

S. M. Bala Subramaniam

• Dept. of Education

YATUNIYAM

உடற்கல்வி - விளையாட்டுத்துறை  
அபிவிருத்திக்கான முன்றாண்டு  
செயன் முறைத் தீட்டம்

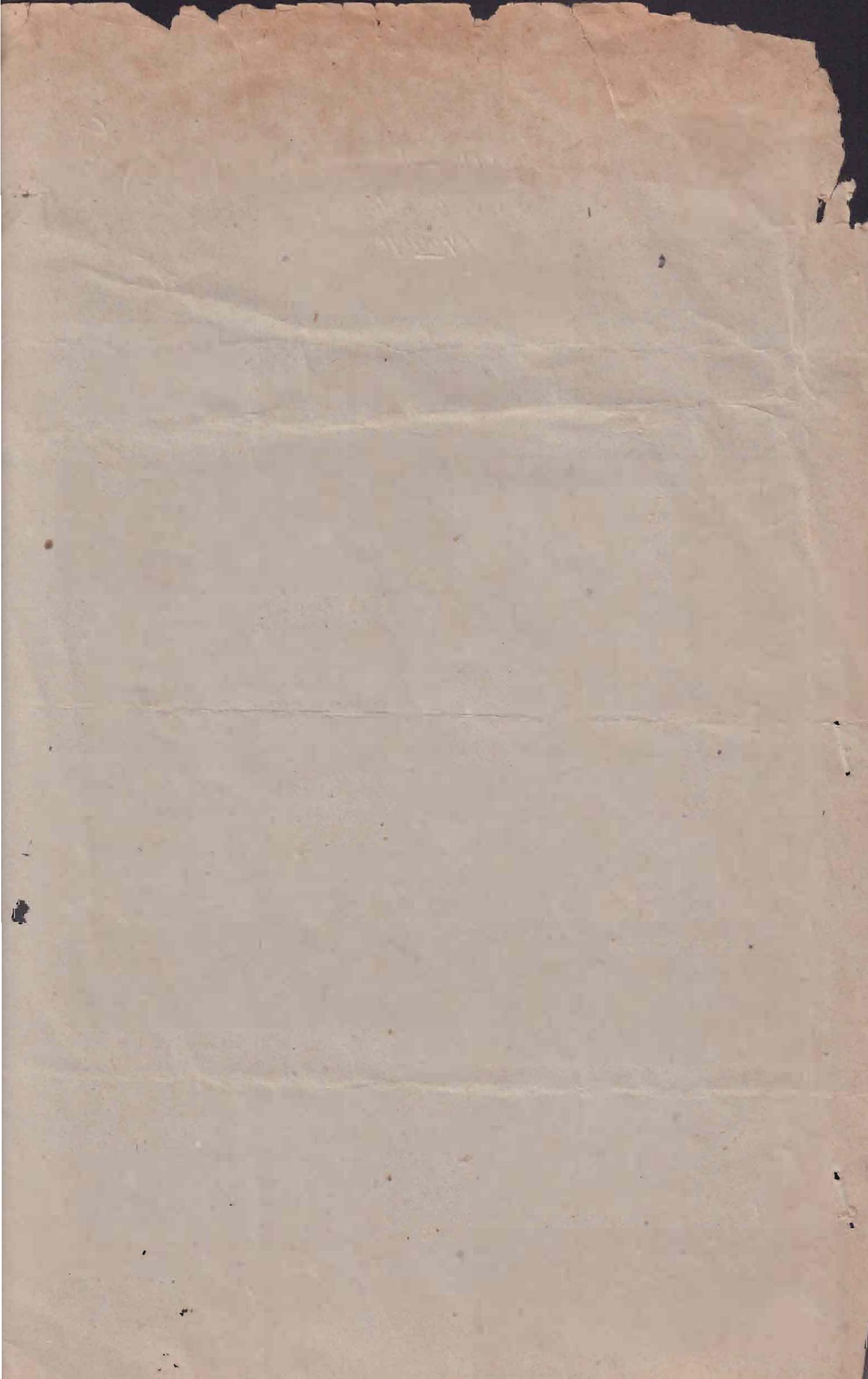
1997 - 1999



S. M. SUBBHRAMANIAM  
Justice of the Peace,  
Reg. No: 96/10/107/GO/01/143  
Industrial District of Colombo  
C/17/1, Sampura Flats,  
Kandy, Sri Lanka

கீளித்தட்டு - வித்முறைகள்

மாகாணக் கல்வி தினைக்களும்  
வடக்கு கீழுக்கு மாகாணம்  
தீருகோணமலை.



