বাংলাদেশ অবসরপ্রাপ্ত সরকারী কর্মচারী কল্যাণ সমিতি
অবসর ভবন
৭৫/এ, রোড নং ৫/এ, ধানমন্ডি আ/এ, ঢাকা-১২০৯
ফোন ঃ ০২২২২২৪০১৮৯, ৪৮১২২৯৮৭, ২২২২৪০১৪৪
Email: brgewa@gmail.com
Web: www.brgewa.com

স্মারক নং-১৪১/২০২৫-৪৪০(৫০০০) তারিখ: ১০/০৭/২০২৫

সম্মানিত সদস্য,

বাংলাদেশ অবসরপ্রাপ্ত সরকারী কর্মচারী কল্যাণ সমিতি বিগত বছরের ন্যায় এ বছরেও অন্তঃকক্ষ ক্রীড়া প্রতিযোগিতা অনুষ্ঠানের সিদ্ধান্ত গ্রহণ করেছে। ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণে আগ্রহী সদস্য, স্পাউজ এবং শুধুমাত্র ছেলে-মেয়ে ও নাতি-নাতনির নাম এবং অংশগ্রহণে ইচ্ছুক খেলার নামসহ নিম্নোক্ত ছকে তথ্যাদি লিখিতভাবে আগামী ২০ আগষ্ট, ২০২৫ তারিখের মধ্যে প্রশাসক বরাবর প্রেরণ করার জন্য তাঁকে অনুরোধ করা হলো। প্রতিযোগিতায় নাম প্রেরণের সময় দ্বৈত আইটেমগুলোতে পার্টনার এর নাম, মোবাইল নং ও সদস্য নম্বর উল্লেখ করতে হবে। পার্টনার এর নাম জমা না দেয়া হলে কর্তৃপক্ষ সিদ্ধান্ত গ্রহণ করবে। উল্লেখ্য, একজন প্রতিযোগী সর্বোচ্চ ৩টি আইটেমে অংশগ্রহণ করতে পারবেন।

অন্তঃকক্ষ ক্রীড়ার আইটেমসমূহ ঃ

০১.	তাস- ব্রে, ব্রিজ (কন্ট্রাক্ট), ব্রিজ (অকশন) (সকলের জন্য)	- ৩ টি আইটেম।
০২.	দাবা (পুরুষ), দাবা (মহিলা), দাবা (বালক-বালিকা)	- ৩ টি আইটেম। (বালক-বালিকা ১০ম শ্রেণি পর্যন্ত)।
০৩.	ক্যারম- (সিঙ্গেল, ডাবল)- পুরুষ	- ২ টি আইটেম।
০৪.	ক্যারম- (সিঙ্গেল, ডাবল)- মহিলা	- ২টি আইটেম।
০৫.	লুডু (মহিলা) (ডাবল ও সিঙ্গেল) এবং লুডু (ছেলে-মেয়ে) (ডাবল)	- ৩ টি আইটেম (ছেলে ও মেয়ে সপ্তম শ্রেণি থেকে দশম শ্রেণি)।
০৬.	ক্যারম (ডাবল) শুধুমাত্র সমিতির কর্মচারীদের জন্য	- ১ টি আইটেম।
০৭.	লুডু (ডাবল) শুধুমাত্র সমিতির মহিলা কর্মচারীদের জন্য	- ১ টি আইটেম।।

১০/৭/২৫
(মোঃ ইসমাইল হোসেন)
প্রশাসক

নমুনা ছক

অংশগ্রহণে ইচ্ছুক সদস্যের নাম, সদস্য নম্বর ও ঠিকানা (মোবাইল/ফোন নং দেয়া বাধ্যতামূলক)	যে সকল আইটেমে অংশগ্রহণ করবেন উহার নাম (আলাদা আলাদাভাবে) দ্বৈত খেলায় পার্টনারের নামসহ (সর্বোচ্চ ৩টি)
(১) সদস্য ঃ	
(২) স্ত্রী ঃ	
(৩) সন্তান, নাতি-নাতনি (সপ্তম শ্রেণি থেকে দশম শ্রেণি পর্যন্ত, স্কুলের নাম ও শ্রেণি রোল উল্লেখ করতে হবে) ঃ	

CamScanner

বাংলাদেশ অবসরপ্রাপ্ত সরকারী কল্যাণ সমিতির
অন্তঃকক্ষ ক্রীড়ানুষ্ঠানের বিভিন্ন খেলার নিয়মাবলী-২০২৫

ক্যারম (সিঙ্গেল/ডাবল)

১। সাদা ঘুঁটি নেওয়ার ব্যাপারে লটারী হবে এবং সাদা ঘুঁটি যিনি পাবেন তিনি প্রথম স্ট্রাইক করবেন।

২। লালঘুঁটি খেলার পরে অবশ্যই ১টা ঘুঁটি ফেলতে হবে। অন্যথায় লালঘুঁটি পুনরায় বোর্ডে উঠে আসবে।

