தேசிய நூலகப் பிரிவு
மாநகர நூலக சேவை
யாழ்ப்பாணம்

12750

4620

உதைபந்து

நுட்பங்களும் விதிகளும்

SOCCER
SKILLS AND LAWS

Published by : SOTHY PUBLICATIONS
சோதி பப்ளிகேஷன்ஸ்

உதைபந்து

நுட்பங்களும்

விதிகளும்

தேசிய நூலகப் பிரிவு
மாநகர நூலக சேவை
யாழ்ப்பாணம்.

பொது சன நூலகம்
JUL 1997
மாநகராட்சி மன்றம்
யாழ்ப்பாணம்

SOCCER SKILLS AND LAWS

பொதுசன நூலகம்
யாழ்ப்பாணம்

4420 CC

120750 C.C

Published by :

பூபாலசிங்கம் புத்தகசாலை
4A, ஆஸ்பத்திரி வீதி,
யாழ்ப்பாணம்.

SOTHY PUBLICATIONS
சோதி பப்ளிகேஷன்ஸ்

அறிமுகம்

பாடசாலைகளில் மாணவருடைய மனதை மட்டும் பயிற்றுவது கல்வியாகாது. கல்வி ஒவ்வொருவருக்கும் உடல் வளர்ச்சி, உளவளர்ச்சி, சமூகசமய வளர்ச்சி, பண்பாட்டு வளர்ச்சி ஆகியவற்றைக் கொடுக்கக்கூடியதாக இருக்க வேண்டும். வகுப்பறைப் போதனையால் மட்டும் இவ்வளவு வளர்ச்சிகளையும் மாணவர்கள் பெற்றுவிட முடியாது. இவை பாடவிதானத்துடன், இணைப்பாடவிதான முயற்சிகளினாலும் அடையப்படல் வேண்டும்.

பாடசாலைகளில், இணைப்பாடவிதான முயற்சிகளில் மிக முக்கியமானதும், மாணவர்கள், ஆசிரியர்கள் ஆகிய எல்லோரது மனதை கவருவதுமாக அமைவது விளையாட்டுக்களே. ஒழுங்கான விளையாட்டு இடவசதி, பொருள்வசதி, பயிற்றுவிக்கும் ஆளணிவசதி என்பன இல்லாவிட்டாலும் கூட பாடசாலைகளில்தான் மாணவர்கள் கூட்டு முயற்சிகளிலும், விளையாட்டுக்களிலும் ஈடுபட முடியும். எனவே பல வசதிக் குறைபாடுகள் இருப்பினும் மாணவர்களது உடல் வளர்ச்சிக்கான வழிவகையாக பாடசாலைகள், விளையாட்டுக்களை ஊக்குவித்து மாணவர்களை அவற்றில் முழுமையாகப் பங்குபற்ற வைப்பது மிகமிக அவசியமானதாகும்.

விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடும் மாணவர்கள் உடல் வளர்ச்சி பெறுகின்றனர். இந்த உடல் வளர்ச்சி மாணவர்களின் உளவளர்ச்சிக்கு மிக அவசியமானது. அன்றியும் விளையாட்டுக்களில் ஈடுபடும் மாணவர்கள் உணர்ச்சி வசப்படாது சமநிலையில் இருக்கப் பயில்கின்றனர். அத்தகைய மாணவர்கள் வெற்றியையும், தோல்வியையும் ஏற்றுக் கொள்ளும் மனப்பக்குவம் பெறுகின்றனர். மேலும் மாணவரிடையே ஆரோக்கியமான குணநலன்கள், உயர்ந்த நோக்கங்கள், சீரிய சமுதாய விழுமியங்கள் ஆகியவற்றை ஏற்படுத்தி வளர்ப்பதற்கு விளையாட்டுக்கள் உதவுகின்றன. குழுமுயற்சி, கூட்டுறவு, தலைமைத்துவப் பண்புகள் ஆகியன வளர்ச்சியடைவதற்கும் விளையாட்டு முயற்சிகள் உதவுகின்றன.

இந்த வகையில் "**உதைபந்தாட்டம்**" பற்றிய இச்சிறிய கைநூல் மாணவர்களுக்கும், ஆசிரியர்களுக்கும் விளையாட்டின் நுட்பங்களையும் விதிமுறைகளையும் உணர்த்தி ஆரோக்கியமான விளையாட்டு நெறிமுறைகளைப் பின்பற்ற உதவும் எனக் கருதப்படுகின்றது. "**உதைபந்து**" இன்று உலகெங்கும் ஜனரஞ்சகமான விளையாட்டாக வளர்ச்சியடைந்துள்ளது. முரட்டுத்தனமாக விளையாடுவது விதிமுறைகளைப் பின்பற்றாது விளையாட முனைவது பார்வையாளர்கள், இரசிகர்கள், விளையாட்டு வீரர்கள் ஆகியோரால் மத்தியஸ்தர்கள் விமர்ச்சிக்கப்படுவது, மோதல்கள், குழப்பங்கள் ஏற்படுவது இவ்விளையாட்டில்தான் அதிகம். எனவே இவற்றை மனதிற் கொண்டு பாடசாலைகள் விளையாட்டு நெறிமுறைகளை மாணவர்களுக்கு நன்குணர்த்திப் பண்பாடான, ஆரோக்கியமான முறைகளைப் பேணும் வகையில் விளையாட்டுக்களை நடத்த உதவுதல் வேண்டும். இதனால் வருங்காலச் சமுதாயம் நெறிமுறைப்பட்டதாக வளர்ச்சியடையும் என எதிர்பார்க்கப்படுகின்றது.

இ.கணேசன்,
உதவிக்கல்விப் பணிப்பாளர்,
கோட்டக்கல்வி அலுவலகம்,
சாவகச்சேரி.
1997.05.06.

