নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস

নির্দেশিকা

ক্রীড়া পরিদপ্তর
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়

CamScanner

নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস নির্দেশিকা

সূচিপত্র

	পৃষ্ঠা
১. প্রস্তাবনা	০১
২. শিরোনাম	০১
৩. লক্ষ্য ও উদ্দেশ্য	০১
৪. অংশগ্রহণকারী দল	০১
৫. কমিটি ও বাস্তবায়ন কাঠামো	০২
৬. প্রতিযোগিতা পরিচালনা পদ্ধতি	০৬
৭. প্রতিযোগিতা ও প্রতিভা অন্বেষণের পর্যায়সমূহ	০৭
৮. প্রতিযোগিতা পরিচালনা	০৭
৯. অংশগ্রহণকারী খেলোয়াড়দের বয়সসীমা ও যোগ্যতা	০৭
১০. নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস এর ইভেন্টসমূহ	০৮
১১. অংশগ্রহণকারী খেলোয়াড়দের সুযোগ-সুবিধা ও স্বীকৃতি	০৯
১২. হিসাব পরিচালনা ও আর্থিক ব্যবস্থাপনা	০৯
১৩. প্রতিযোগিতার সময়সূচি ও ফিকচার প্রণয়ন	০৯
১৪. ইভেন্ট ভিত্তিক নিয়মাবলি	১০
১৪.১ ফুটবল প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি	১০
১৪.২ টি-টেন ক্রিকেট (T-10) প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি	১১
১৪.৩ কাবাডি প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি	১১
১৪.৪ অ্যাথলেটিক্স প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি	১৩
১৪.৫ ব্যাডমিন্টন প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি	১৪
১৪.৬ দাবা প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি	১৪
১৪.৭ মার্শাল আর্ট (কারাতে/উশু/তাইকোয়ানদো/জুডো) প্রতিযোগিতা পরিচালনা নিয়মাবলি	১৫
১৫. প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ ও উপস্থিতির সময়সীমা	১৯
১৬. শৃঙ্খলা উপকমিটি ও আচরণবিধি	১৯
১৭. অভিযোগ, আপত্তি ও প্রতিকার	২০
১৮. আপিল ও চূড়ান্ত নিষ্পত্তি	২০
১৯. পাতানো খেলার বিষয়ে শাস্তি	২০
২০. পুরস্কার, সম্মাননা ও স্বীকৃতি	২১
২১. খেলা স্থগিত, পরিত্যক্ত ও অসম্পূর্ণ ঘোষণা সংক্রান্ত নীতিমালা	২১
২২. আরবিট্রেশন ও চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত	২২
২৩. নীতিমালা সংশোধন ও সংযোজন	২২

CamScanner

১. প্রস্তাবনা:

সরকারের নির্বাচনী ইশতেহার বাস্তবায়নের জন্য দেশের তৃণমূল পর্যায় থেকে জাতীয় পর্যায়ে দক্ষ ক্রীড়াবিদ গড়ে তোলার লক্ষ্যে দেশব্যাপী 'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচি পরিচালিত হবে। লেখাপড়ার পাশাপাশি খেলাধুলার মাধ্যমে ১২-১৪ বছর বয়সী শিশু-কিশোরদের সুপ্ত ক্রীড়া প্রতিভা অন্বেষণ, বাছাই এবং রাষ্ট্রীয়ভাবে তাদের মেধাবিকাশের সুযোগ সৃষ্টি করাই 'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচির মূল উদ্দেশ্য। ভবিষ্যৎ প্রজন্মকে সুস্থ, সুন্দর, আত্মবিশ্বাসী ও দেশপ্রেমিক নাগরিক হিসেবে গড়ে তোলার ক্ষেত্রে খেলাধুলার ভূমিকা অপরিসীম। এটি শিশু-কিশোরদের শারীরিক, মানসিক, সামাজিক ও নৈতিক বিকাশের পাশাপাশি দলগত চেতনা, নেতৃত্ব এবং শৃঙ্খলাবোধ বৃদ্ধিতে সহায়তা করে। 'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' এর ইভেন্টভিত্তিক প্রতিযোগিতাগুলো সুষ্ঠু ও সুন্দরভাবে পরিচালনার নিমিত্ত এই নির্দেশিকা প্রণয়ন করা হলো।

২. শিরোনাম:

এই নির্দেশিকা **'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস'** শিরোনামে অভিহিত হবে।

৩. লক্ষ্য ও উদ্দেশ্য:

যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয় কর্তৃক আয়োজিত **'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস'** কর্মসূচি ক্রীড়া পরিদপ্তরের মাধ্যমে বাস্তবায়িত হবে। মূলত ১২-১৪ বছর বয়সী শিশু-কিশোরদের স্বতঃস্ফূর্ত অংশগ্রহণ ও প্রতিযোগিতার মাধ্যমে তাদের ক্রীড়া প্রতিভা বিকাশ করাই এই উদ্যোগের মূল লক্ষ্য।

- এই ক্রীড়া আয়োজনে ১২-১৪ বছর বয়সী শিশু-কিশোররা মোট ৭টি ইভেন্টে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবে। ইভেন্টগুলো হলো: ফুটবল, ক্রিকেট, কাবাডি, অ্যাথলেটিক্স, ব্যাডমিন্টন, দাবা এবং মার্শাল আর্ট।
- সাবেক খেলোয়াড় এবং অভিজ্ঞ ক্রীড়া সংগঠকদের সরাসরি সম্পৃক্ত হওয়ার সুযোগ সৃষ্টি হবে।
- তৃণমূল থেকে মেধা অন্বেষণ এবং সুপ্ত ক্রীড়া প্রতিভা বিকাশের মাধ্যমে আগামীতে দক্ষ খেলোয়াড় তৈরি করা।

৪. অংশগ্রহণকারী দল:

তৃণমূল পর্যায় থেকে জাতীয় পর্যায়ে দক্ষ ক্রীড়াবিদ গড়ে তোলার লক্ষ্যে 'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচি একটি সুসংগঠিত কাঠামোর মাধ্যমে পরিচালিত হবে। এই কার্যক্রমের প্রাথমিক ধাপ ইউনিয়ন এবং সিটি কর্পোরেশনের ওয়ার্ডভিত্তিক দল গঠন। পরবর্তী পর্যায়ে উপজেলা, জেলা, আঞ্চলিক এবং জাতীয় পর্যায়ে ক্রীড়া প্রতিযোগিতার আয়োজন করা হবে। বাংলাদেশ ক্রীড়া শিক্ষা প্রতিষ্ঠানে অধ্যয়নরত কোন খেলোয়াড় এই প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে পারবে না।

দেশের ৬৪ জেলাকে মোট ১০টি অঞ্চলে বিভক্ত করে এই প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হবে। ঢাকা, ফরিদপুর, চট্টগ্রাম, কুমিল্লা, রংপুর, খুলনা, বরিশাল, সিলেট, রাজশাহী এবং ময়মনসিংহ অঞ্চল হিসাবে গণ্য হবে। অঞ্চলের আওতাভুক্ত জেলাসমূহের নাম নিম্নে দেওয়া হলো:

- ঢাকা অঞ্চল- ঢাকা, টাঙ্গাইল, গাজীপুর, কিশোরগঞ্জ, নরসিংদী, নারায়ণগঞ্জ, মানিকগঞ্জ এবং মুন্সিগঞ্জ জেলা।
- ফরিদপুর অঞ্চল- ফরিদপুর, মাদারীপুর, রাজবাড়ী, গোপালগঞ্জ এবং শরীয়তপুর জেলা।
- চট্টগ্রাম অঞ্চল- চট্টগ্রাম, রাঙ্গামাটি, খাগড়াছড়ি, বান্দরবান এবং কক্সবাজার জেলা।
- কুমিল্লা অঞ্চল- কুমিল্লা, ব্রাহ্মণবাড়িয়া, চাঁদপুর, লক্ষ্মীপুর, নোয়াখালী এবং ফেনী জেলা।

CamScanner

- রংপুর অঞ্চল- রংপুর, দিনাজপুর, ঠাকুরগাঁও, পঞ্চগড়, কুড়িগ্রাম, গাইবান্ধা, লালমনিরহাট এবং নীলফামারী জেলা।
- খুলনা অঞ্চল- খুলনা, বাগেরহাট, সাতক্ষীরা, যশোর, নড়াইল, মাগুরা, ঝিনাইদহ, কুষ্টিয়া, মেহেরপুর এবং চুয়াডাঙ্গা জেলা।
- বরিশাল অঞ্চল- বরিশাল, পটুয়াখালী, বরগুনা, পিরোজপুর, ভোলা এবং ঝালকাঠি জেলা।
- সিলেট অঞ্চল- সিলেট, সুনামগঞ্জ, মৌলভীবাজার এবং হবিগঞ্জ জেলা।
- রাজশাহী অঞ্চল- রাজশাহী, বগুড়া, পাবনা, সিরাজগঞ্জ, নওগাঁ, নাটোর, চাঁপাইনবাবগঞ্জ এবং জয়পুরহাট জেলা।
- ময়মনসিংহ অঞ্চল- ময়মনসিংহ, নেত্রকোণা, জামালপুর এবং শেরপুর জেলা।

৫. কমিটি ও বাস্তবায়ন কাঠামো:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচি দেশব্যাপী সুশৃঙ্খল ও সমন্বিতভাবে পরিচালনার লক্ষ্যে যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয় কর্তৃক অনুমোদিত বিভিন্ন পর্যায়ের প্রশাসনিক ও বাস্তবায়ন কমিটি দায়িত্ব পালন করবে। তৃণমূল থেকে জাতীয় পর্যায়ে এই কার্যক্রম সুষ্ঠু বাস্তবায়নে জাতীয়, আঞ্চলিক, জেলা ও উপজেলা পর্যায়ে নিম্নরূপভাবে কমিটি গঠিত হবে। অঞ্চল বুঝাতে ঢাকা, ফরিদপুর, চট্টগ্রাম, কুমিল্লা, রংপুর, খুলনা, বরিশাল, সিলেট, রাজশাহী এবং ময়মনসিংহসহ মোট ১০ টি অঞ্চল বোঝাবে।

৫.১ জাতীয় কমিটি:

১.	মাননীয় প্রতিমন্ত্রী, যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	প্রধান উপদেষ্টা
২.	সিনিয়র সচিব/সচিব, যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	সভাপতি
৩.	মহাপরিচালক, যুব উন্নয়ন অধিদপ্তর	সদস্য
৪.	অতিরিক্ত সচিব/যুগ্মসচিব (ক্রীড়া-২), যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়	সদস্য
৫.	প্রধান নির্বাহী কর্মকর্তা, ঢাকা উত্তর ও দক্ষিণ সিটি কর্পোরেশন	সদস্য
৬.	মহাপরিচালক, জাতীয় যুব উন্নয়ন ইনস্টিটিউট	সদস্য
৭.	মহাপরিচালক, বাংলাদেশ ক্রীড়া শিক্ষা প্রতিষ্ঠান	সদস্য
৮.	মহাপরিচালক, মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা অধিদপ্তর	সদস্য
৯.	মহাপরিচালক, কারিগরি শিক্ষা অধিদপ্তর	সদস্য
১০.	মহাপরিচালক, প্রাথমিক শিক্ষা অধিদপ্তর	সদস্য
১১.	নির্বাহী পরিচালক, জাতীয় ক্রীড়া পরিষদ	সদস্য
১২.	স্বরাষ্ট্র মন্ত্রণালয়ের প্রতিনিধি (যুগ্মসচিব পদমর্যাদার নিচে নয়)	সদস্য
১৩.	গৃহায়ন ও গণপূর্ত মন্ত্রণালয়ের প্রতিনিধি (যুগ্মসচিব পদমর্যাদার নিচে নয়)	সদস্য
১৪.	তথ্য মন্ত্রণালয়ের প্রতিনিধি (যুগ্মসচিব পদমর্যাদার নিচে নয়)	সদস্য
১৫.	স্বাস্থ্য সেবা বিভাগের প্রতিনিধি (যুগ্মসচিব পদমর্যাদার নিচে নয়)	সদস্য
১৬.	অর্থ বিভাগ, অর্থ মন্ত্রণালয়ের প্রতিনিধি (যুগ্মসচিব পদমর্যাদার নিচে নয়)	সদস্য
১৭.	পরিচালক (ক্রীড়া), জাতীয় ক্রীড়া পরিষদ	সদস্য
১৮.	নির্বাহী পরিচালক, জাতীয় ক্রীড়াসেবী কল্যাণ ফাউন্ডেশন	সদস্য
১৯.	জেলা প্রশাসক, ঢাকা	সদস্য
২০.	মহাপুলিশ পরিদর্শকের প্রতিনিধি (এআইজি পদমর্যাদার নীচে নয়)	সদস্য
২১.	ফুটবল, ক্রিকেট, কাবাডি, অ্যাথলেটিক্স, ব্যাডমিন্টন, দাবা এবং মার্শাল আর্ট ফেডারেশনের প্রতিনিধি	সদস্য

CamScanner

২২.	বাংলাদেশ স্কাউটস এর প্রতিনিধি (প্রধান জাতীয় কমিশনার কর্তৃক মনোনীত)	সদস্য
২৩.	জাতীয় মহিলা ক্রীড়া সংস্থার প্রতিনিধি	সদস্য
২৪.	বাংলাদেশ গার্লস গাইডের প্রতিনিধি	সদস্য
২৫.	পরিচালক, ক্রীড়া পরিদপ্তর	সদস্য সচিব

৫.১.১ কমিটির কার্যপরিধি (Terms of Reference):

