Neza Bazi Punjab Championship
Amritsar Cup

Simplified Rule Book

<u>Single Tent Pegging Event</u>

1. Single Tent Pegging Qualification Round

Each rider is given **three (3) attempts** to successfully strike the peg. A successful qualification is achieved when The peg is struck and carried past the designated "Crossing Line"

- Successfully completing any one of the three attempts qualifies the rider for the Aarhi Round. Riders who fail all three attempts are **eliminated** from the competition.

2. Aarhi Elimination Rounds

After qualification, all competition follows the **Aarhi format.**

<u>Scoring</u>

- **"2 Points"** The peg is struck or dislodged before reaching the Crossing Line, but is not successfully carried across it.
- **"4 Points"** The peg is successfully collected and carried beyond the Crossing Line.

3. Advancement & Championship Placing

Neza Bazi Punjab Amritsar Cup 2026 uses a progressive elimination (knockout) format

Here's how it works:

- Round #1, #2, #3 (Qualifiers): Everyone competes. Anyone who qualifies advances.
- Round #4 onward (Aarhi Rounds): Each rider gets one run.
  - 4 points (successful carry across the line) → Advances.
  - 2 points or 0 points → Eliminated.
- This continues <u>until only a few riders remain</u>.
- The last round determines the final placings (1st, 2nd, 3rd) based on the points earned in that round.

<u>Section (Teams) Tent Pegging Event</u>

4. Section Tent Pegging Rounds

A Team "Section" is consists of 4 Riders. Each team completes one run per round. Team scores are determined by the combined points earned by all four riders. The Team events **does not** have Aarhi Rounds.

<u>Scoring</u>

- **"2 Points"** The peg is struck or dislodged before reaching the Crossing Line, but is not successfully carried across it.
- **"4 Points"** The peg is successfully collected and carried beyond the Crossing Line.

5. Section Tent Pegging Round Progression

Round 1 : Team must Score minimum **8 Points** to advance

Round 2 : Team must Score Minimum **12 Points** to advance

Round 3 : Team must Score **16 Points** (Full House)

- **Full House Round** continues <u>until only a few Teams remain</u>.
- The last round determines the final placings (1st, 2nd, 3rd) based on the points earned in that round.

6. General Rules

1. One (1) Team Captain must be appointed before the tournament begins.

2. Only the Team Captain may appeal to the Judges Panel.

3. The Judges decision is final.

3. Each team must participate in the Championship Cavalcade following the Single Tent Pegging event.

4. A Dastaar (turban) or religious head covering is mandatory for all competitors.

5. All competitors must compete using a lance with a Saang (lance tip).

6. Horse welfare violations and animal abuse penalties are subject to the discretion of the Judges' Panel.

ਨੇਜ਼ਾ ਬਾਜ਼ੀ ਪੰਜਾਬ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ – ਅੰਮ੍ਰਿਤਸਰ ਕੱਪ

ਸੌਖੇ ਨਿਯਮ

ਸਿੰਗਲ ਟੈਂਟ ਪੈਗਿੰਗ

1. ਕੁਆਲੀਫਾਈ ਰਾਊਂਡ

- ਹਰ ਸਵਾਰ ਨੂੰ 3 ਮੌਕੇ ਮਿਲਣਗੇ।
- ਜੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਇੱਕ ਮੌਕੇ 'ਤੇ ਪੈਗ ਚੁੱਕ ਕੇ ਕਰਾਸਿੰਗ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪਾਰ ਲੈ ਗਿਆ, ਤਾਂ ਉਹ ਅਗਲੇ ਰਾਊਂਡ ਵਿੱਚ ਪਹੁੰਚੇਗਾ।
- ਜੇ ਤਿੰਨਾਂ ਮੌਕਿਆਂ ਵਿੱਚ ਕਾਮਯਾਬ ਨਾ ਹੋਇਆ, ਤਾਂ ਮੁਕਾਬਲੇ ਤੋਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।

2. ਆੜ੍ਹੀ ਰਾਊਂਡ

ਅੰਕ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਮਿਲਣਗੇ:

- **2 ਅੰਕ:** ਪੈਗ ਲੱਗ ਗਿਆ ਜਾਂ ਉਖੜ ਗਿਆ, ਪਰ ਕਰਾਸਿੰਗ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪਾਰ ਨਹੀਂ ਲੈ ਕੇ ਗਿਆ।
- **4 ਅੰਕ:** ਪੈਗ ਚੁੱਕ ਕੇ ਕਰਾਸਿੰਗ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪਾਰ ਲੈ ਗਿਆ।