உதைபந்து விளையாட்டின் அடிப்படை நுட்பங்கள்

(FUNDAMENTAL TECHNIQUES)

கால்களுக்கும் பந்துக்கும் நெருங்கிய தொடர்புள்ளதால்தான் இந்த விளையாட்டை "உதைபந்தாட்டம்" அல்லது "காற்பந்தாட்டம்" என்கின்றோம். சிறந்த உதைபந்தாட்டக் காரர்களாகப் புகழ் பெற்றவர்கள் யாவரும் கால்களினால் பந்தை ஒழுங்காகக் கட்டுப்படுத்தி (Proper Control) தாம் நினைத்த இடத்திற்கு நல்ல முறையில் கடத்தி (Good Passing) ஆடமுடிவதால்தான் அவர்களின் ஆட்டம் காண்பதற்குக் கவர்ச்சிகரமாக அமைகின்றது. கால்களுக்கும், பந்துக்கும் வேண்டிய அதிக தொடர்பு, பழக்கத்தாலும், பயிற்சியாலுமே வருவதாகும். இதற்கு வலுவான உடல் மட்டும் இருந்தால் போதாது. தெளிவான அறிவும், திறன்களும் (Skills) இருந்தால்தான் திருந்திய முறையிலே தேர்ச்சியுடன் ஆட்டத்தை ஆடமுடியும். ஆகவே அதற்கு வழிகாட்டும் சில அடிப்படை நுட்பங்களை அறிந்து பயிற்சி பெறுவது அவசியமாகும்.

<u>உதைத்தல்</u> <u>(Kicking)</u>

உதைபந்து விளையாட்டின் மிகமுக்கியமான செயற்பாடு உதைத்தலாகும். ஒரு சிறந்த உதைபந்தாட்ட வீரர் எச்சந்தர்ப்பத்திலும் தன் இரு கால்களையும் பயன்படுத்தும் வல்லமையுள்ளவராக விளங்குதல் அவசியம். பந்து கடத்தப்பட வேண்டிய திசை, தூரம் என்பதற்கமைய உதைத்தலை ஒரு கைவந்த கலையாக விளையாட்டு வீரர் தம்மளவில் உருவாக்கிக் கொள்ளல் வேண்டும்.

நிலைப்பந்தை உதைப்பதற்கும், இடையிடையே கிடைக்கும் சுயேச்சை உதை (Free Kick) போன்றவற்றை சிறப்பாக ஆடுவதற்கும், பழக்கமும், பயிற்சியும் அதிகம் வேண்டும். எல்லாச் சந்தர்ப்பங்களிலும் உதைக்கக்கூடிய நிலையில் பந்து எம்மிடம் வராது. வேறு பல நிலைமைகளில் வரும் வாய்ப்பினைச் சரியாகப் பயன்படுத்திக் கொள்ளுதல் மிகமிக அவசியமாகும்.

தரையோடு தரையாக உருண்டு வரும் பந்தையும், சற்று மேலே உயர்ந்து வரும் பந்தையும் நிறுத்தாமல், உதைத்தாடும் திறனும், நிறுத்தி வைக்கின்ற திறனும் ஆட்டத்திற்குச் சிறப்பை அளிக்கக் கூடியதாகும். கால்களுக்கு அருகிலே வரும் பந்தையும் சற்றுத்தள்ளி அப்பால் ஓடுகின்ற பந்தையும் குறியாகவும், கொஞ்சம் வன்மையாகவும் உதைத்தாடும் திறன், விதிகளைப் படிப்பதாலும் விளையாட்டைப் பார்ப்பதாலும் மட்டுமே வந்துவிடாது. ஆட்டத்திலுள்ள ஆர்வமும், தினந்தோறும் ஆடுகின்ற பழக்கமுமே ஒருவரை திறனுள்ள பயனுள்ள ஆட்டக்காரராக ஆக்கும்.

<u>நிறுத்துதல்</u> <u>(Trapping)</u>

பந்தைத் தடுத்து நிறுத்துகின்ற நுட்பத்திறன்களைப் புரிந்துகொள்கின்ற முறையாலும், இடைவிடாத பயிற்சியாலும், முயற்சியாலுமே பெறப்படுவதாகும். இன்னொருவரால் ஆடப்பட்டு விரைவாக ஓடிவரும் பந்தையும் தன் அணியினரால் கடத்தித் தரப்படுகின்ற பந்தையும் சரியாகத் தடுத்தலும் மிகமிக அவசியம். கால்களாலேயே பந்தை முழுஆட்ட நேரமும் தடுத்து விளையாட முடியாது. அப்படி முயன்றாலும் சிறப்பாக ஆடமுடியாது. ஆகவே வீரரின் கால்களுடன் உடலும் ஒத்துழைக்க வேண்டும். உடலையும் பயன்படுத்த வேண்டும்.

தரையோடு தரையாக வரும் பந்தைக் கால்களினாலும், தரைக்குக் சற்று மேலாக உயரமாக எழும்பிவரும் பந்தை முழங்கால்களுக்கிடையிலும், தொடைகளுக்கிடையிலும், இன்னும் சற்று மேலே உயர்ந்து வரும் பந்தை வரும் உயரத்திற்கு ஏற்ப வயிற்றினாலும், மார்பினாலும், தலையினாலும் தடுத்து நிறுத்த வேண்டியிருக்கும். ஆகவே உயர்ந்து வரும் பந்தை தடுக்க சரியான நேரத்தின் போது சரியான நிலையில் (Right place at the right time) தொடர்பு கொண்டு தடுத்து நிறுத்த முயல வேண்டும். ஒரு வீரர் தன்னிடம் வருகின்ற பந்தைத் தடுத்து நிறுத்தினால் தான், தன் அணியினருக்குச் சரியாகக் கடத்தவோ (Passing) அல்லது வன்மையான குறியுதையை (Shooting) மேற்கொள்ளவோ முடியும். பந்தைக் கடத்தி (Passing) ஆடுவதற்குப் பந்தைத் தடுத்து நிறுத்தும் பயிற்சிதான் மிகமிக அவசியமாகும்.

கடத்தல் (Passing)

ஓர் அணியின் ஆட்ட வீரர்களிடையே நல்ல இயைபு (Good Co- ordination) ஏற்படுவதற்குப் புரிந்துணர்வுடன் கூடிய பயன்மிகுந்த கடத்தல் செயற்பாடு அவ்வணியின் எல்லா வீரர்களிடையேயும் நிலவ வேண்டும். குறுகிய தூரத்திற்கும், நீண்ட தூரத்திற்கும் காலால் அல்லது தலையால் பந்து கடத்தல் மேற்கொள்ளப்படலாம்.