## கிளித்தட்டு

அறிமுகம்

கிளித்தட்டு எங்கள் ஊர் வீளையாட்டுக்களில் ஒன்று. சீருவர் தொடக்கம் வயதடைந்தோர் வரை பலரும் கிடை வீளையாடுவார்கள். இடத்திற்கிடம் கிடை பெயர் வீளையாட்டு முறை என்பன வேறுபட்டுள்ளன. “யாடு” “நாச்சி” என்றும் கிவ்வீளையாட்டினை சீல கிராமங்களில் அழைப்பார்கள். மைதானம் பற்றிய அளவுகள், மைதான நிலையங்களின் பெயர்கள் “கோடு ஏறல்”, “மழும் எடுத்தல்”, “கிளிபாய்தல்”, “காத்தல்”, “புகுதல்” முதலிய சொற்களின் வீளக்கமும் பயன்பாடும் இடத்திற்கிடம் வீத்தியாசமாக உள்ளன.

விவசாயிகளின் ஒரு கலாச்சாரத்தை கிளித்தட்டு பிரதிபலிக்கின்றது. நெல் வீதத்தை காலங்களில் வயற்தட்டுக்களில் நெல்வீததயைப் பொறுக்க வரும் கிளிகளை கமக்காரன் வரும்புகளில் ஒடிக் கலைத்து வயலைக் காக்கும் செயற்பாட்டை கிவ்வீளையாட்டில் காப்போர் கமக்காரர்களாகவும், புகுவோர் கிளிகளாகவும், தட்டுக்கள் வயல்களாகவும், சுவடுகள் வரும்புகளாகவும் பாவளன செய்யப்படுகிறது.

நமது தேசத்தின் கலாச்சாரத்தோடு ஒட்டியதும் செலவுச் சீக்கண்மானதும் பலரும் வீளையாட்டும், பார்த்தும் களீக்கக்கூடியதுமான கிவ்வீளையாட்டு பிரபல்யம் அடைய வேண்டும் என்பது நமது அவா. தேசிய மட்டத்தில் வீளையாடக் கூடியதான பொதுவான சொற்பிரசீலங்களையும் குறிப்பான வீளக்கங்களையும் நியன விதிகளையும் அமைப்பது அவசியமாகின்றது.

மைதான நிலையங்களின் பெயர்களாக சுவடு, வீந்தை, தட்டு முதலிய சொற்கள் பயன்படுத்தப்படுவது விவசாய கலாச்சாரத்தை பிரதிபலிப்பதாக அமையும்.

கிவ்வீளையாட்டில் “புகுதல்”, “காத்தல்” என திரண்டு முக்கிய திறன்கள் உண்டு. சீல அனிபீர் “புகுதலை”, “காத்தலிலும்” தீர்மையகக் கெய்வர். கிவர்கள் “புகுதலை” மூர்மீத்தால் தொடர்ந்து புகுந்துகொண்டே திருப்பர். காக்கும் அனிபீர் கூடுதலான நேரம் காக்க வேண்டும். கிக்குறைபாட்டைத் தவிர்த்து ஒவ்வொரு அனிபீரருக்கும் “புகுவும்” “காக்கவும்” சுர நேரத்தினை கொடுப்பதற்காக “மூட்டம்” (innings) முறை அறிமுகம் கெய்யப்பட்டுள்ளது.

அடுத்து கிவ்வீளையாட்டில் “அழுப்பல்” அந்தக் குழுமம் உண்டு. கையால் நொடாகு “அடி” என பலத்த சத்தம் போடுவது, “கோடு ஏறவிடார்” எனப் பிழையான காலடியைக் காட்டுவது, தப்ப சொல்லி “ஞமாற்றுவது” போன்ற பல சம்பவங்கள் ஏற்படுவது உண்டு. கிவற்றால் நடுவர்களும், மத்தியில்தார்களும் எத்துப்படுவதும் உண்டு. கிவற்றை கியன்ற அளவு தவிர்ப்பதற்காக அவதானிக்கூடியதும் நடைமுறைப்படுத்தக் கூடியதுமான பொதுவிதிகள் அமைக்கப்பட்டுள்ளன.