- প্রতিযোগিতা পরিচালনার জন্য প্রয়োজনীয় সকল দিকনির্দেশনা প্রদান এবং প্রতিটি পর্যায়ের প্রতিযোগিতার চূড়ান্ত তারিখ ও সময়সূচি নির্ধারণ করা।
- টুর্নামেন্টের জাতীয় পর্যায়ের ট্রফির ডিজাইন চূড়ান্তকরণ ও প্রস্তুত নিশ্চিত করা। এছাড়া জার্সি, সনদপত্র এবং ব্যানারের ডিজাইন চূড়ান্ত করা। জাতীয় পর্যায়ের বিজয়ীদের জন্য মেডেল, প্রাইজমানি এবং অন্যান্য বিশেষ পুরস্কারের মান ও পরিমাণ নির্ধারণ করা।
- 'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচি বাস্তবায়নের জন্য প্রয়োজনীয় বাজেট পর্যালোচনা ও পরামর্শ প্রদান।
- আঞ্চলিক পর্যায়ের প্রতিভাবান খেলোয়াড়দের অংশগ্রহণে জাতীয় পর্যায়ের মূল প্রতিযোগিতা আয়োজন ও পরিচালনা করা।
- খেলা পরিচালনা, ফলাফল নির্ধারণ অথবা উদ্ভূত কোন বিশেষ পরিস্থিতিতে টেকনিক্যাল কমিটির সুপারিশ বিবেচনাপূর্বক চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত গ্রহণ করা।
- কমিটি তার কার্যক্রম আরও গতিশীল ও কার্যকর করার লক্ষ্যে প্রয়োজনবোধে সংশ্লিষ্ট বিষয়ে অভিজ্ঞ ব্যক্তিকে সদস্য হিসেবে কো-অপ্ট (অন্তর্ভুক্ত) করতে পারবে।

৫.২ আঞ্চলিক কমিটি:

১.	বিভাগীয় কমিশনার	সভাপতি
২.	উপমহাপুলিশ পরিদর্শক	সদস্য
৩.	মেট্রোপলিটন পুলিশ কমিশনার (প্রযোজ্য ক্ষেত্রে)	সদস্য
৪.	জেলা প্রশাসক (সকল)	সদস্য
৫.	সচিব, সিটি কর্পোরেশন	সদস্য
৬.	বিভাগীয় পরিচালক, স্বাস্থ্য অধিদপ্তর	সদস্য
৭.	পরিচালক, আনসার ও ভিডিপি	সদস্য
৮.	সংশ্লিষ্ট মাধ্যমিক ও উচ্চ মাধ্যমিক শিক্ষা বোর্ডের প্রতিনিধি	সদস্য
৯.	আঞ্চলিক পরিচালক, মাধ্যমিক ও উচ্চ শিক্ষা (বিভাগীয় সদর) অধিদপ্তর	সদস্য
১০.	আঞ্চলিক পরিচালক, কারিগরি শিক্ষা অধিদপ্তর	সদস্য
১১.	উপপরিচালক, ফায়ার সার্ভিস এন্ড সিভিল ডিফেন্স	সদস্য
১২.	উপপরিচালক, যুব উন্নয়ন অধিদপ্তর	সদস্য
১৩.	উপপরিচালক, আঞ্চলিক প্রশিক্ষণ কেন্দ্র, বিকেএসপি (প্রযোজ্য ক্ষেত্রে)	সদস্য
১৪.	বিভাগীয় ক্রীড়া সংস্থার সাধারণ সম্পাদক	সদস্য
১৫.	বিভাগীয় সদরের জেলা ক্রীড়া সংস্থার সাধারণ সম্পাদক	সদস্য
১৬.	সাধারণ সম্পাদক, বিভাগীয় সদরের জেলা প্রেস ক্লাব	সদস্য
১৭.	বিভাগীয় মহিলা ক্রীড়া সংস্থার সাধারণ সম্পাদক	সদস্য
১৮.	ক্রীড়া অনুরাগী ব্যক্তি ৭ জন (সভাপতি কর্তৃক মনোনীত প্রতি ইভেন্টে একজন করে)	সদস্য
১৯.	সম্পাদক, আঞ্চলিক স্কাউটস্	সদস্য
২০.	জেলা ক্রীড়া কর্মকর্তা (বিভাগীয় সদর)	সদস্য সচিব

CamScanner

৫.২.১ আঞ্চলিক কমিটির কর্মপরিধি (Terms of Reference):

- আঞ্চলিক পর্যায়ের আওতাভুক্ত সকল ইভেন্টের (ফুটবল, ক্রিকেট, কাবাডি, অ্যাথলেটিক্স, ব্যাডমিন্টন, দাবা ও মার্শাল আর্ট) মাঠ বা ভেন্যু প্রস্তুতকরণ, প্রতিযোগিতার সময়সূচি নির্ধারণ এবং সামগ্রিক খেলা পরিচালনা নিশ্চিত করা।
- প্রতিযোগিতাকালীন খেলোয়াড়, কর্মকর্তা ও দর্শকদের নিরাপত্তা নিশ্চিতকরণ এবং ভেন্যুর সার্বিক আইন-শৃঙ্খলা বজায় রাখার প্রয়োজনীয় ব্যবস্থা গ্রহণ করা।
- আঞ্চলিক পর্যায়ের প্রতিযোগিতার প্রচার-প্রসার, বিচারক (রেফারি/আম্পায়ার/আর্বিটার) নিয়োগ, সমন্বয় এবং জাতীয় পর্যায়ে অংশগ্রহণের জন্য চূড়ান্ত দল নির্বাচনের যাবতীয় কার্যাবলী সম্পাদন করা।
- কার্যক্রমের পরিধি ও বিশেষ প্রয়োজনে কমিটি অভিজ্ঞ ক্রীড়া ব্যক্তিকে সদস্য হিসেবে কো-অপ্ট (অন্তর্ভুক্ত) করতে পারবে।

৫.৩ জেলা কমিটি:

১.	জেলা প্রশাসক	সভাপতি
২.	পুলিশ সুপার	সদস্য
৩.	প্রধান নির্বাহী কর্মকর্তা, জেলা পরিষদ	সদস্য
৪.	সিভিল সার্জন	সদস্য
৫.	জেলা কমান্ডান্ট, আনসার ও ভিডিপি	সদস্য
৬.	উপজেলা নির্বাহী কর্মকর্তা (সকল), সংশ্লিষ্ট জেলা	সদস্য
৭.	সিটি কর্পোরেশন/পৌরসভা মেয়রের প্রতিনিধি (প্রযোজ্য ক্ষেত্রে) ১ জন	সদস্য
৮.	জেলা তথ্য কর্মকর্তা	সদস্য
৯.	উপপরিচালক, যুব উন্নয়ন অধিদপ্তর	সদস্য
১০.	জেলা শিক্ষা কর্মকর্তা	সদস্য
১১.	জেলা প্রাথমিক শিক্ষা কর্মকর্তা	সদস্য
১২.	সহকারী পরিচালক, ফায়ার সার্ভিস এন্ড সিভিল ডিফেন্স	সদস্য
১৩.	সাধারণ সম্পাদক, জেলা ক্রীড়া সংস্থা	সদস্য
১৪.	সাধারণ সম্পাদক, জেলা মহিলা ক্রীড়া সংস্থা	সদস্য
১৫.	সম্পাদক, জেলা স্কাউটস্	সদস্য
১৬.	সাধারণ সম্পাদক, জেলা প্রেস ক্লাব	সদস্য
১৭.	সিটি কর্পোরেশনের ক্ষেত্রে থানা মাধ্যমিক শিক্ষা কর্মকর্তা (সকল)	সদস্য
১৮.	ক্রীড়া বিষয়ক আহবায়ক, পার্বত্য জেলা পরিষদ (সকল)	সদস্য
১৯.	ক্রীড়া অনুরাগী ব্যক্তি ৭ জন (সভাপতি কর্তৃক মনোনীত প্রতি ইভেন্টে একজন করে)	সদস্য
২০.	জেলা ক্রীড়া কর্মকর্তা	সদস্য সচিব

CamScanner

৫.৩.১ জেলা কমিটির কর্মপরিধি (Terms of Reference):

- জেলা সদরের নির্ধারিত ভেন্যুতে উপজেলা ও শিক্ষা থানা (সিটি কর্পোরেশন) পর্যায় থেকে নির্বাচিত খেলোয়াড়দের অংশগ্রহণে সকল ইভেন্টের খেলা সুষ্ঠুভাবে আয়োজন করা।
- আয়োজনের প্রচার-প্রসার, মাঠ প্রস্তুতকরণ, কারিগরি কর্মকর্তাদের (রেফারি/আম্পায়ার) দায়িত্ব বণ্টন এবং আঞ্চলিক পর্যায়ে অংশগ্রহণের জন্য চূড়ান্ত জেলা দল গঠন সংক্রান্ত যাবতীয় কার্য সম্পাদন করা।
- সুশৃঙ্খলভাবে খেলা পরিচালনার লক্ষ্যে সংশ্লিষ্ট কমিটি যাবতীয় পদক্ষেপ গ্রহণ করবে।
- জেলা পর্যায়ে প্রতিযোগিতাকালীন শৃঙ্খলা বজায় রাখার প্রয়োজনীয় ব্যবস্থা গ্রহণ করা।
- জেলা পর্যায়ের কার্যক্রম আরও গতিশীল করার লক্ষ্যে কমিটি প্রয়োজনবোধে অভিজ্ঞ ক্রীড়াবিদদের সদস্য হিসাবে কো-অপ্ট (অন্তর্ভুক্ত) করতে পারবে।

৫.৪ উপজেলা কমিটি:

১.	উপজেলা নির্বাহী কর্মকর্তা	সভাপতি
২.	সহকারী কমিশনার (ভূমি)	সদস্য
৩.	উপজেলা স্বাস্থ্য ও পরিবার পরিকল্পনা কর্মকর্তা	সদস্য
৪.	উপজেলা কৃষি কর্মকর্তা	সদস্য
৫.	উপজেলা মাধ্যমিক শিক্ষা কর্মকর্তা	সদস্য
৬.	সংশ্লিষ্ট থানার ভারপ্রাপ্ত কর্মকর্তা	সদস্য
৭.	উপজেলা প্রাথমিক শিক্ষা কর্মকর্তা	সদস্য
৮.	উপজেলা আনসার ও ভিডিপি কর্মকর্তা	সদস্য
৯.	উপজেলা মহিলা বিষয়ক কর্মকর্তা	সদস্য
১০.	উপজেলা সমাজসেবা কর্মকর্তা	সদস্য
১১.	মেয়র, পৌরসভার একজন প্রতিনিধি (প্রযোজ্য ক্ষেত্রে)	সদস্য
১২.	চেয়ারম্যান, ইউনিয়ন পরিষদ (সকল)	সদস্য
১৩.	সাধারণ সম্পাদক, উপজেলা ক্রীড়া সংস্থা	সদস্য
১৪.	সাধারণ সম্পাদক, উপজেলা মহিলা ক্রীড়া সংস্থা	সদস্য
১৫.	সম্পাদক, উপজেলা স্কাউটস্	সদস্য
১৬.	সাধারণ সম্পাদক, উপজেলা প্রেস ক্লাব	সদস্য
১৭.	উপজেলা মুক্তিযোদ্ধা কমান্ডার	সদস্য
১৮.	ক্রীড়া অনুরাগী ব্যক্তি ৭ জন (সভাপতি কর্তৃক মনোনীত প্রতি ইভেন্টে একজন করে)	সদস্য
১৯.	উপজেলা যুব উন্নয়ন কর্মকর্তা	সদস্য সচিব

৫.৪.১ উপজেলা কমিটির কর্মপরিধি (Terms of Reference):

- উপজেলা পর্যায়ে নির্ধারিত ভেন্যুসমূহে সকল ইভেন্টের (ইউনিয়ন ও পৌরসভা ভিত্তিক দলসমূহের অংশগ্রহণে) খেলা সুশৃঙ্খলভাবে আয়োজন করা।
- প্রতিযোগিতার ব্যাপক প্রচার প্রচারণা নিশ্চিতকরণ, ইউনিয়ন ভিত্তিক খেলোয়াড়দের নিবন্ধন যাচাই, মাঠ প্রস্তুতকরণ এবং জেলা পর্যায়ে অংশগ্রহণের জন্য চূড়ান্ত উপজেলা দল গঠন সংক্রান্ত যাবতীয় দাপ্তরিক ও কারিগরি কার্য সম্পাদন করা।
- উপজেলা পর্যায়ে প্রতিযোগিতাকালীন খেলোয়াড়দের শৃঙ্খলা বজায় রাখার প্রয়োজনীয় ব্যবস্থা গ্রহণ করা।

CamScanner

- স্থানীয় পর্যায়ে কার্যক্রমের পরিধি ও বিশেষ প্রয়োজনে কমিটি অভিজ্ঞ ক্রীড়া সংগঠক বা প্রখ্যাত কোনো ক্রীড়াবিদকে সদস্য হিসাবে কো-অপ্ট (অন্তর্ভুক্ত) করতে পারবে।

৫.৫ থানা কমিটি (সিটি কর্পোরেশন এর শিক্ষা থানা):

১.	অতিরিক্ত জেলা প্রশাসক (শিক্ষা ও আইসিটি/সার্বিক)	সভাপতি
২.	জেলা শিক্ষা কর্মকর্তা	সদস্য
৩.	জেলা প্রাথমিক শিক্ষা কর্মকর্তা	সদস্য
৪.	জেলা ক্রীড়া কর্মকর্তা	সদস্য
৫.	প্রধান নির্বাহী কর্মকর্তা, সিটি কর্পোরেশনের প্রতিনিধি (প্রথম শ্রেণি কর্মকর্তার নিচে নয়)	সদস্য
৬.	আঞ্চলিক নির্বাহী কর্মকর্তা, সিটি কর্পোরেশনের প্রতিনিধি (প্রথম শ্রেণি কর্মকর্তার নিচে নয়)	সদস্য
৭.	ওয়ার্ড কাউন্সিলর (সকল)	সদস্য
৮.	ক্রীড়া অনুরাগী ব্যক্তি ৭ জন (সভাপতি কর্তৃক মনোনীত প্রতি ইভেন্টে একজন করে)	সদস্য
৯.	থানা মাধ্যমিক শিক্ষা কর্মকর্তা (সংশ্লিষ্ট সকল)	সদস্য সচিব

** ঢাকা, রাজশাহী, চট্টগ্রাম ও খুলনা সিটি কর্পোরেশনের ক্ষেত্রে এই কমিটি কার্য সম্পাদন করবে। এছাড়া যেসকল সিটি কর্পোরেশনে শিক্ষা থানা নেই সেখানে সংশ্লিষ্ট জেলা কমিটি শিক্ষা থানা কমিটির কার্যক্রম পরিচালনা করবে।

৫.৫.১ শিক্ষা থানা টুর্নামেন্ট কমিটির কর্মপরিধি (Terms of Reference):