ஓர் அணியின் ஒரு வீரர் ஆட்ட நேரம் முழுவதும் தானே பந்தை ஆடுவது என்பது இயலாததொன்றாகும். அவ்வீரர் தனது நிலையையும் (Position) காத்து, விளையாட வேண்டிய பொறுப்பு அவருக்குண்டு. ஆகவே பந்தை முழுநேரமும் தானே ஆடவேண்டும் என்று எண்ணி ஆடுவதும் தானே நல்ல புகழ் வாங்க வேண்டும் என விரும்பி பேற்றுக்குள் எல்லா நேரமும் பந்தை அடிக்க முயற்சிப்பதும், தன் அணியின் சகவீரர்களது ஆட்டத்தையும், தன் அணிக்கு வரக்கூடிய வெற்றி வாய்ப்புக்களையும், பாழாக்கிவிடும். எனவே ஆட்டத்தில் மகிழ்வும், வெற்றியும் அடைய வேண்டுமாயின் பந்தைக் கடத்தும் நுட்பத்தை வளர்த்துக் கொள்ளுதல் ஒவ்வொரு விளையாட்டு வீரரதும் கடமையாகும்.

ஒரு வீரர் பேற்றுப் பிரதேசத்திலோ அல்லது அப்பிரதேச அயலிலோ பந்தை ஆடிவரும் பொழுதும், எதிரணியினரால் தடைசெய்யமுடியாத நிலையில் அவர் இருக்கும் பொழுதும், பந்தைக் குறியுதையாக உதைப்பதனால் பேற்றினுள் நுழைந்து விடும் என்ற வாய்ப்பு இருந்தால் மட்டுமே பந்தைக் குறியுதையாக அடிக்கலாம். இல்லையெனில் தன் அணியின் சகவீரர் ஒருவர் பேற்றினுள் எளிதாக பந்தை அடிக்கக்கூடிய நிலையில் இருக்கின்றார் என்று காணுமிடத்து அவரிடம் பந்தைக் கடத்துதலே சிறந்த செயற்பாடாகும். இவ்வாறு நிலைமைகளைக் கண்காணித்து பந்து கடத்தும் ஆற்றலையும், மனப்பாண்மையினையும் ஒவ்வொரு வீரரும் வளர்த்துக்கொள்ளல் வேண்டும். பேற்றினுள் ஓர் அணிவீரர் பந்தை அடித்து வெற்றியை ஈட்டிக்கொடுப்பதால் அவ்வீரர்க்குப் பெருமை வரும் என்பதல்ல, அந்த வாய்ப்பை தன் அணியின் சகவீரருக்கு வழங்குவதன் மூலமும் அவர் பெருமை பெறலாம்.

முட்டுதல் (Heading)

உதைபாந்தாட்டத்திலே எளிதாக ஆனால் சிறப்பாகக் கையாளப்படுவது பந்தை தலையால் முட்டி அனுப்புவதேயாகும். உயரமாக வரும் பந்தினைத் தான் விரும்பும் திசைக்கு வேகமாக முன்செலுத்தும் நுட்பமே இதுவாகும். உயரமாக வரும் பந்தை உடனடியாகத் தன் அணியினருக்குக் கடத்தவும், விரைந்து வரும் பந்தை நிறுத்தாது ஆடி விளையாட்டிற்கு

விறுவிறுப்பூட்டவும், தன்னைச் சூழ்ந்து எதிரணியினர் பலர் நிற்குமிடத்து வருகின்ற பந்தினை நிறுத்தி ஆடினால் நிலைமை மோசமாகிவிடலாம் என்று எண்ணுகின்ற சந்தர்ப்பத்திலும் தலையாலேயே பந்தை முட்டி வேறுபக்கம் அனுப்பி நிலைமையைச் சமாளிக்கவும், மூலை உதை (Corner Kick) மற்றும் சுயேச்சை உதை (Free Kick) மூலமும் வரும் பந்தினை தலையாலே முட்டி பேற்றுக்குள் நுழைத்து ஈட்டினை எளிதாகப் பெறுகின்ற வாய்பினை அடிக்கடி பெறவும் தலையால் முட்டும் திறமை பயன்படுகின்றது.

முன்நெற்றியால் முட்டி பந்தை நேரே அனுப்பலாம். பக்கவாட்டில் (தலை ஓரத்தில்) பந்தை முட்டி மெதுவாகத் தள்ளாமல், தலையை (ஒருமாதிரியாக அசைத்துத் திருப்பி) அசைத்து பந்தைச் சுழற்றி அனுப்பும் ஆற்றல் பார்ப்பதற்கு எழிலாகவும், ஆடும் வீரருக்குக் கீர்த்தியாகவும் இருக்கும்.

சொட்டிச் செல்லல் (Dribbling)

பந்தினை உதைக்காமல், உந்திச் செல்லுதலே சொட்டிச் செல்லும் நுட்பமாகும். ஒரு வீரர் தனது அணியைச் சார்ந்த சகவீரர் ஒருவருக்குப் பந்தைக் கடத்தும்போது செய்யப்படவேண்டிய நுட்பம் இதுவாகும். இச் செயற்பாட்டை மேற்கொள்ளும் போது தனது அணியின் சகாக்கள் மீதும், எதிரணி வீரர்கள் மீதும், பந்து செல்ல வேண்டிய தூரம், திசை என்பவற்றின் மீதும் கூடிய கவனம் செலுத்தப்படுதல் வேண்டும். இத்திறன் குழு நிலையான நீடித்த பயிற்சியினாலும் மதிநுட்பத்தினாலும் வளர்த்துக் கொள்ளப்படவேண்டியதாகும்.

