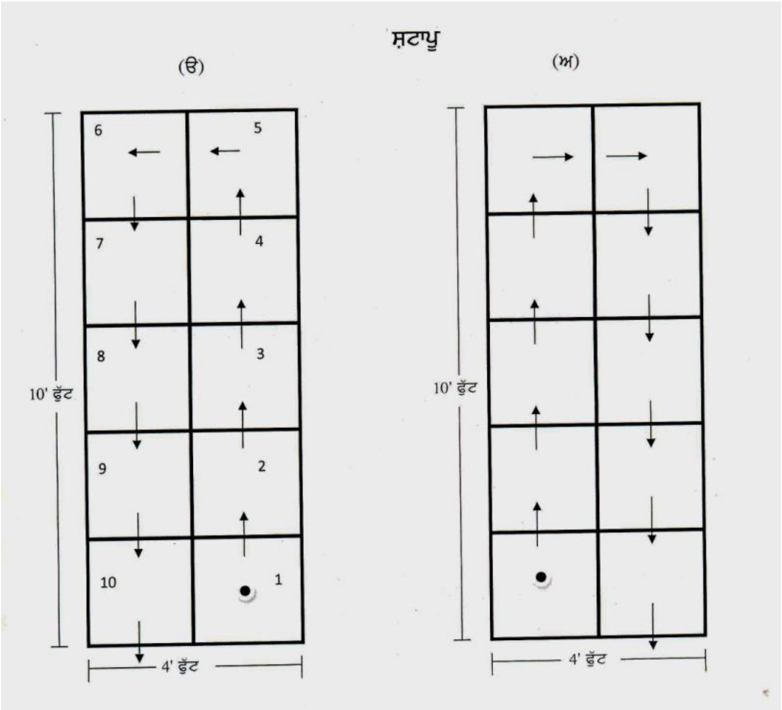
1. ਪਿੱਠੂ ਫੁੰਡਣ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ 100 ਫੁੱਟ ਦੇ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚ ਹੀ ਰਹਿਣਗੇ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਕਿਸੇ ਖਿਡਾਰੀ ਦੇ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲਣ ਤੇ ਵੀ ਵਿਰੋਧੀ ਧਿਰ ਨੂੰ 10 ਅੰਕ ਦੇ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।
2. ਪਿੱਠੂ ਜੋੜਨ ਤੋਂ ਰੋਕਣ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਦੇ ਖਿਡਾਰੀ 100 ਫੁੱਟ ਦੇ ਘੇਰੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਵੀ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
3. ਭਾਵੇਂ ਹਰ ਖਿਡਾਰੀ ਨੂੰ 10 ਵੇਰ ਨਿਸ਼ਾਨਾ ਲਗਾਉਣ ਦੀ ਆਗਿਆ ਹੈ ਪਰ ਕਿਸੇ ਵੀ ਟੀਮ ਨੂੰ 10 ਮਿੰਟ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸਮਾਂ ਨਹੀਂ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
4. ਦੋ ਟੀਮਾਂ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਟੀਮਾਂ ਵਿੱਚ ਟਾਈ ਪੈਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਪੰਜ ਪੰਜ ਬਾਲਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨੇ ਲਈ ਦੁਬਾਰਾ ਦਿੱਤੀਆਂ ਜਾਣਗੀਆਂ। ਜੇਕਰ ਫ਼ਿਰ ਵੀ ਫ਼ੈਸਲਾ ਨਹੀਂ ਹੁੰਦਾ ਤਾਂ ਟਾਸ ਪਾ ਕੇ ਜਿੱਤ-ਹਾਰ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
5. ਜੱਜ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ।