- সংশ্লিষ্ট ওয়ার্ডসমূহ থেকে আগত শিশু-কিশোরদের অংশগ্রহণে নির্ধারিত ইভেন্টসমূহ সুষ্ঠুভাবে আয়োজন করা।
- এ আয়োজনের প্রচার-প্রসার, খেলার মাঠ বা ভেন্যু প্রস্তুতকরণ এবং জেলা পর্যায়ে অংশগ্রহণের জন্য সংশ্লিষ্ট শিক্ষা থানার চূড়ান্ত দল গঠন সংক্রান্ত যাবতীয় কার্য সম্পাদন করা।
- প্রতিযোগিতাকালীন খেলোয়াড়দের সার্বিক নিরাপত্তা নিশ্চিত করা এবং খেলা চলাকালীন সুশৃঙ্খল পরিবেশ বজায় রাখার প্রয়োজনীয় ব্যবস্থা গ্রহণ করা।
- সদস্য সচিব নিজ নিজ থানার সাচিবিক দায়িত্ব পালন করবেন।
- কমিটি প্রয়োজনে অভিজ্ঞ ক্রীড়া সংগঠদের সদস্য হিসেবে কো-অপ্ট (অন্তর্ভুক্ত) করতে পারবে।

৬. প্রতিযোগিতা পরিচালনা পদ্ধতি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচির আওতায় ইভেন্টসমূহ সুচারুভাবে পরিচালনার লক্ষ্যে নিম্নবর্ণিত পদ্ধতি অনুসরণীয়:

- দলীয় ইভেন্ট: ফুটবল, ক্রিকেট, কাবাডি এবং ব্যাডমিন্টনের দলীয় প্রতিযোগিতাগুলো প্রতিটি পর্যায়ে (উপজেলা, জেলা, আঞ্চলিক ও জাতীয়) নকআউট (Knockout) পদ্ধতিতে অনুষ্ঠিত হবে।
- দাবা প্রতিযোগিতা: দাবার ক্ষেত্রে আন্তর্জাতিক মানদন্ড অনুযায়ী সুইস লিগ (Swiss League) পদ্ধতি অবলম্বন করা হবে।
- অ্যাথলেটিক্স ও মার্শাল আর্ট: ব্যক্তিগত ইভেন্টগুলোর ক্ষেত্রে ইভেন্টের ধরন অনুযায়ী প্রাথমিক বাছাই (হিট/নকআউট) এবং ফাইনাল রাউন্ডের মাধ্যমে ফলাফল নির্ধারণ করা হবে।

CamScanner

৭. প্রতিযোগিতা ও প্রতিভা অন্বেষণের পর্যায়সমূহ:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচি তৃণমূল থেকে জাতীয় পর্যায় পর্যন্ত মোট ৪ (চার) টি স্তরে অনুষ্ঠিত হবে।

৭.১ উপজেলা পর্যায় (সকল উপজেলা ও শিক্ষা থানা):

- উপজেলা পর্যায়ে ১২-১৪ বছর বয়সী শিশু-কিশোররা আন্তঃ ইউনিয়ন প্রতিযোগিতার মাধ্যমে অংশগ্রহণ করবে।
- উপজেলাধীন পৌরসভায় ইউনিয়ন পর্যায়ের ন্যায় পৃথক দল গঠন করা হবে এবং উক্ত দল সরাসরি উপজেলা পর্যায়ের প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করবে।
- সিটি কর্পোরেশন এলাকায় আন্তঃওয়ার্ড প্রতিযোগিতার আয়োজন করা হবে। সংশ্লিষ্ট শিক্ষা থানা এই প্রতিযোগিতার দায়িত্ব পালন করবে। যেসব সিটি কর্পোরেশনে শিক্ষা থানা নেই, সেখানে সিটি কর্পোরেশনের সহযোগিতায় জেলা ক্রীড়া অফিসার এই প্রতিযোগিতা আয়োজনের দায়িত্ব পালন করবে।

৭.২ জেলা পর্যায় (সকল জেলা):

উপজেলা এবং শিক্ষা থানা পর্যায়ের সেরা খেলোয়াড়দের সমন্বয়ে গঠিত দলসমূহ জেলা পর্যায়ে অংশগ্রহণ করবে। এছাড়া জেলা সদরের পৌরসভায় সরাসরি নিজস্ব দল গঠন করা হবে এবং উক্ত দল উপজেলা পর্যায়ের দলগুলোর সাথে জেলা ভিত্তিক প্রতিযোগিতায় প্রতিদ্বন্দ্বিতা করবে।

৭.৩ আঞ্চলিক পর্যায়:

জেলা পর্যায়ের প্রতিযোগিতায় বাছাইকৃত সেরা খেলোয়াড়দের নিয়ে গঠিত জেলা দলসমূহ আঞ্চলিক পর্যায়ের প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করবে।

৭.৪ জাতীয় পর্যায়:

দেশের ১০টি আঞ্চলিক দল নিয়ে জাতীয় পর্যায়ে চূড়ান্ত প্রতিযোগিতার আয়োজন করা হবে। দেশব্যাপী এই ক্রীড়া প্রতিযোগিতা আয়োজনের মাধ্যমে সেরা খেলোয়াড় নির্বাচন করা হবে।

৮. প্রতিযোগিতা পরিচালনা:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস'-এর সকল ইভেন্ট ও কার্যক্রম উপজেলা/শিক্ষা থানা, জেলা, আঞ্চলিক এবং জাতীয় পর্যায়ে গঠিত নির্দিষ্ট কমিটিসমূহের প্রত্যক্ষ আয়োজন, ব্যবস্থাপনা এবং তত্ত্বাবধানে পরিচালিত হবে। এই কমিটিসমূহ খেলার মাঠ নির্বাচন, রেফারি/আম্পায়ার নিয়োগ এবং প্রতিযোগিতার সার্বিক শৃঙ্খলা নিশ্চিত করার দায়িত্ব পালন করবেন।

৯. অংশগ্রহণকারী খেলোয়াড়দের বয়সসীমা ও যোগ্যতা:

৯.১ বয়সসীমা: উপজেলা পর্যায়ে প্রতিযোগিতা শুরুর নির্ধারিত তারিখে অংশগ্রহণকারী শিশু-কিশোরদের বয়স অবশ্যই ১২ থেকে ১৪ বছরের মধ্যে হতে হবে।

৯.২ প্রয়োজনীয় কাগজপত্র ও প্রমাণাদি:

আবেদনকারীকে তার বয়স ও নাগরিকত্ব প্রমাণের জন্য নিম্নলিখিত কাগজপত্রসমূহ (প্রথম শ্রেণির গেজেটেড কর্মকর্তা কর্তৃক সত্যায়িত) অনলাইন/অফলাইনে দাখিল করতে হবে:

- **বয়স ও নাগরিকত্ব প্রমাণ:** সরকার কর্তৃক ইস্যুকৃত ডিজিটাল জন্মনিবন্ধন সনদ (Online Verified)।
- **শিক্ষাগত যোগ্যতা ও পরিচয়:** প্রাথমিক শিক্ষা সমাপনী (PEC) বা সমমান পরীক্ষার ছবিযুক্ত মূল প্রবেশপত্র (Admit Card)।

CamScanner

- **প্রাতিষ্ঠানিক প্রত্যয়ন:** সংশ্লিষ্ট শিক্ষা প্রতিষ্ঠান প্রধান কর্তৃক প্রদত্ত ছবিযুক্ত মূল প্রত্যয়নপত্র।
- **অভিভাবকের তথ্য:** পিতা/মাতা/অভিভাবক (পিতা ও মাতার অবর্তমানে) ডিজিটাল জন্মনিবন্ধন সনদ বা জাতীয় পরিচয়পত্রের (NID) কপি এবং সম্মতিপত্র।
- **ছবি:** আবেদনকারীর সাম্প্রতিক তোলা পাসপোর্ট সাইজের এক কপি রঙিন ছবি।

৯.৩ সত্যায়ন ও দাখিল:
আবেদনপত্রের সাথে সংযুক্ত সকল কাগজপত্রের ফটোকপি ও ছবি অবশ্যই প্রথম শ্রেণির গেজেটেড কর্মকর্তা কর্তৃক সত্যায়িত হতে হবে। অসম্পূর্ণ বা অসত্যায়িত আবেদনপত্র সরাসরি বাতিল বলে গণ্য হবে। সত্যায়িত সকল প্রয়োজনীয় কাগজপত্র প্রতিটি পর্যায়ে (উপজেলা/শিক্ষা থানা, জেলা, আঞ্চলিক ও জাতীয়) সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্ট কমিটির নিকট নির্ধারিত সময়ের মধ্যে দাখিল করতে হবে।

৯.৪ অংশগ্রহণ: একজন খেলোয়াড় সর্বোচ্চ দুটি ইভেন্টে অংশগ্রহণ করতে পারবে।

৯.৫ প্রতারণার শাস্তি:
এই আয়োজনে যেকোনো পর্যায়ে ভুল তথ্য প্রদান, জাল কাগজপত্র দাখিল (বিশেষ করে বয়স জালিয়াতি সংক্রান্ত) কিংবা প্রতারণার আশ্রয় গ্রহণ করা হলে উক্ত খেলোয়াড়ের অংশগ্রহণ তাৎক্ষণিকভাবে বাতিল করাসহ তার বিরুদ্ধে প্রয়োজনীয় আইনানুগ ব্যবস্থা গ্রহণ করা হবে।

১০. 'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস'-এর ইভেন্টসমূহ:

যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয় কর্তৃক আয়োজিত এই কর্মসূচিতে বালক ও বালিকাদের জন্য পৃথকভাবে নিম্নলিখিত ইভেন্টসমূহ অনুষ্ঠিত হবে:

ক্রমিক নং	ইভেন্টের নাম	ইভেন্টের ধরণ
ক.	ফুটবল প্রতিযোগিতা	দলীয় ইভেন্ট (১৮ জন খেলোয়াড়, ১ জন কোচ ও ১ জন ম্যানেজার)
খ.	টি-টেন (T-10) ক্রিকেট প্রতিযোগিতা	দলীয় ইভেন্ট (১৪ জন খেলোয়াড়, ১ জন কোচ ও ১ জন ম্যানেজার)
গ.	কাবাডি প্রতিযোগিতা	দলীয় ইভেন্ট (১২ জন খেলোয়াড়, ১ জন কোচ ও ১ জন ম্যানেজার)
ঘ.	ব্যাডমিন্টন প্রতিযোগিতা	একক ও দ্বৈত ইভেন্ট (৩ জন খেলোয়াড়, ১ জন কোচ ও ১ জন ম্যানেজার)
ঙ.	দাবা প্রতিযোগিতা	একক ইভেন্ট (২জন খেলোয়াড়, ১ জন কোচ ও ১ জন ম্যানেজার)
চ.	অ্যাথলেটিক্স প্রতিযোগিতা	একক ইভেন্ট (১০০ মিটার, ২০০ মিটার এবং দীর্ঘ লাফ) (৬ জন খেলোয়াড়, ১ জন কোচ ও ১ জন ম্যানেজার)
ছ.	মার্শাল আর্ট (কারাতে/ উশু/ তাইকোয়ানদো/ জুডো প্রতিযোগিতা	কারাতে: একক ফাইট - ৪৫ কেজি এবং + ৪৫ কেজি। উশু: একক ফাইট - ৪৫ কেজি এবং + ৪৫ কেজি। তাইকোয়ানদো: একক ফাইট - ৪৫ কেজি এবং + ৪৫ কেজি। জুডো: একক ফাইট - ৪৫ কেজি এবং + ৪৫ কেজি।

উপজেলা ও জেলা পর্যায়ের আয়োজনে প্রতি ইভেন্টে সর্বোচ্চ ১ জন করে অংশ নিতে পারবে। দল হবে সর্বোচ্চ ১৩ জনের (৮ জন খেলোয়াড়, ইভেন্ট ভিত্তিক ৪ জন কোচ এবং ১ জন ম্যানেজার)। বিভাগ ও জাতীয় পর্যায়ে প্রতি ইভেন্টে সর্বোচ্চ ২ জন খেলোয়াড় অংশ নিতে পারবে। দল হবে সর্বোচ্চ ২১ জনের (১৬ জন খেলোয়াড়, ইভেন্ট ভিত্তিক ৪ জন কোচ এবং ১ জন ম্যানেজার)

CamScanner

১১. অংশগ্রহণকারী খেলোয়াড়দের সুযোগ-সুবিধা ও স্বীকৃতি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচিতে অংশগ্রহণকারী শিশু-কিশোরদের উৎসাহ প্রদান ও শারীরিক সক্ষমতা বৃদ্ধির লক্ষ্যে নিম্নলিখিত সুযোগ-সুবিধাসমূহ প্রদান করা হবে:

১১.১ ভাতা:
যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয় এবং ক্রীড়া পরিদপ্তর কর্তৃক নির্ধারিত হার অনুযায়ী ভাতা প্রাপ্য হবেন।

১১.২ ক্রীড়া সামগ্রী ও পোশাক:
অংশগ্রহণকারী প্রতিটি খেলোয়াড়কে জেলা পর্যায় থেকে তাদের স্ব-স্ব ইভেন্টের জন্য নির্ধারিত মানসম্মত খেলোয়াড়ী পোশাক (Sports Kit/Jersey) প্রদান করা হবে।

১১.৩ সনদপত্র ও স্বীকৃতি:
প্রতিযোগিতার প্রতিটি পর্যায়ে (উপজেলা, জেলা, আঞ্চলিক ও জাতীয়) বিজয়ী খেলোয়াড়দের কৃতিত্বের স্বীকৃতিস্বরূপ সনদপত্র (Certificate) প্রদান করা হবে।

১১.৪ উন্নত প্রশিক্ষণ (জাতীয় পর্যায়):
জাতীয় পর্যায়ে বাছাইকৃত সেরা খেলোয়াড়দের জন্য দীর্ঘমেয়াদী আবাসিক প্রশিক্ষণ ক্যাম্প এবং উন্নত ক্রীড়া নৈপুণ্য অর্জনের বিশেষ সুযোগ থাকবে। প্রতিভাবান খেলোয়াড়দের বাংলাদেশ ক্রীড়া শিক্ষা প্রতিষ্ঠানে (বিকেএসপি) ভর্তির সুযোগ তৈরি হবে।