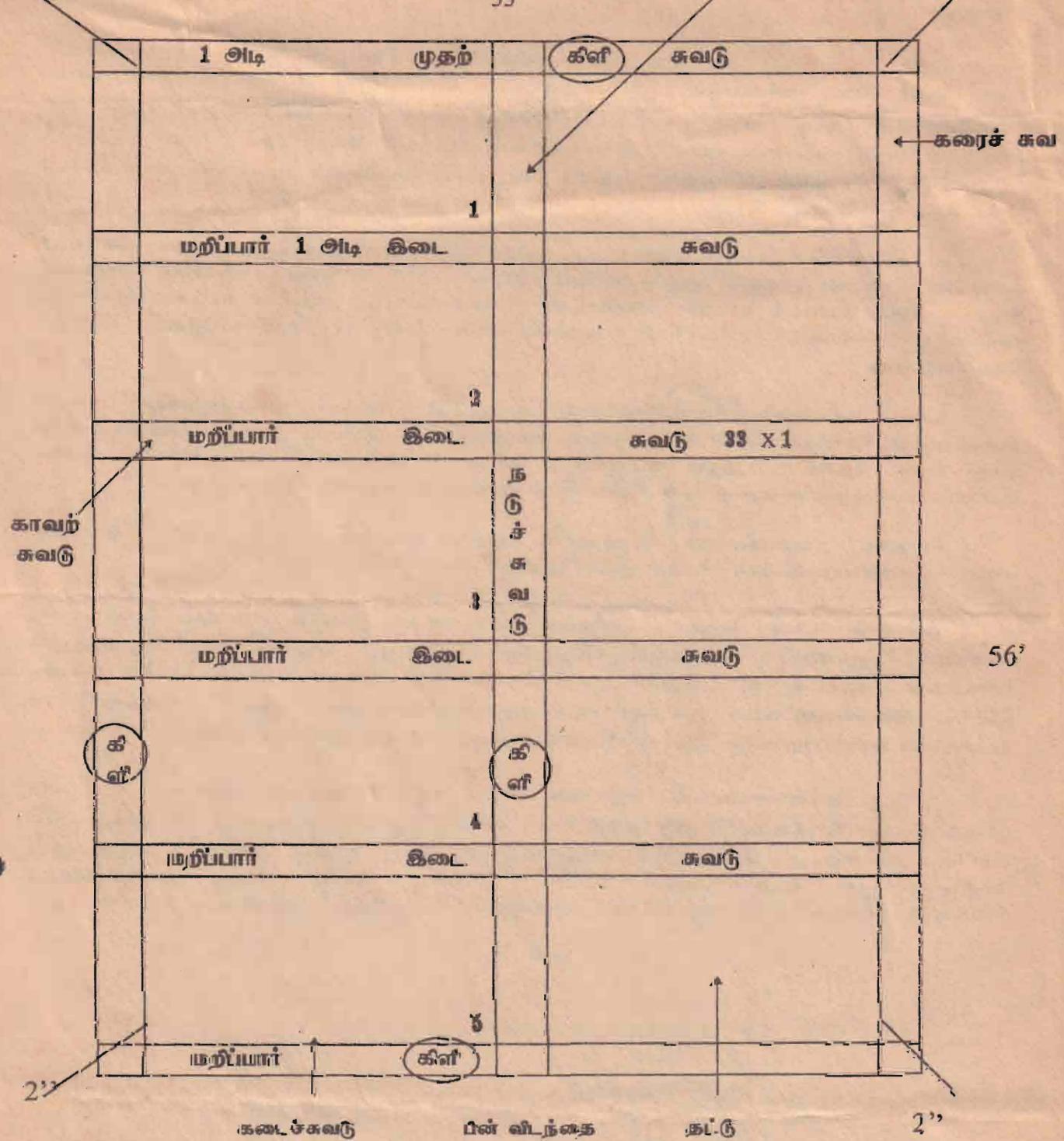
கிளித்தட்டு மைதான விதிமுறைகள்

முலைக் கோடு 10' குறையாத

முன் விடங்கூத்

நடுச்சுவடு/நடுக்கோடு

33'



#### 01. மைதானம்

- 1.1 மைதானம்  $56' \times 33'$  நீள அகலமுடைய நாள்கூரமாகும்.
- 1.2 1 அடி அகலமான 3 குவடுகள் இண்டு. கிலை முதற்குவடு (முதலாவது) கிடைச்சுவடுகள் (பூர்வங்கு) கடைச்குவடு (கடைசியானது) ஆகும்.
- 1.3 கிளி ஒடுவேதற்கு 1 அடி அகலமான கரைச்குவடுகள் இரண்டும், நடுச்சுவடு ஒன்றும் உண்டு.

