

IGNITE 2025-26

A State Level Inter School Fest

Organized by

**VIDYABHARTI TRUST COLLEGE OF
BUSINESS, COMPUTER-SCIENCE &
RESEARCH**



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

Competition Rules

1. Rangoli Competition

Theme –

- India 2050
- Artificial Intelligence
- Health is Wealth

Rules & Regulation –

1. The competition will be held only when at least 4 people have participated in it. (સ્પર્ધા ત્યારે જ યોજાશે જ્યારે ઓછામાં ઓછા 4 લોકોએ તેમાં ભાગ લીધો હોય.)
2. The Size of Rangoli should be 4*4 ft. (રંગોળીની Size 4*4 ફૂટ હોવું જોઈએ.)
3. Participant – team of 2 / individual (Participant –2 ની ટીમ / વ્યક્તિગત)
4. The Students will bring own material for Rangoli. (વિદ્યાર્થીઓ રંગોળી માટે પોતાની સામગ્રી લેવાની રહેશે.)
5. The maximum time limit is 1.5 hours. (મહત્તમ સમય મર્યાદા 2 કલાક છે.)
6. Rangoli color powder is to be used. No paints are allowed. (રંગોળી કલર પાવડરનો ઉપયોગ કરવાનો છે. કોઈ પેઇન્ટની મંજૂરી નથી)
7. The decision of Judges will be final and binding. (Judges નો નિર્ણય અંતિમ રહેશે.)

Faculty Coordinators

Prof. Ami Mistry

Prof. Rinkal Patel

Student Coordinators

Mahi Patel (FYBBA) - 6354535558

Prachi Patel (FYBBA) - 9265279025



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

2. TREASURE HUNT

1. **Must stay with all members of your team at all times.** (દરેક સમયે તમારી ટીમના તમામ સભ્યો સાથે રહેવું.)
2. **Maximum team member are: 6** (ટીમના મહત્તમ સભ્ય છે: 6)
3. To earn points for completing tasks on the list, take a **photo or video** with at least one member doing assigned task, and specify the number of the task being completed (more than 1 member if specifically a group activity) (સૂચિ પરના ટાસ્ક પૂર્ણ કરવા માટે પોઈન્ટ મેળવવા માટે, ઓછામાં ઓછા એક સભ્ય સોંપેલ કાર્ય કરી રહ્યા હોય તેવો ફોટો અથવા વિડિયો લો, અને પૂર્ણ થઈ રહેલા ટાસ્ક સંખ્યાનો ઉલ્લેખ કરો (જો ખાસ કરીને group પ્રવૃત્તિ હોય તો 1 થી વધુ સભ્ય))
4. **Be respectful of locations around college.** If they do not want you completing task in said location, LEAVE and complete elsewhere (કોલેજની આસપાસના સ્થાનોનો આદર કરો. જો તેઓ ઇચ્છતા નથી કે તમે તે સ્થાન પર કાર્ય પૂર્ણ કરો, તો છોડી દો અને અન્યત્ર પૂર્ણ કરો)
5. Do not do anything illegal (કોઈપણ ગેરકાયદેસર કામ કરશો નહીં)
6. We are **not responsible** for any of the consequences that may occur when attempting to complete the scavenger hunt. (રમતને પૂર્ણ કરવાનો પ્રયાસ કરતી વખતે જે પરિણામ આવી શકે છે તેના માટે અમે જવાબદાર નથી)