১২. হিসাব পরিচালনা ও আর্থিক ব্যবস্থাপনা:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচির যাবতীয় আর্থিক কার্যক্রম সরকারি আর্থিক বিধি-বিধান (Government Financial Rules) যথাযথভাবে প্রতিপালনপূর্বক পরিচালিত হবে। বিভিন্ন পর্যায়ে আয়ন-ব্যয়ন কর্মকর্তা (DDO) হিসাবে নিম্নবর্নিত কর্মকর্তাবৃন্দ দায়িত্ব পালন করবেন:

১২.১ আয়ন-ব্যয়ন কর্মকর্তা (DDO) নির্ধারণ:

- **উপজেলা পর্যায়:** সংশ্লিষ্ট উপজেলার উপজেলা নির্বাহী কর্মকর্তা
- **সিটি কর্পোরেশন (শিক্ষা থানা):** অতিরিক্ত জেলা প্রশাসক (শিক্ষা ও আইসিটি)/ অতিরিক্ত জেলা প্রশাসক (সার্বিক)
- **জেলা পর্যায়:** জেলা প্রশাসক
- **আঞ্চলিক পর্যায়:** অতিরিক্ত বিভাগীয় কমিশনার (সার্বিক)/জেলা প্রশাসক
- **জাতীয় পর্যায়:** পরিচালক, ক্রীড়া পরিদপ্তর

১২.২ হিসাব পরিচালনা পদ্ধতি:

- **বিধি-বিধান:** সরকারি ক্রয় (পাবলিক প্রকিউরমেন্ট অধ্যাদেশ নং-১৬, ২০২৫ ও পিপিআর-২০২৫) এবং প্রচলিত আর্থিক বিধিমালা অনুসরণ করতে হবে।
- **অডিট ও ভাউচার:** ব্যয়িত অর্থের বিপরীতে প্রয়োজনীয় বিল-ভাউচার যথাযথভাবে সংরক্ষণ করতে হবে, যা পরবর্তীতে নিরীক্ষার (Audit) জন্য দাখিলযোগ্য হবে।
- **তদারকি:** জাতীয় পর্যায়ে যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয় এবং ক্রীড়া পরিদপ্তর সামগ্রিক আর্থিক তদারকি নিশ্চিত করবে।
- **অনুমোদন:** কমিটি কর্তৃক বাজেট বিভাজন অনুমোদন করে ব্যয় নির্বাহ করতে হবে।

১৩. প্রতিযোগিতার সময়সূচি ও ফিকচার প্রণয়ন:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচির প্রতিটি ইভেন্ট সুশৃঙ্খলভাবে পরিচালনার লক্ষ্যে নিম্নলিখিত নিয়মাবলি অনুসরণ করে সময়সূচি বা ফিকচার প্রণয়ন করা হবে:

CamScanner

১৩.১ ফিকচার প্রণয়ন ও ঘোষণা:
কমিটি নির্ধারিত সময়ের মধ্যে প্রতিযোগিতার পূর্ণাঙ্গ ফিকচার প্রণয়ন করবে এবং উক্ত ফিকচার অনুযায়ী নির্দিষ্ট সময় ও স্থানে প্রতিযোগিতাসমূহ অনুষ্ঠিত হবে।
১৩.২ একক ইভেন্টের ক্ষেত্রে:
দাবা, ব্যাডমিন্টন, কারাতে বা অ্যাথলেটিক্সের মতো একক ইভেন্টগুলোর ক্ষেত্রে স্বচ্ছতা বজায় রাখতে অংশগ্রহণকারী প্রতিযোগীদের উপস্থিতির ভিত্তিতে ফিকচার প্রস্তুত করতে হবে।
১৩.৩ আকস্মিক পরিবর্তন ও বিশেষ পরিস্থিতি:
প্রাকৃতিক দুর্যোগ, অনিবার্য পরিস্থিতি কিংবা রাষ্ট্রীয় বিশেষ প্রয়োজনে প্রতিযোগিতার তারিখ, সময় বা ভেন্যু পরিবর্তন করার ক্ষমতা আয়োজক কমিটি সংরক্ষণ করবে।
১৩.৪ ব্যয় সংক্রান্ত:
খেলার তারিখ বা সময় পরিবর্তনের ক্ষেত্রে অতিরিক্ত আর্থিক বরাদ্দ প্রদানের বিষয়ে চাহিদার সুযোগ থাকবেনা।

১৪. ইভেন্ট ভিত্তিক নিয়মাবলি:
তৃণমূল পর্যায় থেকে ১২-১৪ বছর বয়সী শিশু-কিশোরদের সঠিক ক্রীড়া প্রতিভা অন্বেষণ ও প্রতিযোগিতার মান নিশ্চিত করতে প্রতিটি ইভেন্টের জন্য নিম্নলিখিত নিয়মাবলি প্রযোজ্য হবে:

১৪.১ ফুটবল প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি:

১৪.১.১ খেলার মাঠ:
খেলার মাঠের আদর্শ পরিমাপ হবে দৈর্ঘ্য ৮৩ মিটার এবং প্রস্থ ৫১ মিটার। তবে স্থানীয় মাঠের প্রাপ্যতা সাপেক্ষে টুর্নামেন্ট কমিটি মাঠের মাপ সমন্বয় করতে পারবে।
১৪.১.২ খেলার সময়কাল ও ফলাফল নির্ধারণ:
প্রতিটি ম্যাচ মোট ৭০ মিনিট (৩০ মিনিট + ১০ (বিরতি) + ৩০ মিনিট) অনুষ্ঠিত হবে। নির্ধারিত সময়ে খেলা অমিমাংসিত থাকলে সরাসরি **টাইব্রেকারের** মাধ্যমে বিজয়ী নির্ধারণ করা হবে। বিশেষ প্রয়োজনে বা অনিবার্য কারণে সংশ্লিষ্ট কমিটি ম্যাচের সময়সীমা হ্রাস করার ক্ষমতা সংরক্ষণ করবে।
১৪.১.৩ দল গঠন ও পোশাক:
প্রতিটি পর্যায়ের জন্য একটি দলে মোট ২০ জন সদস্য থাকবে (১৮ জন খেলোয়াড়, ১ জন ম্যানেজার ও ১ জন কোচ)। প্রতিযোগীদের অবশ্যই স্পষ্ট নম্বরযুক্ত জার্সি, প্যান্ট ও মোজা (Hose) পরিধান করতে হবে। নিরাপত্তা ও পেশাদারিত্ব নিশ্চিত করতে মাঠে বুট পরিধান করা বাধ্যতামূলক।
১৪.১.৪ খেলোয়াড় পরিবর্তন:
প্রতিটি ম্যাচে তালিকাভুক্ত অতিরিক্ত খেলোয়াড়দের মধ্য থেকে সর্বোচ্চ ০৫ (পাঁচ) জন খেলোয়াড় পরিবর্তন (Substitution) করা যাবে।
১৪.১.৫ রিপোর্টিং সময়:
খেলোয়াড়দের প্রয়োজনীয় মূল কাগজপত্রসহ (জন্মসনদ ও পরিচয়পত্র) খেলা শুরু হওয়ার অন্তত ১ ঘণ্টা পূর্বে ম্যাচ পরিচালনা কমিটির নিকট রিপোর্ট করতে হবে।
১৪.১.৬ রেফারি ও পরিচালনা বিধি:
(ক) বাংলাদেশ ফুটবল ফেডারেশন (বাফুফে) কর্তৃক সনদপ্রাপ্ত রেফারি দ্বারা প্রতিটি পর্যায়ের খেলা পরিচালিত হবে।
(খ) সংশ্লিষ্ট প্রতিযোগিতা কমিটি যোগ্য রেফারি প্যানেল নিয়োগ প্রদান করবে।
(গ) বাফুফে-র প্রচলিত আন্তর্জাতিক ফুটবল আইন (Laws of the Game) অনুযায়ী খেলা অনুষ্ঠিত হবে। ম্যাচ পরিচালনার ক্ষেত্রে রেফারির সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে বিবেচিত হবে।
১৪.১.৭ সময়সূচি ও ফিকচার:
(ক) প্রতিযোগিতা কমিটি নির্ধারিত সময়ের মধ্যে নকআউট (Knockout) পদ্ধতিতে সময়সূচি বা ফিকচার প্রণয়ন করবে।
(খ) প্রাকৃতিক দুর্যোগ বা অনিবার্য কারণে টুর্নামেন্ট কমিটি খেলার তারিখ ও স্থান পরিবর্তন করতে পারবে।

১৪.১.৮ ম্যাচ কমিশনার:
ফুটবল খেলার নিয়ম-কানুন ও কারিগরি বিষয়ে অভিজ্ঞ ব্যক্তিকে টুর্নামেন্ট কমিটি 'মাচ কমিশনার' হিসেবে নিয়োগ প্রদান করবে, যিনি রেফারির রিপোর্ট ও ম্যাচের সার্বিক তদারকি করবেন।
১৪.১.৯ পাতানো খেলা ও শৃঙ্খলা:
কোনো খেলোয়াড় বা কর্মকর্তার বিরুদ্ধে পাতানো ম্যাচের অভিযোগ প্রমানিত হলে খেলোয়াড় বা কর্মকর্তাকে পরবর্তী ২ (দুই) বছরের জন্য এই টুর্নামেন্টের সকল কার্যক্রম থেকে বহিষ্কার করা হবে।
১৪.১.১০ চূড়ান্ত বাছাই প্রক্রিয়া:
প্রতিটি পর্যায়ে (উপজেলা/জেলা/অঞ্চল) টেকনিক্যাল কমিটির মাধ্যমে বাছাইকৃত সেরা খেলোয়াড়রা পরবর্তী পর্যায়ে খেলার যোগ্যতা অর্জন করবে।

১৪.২ টি-টেন ক্রিকেট (T-10) প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি:

১৪.২.১ পিচের দৈর্ঘ্য ও প্রস্তুতি: পিচের দৈর্ঘ্য ২২ গজ নির্ধারণ করতে হবে।
১৪.২.২ বলের বিবরণ: বলের আদর্শ ওজন হবে ৪.৭৫ আউন্স (১৩৫-১৪৫ গ্রাম)।
১৪.২.৩ ইনিংসের সময়সীমা: প্রতিটি ইনিংস সর্বোচ্চ ১০ ওভারে অনুষ্ঠিত হবে।
১৪.২.৪ বোলারদের কোটা: একটি ইনিংসে একজন বোলার সর্বোচ্চ ০২ (দুই) ওভার বল করতে পারবেন।
১৪.২.৫ নো-বল ও ফ্রি হিট: আধুনিক ক্রিকেটের নিয়ম অনুযায়ী, যেকোনো ধরনের 'নো-বল'-এর ক্ষেত্রে পরবর্তী বলটি **'ফ্রি হিট'** হিসেবে গণ্য হবে।
১৪.২.৬ টাই: ম্যাচ টাই হলে সুপার ওভারের মাধ্যমে বিজয়ী নির্ধারণ করা হবে।
১৪.২.৭ সুরক্ষা সরঞ্জাম (Safety Gear): মাঠে খেলোয়াড়দের নিরাপত্তা নিশ্চিত করা বাধ্যতামূলক। প্রত্যেক ব্যাটসম্যান ও উইকেটরক্ষককে অবশ্যই প্যাড, গ্লাভস, অ্যাবডোমেন গার্ড এবং হেলমেট পরিধান করে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ করতে হবে।
১৪.২.৮ পাওয়ার প্লে: ইনিংসের প্রথম ০৩ (তিন) ওভার পাওয়ার প্লে হিসেবে গণ্য হবে। পাওয়ার প্লে চলাকালীন ৩০ গজের বৃত্তের বাইরে সর্বোচ্চ ০২ (দুই) জন ফিল্ডার অবস্থান করতে পারবেন।
১৪.২.৯ মাঠের সীমানা (Boundary): মাঠের বাউন্ডারি বা সীমানা পিচের কেন্দ্র থেকে ৩৫ থেকে ৪৫ মিটারের মধ্যে নির্ধারণ করতে হবে।
১৪.২.১০ দলের গঠন ও পোশাক: প্রতিটি পর্যায়ের জন্য একটি দলে মোট ১৬ জন সদস্য থাকবে (১৪ জন খেলোয়াড়, ১ জন ম্যানেজার ও ১ জন কোচ)। প্রতিযোগীদের অবশ্যই স্পষ্ট নম্বরযুক্ত জার্সি, ট্রাউজার এবং উপযুক্ত কেডস পরিধান করতে হবে।
১৪.২.১১ আম্পায়ার ও পরিচালনা বিধি:
(ক) সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্ট কমিটি দক্ষ আম্পায়ার প্যানেল নিয়োগ করবে।

(খ) এক্ষেত্রে বাংলাদেশ ক্রিকেট বোর্ড (বিসিবি) কর্তৃক স্বীকৃত আম্পায়ারদের অগ্রাধিকার দিতে হবে।
(গ) বিসিবি ও আইসিসি-র প্রচলিত ক্রিকেটীয় আইন অনুসরণ করে প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠিত হবে।
১৪.২.১২ চূড়ান্ত বাছাই প্রক্রিয়া:
প্রতিটি পর্যায়ে (উপজেলা/জেলা/অঞ্চল) টেকনিক্যাল/বাছাই কমিটির পর্যবেক্ষণে থাকা সেরা খেলোয়াড়রা পরবর্তী পর্যায়ে খেলার যোগ্যতা অর্জন করবে।

১৪.৩ কাবাডি প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি:

১৪.৩.১ মাঠের পরিমাপ ও প্রস্তুতি:
- আকার: মাঠের দৈর্ঘ্য ১১ মিটার এবং প্রস্থ ৮ মিটার হবে।

CamScanner

- মধ্যরেখা (Mid-line): মাঠের ঠিক মাঝখান দিয়ে একটি রেখা থাকবে যা উভয় দলের কোর্টকে সমান দুই ভাগে বিভক্ত করবে।
- লবি (Lobby): মাঠের উভয় পাশে ১ মিটার চওড়া দুটি লবি থাকবে। সাধারণ অবস্থায় এটি মাঠের বাইরে গণ্য হলেও 'স্ট্রাগল' (ধস্তাধস্তি) শুরু হওয়ার সাথে সাথে এটি সক্রিয় হবে এবং খেলোয়াড়রা এটি ব্যবহার করতে পারবেন।

১৪.৩.২ দলের গঠন ও খেলোয়াড় পরিবর্তন:

- সদস্য সংখ্যা: প্রতিটি পর্যায়ে একটি দলে মোট ১৪ জন সদস্য থাকবে (১২ জন খেলোয়াড়, ১ জন কোচ ও ১ জন ম্যানেজার)।
- পরিবর্তন (Substitution): বাংলাদেশ কাবাডি ফেডারেশনের নিয়ম অনুযায়ী, রেফারি বা আম্পায়ারের অনুমতি সাপেক্ষে নির্দিষ্ট সংখ্যক খেলোয়াড় পরিবর্তন করা যাবে।

১৪.৩.৩ খেলার সময়সীমা:

১২-১৪ বছর বয়সীদের শারীরিক সক্ষমতা বিবেচনায় নিয়ে মোট খেলার সময় হবে ৩০ মিনিট। খেলাটি ১৫ মিনিটের দুটি অর্ধে (Half) বিভক্ত থাকবে এবং দুই অর্ধের মাঝে ৫ মিনিটের বিরতি থাকবে।

১৪.৩.৪ রেইডিং ও ডিফেন্ডিং নিয়মাবলি:

- দম (Cant): রেইডারকে এক নিঃশ্বাসে স্পষ্টভাবে 'কাবাডি-কাবাডি' শব্দ উচ্চারণ করতে হবে। দম ফুরিয়ে গেলে বা বিরতি দিলে রেইডার আউট বলে গণ্য হবে।
- বক লাইন (Baulk Line): রেইডারকে প্রতিপক্ষের কোর্টে ঢুকে পয়েন্ট অর্জনের চেষ্টার আগে অন্তত একবার বক লাইন স্পর্শ বা অতিক্রম করতে হবে।
- বোনাস লাইন (Bonus Line): প্রতিপক্ষের কোর্টে যদি ৬ বা ৭ জন খেলোয়াড় উপস্থিত থাকে, তবে রেইডার বোনাস লাইন সফলভাবে অতিক্রম করতে পারলে অতিরিক্ত ১ পয়েন্ট লাভ করবে।

১৪.৩.৪ পয়েন্ট ও আউট সংক্রান্ত বিধি:

- পয়েন্ট অর্জন: রেইডার প্রতিপক্ষের কোনো খেলোয়াড়কে স্পর্শ করে সফলভাবে নিজ কোর্টের মধ্য রেখা স্পর্শ করলে যতজন খেলোয়াড়কে স্পর্শ করবে, তত পয়েন্ট পাবে।
- আউট: রেইডার যদি প্রতিপক্ষের কোর্টে ধরা পড়ে অথবা নিজ কোর্টে ফেরার আগে তার দম শেষ হয়ে যায়, তবে প্রতিপক্ষ দল ১ পয়েন্ট পাবে।
- লোনা (Lona): যদি একটি দলের সকল খেলোয়াড় আউট হয়ে যায়, তবে প্রতিপক্ষ দল অতিরিক্ত ২ পয়েন্ট (লোনা) লাভ করবে।
- সাধারণ বিধি: প্রতিযোগিতার সকল কারিগরি বিষয় বাংলাদেশ কাবাডি ফেডারেশন কর্তৃক প্রচলিত আন্তর্জাতিক নিয়ম-কানুন মোতাবেক পরিচালিত হবে।

১৪.৩.৫ বিশেষ নিরাপত্তা ও সতর্কতা:

- নখ: সকল খেলোয়াড়ের হাতের ও পায়ের নখ অবশ্যই ছোট ও পরিষ্কার থাকতে হবে, যাতে ধস্তাধস্তির সময় অন্য খেলোয়াড় আহত না হয়।
- পিচ্ছিল পদার্থ: শরীরে কোনো প্রকার তেল, চর্বিযুক্ত ক্রিম বা অন্য কোনো পিচ্ছিল পদার্থ লাগানো সম্পূর্ণ নিষিদ্ধ। খেলা শুরুর আগে আম্পায়ার এটি নিশ্চিত করবেন।
- পোশাক: প্রতিযোগীদের আবশ্যিকভাবে আরামদায়ক ও টেকসই স্পোর্টস জার্সি এবং প্যান্ট/ট্রাউজার পরিধান করতে হবে। মাঠের নিরাপত্তার জন্য খালি পায়ে অথবা কাবাডির জন্য নির্ধারিত বিশেষ জুতো ব্যবহার করা যাবে।

১৪.৩.৬ আম্পায়ার ও পরিচালনা কমিটি:

- নিবন্ধন: বাংলাদেশ কাবাডি ফেডারেশন (BKF) কর্তৃক নিবন্ধিত ও অভিজ্ঞ রেফারি/আম্পায়ার দ্বারা প্রতিটি পর্যায়ের খেলা পরিচালিত হবে।

CamScanner

- নিয়োগ: সংশ্লিষ্ট স্তরভিত্তিক (উপজেলা/জেলা/বিভাগ) প্রতিযোগিতা কমিটি প্রয়োজনীয় সংখ্যক আম্পায়ার ও অফিশিয়াল নিয়োগ প্রদান করবে।
- সিদ্ধান্ত: খেলা চলাকালীন মাঠের রেফারি বা আম্পায়ারের সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে বিবেচিত হবে। কোনো প্রকার অসদাচরণ বা শৃঙ্খলাভঙ্গ হলে রেফারি তাৎক্ষণিক ব্যবস্থা গ্রহণ করতে পারবেন।

১৪.৩.৭ চূড়ান্ত বাছাই প্রক্রিয়া:

প্রতিটি পর্যায়ে (উপজেলা থেকে জাতীয়) বাছাই কমিটির পর্যবেক্ষণে থাকা সেরা খেলোয়াড়রা তাদের ব্যক্তিগত ও দলীয় নৈপুণ্যের ভিত্তিতে পরবর্তী পর্যায়ে অংশগ্রহণের যোগ্যতা অর্জন করবে।

১৪.৪ অ্যাথলেটিক্স প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস'-এর অ্যাথলেটিক্স প্রতিযোগিতার অধীনে তিনটি প্রধান ইভেন্ট ১০০ মিটার দৌড়, ২০০ মিটার দৌড় এবং দীর্ঘ লাফ পরিচালনার জন্য নিম্নলিখিত নিয়মাবলি প্রযোজ্য হবে:

১৪.৪.১ মাঠ ও ভেন্যু প্রস্তুতি:

- **অ্যাথলেটিক্স ট্র্যাক:** ১০০ ও ২০০ মিটার দৌড়ের জন্য কমপক্ষে ০৬ (ছয়) লেনের ট্র্যাক প্রস্তুত করতে হবে। প্রতিটি লেনের প্রস্থ হবে ১.২২ মিটার।
- **জাম্পিং পিট:** দীর্ঘ লাফের জন্য বালি দিয়ে একটি আদর্শ ল্যান্ডিং পিট এবং রান-ওয়ে প্রস্তুত করতে হবে।
- **ফাউল লাইন:** জাম্পিং পিটের শুরুতে একটি টেক-অফ বোর্ড বা চুন দিয়ে স্পষ্ট ফাউল লাইন মার্ক করতে হবে।
- **সরঞ্জাম:** খেলোয়াড়রা চাইলে নিজস্ব রানিং সু (Spikes/Keeds) ব্যবহার করতে পারবেন।

১৪.৪.২ পরিচালনা ও কারিগরি ব্যবস্থাপনা:

- **অফিসিয়াল ও বিচারক:** প্রতিটি ইভেন্টের ফিনিশিং পয়েন্টে কমপক্ষে ০৩ (তিন) জন দক্ষ অফিসিয়াল জাজ এবং প্রয়োজনীয় সংখ্যক টাইম-কিপার নিয়োগ করতে হবে। জাজদের সম্মিলিত সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে গণ্য হবে।
- **তদারকি:** প্রতিযোগিতার সময় খেলোয়াড়দের সাথে দায়িত্বশীল কোচ অথবা বৈধ অভিভাবকের উপস্থিতি নিশ্চিত করতে হবে।

১৪.৪.৩ বিজয়ী নির্ধারণের পদ্ধতি:

- **দৌড় প্রতিযোগিতা:** জাজদের পর্যবেক্ষণ ও টাইমিং অনুযায়ী প্রথম, দ্বিতীয় এবং তৃতীয় স্থান নির্ধারণ করা হবে। প্রয়োজনে ফটো-ফিনিশ বা ভিডিও রেফারেন্স ব্যবহার করা যেতে পারে।
- **লং জাম্প:**
  - ✓ প্রাথমিক পর্যায়ে সকল প্রতিযোগী ০৩ (তিন) বার করে জাম্প দেওয়ার সুযোগ পাবেন।
  - ✓ প্রাথমিক রাউন্ডের সেরা ০৬ (ছয়) জন প্রতিযোগী চূড়ান্ত পর্যায়ে আরও ০৩ (তিন) টি অতিরিক্ত জাম্প দেওয়ার সুযোগ পাবেন।
  - ✓ যদি দুই বা ততোধিক প্রতিযোগীর দূরত্বের পরিমাপ সমান হয়, তবে তাদের দ্বিতীয় সেরা (Second Best) জাম্পটির দূরত্ব বিবেচনা করে বিজয়ী নির্ধারণ করা হবে।

১৪.৪.৪ অংশগ্রহণের সীমাবদ্ধতা ও বিরতি:

- **ইভেন্ট সীমা:** একজন খেলোয়াড় সর্বোচ্চ ০২ (দুই) টি ইভেন্টে অংশগ্রহণ করতে পারবেন।
- **বিশ্রাম:** শারীরিক সক্ষমতা বজায় রাখতে একটি ইভেন্ট শেষ হওয়ার পর অন্য ইভেন্ট শুরু হওয়ার মাঝে কমপক্ষে **৩০ মিনিট** বিরতি নিশ্চিত করতে হবে।

১৪.৪.৫ পোশাক ও আচরণবিধি:

- **পোশাক:** প্রতিযোগীদের অবশ্যই নির্ধারিত স্পোর্টস জার্সি এবং **শর্টস/ট্রাউজার পরিধান করতে হবে।**
- **শৃঙ্খলা:** দৌড়ের সময় লেন পরিবর্তন করা, প্রতিপক্ষকে **ধাক্কা দেওয়া বা অন্য কোনো অখেলোয়াড় সুলভ আচরণ** করলে সংশ্লিষ্ট প্রতিযোগীকে তাৎক্ষণিকভাবে বহিষ্কার (Disqualified) করা হবে।

১৪.৪.৬ চূড়ান্ত বাছাই ও পদোন্নতি:
প্রতিটি ইভেন্টে (বালক ও বালিকা আলাদাভাবে) প্রথম ও দ্বিতীয় স্থান অর্জনকারী খেলোয়াড়রা পরবর্তী পর্যায়ে অংশগ্রহণের যোগ্যতা অর্জন করবেন।

১৪.৫ ব্যাডমিন্টন প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি:

১৪.৫.১ মাঠ ও ক্রীড়া সামগ্রী:
ক) কোর্টের মাপ: একক খেলায় কোর্টের দৈর্ঘ্য ৪৪ ফুট ও প্রস্থ ১৭ ফুট এবং দ্বৈত খেলায় কোর্টের দৈর্ঘ্য ৪৪ ফুট ও প্রস্থ ২০ ফুট।
খ) শাটল ও র‍্যাকেট: মানসম্মত শাটল দিয়ে খেলা পরিচালিত হবে। খেলোয়াড়রা নিজস্ব র‍্যাকেট ব্যবহার করতে পারবে।
১৪.৫.২ মাঠ পরিচালনা ও নিরাপত্তা:
ক) অফিসিয়াল নিয়োগ: প্রতিটি ম্যাচে সংশ্লিষ্ট কমিটি একজন রেফারী, চারজন লাইন জাজ এবং একজন স্কোরার নিয়োগ করবেন।
খ) কোচের উপস্থিতি: বালক-বালিকাদের জন্য প্রতিটি দল বা খেলোয়াড়ের সাথে একজন দায়িত্বশীল কোচ বা অভিভাবক থাকতে হবে।
১৪.৫.৩ স্কোরিং সিস্টেম: প্রতিটি সেট ২১ পয়েন্টে অনুষ্ঠিত হবে। একটি গেমে সর্বোচ্চ ৩ সেটের মাধ্যমে সম্পন্ন হবে।
১৪.৫.৪ ডিউস বা টাই-ব্রেকার: স্কোর ২০-২০ হলে; যে পক্ষ আগে ২ পয়েন্টের ব্যবধান (যেমন: ২২-২০) তৈরি করবে সে পক্ষ জিতবে। তবে স্কোর ২৯-২৯ হলে, যে আগে ৩০ তম পয়েন্ট পাবে সেই পক্ষ সেট জিতবে।
১৪.৫.৫ সার্ভিস ও রিসিভ: প্রতিবার র‍্যালি জিতলে পয়েন্ট যোগ হবে (র‍্যালি পয়েন্ট সিস্টেম)। নিজের স্কোর জোড় সংখ্যা হলে ডান দিকের কোর্ট থেকে এবং বিজোড় সংখ্যা হলে বাম দিকের কোর্ট থেকে সার্ভিস করতে হবে।
১৪.৫.৬ কোর্ট পরিবর্তন: প্রথম ও দ্বিতীয় সেট শেষ হওয়ার পর তৃতীয় সেটে কোনো পক্ষ ১১ পয়েন্ট অর্জন করলে খেলোয়াড়রা কোর্ট পরিবর্তন করবে।
১৪.৫.৭ সার্ভিস টাইম: র‍্যালি শেষ হওয়ার পর সার্ভারকে সাধারণত ২৫ সেকেন্ডের মধ্যে পরবর্তী সার্ভিসের জন্য প্রস্তুত হতে হবে।
১৪.৫.৮ পোশাক বিধি: খেলোয়াড়দের যথাযথ ব্যাডমিন্টন পোশাক (টি-শার্ট ও শর্টস) পরিধান করে অংশগ্রহণ করতে হবে। দ্বৈত ইভেন্টের ক্ষেত্রে পার্টনাদের একই ধরনের পোশাক পরতে হবে।
১৪.৫.৯ আচরণবিধি: মাঠে অখেলোয়াড় সুলভ আচরণের জন্য 'ব্ল্যাক কার্ড' দিয়ে খেলোয়াড়/কর্মকর্তাদের সরাসরি বহিষ্কার করা যাবে।
১৪.৫.১০ চূড়ান্ত বাছাই: ব্যাডমিন্টন প্রতিযোগিতায় চ্যাম্পিয়ন ও রানার আপ খেলোয়াড় পরবর্তী পর্যায়ে খেলার যোগ্যতা অর্জন করবে।