- 1.4 சுவடுகளை ஒக்கும் கோடுகளினாலும் விளைப்பக்க விளம்புகள் மேற் குறிப்பிட்ட அளவுகளில் அடங்கும் .
- 1.5 10 அடி நீளத்திற்குக் குறையாத முலைக்கோடுகளில் ஒக்கப்பட்ட முன் விடந்தை, பின்வரிடந்தை என கிரண்டு உண்டு . கிட்கோட்டின் தழுப்பு 2'' ஆகும்.
- 1.6 சுவடுகளிற்கிடையேயுள்ள பரப்புகள் தட்டுகள் எனப்படும்.
- 1.7 காவற் சுவடுகள்                    $33' \times 1'$   
வீசிக்கவடு                                $56' \times 1'$   
முலைக்கோடு                               10' க்கு மேல்

#### 02 அளவீரி (அனீஸ் வீரர்கள் )

- 2.1 அனீ (குழு) :- ஒவ்விவான்றும் ஆறு வீளையாட்டு வீரர்களைக் கொண்ட கிரண்டு அணீகளுக்கிடையே தில்விளையாட்டு நடைபெறும்.
- 2.2 காப்பவர் ( மறிப்பவர்/ தடுப்பவர்) :- தில்விளையாட்டு நின்று காப்பகளையும் ( புகுவோர் ) பழுத்திற்காக கிறங்குபவர்களையும் ( புகுவோர் ) பழும் பெற விரைவு மறிப்பவர்கள்.
- 2.3 புகுவோர் :- முதற்கவட்டிலூடாக (காம்கள்) பழும் எடுப்பதற்காக சுவடுகளைத் தாண்டிச் செல்வோர்.
- 2.4 வீளி :- முதற்கவட்டில் நின்று காக்கவும், முதற்கவடு, கடைச்சவடு, காரைச்சுக்கவடுகள் நடுக்கவடு ஆகியவற்றில் ஒடு ஏதுவையை பழும் எடுக்க விரைவு தடுப்பவர்.
- 2.5 பதிலாட்டக்காரர்கள் :- ஒவ்விவாரு அனீயும் 5 பதில் ஆட்டக்காரரின் பெயர்களை அனீப்பட்டியலில் (தனியாக) சேர்த்துக் கொள்ளலாம். ஆனால் கிரண்டு வீரர்களை மாத்திரம் பதில் ஆட்டக்காரராக மாற்ற முடியும்.

- 03 3.1 ஒ.டை :- ஒவ்விவாரு அனீயும் பொதுவாக பொருத்தமான(இரு நிறம்,கெளரவமான அமைப்பு) சீருடை அனீதல் வேண்டும். வீளி தனியான ( அடையாளம் காணக்கூடியதாக ) நிறத்தில் சீருடை அனீதல் வேண்டும்.
- 3.2 கிலக்கம் :- வீளி கிலக்கம் 1 அனீந்திறுத்தல் வேண்டும். ஏனைய காப்போர் தங்களது கிலக்கங்களை முதற்கவட்டில் 2 கிலருந்து ஒழுங்காக தங்களது கவட்டு ஒழுங்குகளின்டாடி அனீந்திறுத்தல் வேண்டும். தெளிவாகத் தெரியக் கூடியதாக தமது மார்பிலும், முதுசிலும் கிலக்கங்கள் அனீயப்படுதல் வேண்டும்.

#### 04. ஆட்டம்

- 4.1 ஆட்ட நேரம் :- ஒரு மோட்டு கிரண்டு 11 நிடி வீளையாட்டு வேளைகளையும் ஒரு நிமிட் கிடைவேளைகளையும் கொண்டிருக்கும். 11 நிமிட வீளையாட்டு வேளை ஒவ்விவான்றும் 7 நிமிட ஆட்டங்களைக் ( Innings ) கொண்டிருக்கும். 1 நிமிடம் அனீகள் மாறுவதற்கு வழக்கப்படும். மொத்தமாக ஒரு மோட்டுமீண்டும் ஆட்டவேளை 11 - 01 - 15 நிமிடங்கள்.
- 4.2 எவ்வளவு புகுவது / காப்பது என்பது நீர்ப்பாளரால் எழுமாறாக (Toss) தீர்மானிக்கப்படும்.
- 4.3 ஆட்ட ஆரம்பம் :- ஆரம்பிக்கும்போது புகும் அனீ முன்வரிடந்தையில் நிறபவர். காக்கும் அனீயினர் காவற் சுவடுகளில் ஒவ்விவாருவாராக நிறபவர். வீளி முன் கவடடின் மத்திலில் நிறபவர். நீர்ப்பாளர் வீசில் இதைய பின் “வீளி” “வீளி” எனத் தெளிவாக உருத்துச் சுத்தம் கிட்டதும் ஆட்டம் ஆரம்பிக்கும்.