Faculty Coordinators

Prof. Krishna J. Patel

Prof. Payal N. Patel

Prof. Siddharth Thakkar

Prof. David Konkani

Student Coordinators

Raj Panchal (SYBBA) - 9875086144

Dilan Patel (SYBBA) - 8469582377

Chauhan Mayank (SYBCA) – 9428005522

Patel Aryan (FYBCA) - 9974344944



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

3. MIND MASTERY

1. Only Single participation is allowed. (માત્ર સિંગલ સહભાગિતાની મંજૂરી છે)
2. The medium of the questions will be in Gujarati and English both. (પ્રશ્નોનું માધ્યમ ગુજરાતી અને અંગ્રેજી બંનેમાં રહેશે)
3. Only qualifying participant can play further round (માત્ર ક્વોલિફાઇંગ સહભાગી આગળનો રાઉન્ડ રમી શકે છે)
4. On the average score derives from all the rounds, winners will be declared. (તમામ રાઉન્ડમાંથી મેળવેલ સરેરાશ સ્કોર પર, વિજેતા જાહેર કરવામાં આવશે.)
5. There will be certain time span for each round. (દરેક રાઉન્ડ માટે ચોક્કસ સમયગાળો હશે.)
6. If there is any tie up among the participants about average score, it will be solved by taking another round or set of rounds. (જો એવરેજ સ્કોર અંગે સહભાગીઓ વચ્ચે કોઈ ટાઈ-અપ હોય, તો તેને અન્ય રાઉન્ડ દ્વારા ઉકેલવામાં આવશે.)
7. All the rights related with the competition are reserved to Organizers of **Ignite 2024-25**(સ્પર્ધાને લગતા તમામ અધિકારો **Ignite 2024-25** ના આયોજકો પાસે આરક્ષિત છે)
8. Rules and Regulations can be change on time which will depend upon circumstances and number of Entries. (નિયમો અને નિયમનો સમયસર બદલાઈ થઈ શકે છે. જે સંજોગો અને એન્ટ્રીઓની સંખ્યા પર આધારિત હશે.)
9. Arrive at least 15 minutes before the start time (રમત શરૂ થવાના ૧૫ મિનિટ પહેલાં હાજર થઈ જવું)

Event Coordinators:

Prof.Amit Patel (9537563248)
Prof. Anees Multani (7878786677)
Prof. Priya Sharma (7043379264)
Prof. Nikunj Gamit (9662893445)
Prof. Yuvraj Parmar (8849608630)

Student Coordinators:

Rajput Mohit (SYBCA) - 9316765687
Bhushan (SYBCA) - 9898281951
Jay (SYBCA) - 8955177095
Soni Dinisha (BBA)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

4. LAN GAMING

1. Contestants have to play 'Call of Duty' game. (સ્પર્ધર્કોએ 'Call of Duty' ગેમ રમવાની રહેશે.)
2. Game and player setting will be done on site by event coordinated. (ઇવેન્ટ coordinated દ્વારા રમત અને પ્લેયર સેટિંગ સ્થળ પર જ કરવામાં આવશે.)
3. The preliminary round of the tournament will be 1 per player. (ટુર્નામેન્ટનો પ્રાથમિક રાઉન્ડ પ્રતિ ખેલાડી 1 હશે.)
4. Players can choose 'Guns' according to their account. Those with the 'high score' will qualify for the next round to play in Map Player. (ખેલાડીઓ તેમના હિસાબે 'Guns' પસંદ કરી શકે છે. તેઓ 'High સ્કોર' સાથે તેઓ મેપ પ્લેયર માં રમવા માટે આગલી રાઉન્ડ માં ક્વોલિફાઇ થશે.)
5. Players should check their controls before the game. Complaints about changes in controls will not be considered. (ખેલાડીઓએ રમત પહેલા પોતાના Control ચેક કરવાના રહેશે. Controls અંગે ફેરફાર ની ફરિયાદો ધ્યાનમાં લેવામાં આવશે નહિ.)
6. Intentional Disconnection: The offending player will be disqualified upon ruling by the referee. (Intentional Disconnection: રેફરી દ્વારા ચુકાદા પર તે વાંધાજનક ખેલાડીને disqualified કરવામાં આવશે.)
7. જ્યારે કોઈપણ Disconnection થાય છે ત્યારે જો રેફરી દ્વારા Disconnection અજાણતા માણવાના આવે. છે તો મેચ ફરી થી શરૂ કરવામાં આવશે. જો કોઈપણ ખેલાડી મેચ ફરી થી શરૂ કરવામાં (RESTART) સંમત ના થાય તો તે ખેલાડી જાતે જ હારી જશે.
8. The decision rendered by the referee shall be final. (રેફરી દ્વારા આપવામાં આવેલ ચુકાદો અંતિમ ગણાશે.)