১৪.৬ দাবা প্রতিযোগিতা পরিচালনার নিয়মাবলি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস'-এর দাবা প্রতিযোগিতা বাংলাদেশ দাবা ফেডারেশন এবং **আন্তর্জাতিক দাবা সংস্থা (FIDE)** কর্তৃক প্রণীত বিধিমালা অনুযায়ী পরিচালিত হবে। প্রতিযোগিতার **মূল নিয়মাবলি নিম্নরূপ:**

১৪.৬.১ টাচ-মুভ (Touch-Move) নিয়ম:
খেলোয়াড় যদি ইচ্ছাকৃতভাবে নিজের কোনো গুটি স্পর্শ করেন, তবে তাকে **সেই গুটি দিয়েই চাল দিতে হবে (যদি** চালটি বৈধ হয়)। একইভাবে, যদি প্রতিপক্ষের কোনো গুটি স্পর্শ করা হয়, তবে **সেই গুটিটিই কাটতে (Capture)** হবে।
১৪.৬.২ এক হাতের ব্যবহার (One-Hand Rule):
গুটি চাল দেওয়া এবং দাবার ঘড়ি (Chess Clock) টেপা উভয় কাজই **আবশ্যিকভাবে একই হাত দিয়ে সম্পন্ন** করতে হবে। অন্য হাত ব্যবহার করা নিয়মবহির্ভূত বলে গণ্য হবে।

CamScanner

১৪.৬.৩ প্রতিযোগিতা পদ্ধতি ও স্কোরিং:

(ক) **পদ্ধতি:** প্রতিযোগিতাটি আন্তর্জাতিক মানদণ্ড অনুযায়ী সুইস লিগ (Swiss League) পদ্ধতিতে অনুষ্ঠিত হবে।

(খ) **স্কোরিং:** প্রতিটি জয়ের জন্য ১ পয়েন্ট, ড্র-এর জন্য ০.৫ পয়েন্ট এবং হারের জন্য ০ পয়েন্ট প্রদান করা হবে।

১৪.৬.৪ অবৈধ চাল (Illegal Move) ও দণ্ড:

কোনো খেলোয়াড় সর্বোচ্চ ২ (দুই) টি অবৈধ চাল দিলে তাকে ঐ ম্যাচে পরাজিত ঘোষণা করা হবে। প্রথম অবৈধ চালের ক্ষেত্রে প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়কে অতিরিক্ত ২ মিনিট সময় বোনাস হিসেবে প্রদান করা হবে।

১৪.৬.৫ আচরণবিধি ও শৃঙ্খলা:

খেলার সময় প্রতিপক্ষ বা অন্য কারো সাথে কথা বলা, ইশারা করা বা বাইরে থেকে সাহায্য নেওয়া কঠোরভাবে নিষিদ্ধ। কোনো প্রকার কারিগরি সমস্যা বা অসংগতি দেখা দিলে খেলোয়াড়কে হাত তুলে দায়িত্বরত আর্বিটার (Arbiter) বা আম্পায়ারকে অবহিত করতে হবে।

১৪.৬.৬ আর্বিটার ও পরিচালনা:

(ক) প্রতিটি পর্যায়ের খেলা পরিচালনার জন্য বাংলাদেশ দাবা ফেডারেশন কর্তৃক স্বীকৃত আর্বিটার নিয়োগ করা হবে।

(খ) আর্বিটারের সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে বিবেচিত হবে।

১৪.৬.৬ সময় নিয়ন্ত্রণ (Time Control)

প্রতিটি খেলোয়াড়ের জন্য নির্দিষ্ট সময় (যেমন: ২০ বা ৩০ মিনিট) বরাদ্দ থাকবে। নির্ধারিত সময়ের মধ্যে চাল সম্পন্ন করতে ব্যর্থ হলে (অর্থাৎ ঘড়ির ফ্ল্যাগ পড়ে গেলে) সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড়কে পরাজিত ঘোষণা করা হবে। তবে শর্ত থাকে যে, প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়ের কাছে জেতার মতো পর্যাপ্ত গুটি (Checkmate material) থাকতে হবে।

১৪.৬.৭ খেলার শিষ্টাচার ও সৌজন্য

দাবা একটি আভিজাত্যপূর্ণ খেলা, তাই প্রতিযোগিতার প্রতিটি স্তরে খেলোয়াড়দের উচ্চতর শিষ্টাচার বজায় রাখতে হবে। খেলা শুরুর আগে এবং সমাপ্তির পর প্রতিপক্ষের সাথে হাত মিলিয়ে সৌজন্য প্রদর্শন করা বাধ্যতামূলক।

১৪.৬.৮ সময়নিষ্ঠতা ও ওয়াক ওভার (Walk-over)

প্রতিযোগীদের নির্ধারিত সময়ে খেলার বোর্ডে উপস্থিত হতে হবে। কোনো খেলোয়াড় খেলা শুরুর নির্ধারিত সময়ের ১০ **মিনিট** (আর্বিটার কর্তৃক ঘোষিত সময়) অতিবাহিত হওয়ার পর উপস্থিত হলে, প্রতিপক্ষ খেলোয়াড়কে বিনা প্রতিদ্বন্দ্বিতায় জয়ী বা 'ওয়াক ওভার' ঘোষণা করা হবে।

১৪.৬.৯ চূড়ান্ত বাছাই

প্রতিটি পর্যায়ের (উপজেলা/জেলা/অঞ্চল) প্রতিযোগিতায় পয়েন্ট টেবিলের শীর্ষে থাকা চ্যাম্পিয়ন এবং রানার-আপ খেলোয়াড় পরবর্তী পর্যায়ে অংশগ্রহণের যোগ্যতা অর্জন করবে।

১৪.৭ মার্শাল আর্ট (কারাতে/উশু/তাইকোয়ানদো/ জুডো) প্রতিযোগিতা পরিচালনা নিয়মাবলি:

মার্শাল আর্ট ইভেন্টে কারাতে, উশু, তাইকোয়ানদো ও জুডো এই চারটি খেলার আয়োজন করা হবে।

১৪.৭.১ কারাতে প্রতিযোগিতা পরিচালনা নিয়মাবলি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' এর কারাতে প্রতিযোগিতা মূলত কুমিতে -৪৫ কেজি এবং +৪৫ কেজি ওজন শ্রেণিতে অনুষ্ঠিত হবে:

১৪.৭.২ কুমিতে (Kumite) প্রতিযোগিতার নিয়মাবলি:

কুমিতে হলো দুই প্রতিযোগীর মধ্যে সরাসরি লড়াই, যা (World Karate Federation(WKF)-এর আন্তর্জাতিক নিয়ম ২০২৪ নতুন ভার্সন অনুযায়ী পরিচালিত হবে।

- **ওজন শ্রেণি:** ১২-১৪ বছর বয়সীদের শারীরিক গঠন বিবেচনায় দুটি বিভাগে প্রতিযোগিতা হবে:
  - **ক.** মাইনাস ৪০ কেজি
  - **খ.** প্লাস ৪০ কেজি
- **স্কোরিং পদ্ধতি (Point System):**

- ইপ্পন (Ippon) - ৩ পয়েন্ট: মাথা বা ঘাড়ে লাথি (Jodan Kick) মারলে অথবা প্রতিপক্ষকে নিচে ফেলে বৈধভাবে আঘাত করলে।
  - ওয়াজহারি (Waza-ari) - ২ পয়েন্ট: শরীরের মধ্যভাগে (Chudan) লাথি মারলে।
  - ইউকো (Yuko) - ১ পয়েন্ট: মাথা বা শরীরের মধ্যভাগে নির্দিষ্ট লক্ষে ঘুষি (Tsuki) মারলে।
- **সময়কাল:** প্রতিটি বাউট বা লড়াইয়ের জন্য নির্ধারিত সময় হবে ০২ (দুই) মিনিট।
- **মাঠের পরিমাপ:** কুমিতে সাধারণত ৮ x ৮ মিটার আয়তনের স্ট্যান্ডার্ড কারাতে ম্যাট (Tatami) অথবা সমতল স্থানে অনুষ্ঠিত হবে।
- **বিচারের মানদন্ড:** বিচারকগণ খেলোয়াড়দের কৌশলের নির্ভুলতা (Technique) এবং শারীরিক সক্ষমতা পর্যবেক্ষণ করবেন।
- **পয়েন্ট বিভাজন:** কাতার চূড়ান্ত ফলাফলে ৭০% কারিগরি দক্ষতা (Technical) এবং ৩০% শারীরিক সক্ষমতা বিবেচনা করা হবে।
- **স্কোরিং ও বিজয়ী নির্ধারণ:**
  - বিচারকগণ ১ থেকে ১০ স্কেলের মধ্যে পয়েন্ট প্রদান করবেন।
  - স্বচ্ছতা নিশ্চিত করতে ৫ জন বিচারকের মধ্যে সর্বোচ্চ এবং সর্বনিম্ন পয়েন্ট দুটি বাদ দিয়ে অবশিষ্ট পয়েন্টগুলোর গড় করে চূড়ান্ত স্কোর নির্ধারণ করা হবে।

১৪.৭.৩ সুরক্ষা ও সরঞ্জাম (Mandatory Gear):
প্রতিযোগীদের নিরাপত্তার জন্য আবশ্যিকভাবে মাউথ গার্ড, হ্যান্ড গ্লাভস, শিন গার্ড এবং বুক ও পেট সুরক্ষার সরঞ্জাম (Chest/Body Protector) ব্যবহার করতে হবে।

১৪.৭.৪ নিষিদ্ধ কার্যাবলী (Prohibited Actions):
প্রতিযোগিতার শৃঙ্খলা ও খেলোয়াড়দের নিরাপত্তা বজায় রাখতে নিম্নলিখিত কাজগুলো কঠোরভাবে নিষিদ্ধ:
- **মাত্রাতিরিক্ত বলপ্রয়োগ:** নিয়ন্ত্রহীন বা মাত্রাতিরিক্ত জোরে আঘাত করা যা প্রতিপক্ষকে আহত করতে পারে।
- **বিপজ্জনক আঘাত:** গলা, যৌনাঙ্গ অথবা জয়েন্টে কোনো প্রকার আঘাত করা।
- **সীমানা লঙ্ঘন:** কৌশলগত কারণ ছাড়া বারবার খেলার মাঠের (ম্যাট) বাইরে চলে যাওয়া।
- **ভান করা:** পয়েন্ট পাওয়ার আশায় বা প্রতিপক্ষকে শাস্তি দেওয়ার উদ্দেশ্যে আঘাতের মিথ্যা ভান করা (Feigning injury)।

১৪.৭.৫ পরিচালনা ও নিরাপত্তা ব্যবস্থাপনা:
- **অফিসিয়াল নিয়োগ:** প্রতিটি পর্যায়ে প্রয়োজনীয় সংখ্যক দক্ষ জাজ এবং রেফারি নিয়োগ করা হবে। খেলা চলাকালীন রেফারি ও জাজ প্যানেলের সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত ও সর্বসম্মত বলে গণ্য হবে।
- **প্রাথমিক চিকিৎসা:** ভেন্যুতে খেলোয়াড়দের তাৎক্ষণিক চিকিৎসার জন্য একটি মেডিকেল টিম অথবা ফার্স্ট এইড বক্স (ব্যান্ডেজ, আইস প্যাক, অ্যান্টিসেপটিক ইত্যাদি) সার্বক্ষণিক প্রস্তুত রাখতে হবে।
- **অভিভাবকত্ব:** অংশগ্রহণকারী প্রত্যেক খেলোয়াড়ের সাথে একজন দায়িত্বশীল কোচ অথবা বৈধ অভিভাবকের উপস্থিতি বাধ্যতামূলক।

১৪.৭.৬ পোশাক ও সুরক্ষা সরঞ্জাম (Safety Gears):
কারাতে প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারীদের আবশ্যিকভাবে কারাতে পোশাক পরিধান করতে হবে। এছাড়া নিরাপত্তার স্বার্থে নিম্নলিখিত সরঞ্জামগুলো ব্যবহার করা বাধ্যতামূলক:
- টিথ গার্ড (Teeth Guard/Mouth Guard)
- হেড গার্ড (Head Guard)
- চেস্ট গার্ড (Chest Guard)
- কারাতে গ্লাভস (Gloves)

- শিন গার্ড ও ফুট গার্ড (Shin & Foot Guards)

১৪.৭.৭ চূড়ান্ত বাছাই ও পদোন্নতি:
প্রতিটি ওজন শ্রেণিতে (বালক ও বালিকা আলাদাভাবে) প্রথম এবং দ্বিতীয় স্থান অর্জনকারী খেলোয়াড়রা পরবর্তী পর্যায়ে অংশগ্রহণের সুযোগ পাবেন।

১৪.৮ উশু প্রতিযোগিতা পরিচালনা নিয়মাবলি:

উশু একটি প্রাচীন চীনা মার্শাল আর্ট যা প্রধানত দুইভাবে খেলা হয় তাওলু (শৈল্পিক প্রদর্শনী) এবং সান্দা (পূর্ণ-যোগাযোগের লড়াই)। তবে এই আয়োজনে শুধুমাত্র সান্দা ইভেন্ট আয়োজন করা হবে।

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' এ -৪৫ এবং + ৪৫ ওজন শ্রেণিতে সান্দা প্রতিযোগিতার আয়োজন করা হবে। সান্ডা খেলায় ২ মিনিটের ৩টি রাউন্ড থাকে, যেখানে ঘুষি, লাথি ও
ফেলে দেওয়ার মাধ্যমে প্রতিপক্ষকে পরাস্ত করতে হয়। মাথা, গলা ও যৌনাঙ্গে আঘাত করা এবং কনুই বা হাঁটু দিয়ে আঘাত করা নিষিদ্ধ ।

১৪.৮.১ উশু খেলার নিয়ম ও ধরন:

- সান্দা (**Sanda - Full Contact**):
  - এটি একটি 'ফুল-কন্টাক্ট' লড়াই, যেখানে গ্লাভস, হেডগার্ড ও বডি প্রোটেক্টর ব্যবহার বাধ্যতামূলক।
  - ৩টি রাউন্ডের মধ্যে যে প্রতিযোগী ২টি রাউন্ড জিতে নেবে, সে বিজয়ী হয়। প্রতি রাউন্ড ২ মিনিটের মাঝে ১ মিনিট বিশ্রাম থাকে।
    নিষিদ্ধ কাজ: কনুই, হাঁটু বা মাথা দিয়ে আঘাত করা, প্রতিপক্ষের মাথায় ইচ্ছাকৃত আঘাত করা, এবং পড়ে যাওয়া প্রতিযোগীকে আঘাত করা নিষিদ্ধ।
  - **পয়েন্ট:** প্রতিপক্ষকে মাটিতে ফেলে দেওয়া বা প্ল্যাটফর্মের বাইরে পাঠিয়ে দিলে পয়েন্ট পাওয়া যায়।

- **সাধারণ নিয়ম:**
  - খেলোয়াড়দের অবশ্যই সঠিক উশু পোশাক এবং সেফটি গিয়ার (সান্দার ক্ষেত্রে) পরতে হবে।
  - খেলার শুরুতে ও শেষে বিচারক ও প্রতিপক্ষকে সম্মান জানানো বাধ্যতামূলক।
  - ৩টি সতর্কবার্তা (Warnings) বা ফাউল করলে খেলোয়াড়কে ডিসকোয়ালিফাই করা হতে পারে।
  - প্রতিটি ইভেন্ট থেকে চ্যাম্পিয়ন ও রানার আপ পরবর্তী রাউন্ডে অংশ নেওয়ার সুযোগ পাবে।

১৪.৯ তাইকোয়ানদো প্রতিযোগিতা পরিচালনা নিয়মাবলি:

তাইকোয়ানদো হলো খালি হাতে যুদ্ধের একটি মার্শাল আর্ট। 'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' এ -৪৫ এবং +৪৫ ওজন শ্রেণিতে প্রতিযোগিতার আয়োজন করা হবে। এই প্রতিযোগিতা ২ মিনিটের ৩টি রাউন্ডে (১ মিনিট বিরতি) সমমানের ওজনের প্রতিপক্ষের সাথে ৮x৮ মিটারের ম্যাটে খেলা হয়। লক্ষ্য হলো মাথার বা শরীরের (Torso) নির্দিষ্ট জায়গায় লাথি বা ঘুষি মেরে পয়েন্ট অর্জন করা। মাথা বা শরীরের ওপর লাথি এবং শুধু শরীরে (ঘুষি) আঘাত অনুমোদিত, কিন্তু কোমর বা তার নিচে আঘাত নিষিদ্ধ।

১৪.৯.১ তাইকোয়ানদো খেলার মূল নিয়মাবলি:

- **পয়েন্ট সিস্টেম:** বডি প্রটেক্টরে সরাসরি ঘুষি বা লাথির জন্য ১-৪ পয়েন্ট এবং মাথায় লাথির জন্য ৩-৫ পয়েন্ট (ঘূর্ণন লাথিতে অতিরিক্ত) দেওয়া হয়।
- **বিজয়ী নির্ধারণ:** যে খেলোয়াড় রাউন্ড শেষে বেশি পয়েন্ট পায় বা প্রতিপক্ষকে নকআউট করতে পারে, সে বিজয়ী হয়।

CamScanner

- **নিষিদ্ধ কাজ ও পেনাল্টি (Gam-jeom):** কোমর বা তার নিচে লাথি, মাথা বা ঘাড়ের নিচে আঘাত, পড়ে যাওয়া, ইচ্ছাকৃতভাবে প্রতিপক্ষকে ধরে রাখা বা ধাক্কা দেওয়া, এবং ম্যাচের বাইরে চলে যাওয়া নিষিদ্ধ।
- **গ্যাম-জিওম (Penalty):** একটি গ্যাম-জিওম হলে প্রতিপক্ষ সরাসরি ১ পয়েন্ট পায়। ৫টি গ্যাম-জিওম হলে ওই রাউন্ডে ওই খেলোয়াড় হেরে যায়।
- **সরঞ্জাম:** খেলোয়াড়দের অবশ্যই প্রটেক্টিভ গিয়ার (হেড গার্ড, চেস্ট প্রটেক্টর, মাউথ গার্ড, গ্লোভস, গ্রোইন কাপ, শিন-ইনস্টেপ গার্ড) পরতে হয়।

  ম্যাচ শেষে, যদি দুই খেলোয়াড়ের পয়েন্ট সমান হয়, তবে 'গোল্ডেন রাউন্ড' (গোল্ডেন পয়েন্ট) এর মাধ্যমে বিজয়ী নির্ধারণ করা হয়। প্রতিটি ইভেন্টের চ্যাম্পিয়ন ও রানার আপ পরবর্তী পর্যায়ে অংশ নেওয়ার সুযোগ পাবে।

১৪.১০ জুডো প্রতিযোগিতা পরিচালনা নিয়মাবলি:

জুডো একটি অলিম্পিক মার্শাল আর্ট, যার মূল লক্ষ্য প্রতিপক্ষকে মাটিতে আছড়ে ফেলা (Throwing), পিন করা (Pinning) বা জয়েন্ট লক/দমবন্ধ (Submission) করে কাবু করা। নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস এ -৪৫ এবং +৪৫ ওজন শ্রেণিতে ৪ মিনিটের ম্যাচে 'ইপ্পন' (পূর্ণ পয়েন্ট) পেলে তাৎক্ষণিক জয়, অন্যথায় 'ওয়াজা-আরি' (অর্ধেক পয়েন্ট) গণনা করা হয়। ঘুষি, লাথি বা আঘাত করা নিষিদ্ধ এবং বিপজ্জনক কৌশল ব্যবহার করলে পেনাল্টি (শিদো) দেওয়া হয়।

- **স্কোরিং পদ্ধতি (Scoring):**
  - **ইপ্পন (Ippon):** এটি সর্বোচ্চ স্কোর, যা অর্জন করলে সাথে সাথেই ম্যাচ জিতে যায়। প্রতিপক্ষকে পিঠের ওপর জোরে আছাড় দেওয়া, ২০ সেকেন্ড ধরে পিন করে রাখা বা সাবমিশন (আত্মসমর্পণ) করানোর মাধ্যমে এটি পাওয়া যায়।
  - **ওয়াজা-আরি (Waza-ari):** যখন আছাড় বা পিন পুরোপুরি ইপ্পন হয় না, তখন এটি দেওয়া হয়। একে 'অর্ধেক পয়েন্ট' বলা হয়। দুটি ওয়াজা-আরি মিলে একটি ইপ্পন বা বিজয়ের সমতুল্য হয়।
- **নিষেধাজ্ঞা ও পেনাল্টি (Shido/Hansoku-make):**
  - ঘুষি, লাথি, প্রতিপক্ষের মুখে স্পর্শ বা কনুই ছাড়া অন্য জয়েন্টে আঘাত করা সম্পূর্ণ নিষিদ্ধ।
  - নেতিবাচক গ্রিপিং (কৌশলগত গ্রিপ ছাড়া শুধু আটকানোর চেষ্টা) বা প্রতিপক্ষকে ইচ্ছে করে ম্যাটের বাইরে ঠেলে দেওয়া পেনাল্টি বা 'শিদো' (Shido) পাওয়ার কারণ।
  - ৩টি শিদো হলে 'হানসোকু-মাকে' (Hansoku-make) বা অযোগ্যতা (Disqualification) ঘোষণা করা হয়।
- **সুবর্ণ স্কোর (Golden Score):** সময় শেষে স্কোর সমান থাকলে বা কোনো স্কোর না থাকলে ম্যাচটি 'গোল্ডেন স্কোর' পর্বে গড়ায়, যেখানে যে আগে পয়েন্ট পাবে বা প্রতিপক্ষ পেনাল্টি পাবে, সে জয়ী হবে।
- **পোশাক ও শুরু:** প্রতিযোগীদের অবশ্যই 'জুডোগি' (Judo-gi) বা ঐতিহ্যবাহী পোশাক পরতে হবে এবং খেলার শুরুতে ও শেষে একে অপরকে সম্মান জানিয়ে মাথা নোয়ানো (Bow) বাধ্যতামূলক।

  জুডোতে পা ধরা (leg grabbing) বা হাঁটু দিয়ে সরাসরি আঘাত করা থেকে বিরত থাকতে হয়, কারণ এগুলো নিষিদ্ধ।

  প্রতিটি ইভেন্টের চ্যাম্পিয়ন ও রানার আপ পরবর্তী পর্যায়ে অংশ নেওয়ার সুযোগ পাবে।

CamScanner

১৫. প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ ও উপস্থিতির সময়সীমা:

১৫.১ রিপোর্টিং সময়:
প্রতিটি দলের খেলোয়াড়দের (দলীয় ও একক উভয় ইভেন্টে) খেলা শুরু হওয়ার নির্ধারিত সময়ের অন্তত ০১ (এক) ঘণ্টা পূর্বে প্রয়োজনীয় মূল কাগজপত্রসহ কমিটির নিকট রিপোর্ট করতে হবে। প্রয়োজনীয় কাগজের ফটোকপি এবং রেজিস্ট্রেশন ফরম প্রতিটি পর্যায়ে নির্ধারিত সময়ের পূর্বে জমা দিতে হবে।

১৫.২ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণ:
একজন খেলোয়াড় সর্বোচ্চ ২ টি ইভেন্টে অংশগ্রহণ করতে পারবে।

১৫.৩ অনুপস্থিতি ও ফলাফল নির্ধারণ (Walk-over):

(ক) দলীয় ইভেন্টের ক্ষেত্রে যদি কোনো দল নির্ধারিত সময়ের মধ্যে মাঠে উপস্থিত হতে ব্যর্থ হয়, তবে রেফারী বা আম্পায়ার সর্বোচ্চ ১০ (দশ) মিনিট অপেক্ষা করবেন।

(খ) এই সময়ের মধ্যেও সংশ্লিষ্ট দল উপস্থিত না হলে, উপস্থিত অপর দলকে বিনা প্রতিদ্বন্দ্বিতায় বিজয়ী বা 'ওয়াক ওভার' ঘোষণা করা হবে।

১৫.৪ নথিপত্র যাচাই:
রিপোর্টিংয়ের সময় খেলোয়াড়দের বয়স ও পরিচয় নিশ্চিত করতে নির্ধারিত ডিজিটাল জন্মনিবন্ধন ও অন্যান্য নথিপত্র যাচাই করা হবে। নথিপত্র মূল কাগজ প্রদর্শনে ব্যর্থ হলে সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড় বা দলের অংশগ্রহণ বাতিল করার ক্ষমতা কমিটি সংরক্ষণ করবে।

১৬. শৃঙ্খলা উপকমিটি ও আচরণবিধি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচির প্রতিটি পর্যায়ে শৃঙ্খলা রক্ষা এবং অনিয়ম প্রতিরোধে নিম্নোক্ত শৃঙ্খলা উপকমিটি কাজ করবে:

১৬.১ উপকমিটি গঠন:
প্রতিটি পর্যায়ের (উপজেলা, জেলা, অঞ্চল ও জাতীয়) টুর্নামেন্ট পরিচালনা কমিটি আবশ্যিকভাবে ০৩ (তিন) সদস্য বিশিষ্ট একটি পৃথক শৃঙ্খলা উপকমিটি গঠন করবে।

১৬.২ উপকমিটির নেতৃত্ব:
স্তরভেদে নিম্নবর্ণিত কর্মকর্তাবৃন্দ উপকমিটির আহবায়ক হিসাবে দায়িত্ব পালন করবেন:

- **উপজেলা পর্যায়:** সহকারী কমিশনার (ভূমি) এবং সিটি কর্পোরেশনের থানা পর্যায়ে আঞ্চলিক নির্বাহী কর্মকর্তার প্রতিনিধি
- **জেলা পর্যায়:** অতিরিক্ত জেলা প্রশাসক (সার্বিক)
- **আঞ্চলিক পর্যায়:** সংশ্লিষ্ট অতিরিক্ত বিভাগীয় কমিশনার (সার্বিক)
- **জাতীয় পর্যায়:** যুগ্ম সচিব, ক্রীড়া-২, যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়

১৬.৩ দায়িত্ব ও ক্ষমতা:
১. শৃঙ্খলা উপকমিটি অংশগ্রহণকারী খেলোয়াড়, দলীয় কর্মকর্তা (কোচ/ম্যানেজার), দর্শক এবং রেফারি/আম্পায়ারদের আচরণ নিবিড়ভাবে পর্যবেক্ষণ করবে।
২. মাঠের শৃঙ্খলাভঙ্গ, অখেলোয়াড়সুলভ আচরণ বা নিয়মবহির্ভূত কর্মকাণ্ডের ক্ষেত্রে এই কমিটি তাৎক্ষণিক তদন্তপূর্বক

CamScanner

প্রয়োজনীয় ব্যবস্থা গ্রহণ করবে।
৩. কোনো অভিযোগ উত্থাপিত হলে উপকমিটির সিদ্ধান্তই প্রাথমিক ও কার্যকর বলে গণ্য হবে।

১৭. অভিযোগ, আপত্তি ও প্রতিকার:

অভিযোগ, আপত্তি ও প্রতিকার (Appeals & Protests)
'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' প্রতিযোগিতার ফলাফল বা কোনো বিশেষ কারিগরি বিষয়ে কোনো দল বা অংশগ্রহণকারীর আপত্তি থাকলে নিম্নলিখিত পদ্ধতি অনুসরণ করতে হবে:

১৭.১ অভিযোগ দায়েরের পদ্ধতি ও সময়সীমা:
* প্রতিযোগিতা সংক্রান্ত যেকোনো আনুষ্ঠানিক অভিযোগ বা আপত্তি সংশ্লিষ্ট খেলা শেষ হওয়ার ০১ (এক) ঘণ্টার মধ্যে দাখিল করতে হবে।
* অভিযোগটি উপযুক্ত তথ্য-প্রমাণাদিসহ সংশ্লিষ্ট শৃঙ্খলা উপকমিটির আহ্বায়ক বা সদস্য-সচিব বরাবর লিখিতভাবে জমা দিতে হবে।