- 4.4 ஆட்டத்தில் முதல் புக தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட அணி முதல் 7 நிமிடங்களுக்கும் தொடர்ந்து மென்டும் மென்டும் புகுந்துவிகான்டெ கிருப்பர். (அதாவது பழம் எடுத்தால் அல்லது பட்டால் அவ்விளையாட்டில் தோல்வி எனின்) அடுத்த 7 நிமிடத்தில் (அனி மாறுகலுக்கு 1 நிமிடத்திற்குள்) காப்போர் புகத் தொடங்குவார்.
- 4.5 சிறந்த நேரம் (Loss of Time) :- ஆட்ட நேரத்தின் போது பிரத்தியேக காரணங்களுக்காக ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டிருந்தால், அவ்வாறு செலவழிக்கப்பட்ட நேரம் குறிப்பிட்ட ஆட்டத்திலேயே சேர்க்கப்படும்.
- 4.6 சமநிலை தவிர்த்தலுக்கான அதிகரித்த நேரம் :-  
(Time of Extension for Tie Breaking)

வழுமையான ஆட்ட முடிவில் பழங்கள் கிரண்டு அணிக்கும் சமமாயின் மேஜும் 5 நிமிடங்கள் ஒவ்வொரு அணியும் ஆட்டத்திலீடுபடும். எழுமானமாக புகுதல், மறித்தல் தீர்மானிக்கப்படும். பக்கம் மாறுவதற்கு கிடைவேளை 1 நிமிடம் தொடர்ந்தும் சமநிலை காண்டிப்படும். சமநிலை தவிர்க்க வேண்டுமாயின் அதுபற்றி போட்டு ஒழுங்கமைப்பாளர்கள் முடிவு ஏற்கனவே அறிவித்தல்வேண்டும்.

#### 05. விளையாட்டு :-

இவ்விளையாட்டில் (1) புகுதல் (2) காத்தல் அல்லது மறித்தல் அல்லது தடுக்கல் (3) கிரிபாய்தல் ஆகிய முக்கீய பிழங்கு அமசங்கள் உண்டு. அவற்றின் ஒழுக்க விதிகள் பின்வருமாறு.

- 5.1 புகுதல் - கிளி சொன்னதும் முன்விடந்தையில் உள்ள அணியினர் (ஆறு வர்க்) காய்களாகுவார்.
- 5.2 காய்கள் காவற்கவுடுகளைத்தாண்டிச் செல்ல திறங்குவார். (புகுவார்) இவ்வாறு புகும் போது காவற் கவடுகளில் நின்று மறிக்கும் காப்போர் கையிலும், கிளி, ஜோடுகளில் ஒடும் கிளியின் கையிலும் படாது காவற்கவுடுகளைத் தாண்டிச் செல்ல வேண்டும்.
- 5.3 காய் காவற் கவட்டைத் தாண்டி ‘பின் விடந்தையை’ அடைந்ததும் பழம் என உரித்துடையதாகும்.
- 5.4 காய்கள் முன் காவற் ‘கவட்டைத் தாண்டி’ திறங்கிய பின்னரே பழம் ஏற்றாம்.
- 5.5 பழமாக ஏறியவர் காவற்கவுடுகளைத்தாண்டி முன் விடந்தையை அடைந்தால் ஒரு பழம் ஆகும்.
- 5.6 புகுவோர் மறிப்பவருக்கு மிகவும் அன்மையாக அங்கங்கள் தொடக்கமடியவாறு நின்று விணையாடக்கூடாது.
- 5.7 புகுவோர் மறிப்பவருக்கு கிடைஞ்சலாக திருத்தல் கூடாது.
- 5.8 புகுவோர் கிளினினாறுவருக்குள் மறைந்து தப்பிச் செல்லுதல் கூடாது.
- 5.9 புகுவோர் கிளியின் கண்சுகவுடுகளிலோ காவற்கவுடுகளிலோ மிதிக்கக் கூடாது.
- 5.10 காயும் பழமும் ஒரே கவட்டுத் தட்டுக்களில் நற்கும் போது கிளியின் நஞ்சுகவுடுகளில் ஒருவருக்கும் உரித்தாகாது.
- 5.11 ஒரே நட்டில் காயும் பழமும் சேர்வது (காய்பது) தவறு. கிடு காயும் பழமுமாகும்.