Event Co-ordinators:

Dr. Viral Chauhan (9925477768)

Prof. Dhruv Mistry (9512904808)

Prof. Bhavin Rabari (9727348120)

Mr. Dhruv Patel (9106715163)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

5. Ad Making Competition

Ad Making Competition

1. Team Formation: (ટીમ રચના)

Teams can consist of 2-3 members. (ટીમોમાં 2-3 સભ્યો હોઈ શકે છે.)

Each team must have a unique team name. (દરેક ટીમનું નામ અનોખું હોવું જોઈએ.)

2. Content and Creativity: (સામગ્રી અને સર્જનાત્મકતા)

The advertisement should be original, creative, and engaging. (જાહેરાત મૂળ, સર્જનાત્મક અને આકર્ષક હોવી જોઈએ.)

It should effectively convey the message and capture the audience's attention (તે સંદેશાને અસરકારક રીતે રજૂ કરે અને પ્રેક્ષકોનું ધ્યાન ખેંચે તેવી હોવી જોઈએ)

The content should be appropriate and free from any offensive or inappropriate language or imagery. (સામગ્રી યોગ્ય હોવી જોઈએ અને તેમાં કોઈપણ અપમાનજનક અથવા અનુચિત ભાષા અથવા ચિત્રો ન હોવા જોઈએ.)

3. Additional Rules: (વધારાના નિયમો)

All teams must adhere to the rules and regulations of the competition. (બધી ટીમોએ સ્પર્ધાના નિયમો અને નિયમનનું પાલન કરવું આવશ્યક છે.)

Any violation of the rules may result in disqualification. (નિયમોના કોઈપણ ઉલ્લંઘનથી ટીમને નિષ્ક્રિય કરવામાં આવી શકે છે.)

The organizers reserve the right to modify the rules and regulations at any time. ((આયોજકોને નિયમો અને નિયમનમાં જરૂર પડે ત્યારે ફેરફાર કરવાની સંપૂર્ણ હક છે.)

Teams are responsible for bringing their own laptops or devices, if require. (જરૂર પડે તો ટીમએ પોતાના લેપટોપ અથવા ઉપકરણો લાવવા માટે જવાબદાર રહેશે.)

Limitation for Ad-Making Competition:

“The Ad-Making Competition will only be conducted if a minimum of five (5) participants register. If fewer than five participants register, the competition will be cancelled.”

Event Co-ordinators:

Prof. Mansi Shukla

Prof. Rakhi Parmar

Student Volunteers :

Priyanka Tanna (9824697000)