৩। যদি শুধু লাল ঘুটি থেকে যায় তবে খেলাটি ড্র হবে।

৪। ১ (এক) গেইমে খেলার বিজয়ী নির্ধারণ করা হবে। ক্যারম সিঙ্গেল এর ক্ষেত্রে ১ম ও ২য় রাউন্ড নক আউট পদ্ধতিতে খেলা হবে। বাকী খেলা লীগ পদ্ধতিতে হবে তবে ডাবল খেলা শুধুমাত্র লীগ পদ্ধতিতে হবে।

৫। একজন বিচারক নিয়মকানুন অনুযায়ী খেলা পরিচালনা করবেন এবং সকল বিষয়ে বিচারকের সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে গণ্য হবে।

দাবা

১। নক আউট পদ্ধতিতে খেলা হবে।

২। প্রথম চাল (সাদা ঘুঁটি) লটারীর মাধ্যমে নির্ধারিত হবে।

৩। আর্ন্তজাতিক পদ্ধতিতে খেলা হবে যার মধ্যে রাজার ক্যাসলিং করা যাবে এবং সৈন্য এর ১ম চাল ২ (দুই) ঘর দেয়া যাবে। এক পক্ষের সৈন্য প্রতিপক্ষের আঙ্গিনায় পৌঁছানোর পর প্রতিপক্ষের পার্শ্ববর্তী সৈন্যের চাল নিয়ন্ত্রিত হবে। অর্থাৎ ঐ দু'টির কোনটি দুই ঘর চালা হলে ১ম পক্ষের সৈন্য প্রতিপক্ষের সৈন্যকে খেয়ে আগাতে পারে।

৪। ঘুঁটি চালনায় সর্বোচ্চ ২ (দুই) মিনিট সময় নেয়া যাবে। কোন চাল দেয়ার পর ফেরত নেয়া যাবে না।

৫। ফলাফল নির্ধারণের জন্য সর্বোচ্চ ১ (এক) গেইম খেলা হবে। ড্র হলে লটারীর মাধ্যমে সিদ্ধান্ত হবে।

৬। প্রতিযোগী/প্রতিযোগি দল ৩টি হলে লীগ পদ্ধতিতে অনুষ্ঠিত হবে।

৭। খেলায় একজন বিচারক থাকবেন এবং সর্বক্ষেত্রে তাঁর সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে গৃহীত হবে।

তাস (ব্রে)

১। চারজনে কার্ড টেনে যিনি সর্বোচ্চ নম্বরের টানবেন তিনি তার পছন্দমত জায়গায় বসবেন অন্যরা নম্বরের ক্রমানুযায়ী বসবেন।

২। যিনি সর্বনিম্ন পয়েন্ট অর্জনকারী তিনি কার্ড বাটবেন এবং তার ডান পাশের খেলোয়ার কার্ড কেটে দিবেন।

৩। যিনি কার্ড বাটবেন তার বাম পাশেরজন প্রথম লীড দিবেন। যে কোনও কার্ড ১ম লীড দেয়া যাবে।

৪। প্রথম সুযোগেই Spade এর Q দিতে হবে। অন্যথায় অতিরিক্ত ১০ নম্বর জরিমানা হিসেবে যোগহবে, তবে সংশোধন করে উক্ত খেলা চলবে।

৫। যদি রং এর খেলায় উক্ত রংয়ের কার্ড থাকা সত্বেও অন্য রংয়ের কার্ড দিলে অতিরিক্ত ১০ নম্বর যোগ হবে তবে সংশোধন করে খেলা চলবে।

৬। মোট ১০০ নম্বরের খেলা হবে। কারও ৮০ নম্বর হলে Spade এর Q এর পয়েন্ট থাকবেনা।

৭। ৪ জনের খেলায় ১জন অনুপস্থিত থাকলে ৩ জনের মধ্যে খেলা হবে Club এর ২ বাদ গিয়ে। ২ জন অনুপস্থিত থাকলে বাকী ২ জন পরবর্তী রাউন্ডে যাবে।

৮। সর্বনিম্ন নম্বরের ২ জন পরবর্তী খেলার জন্য যোগ্য বিবেচিত হবেন।

৯। ভূল কার্ড বাটলে কোন জরিমানা হবেনা, নতুনকরে কার্ড বাটা হবে।

১০। কেউ যদি (-২৫) কল দিয়ে সফল হন তবে তার (-২৫) এবং অন্যদের পয়েন্ট যোগ হবে আর সফল না হলে তার +২৫ এবং অন্যদের ০ পয়েন্ট যোগ হবেনা।

১১। কেউ কোনও পিটনা পেলে (-৫) পাবে।

১২। খেলা পরিচালনার জন্য একজন বিচারক থাকবেন। কোনও সমস্যা দেখা দিলে তার সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে গন্য হবে।