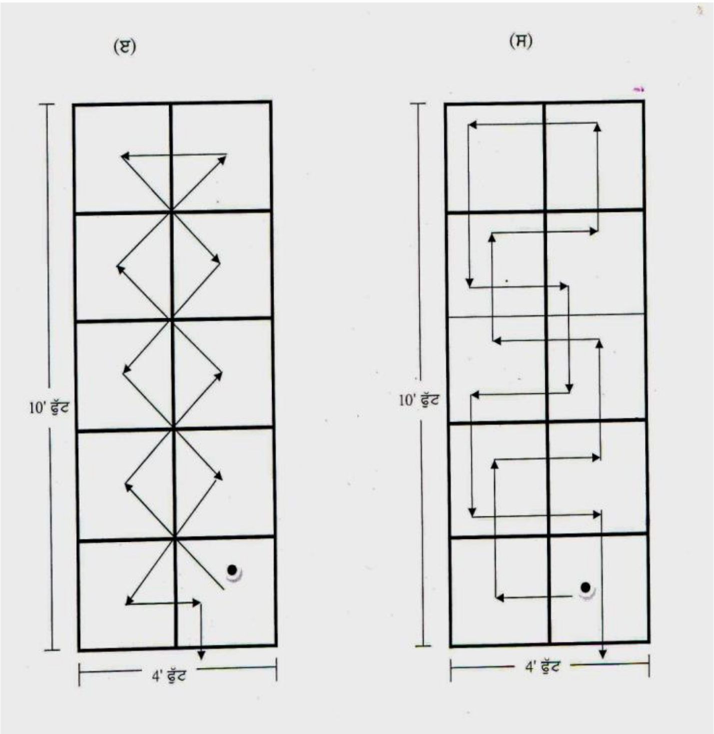
3 ਰੱਸਾ-ਕਸੀ ਸਮਾਂ 10 ਮਿੰਟ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਆਪਣੀ ਇੱਕ ਹੀ ਟੀਮ ਭੇਜ ਸਕਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਵਿਚ 10 ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦੇ ਹਨ।
2. ਰੱਸੇ ਦੀ ਬਣਤਰ, ਮੋਟਾਈ ਅਤੇ ਲੰਬਾਈ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਵੱਲੋਂ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
3. ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾ ਕੇ ਰੱਸੇ ਦੇ ਮੱਧ ਵਿੱਚ ਰਿਬਨ ਬੰਨ੍ਹ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ। ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਲਾਏ ਨਿਸ਼ਾਨ ਦੇ ਆਸੇ ਪਾਸੇ 5 ਫੁੱਟ ਦੂਰੀ ਤੇ ਦੁਵੱਲੀ ਨਿਸ਼ਾਨ ਲਗਾਏ ਜਾਣਗੇ। ਰੱਸਾ ਖਿੱਚਣ ਸਮੇਂ ਜਿਸ ਟੀਮ ਦੇ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਰੱਸੇ ਨਾਲ ਬੰਨ੍ਹੇ ਰਿਬਨ ਨੂੰ ਨਿਸ਼ਾਨ 'ਤੇ ਜਾਂ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੋਂ ਵੀ ਅੱਗੇ ਲੈ ਜਾਣਗੇ ਉਸ ਟੀਮ ਨੂੰ ਇੱਕ ਵੇਰ ਲਈ 20 ਅੰਕ ਦਿੱਤੇ ਜਾਣਗੇ।
4. 20 ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਰੱਸਾ ਦੁਬਾਰਾ ਵਿਚਾਲੇ ਦੇ ਨਿਸ਼ਾਨ ਤੇ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਟੀਮਾਂ ਦੇ ਪਾਸੇ ਬਦਲ ਕੇ ਦੂਜੀ ਵਾਰ ਖੇਡ ਫੇਰ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਦਿੱਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
5. ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਟੀਮਾਂ ਵਿੱਚ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਟਾਈ ਪੈ ਜਾਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਦੁਬਾਰਾ ਮੁਕਾਬਲਾ ਟਾਈ ਪੈਣ ਵਾਲੀਆਂ ਟੀਮਾਂ ਵਿੱਚ ਹੀ ਹੋਵੇਗਾ।
6. ਜੱਜ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ।

ਕੁੜੀਆਂ ਦੀਆਂ ਲੋਕ-ਖੇਡਾਂ

1 ਸ਼ਟਾਪੂ ਸਮਾਂ 10 ਮਿੰਟ





1 ਹਰ ਕਾਲਜ ਵੱਲੋਂ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।

2 ਜ਼ਮੀਨ 'ਤੇ ਚੌਕੋਰ 2 X 2 ਫੁੱਟ ਆਕਾਰ ਦੇ, ਵਿਚਕਾਰੋਂ ਵੰਡਦੀ ਰੇਖਾ ਦੇ ਸੱਜੇ ਖੱਬੇ 5+5 ਦਸ ਖਾਨੇ ਵਾਹੇ ਜਾਣਗੇ।