#### 06. காத்தல் (மறித்தல்/கடுத்தல் )

- 6.1 காப்போர் முன் கவட்டைத் தவிர்த்த ஏனைய காவற் கவடுகளில் ஒவ்வொருவராக நின்று காயையோ அல்லது பழத்துப்போ அல்லது திறுவரையும் மறிக்கலாம்.
- 6.2 மறிக்கும்போது காப்போர் தனது கவட்டிற்கு விவரியை கால் வைத்தல் தவறு.
- 6.3 ஒரு ஆட்டவேளையில் காப்போர் கவடு மாற முடியாது.
- 6.4 காப்போர் புகுவரை கைவளம் மாற அடிக்க (தொட) முடியாது. (கிடதுயக்கத்தால் புகுந்தால் கிடது கையாலும் வலது பக்கத்தால் புகுந்தால் வலது கையாலும் அடிக்க வேண்டும்.) கை தவிர்த்த வேறு அவைங்களால் அடித்தல் தவறாகும்.
- 6.5 புகுவோரை கவட்டைத் தாண்டும் போது மட்டும் அடிக்கலாம். தாண்டுவதற்கு முன்போ அல்லது தாண்டியதன் பின்போ அடித்தல் கூடாது.

- 6.6. வீற்றுத் தாந்திரம் அடிக்கக்கூடாது. அடித்தவடன் வீறுவும் கூடாது. அடித்த பீன் நீலத்தில் கை பதிதல் தவறாகும்.
- 6.7. அடிக்கும் போதும், அடித்தபிள்ளும் மறிப்பவரின் கால்கள் காவற்கவட்டில் கிருத்தல் வேண்டும்.
- 6.8. மறிப்பவர் கவடு தவறி நிற்பின் காலோ , பழோ கவட்டைத் தாண்டலாம். எக்காரணம் கொண்டும் பலமாக அடித்தல் தன்னைக்குரிய குற்றமாகும்.

**07. சிலி பாய்தல் :**

- 7.1. சிலிக்கு முதற் கவடு , கடைச்கவடு , கரைச்கவடுகள் , நடுச்கவடு ஒுகியவற்றில் நடமாடும் (விளையாடும் ) உரித்து உண்டு.
- 7.2. சிலி முதற் கவட்டில் நடுவில் நின்று சிலி சிசல்லுகுல் வேண்டும்.
- 7.3. சிலி எனக் கூறியதன் பீன் சிலி நடுச்கவட்டில் முன்றாம் விடைச்கவட்டின் சந்தியை ( மூள்ளி ) தாண்டிய பீன் அடிக்கும் உரிமை சிலிக்கு உண்டு. கவடுகள் விளகி ஓடி அடித்தல் தவறாகும்.
- 7.4. கவடு தவறாது பாய்ந்து அடிக்கும் உரிமை சிலிக்கு உண்டு. கவடுகள் விளகி ஓடி அடித்தல் தவறாகும்.
- 7.5. சிலி எக்ககயாலும் அடிக்கலாம். வேறு எந்த அங்கும் பாவிக்கக் கூடாது.
- 7.6. முதற்கவட்டில் பறக்கும் மறிக்கும் போதும் பூட்டுக்கள் போடும் போதும் சிலி தரித்து நிற்கலாம். வேறு எந்த சந்தர்ப்பத்திலும் தரித்து நிற்றல் கூடாது.
- 7.7. புகுவோர் தவறுதலாகவேலும் சிலியில் தொடுவாராயிள் அவ்வளி ஒட்டும் கிழக்கும்.
- 7.8. சிலி தான் நடமாடக்கூடிய மகுதீகளில் கிருந்து புகுவோரை எங்கும் அடிக்கலாம்.

**08. பூட்டு ஏற்படல்.**

இவ் விளையாட்டில் முன்று வகைப் பூட்டுக்கள் ஏற்பட வாய்ப்புண்டு. இவையாவன, காய்ப்பூட்டு, தெத்துப்பூட்டு ஆகும்.

- 8.1 காய்ப்பூட்டு :- ஒரு தட்டில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட காய்கள் நின்று காக்கப்பட்டால் அது காய்ப்பூட்டு ஆகும்.
- 8.2 பழப்பூட்டு :- ஒரு தட்டில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட பழங்கள் நின்று காக்கப்பட்டால் அது பழப்பூட்டாகும்.
- 8.3 தெத்துப்பூட்டு :- காய்(கள்), பழம்(கள்) குத்தத்திருக்கும் கூடுதல் நிற்கும் போது சிலி நடுக்கோட்டில் தரித்து நின்று அமைக்கும் தடுப்பு தெத்துப்பூட்டு ஆகும்.

**கோடு ஏறுகல்**

காலோ பழோ தன் முன்னாலுள்ள அல்லது பின்னேயுள்ள கவட்டைத் தொடுதல் கோடு ஏறுகல் எனப்படும்.