பந்தை முன்புறமாகத் தன் அணியினருக்கு உந்தித் தள்ளிக் கடத்துதலும், கொஞ்சம் முன்னுக்கு உந்தித் தள்ளிக் கடத்துதலும், கொஞ்சம் முன்னுக்கு உந்தித் தள்ளிவிட்டு தன் அணியினரை ஓடிச்சென்று எடுக்கச் செய்தலும் சந்தர்ப்பமறிந்து எதிரணியினருக்கு எட்டாதவாறு முன்னுக்கும், பின்னுக்கும் பந்தை தன் அணியினருக்கு உந்திக் கடத்துவதும், சொட்டிச் செல்வதில் சிறந்த நுட்பத்தையும், அனுபவத்தையும் காட்டுவதாகும்.

தட்டிச் செல்லல் (Tackling)

எதிர் அணியின் கட்டுப்பாட்டினுள் உள்ள பந்தை தமது கட்டுப்பாட்டினுள் கொண்டுவருவதற்காக (விளையாட்டு விதிகளுக்கு அமைவாக) எதிரணி வீரரைத் தள்ளியும், தாக்கியும், இடையில் கால்விட்டு லாவகமான முறையில் பந்தைத்தடுத்துப் பறிப்பதும், அவ்வாறு பந்தைப் பெறமுடியாத பட்சத்தில், எதிரணிவீரர் பந்தை தான் நினைத்த இடத்திற்குக் கடத்த முடியாதவாறு தடுத்து நிறுத்துவதும்தான் தட்டிச் செல்லல் எனப்படும்.

வீரர் ஒருவர் தன் கால்களுக்குக் கீழேயுள்ள பந்தை எதிரணியினர் பறித்து ஆடமுனையும் போது, அவர்களிடம் பந்தைக் கொடுக்காது வெட்டி (Cut)க் கொண்டு ஓடுவதும் முன்னும் பின்னும் பந்தைக் காலால் இழுத்து மாற்றி அவர்களை உச்சுதலும், தட்டிச் செல்லல் எனப்படும். இதற்கு வேகமாக ஓடுவதும், உடன் நிற்பதுமான திறன்களுடன், பந்தை உடனே நிறுத்துகின்ற

ஆற்றலும் வேண்டும். கால்களின் முற்பகுதியான பாதங்களால் மட்டுமன்றி குதிக்கால்களாலேயும் பந்தை முன்பின் இழுத்து விளையாடுகின்ற ஆற்றல் அவசியமாகப் பயிலவேண்டிய தொன்றாகும். தட்டிச் செல்லல் திறனுக்குப் பந்தைக் கட்டுப்படுத்தி (Ball Control) ஆடும் ஆற்றலில் நன்கு தேர்ச்சி பெறல் வேண்டும்.

குறியுதை (Shooting)

பந்தை உதைத்தும், நிறுத்தியும், கடத்தியும், முட்டியும், சொட்டிச் சென்றும், தட்டிச்சென்றும் ஆடுகளம் முழுவதும் ஓடி ஆடி ஆடப்படுகின்ற செயற்பாடெல்லாம் இறுதியாகப் பந்தைப் பேற்றுக்குள் அடித்து ஈட்டினைப் பெறுவதற்கேயாகும். அன்றியும் கஷ்டப்பட்டுக் கொண்டுவருகின்ற பந்தையெல்லாம் பேற்றுக்கு வெளியே அடித்துவிட்டால் அதனால் பயனில்லாது போகுமேயன்றி, மீண்டும் வெற்றியை ஈட்டுகின்ற அது போன்ற அரிய வாய்ப்புக் கிட்டாமலே போனாலும் போகும். ஆகவே எட்டடி உயரத்தோடு நிற்கும் குறுக்குச் சட்டத்தின் கீழே இருபத்திநான்கு அடி இடைவெளியில் அமைந்துள்ள பேற்றுக்கம்பங்களுக்குமிடையே அடிக்கப்படும் பந்தே ஈட்டினைத் தரக் கூடியதாகும்.

எங்கிருந்தாலும் குறியுடன் பேற்றை நோக்கிப் பந்தை உதைக்கும் ஆற்றல் மிகுதியாக ஆட்டத்தில் இருக்க வேண்டும். இதற்காக ஒரு இடத்தில் நிறுத்திவைத்த நிலைப்பந்தை நேராகப் பேற்றை நோக்கி உதைத்து அனுப்புவதும், பந்தை முன்னே உருட்டி ஓடவிட்டு அதை வேகமாக உதைத்து அடிப்பதும் எதிராகப் பந்தை உருட்டிவிட்டு ஆட்டவீரரை ஓடிவரச்செய்து அதன் வேகத்தோடு வேகமாக பேற்றை நோக்கி உதைத்துப் பழகும் பயிற்சியும் இருந்தால் நாளடைவில் பேற்றுக்குள் அடிக்கும் குறியுதை சிறந்த ஆற்றலாக இயல்பாகவே வந்து விடும்.

பேற்றுக்காப்பு (Goal Keeping)

உதைபந்தாட்டத்தில் ஓர் அணி தம்மைப் பாதுகாப்பதற்குப் பலமான பேற்றுக்காப்பு மிகவும் அவசியமாகும். ஒரு பேற்றுக் காவலன் (Goal Keeper) எதிர் அணியின் பேற்றுச் சந்தர்ப்பங்களைக் குறைத்துப் பேற்றுக்காப்புச் செய்வதுடன் தனது சுயபாதுகாப்பையும் உறுதிப்படுத்திக் கொள்ளுதல் வேண்டும். பேற்றுக்காவலன் பேற்றுக்காப்புச் செயற்பாட்டில் முதலில் தன் கைகளையும், இரண்டாவதாகவே தனது உடலையும் பந்தினைத் தடுக்கும் ஏதுக்காளகப் பயன்படுத்தல் வேண்டும்.