Dinisha Soni (7874191803)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

6. Shark Tank – (Corporate Clash)

1. These Competitions will be held only when at least (Minimum) 5 teams have participated.
(આ સ્પર્ધા ત્યારે જ યોજવામાં આવશે જ્યારે ઓછામાં ઓછી 5 ટીમોએ તેમાં ભાગ લીધો હોય.)
2. **Team Size:** Each team must consist of MAXIMUM 4 members.
(દરેક ટીમમાં વધુમાં વધુ (MAXIMUM) 4 સભ્યો હોવા આવશ્યક છે)
3. **Time Limit:** Each team has 15 minutes (10+5) to present their idea, including a 5-minute Q&A.
(દરેક ટીમને તેમના વિચારની રજૂઆત માટે 5-મિનિટના પ્રશ્ન-જવાબ (Q&A) સેશન સહિત કુલ 15 મિનિટ (10+5) મળશે)
4. **Presentation Format:** Use PowerPoint or similar tools for the presentation and hand-written materials/notes are allowed.
Note*-
Teams are supposed to Submit the Presentation 3 Days before the event i.e. (29/11/25) through email at aneesmultani@vtcbcsr.edu.in in a file named “Schoolname_Studentname_Company/Idea Name”
(પ્રસ્તુતિ માટે પાવરપોઇન્ટ (PowerPoint) અથવા સમાન સાધનોનો ઉપયોગ કરવો અને હાથથી લખેલી સામગ્રી/નોંધો પણ માન્ય છે.)
નોંધ*-
(ટીમોએ ઇવેન્ટના 3 દિવસ પહેલાં એટલે કે (29/11/25) સુધીમાં “Schoolname_Studentname_Company/Idea Name” નામની ફાઇલમાં aneesmultani@vtcbcsr.edu.in પર ઇમેઇલ દ્વારા પ્રસ્તુતિ (Presentation) જમા કરાવવાની રહેશે)
5. Explanation can be in English/Hindi/Gujarati. Slides Should strictly be in English. Except for Punch/Tag Line
(સમજૂતી અંગ્રેજી, હિન્દી અથવા ગુજરાતીમાં હોઈ શકે છે. સ્લાઇડ્સ અંગ્રેજીમાં હોવી જોઈએ(Punch/Tag Line સિવાય))
6. **Prototype:** If applicable, teams must have a **working prototype** or demo to showcase their product/service.
(It should not be a complete copy of existing product/idea/packaging or any matter)
(જો લાગુ પડતો હોય, તો ટીમોએ તેમના ઉત્પાદન/સેવાને પ્રદર્શિત કરવા માટે એક કાર્યકારી પ્રોટોટાઇપ અથવા ડેમો રજૂ કરવો આવશ્યક છે. (તે હાલના ઉત્પાદન/વિચાર/પેકેજિંગ અથવા અન્ય કોઈ બાબતની સંપૂર્ણ નકલ હોવો જોઈએ નહીં).)
7. **Role Distribution:** Each team member must have a **clear role** (e.g., business model, technical development, presentation, etc.).
Every member should be an active participant (if any member is found dormant/inactive team will be disqualified)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

(દરેક ટીમના સભ્યની ભૂમિકા સ્પષ્ટ હોવી જોઈએ (દા.ત., બિઝનેસ મોડેલ, ટેકનિકલ ડેવલપમેન્ટ, પ્રસ્તુતિ, વગેરે). દરેક સભ્ય સક્રિય સહભાગી (active participant) હોવું જોઈએ (જો કોઈ સભ્ય નિષ્ક્રિય/ડોરમન્ટ જણાશે, તો ટીમને ગેરલાયક ઠેરવવામાં આવશે).

8. The organizing committee has all the rights to make required changes and it shall abide on all the participants.
(આયોજક સમિતિને જરૂરી ફેરફારો કરવાનો સંપૂર્ણ અધિકાર છે અને તે તમામ સહભાગીઓ પર બંધનકર્તા રહેશે)
9. Any violations of rules may result into immediate disqualification.
(નિયમોના કોઈપણ ઉલ્લંઘનના પરિણામે તાત્કાલિક ગેરલાયકાત થઈ શકે છે)
10. Attire should be Formal/Casual
(પોશાક ઔપચારિક/કેઝ્યુઅલ હોવો જોઈએ)
11. **Judges' Decision:** The decision of the judges is **Final & Binding** and cannot be contested.
(ન્યાયાધીશોનો નિર્ણય અંતિમ અને બંધનકર્તા રહેશે.)