3. ਖੇਡ ਦੇ ਪਹਿਲੇ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਵੱਲੋਂ ਪ੍ਰਵਾਨਤ ਸਾਈਜ਼ ਦੀ ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ ਚਿੱਤਰ (ੳ) ਵਿੱਚ ਦਰਸਾਏ ਕ੍ਰਮ ਅਨੁਸਾਰ, ਸਾਰੇ ਖਾਨਿਆਂ ਵਿੱਚ ਵਾਰੀ-ਵਾਰੀ ਸੁੱਟਦੇ ਹੋਏ, ਇੱਕ ਲੱਤ ਜ਼ਮੀਨ ਤੋਂ ਚੁੱਕ ਕੇ ਅਤੇ ਦੂਜੀ ਲੱਤ ਦੇ ਪੈਰ ਨਾਲ ਬੀਕ੍ਰੀ ਖਿਸਕਾ ਕੇ (ਐਂਟੀ ਕਲਾਕ) ਸਾਰੇ ਖਾਨਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਲੰਘਾਏਗਾ। ਇਸ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ। ਵੇਖੋ: ਚਿੱਤਰ (ੳ)

4. ਦੂਜੇ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ ਚਿੱਤਰ (ਅ) ਅਨੁਸਾਰ, ਪਹਿਲੇ ਕ੍ਰਮ ਤੋਂ ਉਲਟ (ਕਲਾਕ ਵਾਈਜ਼) ਖੱਬੇ ਪਾਸੇ ਦੇ ਪਹਿਲੇ ਖਾਨੇ ਵਿੱਚ ਇਕ ਵੇਰ ਬੀਕ੍ਰੀ ਸੁੱਟ ਕੇ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਸਾਰੇ ਖਾਨਿਆਂ ਵਿਚੋਂ ਬਾਹਰ ਕੱਢੇਗਾ। ਇਸ ਪੜਾਅ(ਸੈੱਟ) ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ। ਵੇਖੋ: ਚਿੱਤਰ (ਅ)

5. ਤੀਜੇ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਬੀਕ੍ਰੀ ਸੱਜੇ ਪਾਸੇ ਦੇ ਪਹਿਲੇ 1 ਨੰ: ਖਾਨੇ ਤੋਂ ਸੁਰੂ ਕਰਕੇ, ਚਿੱਤਰ (ੲ) ਵਿੱਚ ਦਰਸਾਏ ਰੂਟ ਅਨੁਸਾਰ, ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਬਾਹਰ ਕੱਢੇਗਾ। ਇਸ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ। ਵੇਖੋ: ਚਿੱਤਰ(ੲ)

6. ਚੌਥੇ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ ਚਿੱਤਰ (ਸ) ਵਿੱਚ ਦਰਸਾਏ ਰੂਟ ਅਨੁਸਾਰ, ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਬਾਹਰ ਕੱਢੇਗਾ। ਇਸ ਸੈੱਟ ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ। ਵੇਖੋ: ਚਿੱਤਰ (ਸ)

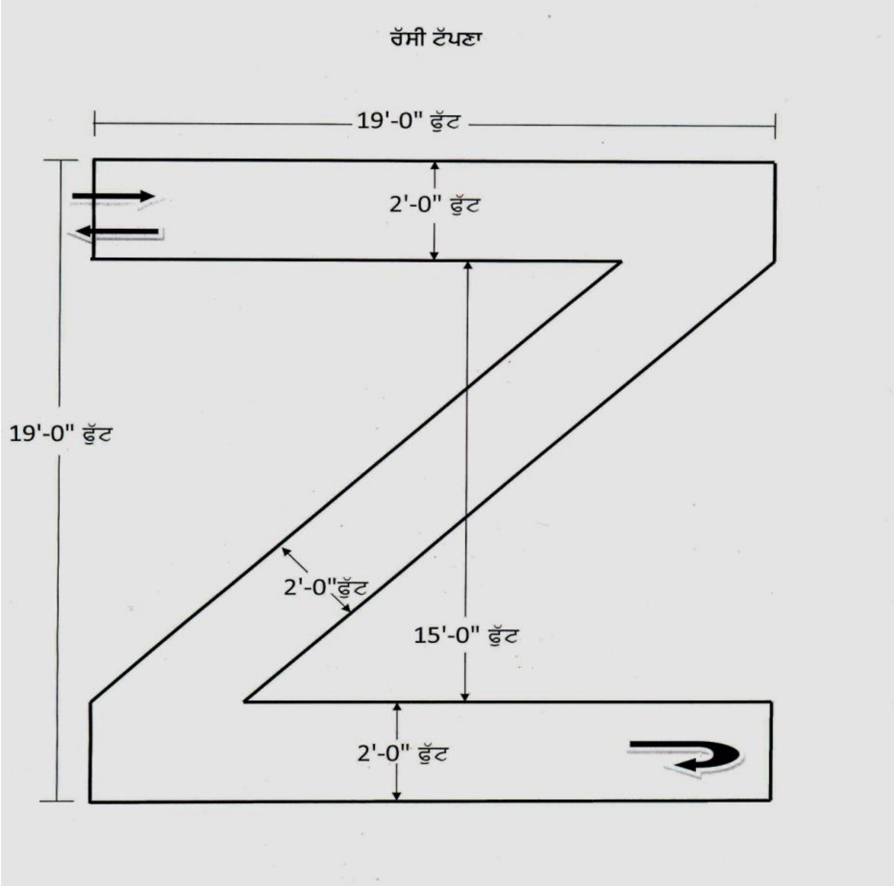
7. ਪੰਜਵੇਂ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਇੱਕ ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ ਚੁੱਕੇ ਹੋਏ ਪੈਰ ਦੇ ਪੱਬ ਤੇ ਟਿਕਾ ਕੇ ਅਤੇ ਦੂਜੀ ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ 1 ਨੰ: ਖਾਨੇ ਵਿੱਚ ਇਕ ਵੇਰ ਸੁੱਟ ਕੇ ਦੂਜੇ ਪੈਰ ਨਾਲ (ਐਂਟੀ ਕਲਾਕ) ਚਿੱਤਰ (ੳ) ਅਨੁਸਾਰ, ਸਾਰੇ ਖਾਨਿਆਂ ਵਿੱਚੋਂ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਲੰਘਾਏਗਾ। ਇਸ ਸੈੱਟ ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।