உதைபந்தாட்ட விதிகள்

~ விதி ஒன்று ~

ஆடு களம் (THE FIELD OF PLAY)

1. பரிமாணங்கள் (Dimensions)

ஆடுகளம் செவ்வக வடிவமானது. அதன் நீளம் ஆகக்கூடியது 130 யார்கள் (120 மீற்) ஆகக் குறைந்தது 100 யார்கள் (90 மீற்) அகலம் ஆகக் கூடியது 80 யார்கள், (75 மீற்) ஆகக் குறைந்தது 70 யார்கள் (64 மீற்) ஆடுகளத்தின் பரிமாணங்கள் எவ்வாறிருப்பினும், பேற்றுப் பிரதேசம் (Goal Area) தண்டப் பிரதேசம் (Penalty Area) பேற்றுக் கம்பங்களுக்கிடையிலான அகல இடைவெளி என்பன நிர்ணயிக்கப்பட்ட அளவுகளிலேயே அமைதல் வேண்டும். ஆடுகளப் பரிமாண மாற்றங்களுக்கு விகிதாசாரமாக இவற்றில் மாற்றத்தினை ஏற்படுத்தக்கூடாது.

2. குறியீடுகள் (Markings)

ஆடுகளத்தின் எல்லைக் கோடுகள் 5 அங்குலங்களுக்கு (0.12 மீற்) மேற்படாத தடிப்புடைய தெளிவான கோடுகளாக அடையாளமிடப்படல் வேண்டும். நிலத்தை 'V' வடிவத்தில் வெட்டிக் கோடுகள் இருத்தலைத் தவிர்க்க வேண்டும். ஆடுகளத்தின் நீளப்பாட்டு எல்லைக்கோடுகள் தொடுகோடுகள் (Touch Lines) எனவும், அகலப்பாட்டு எல்லைக் கோடுகள் பேற்றுக் கோடுகள் (Goal Lines) எனவும் அழைக்கப்படும். பேற்றுக்கோடுகள் பேற்றுக் கம்பங்களின் தடிப்புக்கு ஒத்தவாறு வரையப்படுதல் வேண்டும். ஆடுகளத்தின் நான்கு மூலைகளிலும் 5 அடிகள் (1.5 மீற்) உயரத்திற்குக் குறையாத கொடிக்கம்பங்கள் நாட்டப்படல் வேண்டும். இவ்விதமான வேறிரு கம்பங்கள் ஆடுகளத்தின் மத்தியை ஊடறுத்துச் செல்லும் அரை எல்லைக் கோட்டி (Half way line)ற்கு நேராக தொடுகோடுகளிலிருந்து ஒரு யார் (1 மீற்) வெளியே நாட்டப்படலாம். கொடிக்கம்பங்கள் 5 அடிகளுக்குக் (1.5 மீற்) குறைவான உயரத்தைக் கொண்டிருப்பின் அவை ஆட்ட வீரர்களுக்கு ஆபத்தை விளைவிக்கலாம். ஆடுகளத்தின் மையம் (Centre) குறிக்கப்பட்டு அக்குறியீட்டிலிருந்து 10 யார்கள் (9.15 மீற்) ஆரையுடைய வட்டம் மையத்தைச் சுற்றி வரையப்படும்.

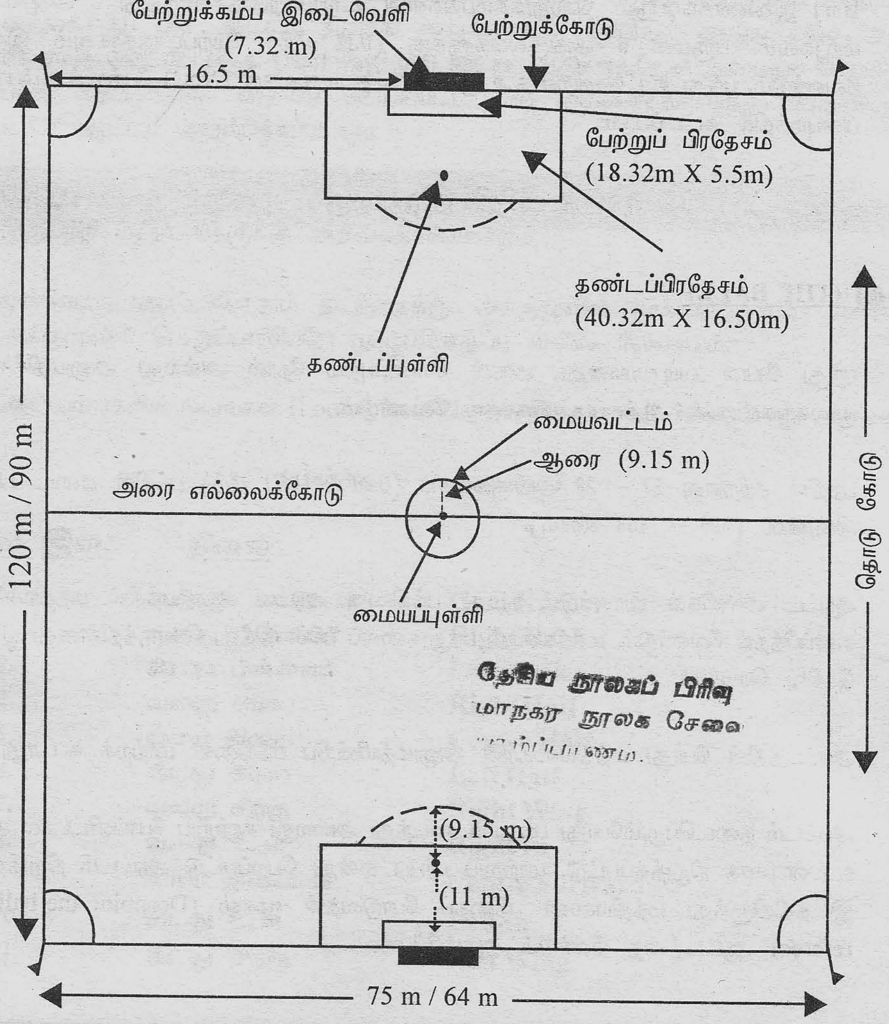
3. பேற்றுப் பிரதேசம் (The Goal Area)

ஆடுகளத்தின் இரு அந்தங்களிலும் பேற்றுக் கம்பங்களிலிருந்து 6 யார்கள் (5.5 மீற்) தூரத்தில் பேற்றுக் கோட்டிற்குச் செங்குத்தாக ஆடுகளத்தின் உட்புறம் நோக்கி இரு கோடுகள் 6 யார்கள் (5.5 மீற்) நீளத்திற்கு வரையப்பட்டுப் பின் அவை பேற்றுக் கோட்டிற்குச் சமாந்தரமான ஒரு கோட்டினால் இணைக்கப்படுகின்றன. இக் கோடுகளுக்குட்பட்ட பிரதேசம் பேற்றுப் பிரதேசம் என அழைக்கப்படும். பேற்றுப் பிரதேசத்தில் பேற்றுக் காவலருக்கு சில சலுகைகள் உண்டு.