১৭.২ নিষ্পত্তি প্রক্রিয়া:
দায়েরকৃত অভিযোগের বিষয়ে সংশ্লিষ্ট পর্যায়ের শৃঙ্খলা উপকমিটি প্রয়োজনীয় তদন্ত ও শুনানি শেষে চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত গ্রহণ করবে। বিশেষ প্রয়োজনে কমিটি ম্যাচ রেফারী বা আম্পায়ারের কারিগরি মতামত গ্রহণ করতে পারবে।

১৮. আপিল ও চূড়ান্ত নিষ্পত্তি:

শৃঙ্খলা উপকমিটির কোনো সিদ্ধান্তে কোনো পক্ষ সংক্ষুব্ধ হলে প্রতিকারের জন্য নিম্নলিখিত পদ্ধতি অনুসরণ করতে হবে:

১৮.১ আপিল দাখিল:
শৃঙ্খলা উপকমিটির সিদ্ধান্ত আনুষ্ঠানিকভাবে প্রকাশের ০১ (এক) ঘণ্টার মধ্যে সংশ্লিষ্ট বাস্তবায়ন কমিটির সদস্য সচিব বরাবর লিখিত আপিল আবেদন দাখিল করতে হবে।

১৮.২ সময়সীমা ও শুনানি:
দায়েরকৃত আপিল বা আপত্তির বিষয়ে সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্ট কমিটি বিষয়টি গুরুত্বের সাথে পর্যালোচনা করবে এবং আবেদন প্রাপ্তির পরবর্তী ১২ (বারো) ঘণ্টার মধ্যে চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত গ্রহণ ও অবহিত করবে।
১৮.৩ চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত:
আপিল বিষয়ে সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্ট বাস্তবায়ন কমিটির সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত, অপরিবর্তনীয় এবং সকল পক্ষের জন্য বাধ্যতামূলক বলে গণ্য হবে। এ বিষয়ে পরবর্তীতে অন্য কোনো ফোরামে আপত্তি উত্থাপনের সুযোগ থাকবে না।

১৯. পাতানো খেলার বিষয়ে শাস্তি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' প্রতিযোগিতার আদর্শ ও খেলোয়াড়সুলভ মানসিকতা সমুন্নত রাখতে পাতানো খেলা বা ম্যাচ ফিক্সিংয়ের বিরুদ্ধে জিরো টলারেন্স (Zero Tolerance) নীতি অনুসরণ করা হবে।
১৯.১ শনাক্তকরণ ও প্রমাণ:
যদি কোনো খেলোয়াড় বা সংশ্লিষ্ট কর্মকর্তা কোনো খেলায় প্রত্যক্ষ বা পরোক্ষভাবে পাতানো খেলা (Match Fixing) বা পারস্পরিক যোগসাজশে ফলাফল নির্ধারণের মতো অনৈতিক কর্মকাণ্ডে লিপ্ত হন এবং তা সংশ্লিষ্ট পর্যায়ের শৃঙ্খলা উপকমিটি কর্তৃক প্রাথমিক তদন্তে শনাক্ত বা প্রমাণিত হয়।

CamScanner

১৯.২ শাস্তিমূলক ব্যবস্থা:
অপরাধের গুরুত্ব বিবেচনায় সংশ্লিষ্ট প্রতিযোগিতা কমিটি নিম্নলিখিত শাস্তিমূলক ব্যবস্থা গ্রহণ করতে পারবে:

- সংশ্লিষ্ট খেলোয়াড় বা দলসমূহকে চলমান প্রতিযোগিতা থেকে তাৎক্ষনিকভাবে বহিষ্কার করা হবে।
- দোষী সাব্যস্ত খেলোয়াড় বা দলকে পরবর্তী ০২ (দুই) বছরের জন্য এই টুর্নামেন্টের সকল পর্যায়ের খেলা থেকে নিষিদ্ধ করা হবে।
- সংশ্লিষ্ট কোচ বা ম্যানেজারের বিরুদ্ধে প্রয়োজনীয় প্রশাসনিক ব্যবস্থা গ্রহণের সুপারিশ করা হবে।

১৯.৩ সিদ্ধান্ত ও বাস্তবায়ন:
এ বিষয়ে শৃঙ্খলা উপকমিটির সুপারিশের ভিত্তিতে টুর্নামেন্ট কমিটির গৃহীত সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত এবং বাধ্যতামূলক বলে গণ্য হবে।

২০. পুরস্কার, সম্মাননা ও স্বীকৃতি:

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' প্রতিযোগিতার প্রতিটি পর্যায়ে অংশগ্রহণকারী এবং বিজয়ীদের উৎসাহিত করার লক্ষ্যে নিম্নলিখিত পুরস্কার ও সম্মাননা প্রদান করা হবে:

২০.১ দলীয় ইভেন্ট (ফুটবল, ক্রিকেট ও কাবাডি):
উপজেলা, জেলা, অঞ্চল এবং জাতীয় পর্যায়ের চূড়ান্ত প্রতিযোগিতায় বিজয়ী দলসমূহকে নিচের পুরস্কারগুলো প্রদান করা হবে:

- **চ্যাম্পিয়ন দল:** আকর্ষণীয় চ্যাম্পিয়ন ট্রফি, সকল সদস্যের জন্য মেডেল, সনদপত্র (Certificate) এবং টুর্নামেন্ট কমিটি কর্তৃক নির্ধারিত প্রাইজমানি (জাতীয় পর্যায়ে প্রাইজমানি)।
- **রানার্স-আপ দল:** রানার্স-আপ ট্রফি, সকল সদস্যের জন্য মেডেল, সনদপত্র এবং টুর্নামেন্ট কমিটি কর্তৃক নির্ধারিত প্রাইজমানি (জাতীয় পর্যায়ে প্রাইজমানি)।
- **ব্যক্তিগত নৈপুণ্য:** ফাইনাল ম্যাচের 'সেরা খেলোয়াড়' (Man of the Match), টুর্নামেন্ট 'সেরা খেলোয়াড়' (Player of the Tournament) অথবা বিশেষ ক্যাটাগরীতে ট্রফি বা পদক প্রদান করা হবে।

২০.২ একক ইভেন্ট (অ্যাথলেটিক্স, দাবা, ব্যাডমিন্টন, কারাতে-কুমিতে):
প্রতিটি ইভেন্টে মেধা ও দক্ষতার ভিত্তিতে প্রথম তিনজনকে পুরস্কৃত করা হবে:

- **প্রথম স্থান (গোল্ড):** মেডেল, সনদপত্র
- **দ্বিতীয় স্থান (সিলভার):** মেডেল, সনদপত্র
- **তৃতীয় স্থান (ব্রোঞ্জ):** মেডেল, সনদপত্র

২১. খেলা স্থগিত, পরিত্যক্ত ও অসম্পূর্ণ ঘোষণা সংক্রান্ত নীতিমালা:
প্রতিযোগিতা চলাকালীন কোনো বিশেষ পরিস্থিতির সৃষ্টি হলে নিম্নলিখিত বিধিমালা কঠোরভাবে অনুসরণ করতে হবে:

২১.১ অনিবার্য কারণে খেলা স্থগিত বা বাতিল:
* প্রাকৃতিক দুর্যোগ, প্রতিকূল আবহাওয়া, অতিবৃষ্টি, আকস্মিক দুর্ঘটনা অথবা মাঠের অভ্যন্তরে বা বাইরে কোনো অনাকাঙ্ক্ষিত গোলযোগের সৃষ্টি হলে আম্পায়ার/রেফারি প্রাথমিকভাবে ৩০ মিনিট পর্যন্ত খেলা সাময়িকভাবে বন্ধ রাখতে পারবেন।
* নির্ধারিত সময়ের পরেও যদি খেলা পুনরায় শুরু করা সম্ভব না হয়, তবে ম্যাচ কমিশনার খেলাটি স্থগিত বা পরিত্যক্ত ঘোষণা করবেন। স্থগিত হওয়া ম্যাচটি টুর্নামেন্ট কমিটি কর্তৃক নির্ধারিত নতুন তারিখ, সময় ও স্থানে পুনরায় অনুষ্ঠিত হবে।
* নতুন সময়সূচি সম্পর্কে উভয় দলকে বাতিলকৃত খেলার দিনই আনুষ্ঠানিকভাবে অবহিত করতে হবে। তবে প্রতিযোগিতা সময়মতো সম্পন্ন করার স্বার্থে স্থানীয় টুর্নামেন্ট কমিটির গৃহীত সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে গণ্য হবে।

২১.২ অনুপস্থিতি ও অংশগ্রহণ থেকে বিরত থাকা:
কোনো দল যদি পূর্বনির্ধারিত সময়সূচি অনুযায়ী খেলায় অংশগ্রহণ করতে ব্যর্থ হয় বা বিরত থাকে, তবে শৃঙ্খলাভঙ্গের দায়ে সংশ্লিষ্ট দলকে টুর্নামেন্ট থেকে বহিষ্কার করা হবে এবং প্রতিপক্ষ দলকে বিজয়ী ঘোষণা করা হবে।

২১.৩ অসম্পূর্ণ খেলা ও মাঠ পরিত্যাগ:
যদি কোনো দল নির্ধারিত পূর্ণ সময় পর্যন্ত খেলতে অসম্মতি জানায়, খেলা শেষ হওয়ার আগেই মাঠ পরিত্যাগ করে অথবা খেলা পরিচালনায় কোনো প্রকার শারীরিক বা মানসিক বাধা সৃষ্টি করে, তবে শৃঙ্খলা উপকমিটির সুপারিশে উক্ত দলকে টুর্নামেন্ট থেকে বহিষ্কার করা হবে এবং প্রতিদ্বন্দ্বী দলকে বিজয়ী ঘোষণা করা হবে।

২১.৪ সিদ্ধান্ত অমান্য ও সময়সীমা (Walk-over):
রেফারি বা আম্পায়ারের কোনো আইনানুগ সিদ্ধান্ত অমান্য করে যদি কোনো দল খেলা বন্ধ রাখে বা মাঠে দাঁড়িয়ে প্রতিবাদ করে, তবে আম্পায়ার/রেফারি ম্যাচ শুরু করার জন্য সর্বোচ্চ ১০ (দশ) মিনিট অপেক্ষা করবেন। এই সময়সীমার মধ্যে খেলা শুরু না হলে বিদ্রোহী দলকে পরাজিত ধরে প্রতিপক্ষকে বিজয়ী ঘোষণা করা হবে।

২২. আরবিট্রেশন ও চূড়ান্ত সিদ্ধান্ত (Arbitration & Finality):

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচি বাস্তবায়নে যেকোনো প্রকার বিরোধ নিষ্পত্তি এবং আইনি জটিলতা নিরসনে নিম্নলিখিত নীতিমালা অনুসরণ করা হবে:

২২.১ বিচারিক এখতিয়ার ও আপিল:
* প্রতিযোগিতার প্রতিটি পর্যায়ে (উপজেলা, জেলা, অঞ্চল ও জাতীয়) গঠিত সংশ্লিষ্ট কমিটির গৃহীত সিদ্ধান্তের বিষয়ে কোনো প্রতিযোগী বা দল আদালতের শরণাপন্ন হতে পারবে না।
* কমিটির কোনো সিদ্ধান্তে সংক্ষুব্ধ হলে সংশ্লিষ্ট পক্ষ এই নির্দেশিকায় বর্ণিত নিয়ম অনুযায়ী নির্ধারিত সময়ের মধ্যে পরবর্তী উচ্চতর কমিটির নিকট আপিল করার সুযোগ পাবে। উচ্চতর কমিটির সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে গণ্য হবে।

২২.২ অস্পষ্টতা নিরসন ও কমিটির ক্ষমতা:
* খেলা পরিচালনা, নিয়মাবলি বা অন্য কোনো বিষয়ে যদি এই নির্দেশিকায় কোনো সুস্পষ্ট নির্দেশনা না থাকে, তবে উদ্ভূত পরিস্থিতিতে সংশ্লিষ্ট টুর্নামেন্ট বা প্রতিযোগিতা কমিটির গৃহীত সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত এবং বাধ্যতামূলক বলে গণ্য হবে।
* বিশেষ প্রয়োজনে জাতীয় পর্যায় থেকে প্রদত্ত ব্যাখ্যা বা নির্দেশনা সকল পর্যায়ের জন্য প্রযোজ্য হবে।

২৩. নীতিমালা সংশোধন ও সংযোজন (Amendment of Guidelines):

'নতুন কুঁড়ি স্পোর্টস' কর্মসূচি সুচারুভাবে পরিচালনা এবং উদ্ভূত পরিস্থিতির সুষ্ঠু সমাধানের লক্ষ্যে জাতীয় টুর্নামেন্ট কমিটি বিশেষ ক্ষমতা সংরক্ষণ করবে। প্রয়োজনবোধে জাতীয় টুর্নামেন্ট কমিটি এই মূল নীতিমালার সাথে সংগতি রেখে যেকোনো নিয়ম-কানুন সংশোধন, সংযোজন, বিয়োজন, পরিমার্জন, পরিবর্তন অথবা পরিবর্ধন করতে পারবে। কমিটির গৃহীত এই পরিবর্তনসমূহ সকল পর্যায়ের আয়োজক ও অংশগ্রহণকারীদের জন্য বাধ্যতামূলক বলে গণ্য হবে।

CamScanner

নির্দেশিকা প্রণয়ন কমিটি:

- জনাব আমেনা বেগম, অতিরিক্ত সচিব (ক্রীড়া-২), যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
- জনাব মোঃ মাহবুবুর রহমান, পরিচালক (যুগ্মসচিব), ক্রীড়া পরিদপ্তর
- জনাব নুসরাত আইরিন, যুগ্মসচিব, যুব ও ক্রীড়া মন্ত্রণালয়
- জনাব এস আই এম ফেরদৌউস আলম, সহকারী পরিচালক (প্রশাসন), ক্রীড়া পরিদপ্তর
- জনাব মোঃ আজিম হোসেন, সহকারী পরিচালক (সংগঠন), ক্রীড়া পরিদপ্তর
- জনাব সুমন কুমার মিত্র, জেলা ক্রীড়া অফিসার, ঢাকা
- জনাব আল-আমিন, জেলা ক্রীড়া অফিসার, ময়মনসিংহ
- জনাব মোঃ মাসুদ রানা, জেলা ক্রীড়া অফিসার, রংপুর
- জনাব মোঃ মনিরুজ্জামান, জেলা ক্রীড়া অফিসার, পটুয়াখালী

CamScanner