- 9.1. காலோ பழோ தன் முன்னாலுள்ள கவட்டைத் தாண்டுவதற்கு முன்னர் அச்கவட்டைத் தொட்டு அல்லது மிதித்து தாண்டாது விடுவது தவறாகும்.
- 9.2. காலோ பழோ தான் தாண்டிய கவட்டைப் பின்னாத்தல் ( திரும்பிச் செல்லல் ) தவறாகும்.

**10. பழக்கோடு**

- 10.1 காலோ பழோ சிலியின் கரைச்கவடுகளை , முன் பீன் விந்தைகளின் முலைக்கோடுகளை மிதித்தல் (தொடுதல்) அல்லது அவற்றிற்கு அப்பால் செல்லுதல் தவறாகும்.

**11. மூள்ளி பாய்தல்.**

காலோ பழோ தட்டோன்றை மிதிக்காது அடுத்த தட்டிற்கு பாய்வது மூள்ளி பாய்தல் எனப்படும்.

- 11.1 காய் அல்லது பழம் காப்பாவரால் அல்லது சிலியால் விதிக்கூக்கணமைய அடிப்பட்டால்.
- 11.2 மூள்ளி பாயும் போது நடுச்கவட்டிலோ காவற்கவட்டிலோ மிதிக்காது பாய்தல் வேண்டும்.

11.3 முள்ளி பாயும் போது முள்ளி எனச் சத்தம் போடல் லல்லது வேறு வகையான சமிக்ஞைகள் கொடுத்தல் தவறானும்.

12

### ஐட்டம் கிழக்கல்

பின்வரும் சந்தர்ப்பங்களில் யுகும் அனை ஐட்டம் கிழந்ததாகக் கருதப்படும்.

12.1 காய் அல்லது பழம் காப்பவரால் அல்லது கிளியால் விதிகளுக்கணைய அடிப்படால்.

12.2 யூட்டு ஏற்பட்டு உடையாதிருப்பின்.

12.3 காயும் பழமும் சேர்ந்தால்.

12.4 கோடு ஏறிவால்.

12.5 புக்கோடு ஏறினால்.

12.6 தீர்ப்பாளர் ஐட்டம் கிழந்தவர்களாக கருதும் சந்தர்ப்பங்களில்.

13.

### பொதுவான விதிகள்

13.1 அனையைச் சேர்ந்தவர் எவ்ராவது எச்சரிக்கைக்குரிய தவறிஷைக்குமிடத்து தீர்ப்பாளர் எச்சரிப்பர். முதல் ஒரு தடவை எச்சரிக்கை பெற்றவர் மீண்டும் எச்சரிக்கைக்குரிய தவறு செய்வாராயின் ஐட்டத்திலிருந்து நீக்கப்படுவார்.

13.2 ஐட்டத்திலிருந்து வெளியேற்றப்படக்கூடிய தண்டனை செய்த ஒருவர் தீர்ப்பாளரால் ஐட்டத்திலிருந்து நிறுத்தப்படுவார்.

13.3 கிள்வாறு தவறின் மூலம் ( தண்டனை பெற்று ) வெளியேற்படும் வீரனுக்காக பதில் வீரன் அனுமதிக்கப்படுவார். ஒரு வீரன் தவறிற்காக வெளியேற்றப்படும் போது அவ்வளை அக்குறித்த ஐட்டத்தை கிழக்கும். அத்துடன் எதிரைக்கு ஒரு பழம் வழங்கப்படும்.

13.4 எவ்வாறாயினும் ஒரு அனை கிரண்டு பதில் வீரர்களுக்கு மேல் வீரர்களை மாற்ற முடியாது.

13.5 ஒரு வீரர் வெளியேறி அவருக்காக வேறு ஒரு பதில் வீரர் அனுமதிக்கப்பட்ட பின் வெளியேறிய வீரர் மீண்டும் ஐட்டத்தில் கலந்து கொள்ள முடியாது.

13.6 ஏனைய வீரர்களுக்கு ஓரு வீளாவிக்கக் கூடிய எதனையும் வீரர்கள் அனியிக்காதாது.

13.7 தீர்ப்பாளரின் முடிவே ( ஐட்டத்தில் ) இறுகியானது.

13.8 பின்வரும் அவுவலர்கள் ஐட்டத்தில் நடந்தே வகிப்பர்.