4. தண்டப் பிரதேசம் (The Penalty Area)

பேற்றுக்கம்பங்களிலிருந்து 18 யார்கள் (16.5 மீற்) தொலைவில் பேற்றுக் கோட்டிற்குச் செங்குத்தாக 18 யார்கள் (16.5 மீற்) நீளமுள்ள இரு கோடுகள் வரையப்பட்டு அவற்றின் உள்நோக்கிய முனைகள் பேற்றுக் கோட்டிற்குச் சமாந்திரமான பிறிதொரு கோட்டினால் இணைக்கப்பட்டு அமையும் பிரதேசமே ''தண்டப் பிரதேசம்'' என அழைக்கப்படும். இப்பிரதேசத்தில் பேற்றுக் கோட்டின் மத்தியிலிருந்து செங்குத்தாக 12 யார்கள் (11 மீற்) தூரத்திற் குறிக்கப்படும் புள்ளி 'தண்டப்புள்ளி' (Penalty Spot) எனப்படும். தண்டப்புள்ளியிலிருந்து 10 யார்கள் (9.15 மீற்) ஆரையுடைய வட்டத்தின் பகுதி தண்டப் பிரதேசத்திற்கு வெளியே மட்டும் துலங்கும் வகையில் வரையப்படும். அத்தகைய அரைவட்டப் பகுதி தண்டப் பிரதேசத்தில் அடங்காது.

<u>ஆடுகளத்தின் கிடைப்படம்</u> <u>(The Plan of the field of play)</u>



தேசிய நூலகப் பிரிவு
மாநகர நூலக சேவை
யாழ்ப்பாணம்.
44228 cc

5. மூலைப் பிரதேசம் (The Corner Area)

ஒவ்வொரு மூலைக்கம்பங்களிலிருந்தும் ஒரு யார் (1 மீற்) ஆரையில் வரையப்படும் கால் பகுதிக் கோட்டினுள் அடங்கும் பிரதேசம் மூலைப் பிரதேசம் எனப்படும். மூலை உதைகள் முழுமையாக இப் பிரதேசத்துக்குள் வைத்தே உதைக்கப்படல் வேண்டும்.

6. பேற்றுக் கம்பங்கள் (The Goal Posts)

ஆடுகளத்தின் இரு அந்தங்களிலுமுள்ள பேற்றுக் கோடுகளின் மத்திய புள்ளியிலிருந்தும் சமமான தூரத்தைக் கொண்டதாக 8 யார்கள் (7.32 மீற்) அகல இடைவெளியுடைய தலா ஒரு சோடி நேரான பேற்றுக் கம்பங்கள், பேற்றுக் கோடுகளில் செங்குத்தாக நாட்டப்பட்டு அவற்றின் மேல் நோக்கிய முனைகள் குறுக்குச் சட்டத்தினால் (Cross - Bar) இணைக்கப்படும். பேற்றுக்கம்பங்களின் உயரம் நிலத்திலிருந்து 8 அடிகளா(2.44 மீற்)கவும், பருமன் 5 அங்குலங்களுக்கு (0.12 மீற்) மேற்படாததாகவும் இருத்தல் வேண்டும். பந்து உட்சென்றதை உறுதிப்படுத்த வலைகள் (Nets) பேற்றுக் கம்பங்களின் பின்புறத்தில் கட்டப்படும்.

~ விதி இரண்டு ~

பந்து (THE BALL)

1. பந்து கோள வடிவமானது, அதன் வெளிப்புறம் தோல் அல்லது அனுமதிக்கப்பட்ட மூலகங்களினால் ஆக்கப்பட்டிருந்தல் வேண்டும்.

2. பந்தின் சுற்றளவு 27 – 28 அங்குலங்கள் (0.68 – 0.71 மீற்) பந்தின் எடை 14 – 16 அவுன்ஸ் (396 – 453 கிராம்).

3. ஆட்ட அணிகள் இரண்டும் தமது பந்தினை ஆட்ட ஆரம்பத்தில் மத்தியஸ்தரிடம் சமர்ப்பித்தல் வேண்டும். மத்தியஸ்தர் பந்துகளைப் பரிசோதித்து பொருத்தமானது ஒன்றைத் தெரிவு செய்வார்.

4. ஆட்டத்தின் போது மத்தியஸ்தரின் அனுமதியின்றிப் பந்தினை மாற்றக் கூடாது.

5. ஆட்டம் நடைபெறும்போது பந்து உடைந்து அல்லது காற்றுப் போய்விட்டால் ஆட்டம் உடனடியாக நிறுத்தப்பட்டு, மாற்றுப் பந்து ஒன்று பெறப்பட்டு ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்ட இடத்திலிருந்து மத்தியஸ்தர் பந்தைப் போடுவத்ன் மூலம் (Dropping the ball by the referee) ஆட்டத்தை மீண்டும் ஆரம்பிப்பார்.

ஆட்டவீரர்கள் எண்ணிக்கை (NUMBER OF PLAYERS)

1. தலா பதினொரு வீரர்களைக் கொண்ட இரு குழுக்களுக்கிடையே போட்டி நடைபெறும் இவர்களில் ஒருவர் பேற்றுக்காவலர் (Goal Keeper) ஆவர்.

2. பொதுவாக இரண்டு பதில் வீரர்கள் (Substitutes) ஆட்டத்தின் போது அனுமதிக்கப்படுவர். இருவருக்கு மேற்பட்ட பதில் வீரர்கள் ஆடவேண்டுமாயின் இரு குழுக்களும் சம்மதித்து, மத்தியஸ்தரிடம் இதுபற்றி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்னர் எழுத்து மூலம் அறிவிக்க வேண்டும். இவ்வாறான சந்தர்ப்பத்தில் ஐந்திற்கு மேற்படாத பதில் வீரர்கள் அனுமதிக்கப்படலாம்.