Event Coordinator

Mr. Anees Multani	(7878786677)
Mr. Siddharth Thakkar	(8487822028)
Ms. Dhruval Tripathi	(9638346868)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrah

7. HUMAN SNACKS & LADDER

1. The competition will be held only when at least 4 teams have participated in it. (સ્પર્ધા ત્યારે જ યોજાશે જ્યારે ઓછામાં ઓછા 4 ટીમએ તેમાં ભાગ લીધો હોય.)
2. To play the game only 2 members are allowed in 1 team. Each player has a counter and takes turn to play. (રમત રમવા માટે 1 ટીમમાં માત્ર 2 સભ્યોની મંજૂરી છે. દરેક ખેલાડી પાસે કાઉન્ટર હોય છે અને તે રમવા માટે વળાંક લે છે.)
3. You must answer the number correctly each time to move forward in the game, otherwise your team will be disqualified. (રમતમાં આગળ વધવા માટે તમારે દર વખતે નંબરનો સાચો જવાબ આપવો આવશ્યક છે, અન્યથા તમારી ટીમને ગેરલાયક ઠેરવવામાં આવશે.)
4. 1st player throws the dice and the 2nd player moves the counter along the number of squares down. (પહેલો ખેલાડી ડાઇસ ફેંકે છે અને 2જો ખેલાડી કાઉન્ટરને ચોરસની સંખ્યા સાથે નીચે ખસેડે છે.)
5. If you land at the bottom of the ladder, move until the ladder placed if you answer correctly otherwise your team will be disqualified. (જો તમે સીડીના તળિયે ઉતરો છો, તો પછી મૂકેલી સીડી સુધી આગળ વધો જો તમે સાચો જવાબ આપો તો નહીંતર તમારી ટીમને ગેરલાયક ઠેરવવામાં આવશે.)
6. if you land on a snake's head your team will be disqualified. (જો તમે સાપના માથા પર ઉતરો છો તો તમારી ટીમને ગેરલાયક ઠેરવવામાં આવશે.)
7. Once you reach near the winning number your team will get 3 chances to throw the dice otherwise both teams will be disqualified. (એકવાર તમે વિજેતા નંબરની નજીક પહોંચી જશો તો તમારી ટીમને ડાઇસ ફેંકવાની 3 તકો મળશે અન્યથા બંને ટીમોને ગેરલાયક ઠેરવવામાં આવશે.)
8. Decision of event coordinators will be Final and Binding. (ઇવેન્ટ કોઓર્ડિનેટરનો નિર્ણય અંતિમ અને બંધનકર્તા રહેશે.)

Event Co-ordinators:

Mrs. Priya Patel

9712943896

Mr. Krunal Sinde

9574193500

Student Coordinators:

Yadav Lakshit

7096782513

Amrutiya Renukumar

8849043436



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

8. Reel Making Competition – REEL FRENZY

1. The contestants shall be given **2 hours to prepare** the reel. (સ્પર્ધકોને રીલ તૈયાર કરવા માટે 2 કલાકનો સમય આપવામાં આવશે).
2. The **duration** of reel must be **30 seconds**. (રીલનો સમયગાળો 30 સેકન્ડનો હોવો જોઈએ).
3. The content must be original and not plagiarized. (Content original હોવું જોઈએ).
4. **Participant** – team of 2 / individual (Participant –2 ની ટીમ / વ્યક્તિગત).
5. **Theme** – “Capturing Ignite Event”.
6. **Submission:** Submit reel to the coordinator. (coordinator ને રીલ સબમિટ કરો).

Event Co-ordinators:

Ms. Druti Patel (9510050541)

Ms. Shivani Patel (9624793364)

Mr. Dhruv Patel (9106715163)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

9. HUMAN LUDO

1.Teams:Each team will consist of **4 players**, representing the **4 colors** on the Ludo board (**red, green, blue, yellow**). (ટીમો: દરેક ટીમમાં 4 ખેલાડીઓ હશે, જે 4નું પ્રતિનિધિત્વ કરશે)

લુડો બોર્ડ પરના રંગો (લાલ, લીલો, વાદળી, પીળો).