8. ਛੇਵੇਂ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ 1 ਅਤੇ 10 ਨੰਬਰ ਦੇ ਖਾਨਿਆਂ ਵੱਲ ਖਲੋ ਕੇ, ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ 5 ਅਤੇ 6 ਨੰ: ਖਾਨੇ ਦੇ ਪਾਰ ਸੁੱਟੇਗਾ, ਅਤੇ ਮੌਕੇ ਤੇ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਵਿਅਕਤੀ ਦੁਆਰਾ ਅੱਖਾਂ ਤੇ ਪੱਟੀ ਬੰਨ੍ਹਵਾ ਕੇ ਛੜੱਪੇ ਮਾਰਦਾ ਅਤੇ ਖਾਨਿਆਂ ਨੂੰ ਵੰਡਦੀ ਰੇਖਾ ਦੇ ਆਸੇ-ਪਾਸੇ ਪੈਰ ਰੱਖਦਾ ਹੋਇਆ 5 ਅਤੇ 6 ਨੰ: ਦੇ ਖਾਨੇ ਵਿੱਚ ਪੁੱਜੇਗਾ ਅਤੇ ਸੁੱਟੀ ਹੋਈ ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ 5 ਅਤੇ 6 ਨੰ: ਖਾਨੇ ਵਿੱਚ ਖਲੌਤਾ ਹੋਇਆ, ਅੱਖਾਂ ਤੋਂ ਪੱਟੀ ਖੋਲ੍ਹ ਕੇ ਚੁੱਕੇਗਾ। ਇਸ ਉਪਰੰਤ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲ ਕੇ ਬੀਕ੍ਰੀ ਨੂੰ ਪਿੱਠ ਪਿੱਛੇ ਕਿਸੇ ਖਾਨੇ ਵਿੱਚ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਸੁੱਟੇਗਾ। ਇਸ ਪੜਾਅ ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ। ਬੀਕ੍ਰੀ ਦੇ ਲਾਈਨ ਉਪਰ ਡਿੱਗਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿਚ ਇਸ ਪੜਾਅ ਦਾ ਕੋਈ ਅੰਕ ਨਹੀਂ ਮਿਲੇਗਾ।

ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਯੋਗ

1. ਹਰ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਖੇਡ ਦੇ ਪਹਿਲੇ ਦੋ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ ੳ ਅਤੇ ਅ) ਬਿਨਾਂ ਕੋਈ ਫਾਊਲ ਕੀਤੇ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਜਿੱਤਣ 'ਤੇ ਹੀ ਅਗਲੇਰੀ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕੇਗਾ। ਨਾ ਜਿੱਤ ਸਕਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।
2. ਬੀਕ੍ਰੀ ਦੇ ਰੇਖਾ ਨੂੰ ਛੋਹਣ, ਕਿਸੇ ਮਿਥੇ ਖਾਨੇ ਨੂੰ ਟੱਪ ਕੇ ਦੂਜੇ ਖਾਨੇ ਵਿੱਚ ਜਾਣ 'ਤੇ ਜਾਂ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲ ਜਾਣ 'ਤੇ , ਕਿਸੇ ਪੜਾਅ ਵਿੱਚ ਦੋਵੇਂ ਪੈਰ ਜ਼ਮੀਨ ਨੂੰ ਛੋਹ ਜਾਣ ਤੇ, ਪੱਬ ਤੋਂ ਬੀਕ੍ਰੀ ਡਿਗਣ 'ਤੇ, ਮਿਥੇ ਰੂਟ ਤੋਂ ਵਿਪਰੀਤ ਬੀਕ੍ਰੀ ਲੈ ਕੇ ਜਾਣ 'ਤੇ, ਫਾਊਲ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ। ਇਸ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ, ਖੇਡੇ ਜਾ ਰਹੇ ਤੀਜੇ ਚੌਥੇ, ਪੰਜਵੇਂ ਅਤੇ ਛੇਵੇਂ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਸੁਰੂ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਤੀਜੇ ਚੌਥੇ, ਪੰਜਵੇਂ ਅਤੇ ਛੇਵੇਂ ਨੰ: ਦੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਪੜਾਅ (ਸੈੱਟ) ਨੂੰ ਜਿੱਤਣ ਲਈ ਕੇਵਲ ਤਿੰਨ ਚਾਂਸ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ। ਕਿਸੇ ਪੜਾਅ ਨੂੰ ਲਗਾਤਾਰ ਤਿੰਨ ਵੇਰੀਂ ਨਾ ਜਿੱਤ ਸਕਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ, ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਖੇਡ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਰ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਉਸ ਵੱਲੋਂ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕੀਤੇ ਅੰਕ ਹੀ ਜੋੜੇ ਜਾਣਗੇ।
3. ਜੁੱਤੀ ਪਹਿਨ ਕੇ ਖੇਡਣਾ ਵਰਜਿਤ ਹੋਵੇਗਾ।
4. ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਟੀਮਾਂ ਵਿੱਚ ਟਾਈ ਪੈ ਜਾਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿੱਚ ਘੱਟ ਫਾਊਲਾਂ ਵਾਲੀ ਟੀਮ ਜੇਤੂ ਗਿਣੀ ਜਾਵੇਗੀ। ਜੇਕਰ ਫ਼ਿਰ ਵੀ ਟਾਈ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਦੁਬਾਰਾ ਇੱਕ ਇੱਕ, ਦੋ ਦੋ ਸੈੱਟ ਖਿਡਾਏ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ।
5. ਜੱਜ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ।

2 ਰੱਸੀ ਟੱਪਣਾ ਸਮਾਂ 5 ਮਿੰਟ



1 ਹਰ ਕਾਲਜ ਵੱਲੋਂ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2 ਰੱਸੀ ਦੀ ਬਣਤਰ/ਲੰਬਾਈ/ਮੁਟਾਈ/ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਪ੍ਰਵਾਣਿਤ ਕਰੇਗੀ।
3. ਜ਼ਮੀਨ ਉੱਤੇ 19 ਫੁੱਟ x 19 ਫੁੱਟ ਚੌਰਸ ਆਇਤਾਕਾਰ ਘੇਰੇ ਵਿੱਚ ਜ਼ੈੱਡ ਸ਼ਕਲ ਦੀ ਪੱਟੀ ਲੀਕੀ ਜਾਵੇਗੀ ਜਿਸਦੀ ਬਣਤਰ ਅਤੇ ਪੈਮਾਇਸ਼ ਲਈ ਖੇਡ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਿਤ ਚਿੱਤਰ ਵੇਖਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੈ।
4. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਨੇ ਕੇਵਲ ਇੱਕ ਲੱਤ ਨਾਲ ਹੀ ਪੈਰ ਥੱਲਿਉਂ ਰੱਸੀ ਲੰਘਾਉਂਦੇ ਅਤੇ ਰੱਸੀ ਟੱਪਦੇ ਹੋਏ ਜ਼ੈੱਡ ਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸਿਉਂ ਟੱਪਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਕੇ ਜ਼ੈੱਡ ਦੇ ਦੂਜੇ ਸਿਰੇ ਉੱਤੇ ਪਹੁੰਚ ਕੇ ਰੱਸੀ ਟੱਪਣ ਵਾਲੀ ਲੱਤ ਬਦਲ ਕੇ ਵਾਪਸ ਪਰਤਣਾ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਰੱਸੀ ਟੱਪਣਾ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰਨ ਵਾਲੀ ਥਾਂ ਤੋਂ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਬਾਹਰ ਨਿਕਲਣਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਇਸਦੇ 10 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।
5. ਬਾਹਰ ਨਿਕਲਣ ਉਪਰੰਤ ਬਿਨਾਂ ਰੁਕੇ ਰੱਸੀ ਟੱਪਦੇ ਹੋਏ ਜੇਕਰ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਇੱਕ ਥਾਂ ’ਤੇ ਖਲੋਤਾ ਹੋਇਆ ਰੱਸੀ ਟੱਪਦੇ ਹੋਏ ਇਕ ਥਾਂ ਖੜ੍ਹੋਤਾ ਹੋਇਆ ਪੂਰਾ ਚੱਕਰ ਘੁੰਮ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਇਹ ਘੇਰਾ ਮੁਕੰਮਲ ਕਰਨ ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।
6. ਸਮਾਂ ਬਚਣ ਤੇ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਦੁਬਾਰਾ ਜ਼ੈੱਡ ਦੀ ਪੂਰੀ ਪੱਟੀ ਪਾਰ ਕਰਕੇ ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
7. ਜੱਜ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ।

ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨਯੋਗ

1. ਜ਼ਰੂਰੀ ਨਹੀਂ ਕਿ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਚੱਕਰ ਘੁੰਮ ਕੇ 5 ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਸਮਾਂ ਬਰਬਾਦ ਕਰੇ। ਉਹ ਜ਼ੈੱਡ ਦੀ ਪੱਟੀ ਪਾਰ ਕਰਕੇ 10 ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਲਈ ਦੁਬਾਰਾ ਖੇਡ ਵੀ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਜ਼ੈੱਡ ਦੀ ਪੱਟੀ ਦੇ ਰਾਹ ਵਿੱਚ ਰੁਕਣਾ, ਜ਼ਮੀਨ ਤੋਂ ਪੈਰ ਚੁੱਕਣ ਮਗਰੋਂ ਪੈਰਾਂ ਦਾ ਨਿੱਕਾ ਸਟੈੱਪ ਚੁੱਕਣਾ ਜਾਂ ਪੱਟੀ ਦੀ ਵਾਹੀ ਹੋਈ ਲੀਕ ਨੂੰ ਟੱਚ ਕਰਨ ਤੇ ਫਾਊਲ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ।
3. ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ 5 ਮਿੰਟ ਦੇ ਸਮੇਂ ਵਿੱਚ ਜਿਤਨੀ ਵੇਰੀਂ ਚਾਹੇ ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।