3. பதில் ஆட்ட வீரர் ஆட அழைக்கப்படுமுன்னர் குழுத்தலைவர், மத்தியஸ்தரிடம் இது பற்றி முன்னறிவித்தல் கொடுக்க வேண்டும். பதில் ஆட்ட வீரர், மத்தியஸ்தரின் அனுமதிச் சைகைக்குப் பின் ஆட்டம் நிறுத்தி வைக்கப்பட்ட நேரத்தில் ஆடுகளத்தின் அரை எல்லைக் கோட்டுப் பகுதி (Half way Line) ஊடாக ஆடுகளத்தினுள் நுழைதல் வேண்டும். பதில் ஆட்டவீரரால் பிரதியீடு செய்யப்பட்ட வீரர் ஆடுகளத்திலிருந்து வெளியேறும் வரை ஆட்டம் ஆரம்பிக்கப்படாது.

4. பேற்றுக்காவலர் வேறொரு நிலைக்குரிய வீரரால் பிரதியீடு செய்யப்படலாம். ஆனால் இதுபற்றி மத்தியஸ்தருக்கு அறிவிக்க வேண்டும்.

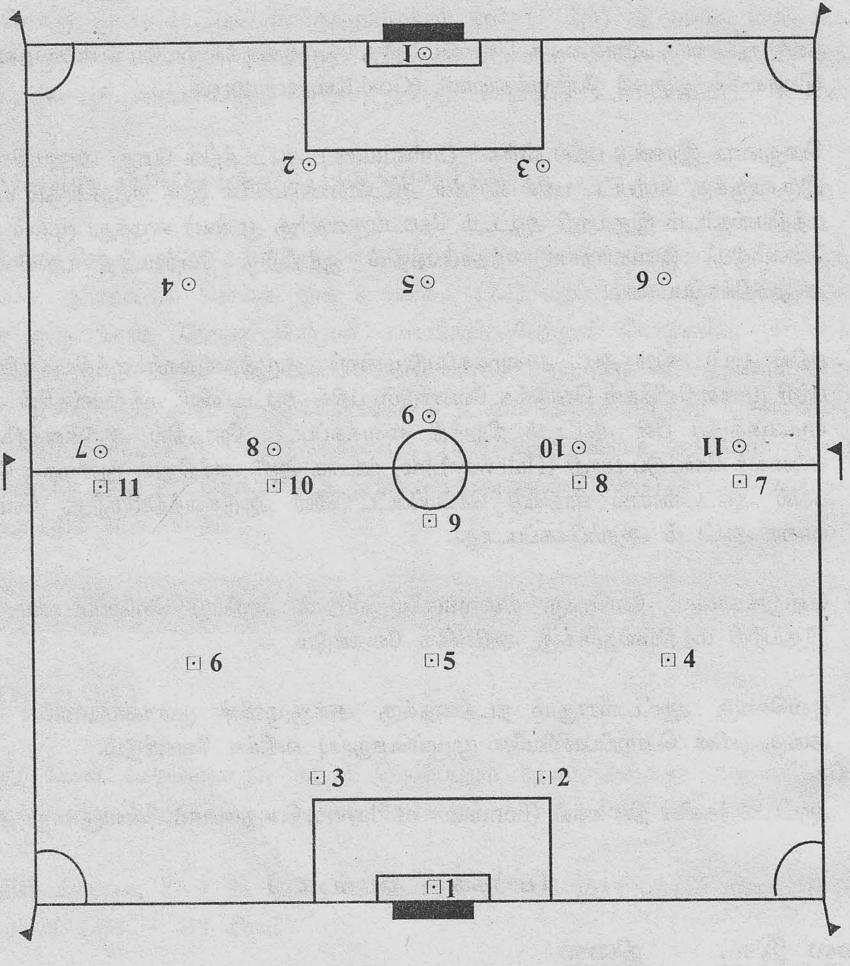
5. ஒவ்வொரு ஆட்டவீரரதும் நடத்தைக்கு அக்குழுவின் முகாமையாளரோ அல்லது அக்குழுவின் பொறுப்பாசிரியரோ முழுப்பொறுப்பு வகிக்க வேண்டும்.

6. ஆட்டவீரர்களின் நிலைகள் (Formation of Players) பொதுவாகப் பின்வருமாறு அமையும்.

(பார்க்க ~ படம் 2)

நிலை இல.	நிலை	
1.	பேற்றுக் காவலன்	Goal Keeper
2.	வலது பின்னணி	Right Back
3.	இடது பின்னணி	Left Back
4.	வலது அரை	Right Half
5.	மைய அரை	Centre Half
6.	இடது அரை	Left Half
7.	வலது சிறகு	Right Wing
8.	வலது உள்	Right In
9.	மைய முன்னணி	Centre Forward
10.	இடது உள்	Left In
11.	இடது சிறகு	Left Wing

ஆடுகளத்தில் ஆட்ட வீரர்களின் நிலைகள்
(Formation of Players in the field of play)



படம் ~ 2.

~ விதி நான்கு ~

ஆட்ட வீரர்களின் உபகரணங்கள (PLAYERS EQUIPMENTS)

1. ஆட்டவீரர்கள் பொதுவாக அரைகாற்சட்டை (Shorts) ஜேர்சி (Jersey) எனப்படும் மேற்சட்டை, காலணி (Boots) காலுறை (Stockings) என்பவற்றை அணிதல் வேண்டுமென எதிர்பார்க்கப்படுகின்றனர்.

2. பேற்றுக்காவலர், தனது குழுவின் ஏனைய வீரர்களின் நிற மேற்சட்டையிலிருந்து வேறுபட்ட நிறமேற்சட்டை அணிவது சிறந்ததாகும்.