2.Tokens: Each player will have a physical token representing their color (ટોકન્સ: દરેક ખેલાડી પાસે તેમનું પ્રતિનિધિત્વ કરતું ભૌતિક ટોકન હશે રંગ)

3. Starting: A coin toss or draw will determine the starting order. The first player rolls the die. o If a 6 is rolled, they can move their token onto the board. If not, the turn passes to the next player. (પ્રારંભ: સિક્કો ટોસ અથવા ડ્રો સ્ટાર્ટિંગ ક્રમ નક્કી કરશે. પ્રથમ ખેલાડી ડાઇ રોલ કરે છે. જો 6 વળેલું હોય, તો તેઓ તેમના ટોકનને બોર્ડ પર ખસેડી શકે છે. જો નહીં, વારો આગામી ખેલાડીને જાય છે.)

4.Movement: Players take turns rolling the die and moving their tokens according to the number rolled. Tokens can only move forward along the track. A 6 allows an extra roll. (ખેલાડીઓ વળાંક લે છે ડાઇ રોલિંગ કરે છે અને રોલ કરેલા નંબર અનુસાર તેમના ટોકન્સ ખસેડે છે. o ટોકન્સ ફક્ત ટ્રેક સાથે આગળ વધી શકે છે. A 6 વધારાના રોલને મંજૂરી આપે છે.)

5. Winning: The first team to get all 4 tokens into their home section wins the game.

(સમય મર્યાદા: દરેક ટીમ પાસે તેમનું કાર્ય પૂર્ણ કરવા માટે મર્યાદિત સમય હોઈ શકે છે)

વળાંક)

6.Time Limit: Each team may have a limited time to complete their turn. (સમય મર્યાદા: દરેક ટીમ પાસે તેમનો વારો પૂર્ણ કરવા માટે મર્યાદિત સમય હોઈ શકે છે.)

7.Penalties: Penalties can be imposed for unfair play, cheating, or delaying the game. (સમય મર્યાદા: દરેક ટીમ પાસે તેમનો વારો પૂર્ણ કરવા માટે મર્યાદિત સમય હોઈ શકે છે.)

Event Coordinators:

Ms. Mansi Patel (9409226604)

Mrs.Hinal Rabari (9638067731)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

10. Icebreaker Quiz Battle

1. Divide students into equal-sized teams (3–6 members per team).

વિદ્યાર્થીઓને 3 થી 6 સભ્યોની સમાન ટીમોમાં વહેંચો.

2. Each team must prepare 4 statements — 3 true statements and 1 false statement.

દરેક ટીમે કુલ 4 નિવેદનો (Statements) તૈયાર કરવા — જેમાંથી 3 સાચા (True) અને 1 ખોટું (False) નિવેદન હશે.

3. Statements should be based on current affairs, general knowledge, or funny facts (avoid using any abusive or inappropriate language).

નિવેદનો વર્તમાન બાબતો (Current Affairs), સામાન્ય જ્ઞાન (General Knowledge) અથવા મજેદાર તથ્યો (Funny Facts) પર

આધારિત હોવા જોઈએ (કોઈ અયોગ્ય અથવા અપમાનજનક ભાષાનો ઉપયોગ ન કરવો).

4. From each team, one volunteer student will read the statements aloud.

દરેક ટીમમાંથી એક વિદ્યાર્થી પોતાના ટીમના નિવેદનો ઊંચા અવાજે વાંચશે.

5. The other team must decide which statement is true or false.

બીજી ટીમએ નક્કી કરવાનું રહેશે કે કયું નિવેદન સાચું છે કે ખોટું.

6. If the other team guesses correctly, they earn 1 point; the opposing team earns 0 points.

જો બીજી ટીમ સાચો અંદાજ લગાવે તો તેને 1 પોઇન્ટ મળશે, અને વિપરીત ટીમને 0 પોઇન્ટ મળશે.