( தீர்ப்பாளரின் வீராபத்திற்கிணங்க நடுவர்களின் எண்ணிக்கை அவர்களது கடமைக் கூறுகள் தீர்மானிக்கப்படும். )

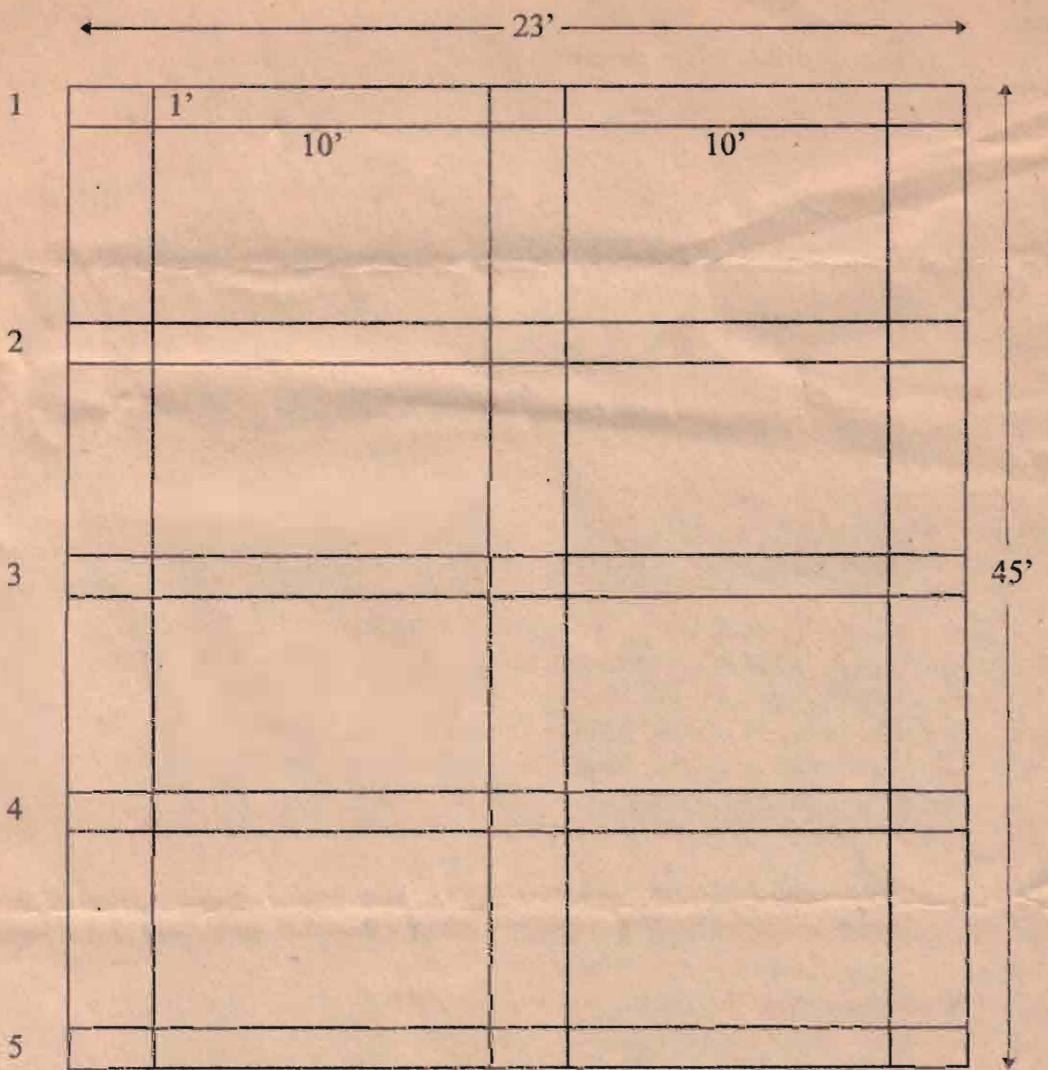
- |                   |      |
|-------------------|------|
| 1. தீர்ப்பாளர்    | - 01 |
| 2. சவ்டுநூவர்கள்  | - 10 |
| 3. நேருக்கண்பாளர் | - 01 |
| 4. எண்ணீ          | - 02 |

குறிப்பு : 5 - 10 வயதிற்குட்டடோருக்கு மைதான அளவு பின்வருமாறு அமைதல் நன்றா.

மைதானம் - 45' X 23'

1 சவுக்கள்

சவுகள் - 23' X 1'



மாகாண கல்வியியல்பிடாளர்,  
மாகாண கல்வித்துறையீர்க்கனம்,  
திருக்கோணமலை,



S. M. SUBBARAMANIAM  
Justice of the Peace  
Reg. No. ... O/D/143  
Judicial Office, ... Colombo  
C/113/L, Soysa Pura flats,  
Moratuwa, Sri Lanka.