১৩। যদি সর্বনিম্ন ২য় ও ৩য় সমান পয়েন্ট হয় তবে লটারীর মাধ্যমে নির্ধারন হবে।

অঃ পৃঃ দ্রঃ

CamScanner

ব্রিজ (অকশন)

১। প্রতিদলের ১ জন কার্ড টেনে যিনি সর্বোচ্চ নম্বরের কার্ড টানবেন, তিনি তার পছন্দ অনুযায়ী বসবেন। বিপরীত দলের খেলোয়ার ইচ্ছামত বসবেন।

২। নির্দিষ্ট সময়ের মধ্যে কোনও দলের ১ জন বা ২ জন উপস্থিত না হলে অপর পক্ষ Walk Over পাবেন।

৩। মোট ১৭ ডীলের খেলা হবে।

৪। যার Call তাকেই খেলতে হবে।

৫। কোনও ডীলে কেউ কল না দিলে উক্ত ডীল কাটা যাবে।

৬। যিনি সর্বোচ্চ হবেন তিনিই প্রথম বাটবেন এবং কল দিবেন। তার বাম পাশের পক্ষ কেউ কেটে দিবেন।

৭। কল পাশ দেয়ার পর ডাবল দেয়া যাবে না।

৮। দুই গেমে রাবার হবে এবং রাবারের পয়েন্ট ২৫০। মোট নম্বরে ৫০ হলে ১ পয়েন্ট গণ্য হবে এবং প্রত্যেক রাবারে আলাদাভাবে পয়েন্ট যোগ হবে।

৯। ১৭ ডিলের খেলায় কোনও দলের যদি ১টি গেম থাকে তবে ১২৫ বোনাস পাবে। ২ দলের ১ গেম করে থাকলে কোনও দলই বোনাস পাবেনা।

১০। সকল খেলা নক আউট পদ্ধতিতে হবে। বিজয়ী দল পরবর্তী খেলার জন্য যোগ্য বিবেচিত হবেন এবং বিজিত দল বাদ যাবেন।

১১। খেলা পরিচালনার জন্য একজন বিচারক থাকবেন। কোনও সমস্যা দেখা দিলে তার সিদ্ধান্তই চূড়ান্ত বলে গন্য হবে।

১২। অকশনে রাবার ২৫০ এবং কন্ট্রাক্ট রাবার ৫০০।

১৩। কন্ট্রাক্ট খেলায় কন্ট্রাক্ট কল না দিলে গেইম পাবে না।

১৪। দুই গেইম হলে রাবার পাবে।

১৫। কন্ট্রাক্ট খেলায় গেইম হবে-

১) নোট্রাম্প- ৩ কল।
২) স্পেড ও হার্ট- ৪ কল।
৩) ডায়মন্ড ও ক্লাব- ৫ কল।

লুডু (খেলা)

১। ৩ (তিন) গেইম খেলা হবে। যার পয়েন্ট বেশী হবে তিনিই বিজয়ী হবেন। প্রথম রাউন্ড নক আউট পদ্ধতিতে হবে। কে কার বিরুদ্ধে খেলবে তা লটারীর মাধ্যমে ঠিক হবে। ২য় রাউন্ড থেকে লীগ পদ্ধতিতে খেলা হবে।

২। লটারির মাধ্যমে ১ম চাল দাতা নির্ধারিত হবেন।

৩। ছয় পড়লে ঘর থেকে গুটি বের হবে।

৪। খাবার দান থাকবে।

৫। খাওয়া গুটি দিয়ে খাওয়ার দান দেওয়া যাবে না।

৬। গুটি যে কোন জায়গায় জোড়া/জোড়া ভাঙ্গা যাবে।

৭। জোড়া গুটি দিয়ে জোড়া গুটি খাওয়া যাবে।

৮। জোড়া গুটির উপর অন্য গুটি উঠতে পারবে। তবে এক দানে জোড়া গুটির উপর দিয়ে একক গুটি পার হবে না।

৯। খেলা পরিচালনা করার জন্য একজন বিচারক থাকবেন। খেলা চলাকালীন কোন বিষয়ে সমস্যা দেখা দিলে বিচারকের সিদ্ধান্তই চুড়ান্ত বলে গন্য হবে।

দ্রষ্টব্য ঃ

১। প্রত্যেক দিন বিকাল ২:৩০ মিনিটে খেলা শুরু হবে। বিশেষ কারণে কারো পৌছাতে বিলম্ব হলে ৩০ মিনিট পর্যন্ত অপেক্ষা করা হবে। এর পরবর্তীতে উপস্থিত একক প্রতিযোগী বা দলকে ওয়াকওভার দেয়া হবে।

২। যে কোন খেলার লীগ পদ্ধতিতে বিজয়ী ব্যক্তি/দল ২ (দুই) নম্বর পাবেন এবং বিজেতা পাবেন শূন্য। ম্যাচটি ড্র হলে প্রত্যেক প্রতিযোগী/দল ১ (এক) নম্বর করে পাবেন।

৩০/৭/২৫

CamScanner