Event Coordinators:

Mrs. Nidhi Patel (7567648685)

Ms. Kajal Bhanushali (9409190220)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

11. Market Clash

1. Participant Entry: Individual participation only.
2. Login Requirement: Participants need to bring a mobile phone to log in to the game.
3. Virtual Cash: Each participant will receive ₹1 crore in virtual cash for investing in shares.
4. Trading Duration: The trading period of the game is 1 hour.
5. Minimum Trading Requirement: Participants must trade in at least 10 different securities during the game.
6. Square-Off Rule: All intra-day transactions must be squared off before the game ends.
7. Portfolio Reset: The portfolio cannot be reset during the game.
8. Eligible Securities: Participants can trade only in securities listed on the BSE or NSE.
9. Winner Selection: Final portfolio value and returns will be considered to determine the winners.
10. Authority Rights: The organizers reserve the right to change any rules during the game.
11. Handling Technical Issues: The organizers are not responsible for any technical issues such as internet failure, device malfunction, or platform errors during the game.

Event Coordinators:

Dr. Nisarg Shah (7874222201)

Prof. Nikunj Gamit (9662893445)

Prof. Priya Khunt (7283975612)

Student Coordinators:

Twisha Patel (FYBBA) 9727059825

Yashvi Patel (FYBBA) 9265697405

Mahek Kori (FYBBA) 8469975153

Priti Kabre (FYBBA) 8128326983



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

12. Memory Game

- 1. Only 2 people can play this game.**
(2 લોકો આ રમત રમી શકે છે.)
- 2. Alternate Turns: Turns alternate between Teams (Team A, then Team B).**
(વારાની ફેરબદલી: વારો ટીમો વચ્ચે ફરે છે (ટીમ A, પછી ટીમ B))
- 3. Collaboration Allowed: The entire team can discuss which cards to flip before the player makes the move.**
(ચર્ચાની છૂટ: ખેલાડી કાર્ડ ખોલે તે પહેલાં, આખી ટીમ ચર્ચા કરીને સૂચન આપી શકે છે.)
- 4. Team Score: Found pairs are added to the Team's total score.**
(ટીમનો સ્કોર: મળેલી જોડીઓ ટીમ ના કુલ સ્કોરમાં ઉમેરાશે.)
- 5. Bonus Turn: If a pair is made, the same player gets to go again (for the team).**
(વધારાનો વારો: જો જોડી બને, તો તે જ ખેલાડી ને ફરીથી એક વારો મળશે)
- 6. Winning: The team with the most total pairs wins the match.**
(વિજેતા: જે ટીમ પાસે સૌથી વધુ જોડીઓ હશે, તે મેચ જીતશે.)
- 7. Final Say: Game Coordinator's decision is final.**
(અંતિમ સત્તા: ગેમ કોઓર્ડિનેટરનો નિર્ણય અંતિમ ગણાશે.)

Event Co-ordinators:

Prof. Divyesh Maisuriya (8238610954)

Prof. Shreya Patel (8758455819)



Vidyabharti Trust College of Business, Computer-science & Research, Umrakh

13. Rope Pulling

1. Two teams, each with an equal number of players i.e.5
2. No sitting, lying down, or wrapping the rope around arms/legs.
3. No sudden jerks that can cause injuries.
4. Hands must not cross the center marker.
5. Pulling must be continuous — no stopping intentionally.
6. Players must not step into the opponent's area.

A team wins when (ટીમ કેવી રીતે જીતે?):

1. The center mark is pulled past the opponent's line, or
(દોરીનો સેન્ટર માર્ક પ્રતિસ્પર્ધીની વિજય રેખા (winning line) પાર કરી જાય,)
2. The opponent falls down or releases the rope.
(પ્રતિસ્પર્ધી ખેલાડી પડી જાય, છોડી દે, અથવા ગ્રુપ ગુમાવી દે.)

Event Coordinators:

Prof. Priya Khunt 7283975412
Prof. Krishna Mistry 7990423078

Student Coordinators:

Patel Nupur (FYBBA) 9106824035
Patel Sakshi (FYBBA) 7622075994