3. ਗੀਟ੍ਹੇ ਸਮਾਂ: 10 ਮਿੰਟ

1. ਹਰ ਕਾਲਜ ਵੱਲੋਂ ਇਕ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਭਾਗ ਲੈ ਸਕਦਾ ਹੈ।
2. ਗੀਟ੍ਹਿਆਂ ਦੀ ਗਿਣਤੀ ਪੰਜ ਹੋਵੇਗੀ। ਗੀਟ੍ਹਿਆਂ ਦਾ ਸਾਈਜ਼ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਕਰੇਗੀ।
3. ਹਰ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਪਹਿਲੇ ਪੜਾਅ ਵਿਚ ਪੰਜੇ ਗੀਟੇ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਖਿਲਾਰੇਗਾ ਅਤੇ ਉਹਨਾਂ ਵਿਚੋਂ ਇਕ ਗੀਟ੍ਹਾ ਚੁੱਕ ਕੇ ਅਤੇ ਉਸ ਨੂੰ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲਦੇ ਹੋਏ,ਪਹਿਲੇ ਸੈੱਟ ਵਿਚ ਇਕ-ਇਕ ਗੀਟ੍ਹਾ ਜ਼ਮੀਨ ਤੋਂ ਨਿਰਵਿਘਨ ਚੁੱਕਦੇ ਹੋਏ ਉਛਾਲਿਆ ਗੀਟ੍ਹਾ ਵੀ ਬੁੱਚ੍ਹੇਗਾ। ਦੂਜੀ ਵੇਰ ਫ਼ਿਰ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਗੀਟ੍ਹੇ ਖਿਲਾਰ ਕੇ ਅਤੇ ਇਕ ਗੀਟ੍ਹੇ ਨੂੰ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਂਗ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲਦੇ ਹੋਏ, ਦੋ-ਦੋ (ਜੁੱਟਾਂ ਵਿਚ) ਗੀਟ੍ਹੇ, ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਚੁੱਕੇਗਾ ਅਤੇ ਉਛਾਲਿਆ ਗੀਟ੍ਹਾ ਵੀ ਬੁੱਚੇਗਾ। ਤੀਜੀ ਵੇਰ ਫਿਰ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਂਗ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਗੀਟ੍ਹੇ ਖਲਾਰ ਕੇ ਅਤੇ ਇਕ ਗੀਟ੍ਹੇ ਨੂੰ ਚੁੱਕ ਕੇ ਅਤੇ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲਦੇ ਹੋਏ, ਪਹਿਲਾਂ ਤਿੰਨ ਗੀਟ੍ਹੇ ਇਕੱਠੇ ਅਤੇ ਫਿਰ ਇਕ ਗੀਟ੍ਹਾ ਜ਼ਮੀਨ ਤੋਂ ਚੁੱਕੇਗਾ ਅਤੇ ਉਛਾਲਿਆ ਗੀਟ੍ਹਾ ਵੀ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਬੁੱਚੇਗਾ। ਚੌਥੀ ਵੇਰ, ਫ਼ਿਰ ਪਹਿਲਾਂ ਵਾਂਗ ਗੀਟ੍ਹੇ ਖਿਲਾਰ ਕੇ ਅਤੇ ਇਕ ਗੀਟ੍ਹੇ ਨੂੰ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲਦੇ ਹੋਏ ਚਾਰ ਗੀਟ੍ਹੇ ਇਕੱਠੇ ਜ਼ਮੀਨ ਤੋਂ ਚੁੱਕ ਕੇ ਉਛਾਲਿਆ ਗੀਟ੍ਹਾ ਵੀ ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਬੁੱਚਣਾ ਹੋਵੇਗਾ। ਇਸ ਪਹਿਲੇ ਪੜਾਅ ਦੇ 10 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।
4. ਖੇਡ ਦੇ ਦੂਜੇ ਪੜਾਅ ਵਿਚ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਪੰਜੇ ਗੀਟੇ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲ ਕੇ ਇੱਕ ਗੀਟ੍ਹਾ ਹੱਥ ਦੇ ਛੱਪਰ (ਪੁੱਠੇ ਪਾਸੇ) ਉੱਤੇ ਰੋਕੇਗਾ, ਅਤੇ ਉਸ ਗੀਟ੍ਹੇ ਨੂੰ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲ ਕੇ ਡਿਗਦੇ ਹੋਏ ਨੂੰ ਪੁੱਠੀ ਮੁੱਠੀ ਵਿਚ ਪਕੜੇਗਾ। ਇਸ ਉਪਰੰਤ ਪਕੜਿਆ ਗੀਟ੍ਹਾ ਫ਼ਿਰ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲ ਕੇ ਥੱਲੇ ਖਿੱਲਰੇ ਚਾਰ ਗੀਟ੍ਹੇ ਇਕੱਠੇ ਚੁੱਕੇਗਾ ਅਤੇ ਉਛਾਲਿਆ ਗੀਟ੍ਹਾ ਵੀ ਨਿਰਵਿਘਨ ਬੁੱਚੇਗਾ। ਇਸ ਪੜਾਅ ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।
5. ਤੀਜੇ ਪੜਾਅ ਵਿਚ ਪ੍ਰਤੀਯੋਗੀ ਸਾਰੇ ਗੀਟ੍ਹੇ ਜ਼ਮੀਨ 'ਤੇ ਖਿਲਾਰੇਗਾ ਅਤੇ ਇਕ ਗੀਟ੍ਹਾ ਚੁੱਕ ਕੇ ਉਸ ਨੂੰ ਹਵਾ ਵਿਚ ਉਛਾਲਦੇ ਹੋਏ ਚਾਰੇ ਗੀਟ੍ਹਿਆਂ ਨੂੰ ਦੂਜੇ ਹੱਥ ਦੀ ਉਂਗਲ ਅਤੇ ਅੰਗੂਠਾ ਜ਼ਮੀਨ ਤੇ ਟਿਕਾ ਕੇ ਬਣਾਈ ਵਿਰਲ ਵਿਚੋਂ ਇਕ-ਇਕ ਕਰ ਕੇ ਬਿਨਾਂ ਕਿਸੇ ਦੂਜੇ ਗੀਟੇ ਨੂੰ ਛੋਹਣ ਦੇ ਲੰਘਾਏਗਾ ਅਤੇ ਅੰਤ ਵਿਚ ਲੰਘਾਏ ਚਾਰੇ ਗੀਟ੍ਹਿਆਂ ਨੂੰ ਇਕੱਠੇ ਚੁੱਕਦੇ ਹੋਏ ਉਛਾਲਿਆ ਗੀਟ੍ਹਾ ਵੀ ਨਿਰਵਿਘਨ ਬੁੱਚੇਗਾ। ਇਸ ਪੜਾਅ ਦੇ 5 ਅੰਕ ਹੋਣਗੇ।

ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਧਿਆਨ ਯੋਗ

1. ਹਰ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਲਈ ਖੇਡ ਦਾ ਪਹਿਲਾ ਪੜਾਅ ਬਿਨਾ ਫਾਊਲ ਕੀਤੇ, ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਜਿੱਤਣਾ ਜ਼ਰੂਰੀ ਹੋਵੇਗਾ। ਅਸਫ਼ਲ ਰਹਿਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿਚ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
2. ਗੀਟ੍ਹਾ ਹੱਥੋਂ ਡਿੱਗਣ, ਨਾ ਬੁੱਚੇ ਜਾਣ, ਚੁੱਕੇ ਜਾਣ ਵਾਲੇ ਗੀਟ੍ਹਿਆਂ ਤੋਂ ਬਿਨ੍ਹਾਂ ਕਿਸੇ ਦੂਜੇ ਗੀਟ੍ਹੇ ਨੂੰ ਛੋਹਣ ਜਾਂ ਗੀਟ੍ਹਾ ਲੰਘਾਉਣ ਤੋਂ ਉੱਕ ਜਾਣ 'ਤੇ ਜਾਂ ਉਪਰੋਕਤ ਵਿਚੋਂ ਕਿਸੇ ਵੀ ਕਾਰਨ ਤੇ ਫਾਊਲ ਮੰਨਿਆ ਜਾਵੇਗਾ ਅਤੇ ਖੇਡ ਪਹਿਲੇ ਪੜਾਅ ਨੂੰ ਛੱਡ ਕੇ ਫਾਊਲ ਵਾਲੇ ਪੜਾਅ ਦੇ ਮੁੱਢ ਤੋਂ ਸ਼ੁਰੂ ਕੀਤੀ ਜਾਵੇਗੀ।
3. ਖੇਡ ਦੇ ਦੂਜੇ ਅਤੇ ਤੀਜੇ ਪੜਾਅ ਵਿਚ ਫਾਊਲ ਹੋਣ ਤੇ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਨੂੰ ਕੇਵਲ ਤਿੰਨ ਚਾਂਸ ਦਿਤੇ ਜਾਣਗੇ। ਅਸਫ਼ਲ ਰਹਿਣ ਤੇ ਪ੍ਰਾਪਤ ਅੰਕ ਤਾਂ ਮੰਨ ਲਏ ਜਾਣਗੇ। ਪਰ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਕਰ ਦਿਤਾ ਜਾਵੇਗਾ, ਬੇਸ਼ਕ ਉਸ ਦਾ ਸਮਾਂ ਬਾਕੀ ਹੀ ਕਿਉਂ ਨਾ ਬਚਦਾ ਹੋਵੇ।
4. ਦੋ ਜਾਂ ਦੋ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀਆਂ ਵਿਚ ਬਰਾਬਰ ਅੰਕਾਂ ਦੀ ਟਾਈ ਪੈ ਜਾਣ ਦੀ ਸੂਰਤ ਵਿਚ ਘੱਟ ਫਾਊਲ ਵਾਲਾ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਜੇਤੂ ਹੋਵੇਗਾ। ਜੇਕਰ ਫਿਰ ਵੀ ਟਾਈ ਪੈਂਦੀ ਹੈ ਤਾਂ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀਆਂ ਨੂੰ ਦੁਬਾਰਾ ਖਿਡਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ।
5. ਨਿਰ-ਵਿਘਨ ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰਨ ਵਾਲਾ ਪ੍ਰਤਿਯੋਗੀ ਆਪਣੇ ਸਮੇਂ ਵਿਚ ਇਕ ਤੋਂ ਵਧੇਰੇ ਵਾਰ ਖੇਡ ਸ਼ੁਰੂ ਕਰ ਕੇ ਅੰਕ ਪ੍ਰਾਪਤ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
6. ਜੱਜ ਸਾਹਿਬਾਨ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ।

ਨਿਯਮਾਵਲੀ
ਪੰਜਾਬੀ ਯੂਨੀਵਰਸਿਟੀ
Rules for Punjabi
Uni. Patiala

(c)
ਯੁਵਕ ਭਲਾਈ ਵਿਭਾਗ
ਕਾਪੀਆਂ
1100
2011

ਮੁੱਲ:
ਇਸ ਪੁਸਤਕ ਦੀ ਸਾਂਭ ਸੰਭਾਲ