3. ਜਿੱਤਣ ਦਾ ਤਰੀਕਾ

- ਕੁਆਲੀਫਾਈ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਹਰ ਸਵਾਰ ਨੂੰ ਇੱਕ ਹੀ ਮੌਕਾ ਮਿਲੇਗਾ।
- **4** ਅੰਕ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਅਗਲੇ ਰਾਊਂਡ ਵਿੱਚ ਜਾਵੇਗਾ।
- **2** ਜਾਂ **0** ਅੰਕ ਮਿਲੇ ਤਾਂ ਬਾਹਰ ਹੋ ਜਾਵੇਗਾ।
- ਇਹ ਪ੍ਰਕਿਰਿਆ ਚੱਲਦੀ ਰਹੇਗੀ ਜਦ ਤੱਕ ਕੁਝ ਹੀ ਸਵਾਰ ਬਚ ਜਾਣ।
- ਆਖ਼ਰੀ ਰਾਊਂਡ ਦੇ ਅੰਕਾਂ ਅਨੁਸਾਰ ਪਹਿਲਾ, ਦੂਜਾ ਅਤੇ ਤੀਜਾ ਸਥਾਨ ਦਿੱਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।

ਟੀਮ (ਸੈਕਸ਼ਨ) ਟੈਂਟ ਪੈਗਿੰਗ

4. ਟੀਮ (ਸੈਕਸ਼ਨ) ਟੈਂਟ ਪੈਗਿੰਗ

- ਇੱਕ ਟੀਮ ਵਿੱਚ **4** ਸਵਾਰ ਹੋਣਗੇ।
- ਚਾਰੇ ਸਵਾਰਾਂ ਦੇ ਅੰਕ ਜੋੜ ਕੇ ਟੀਮ ਦਾ ਸਕੋਰ ਬਣੇਗਾ।
  ਅੰਕ:
  - **2 ਅੰਕ:** ਪੈਗ ਲੱਗਿਆ ਜਾਂ ਉਖੜਿਆ, ਪਰ ਕਰਾਸਿੰਗ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪਾਰ ਨਾ ਗਿਆ।
  - **4 ਅੰਕ:** ਪੈਗ ਕਰਾਸਿੰਗ ਲਾਈਨ ਤੋਂ ਪਾਰ ਲੈ ਗਿਆ।

5. ਟੀਮ ਰਾਊਂਡ

- ਰਾਊਂਡ **1:** ਘੱਟੋ-ਘੱਟ **8** ਅੰਕ ਚਾਹੀਦੇ।
- ਰਾਊਂਡ **2:** ਘੱਟੋ-ਘੱਟ **12** ਅੰਕ ਚਾਹੀਦੇ।
- ਰਾਊਂਡ **3: 16** ਅੰਕ **(ਫੁੱਲ ਹਾਊਸ)** ਲਾਜ਼ਮੀ ਹਨ।
  - ਫੁੱਲ ਹਾਊਸ ਰਾਊਂਡ ਚੱਲਦੇ ਰਹਿਣਗੇ ਜਦ ਤੱਕ ਕੁਝ ਟੀਮਾਂ ਹੀ ਨਾ ਬਚਣ।
  - ਆਖ਼ਰੀ ਰਾਊਂਡ ਦੇ ਅੰਕਾਂ ਨਾਲ ਪਹਿਲਾ, ਦੂਜਾ ਅਤੇ ਤੀਜਾ ਸਥਾਨ ਤੈਅ ਹੋਵੇਗਾ।

6. ਆਮ ਨਿਯਮ

- ਹਰ ਟੀਮ ਇੱਕ ਕਪਤਾਨ ਚੁਣੇਗੀ।
- ਸਿਰਫ਼ ਟੀਮ ਕਪਤਾਨ ਹੀ ਜੱਜਾਂ ਕੋਲ ਅਪੀਲ ਕਰ ਸਕਦਾ ਹੈ।
- ਜੱਜਾਂ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਅੰਤਿਮ ਹੋਵੇਗਾ।
- ਹਰ ਟੀਮ ਨੂੰ ਸਿੰਗਲ ਟੈਂਟ ਪੈਗਿੰਗ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਚੈਂਪੀਅਨਸ਼ਿਪ ਕੈਵਲਕੇਡ ਵਿੱਚ ਹਿੱਸਾ ਲੈਣਾ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ।
- ਹਰ ਖਿਡਾਰੀ ਲਈ ਦਸਤਾਰ ਜਾਂ ਧਾਰਮਿਕ ਸਿਰ ਢੱਕਣਾ ਲਾਜ਼ਮੀ ਹੈ।
- ਹਰ ਖਿਡਾਰੀ ਸਾਂਗ ਵਾਲੇ ਨੇਜ਼ੇ ਨਾਲ ਹੀ ਮੁਕਾਬਲਾ ਕਰੇਗਾ।
- ਘੋੜੇ ਨਾਲ ਦੁਰਵਿਵਹਾਰ ਜਾਂ ਭਲਾਈ ਨਾਲ ਸੰਬੰਧਤ ਮਾਮਲਿਆਂ ਦਾ ਫ਼ੈਸਲਾ ਜੱਜਾਂ ਦੇ ਪੈਨਲ ਵੱਲੋਂ ਕੀਤਾ ਜਾਵੇਗਾ।