3. உபகரணங்களில், வீரர்களின் காலணிகள் பிரதானமானதொன்றாகும். காலணிகளின் அடிப்பாகங்கள் அரை அங்குல (12.7 மி.மீ) தடிப்புடையதாகவும், அவற்றில் இறப்பர் அல்லது தோல் அல்லது அலுமீனிய அணிகள் பொருத்தப்பட்டதாகவும் இருத்தல் அவசியம். இத்தகைய ஆணிகளின் உயரம் அரை அங்குலத் (12.7 மி.மீ) திற்கு மேற்படாததாகவும் இருத்தல் வேண்டும்.

4. போட்டி ஆரம்பமாவதற்கு முன்னர் மத்தியஸ்தர் ஆட்டவீரர்களின் உபகரணங்களையும், குறிப்பாக காலணிகளையும் பார்வையிடுவார். பொருத்தமற்ற உபகரணங்களைக் கொண்ட வீரர்களும், மற்றைய வீரர்களுக்குத் தீங்கு விளைவிக்கக்கூடிய காலணிகளையுடைய வீரர்களும் தமது உபகரணங்களைச் சீர் செய்யும் வரை ஆட்டத்துக்கு அனுமதிக்கப்பட மாட்டார்கள்.

~ விதி ஐந்து ~

மத்தியஸ்தர் (REFEREE)

ஆட்டம் ஆரம்பமானதிலிருந்து, முடியும்வரை ஆட்டம் சார்பான சகல தீர்ப்புக்களுக்கும் பொறுப்பு வகிப்பவர் மத்தியஸ்தரே. ஆட்டம் தொடர்பாக அவரது தீர்ப்புக்களே இறுதியானவை.

ஒரு மத்தியஸ்தர் –

1. விதிகளை அமுல் நடத்திப் பிரச்சினைகளைத் தீர்க்கின்றார்.

2. தவறுகள் ஏற்படும் பட்சத்தில் பாதிக்கப்படும் குழுவிற்குச் சலுகை வழங்குவார்.

3. ஆட்டத்தைப் பற்றிய தரவுகளைச் சேகரிப்பதுடன், ஆட்டத்தின் நேரக் கணிப்பாளராகவும் செயற்படுவார்.

4. ஆட்டத்தை ஆரம்பிக்கவும், நிறுத்தவும் அதிகாரம் பெற்றிருப்பதுடன், ஆட்டவீரர்களின் நடத்தைகளைக் கண்காணித்து ஒழுங்கை நிலைநாட்டுவார்.

5. ஆட்டவீரர்களின் பிறழ்வு நடத்தை (Misconducts) கள் காரணமாக அவர்களை ஆட்டத்திலிருந்து நிறுத்திவைக்கும் அதிகாரமுடையவர்.

6. ஆட்டம் ஆரம்பிக்க முன்னர், ஆடுகளம், பந்து, ஆட்ட வீரர்களின் உபகரணங்கள் என்பவற்றைப் பரிசோதிப்பார்.

7. முறைகேடாக நடக்கும் பக்க நடுவரை (Lines Men) கடமையிலிருந்து நிறுத்திவைக்கும் உரிமை மத்தியஸ்தருக்கு உண்டு. இருப்பினும் இது குறித்து சம்பந்தப்பட்ட அதிகாரிகளுக்கு மத்தியஸ்தர் அறிவிக்க வேண்டும்.

நூலகப் பிரிவு
நூலக சேவை

~ விதி ஆறு ~

பக்க நடுவர்கள் (LINES MEN)

1. ஆட்டத்தின் போது "பக்க நடுவர்கள்" இருவர், மத்தியஸ்தருக்கு உதவியாகக் கடமையாற்ற நியமிக்கப்படுவர்.

2. பக்க நடுவர்கள், பந்து எல்லைக் கோடுகளைத் தாண்டிச் செல்வதைச் சுட்டிக் காட்டுவதுடன், மூலை உதை (Corner Kick), பேற்று உதை (Goal Kick), உள்ளெறிகை (Throw In) ஆகியவற்றுக்கு எக்குழு உரித்துடையது எனவும் சுட்டிக்காட்டுவர்.

3. பதில் ஆட்டவீரர்கள், ஆடுகளத்தில் புகுவதற்குத் தயாராக உள்ளார் என மத்தியஸ்தருக்கு சைகை கொடுப்பது பக்க நடுவரின் பணியாகும்.

4. ஆட்ட வீரர்கள், விதிகளை மீறும் பட்சத்தில் அதனை மத்தியஸ்தர் கவனிக்கவில்லை என உணரும் பட்சத்தில் பக்க நடுவர்கள் மத்தியஸ்தரின் கவனத்திற்கு அதனைக் கொண்டு வரலாம். ஆனால் இது குறித்தான இறுதி முடிவு மத்தியஸ்தரதே.

5. பக்க நடுவர்கள் பிரகாசமான நிறமுடைய கொடிகளைப் பயன்படுத்த வேண்டும்.

~ விதி ஏழு ~

ஆட்ட நேரப் பிரமாணம் (DURATION OF THE GAME)

1. சர்வதேச வழக்கில் ஆட்ட நேரங்கள் 45 நிமிட – 5 நிமி – 45 நிமி ஆகும். ஆனால் பாடசாலைகளுக்கிடையிலான போட்டிகளில் வயதுப்பிரிவுகளுக்கேற்ப ஆட்ட நேரப் பிரமாணங்கள் நிர்ணயிக்கப்படலாம்.

2. ஆட்ட முடிவில் சமநிலை தவிர்ப்பு (Tie Breaker)க்காக மேலதிகமாக தலா ஐந்து நிமிடங்கள் வழங்கப்படலாம்.

3. இறுதியாக சமநிலை தவிர்ப்பு நேரடி உதைகள் (Direct Kick) மூலம் தீர்மானிக்கப்படலாம்.

4. ஆட்டத்தில் இழக்கப்படும் நேரத்திற்குப் பதில் ஆட்ட நேரம் வழங்கப்படலாம். எவ்வாறாயினும் இது மத்தியஸ்தரின் முடிவாகும்.

5. ஆட்டத்தின் முதல் அரை நேர (First Half) த்தில் தவறுதலாக நேரம் இழக்கப்பட்டால், அவ்விதம் இழக்கப்படும் நேரம் இரண்டாவது அரை நேர (Second Half) ஆட்டத்தில் சேர்த்து வழங்கப்படமாட்டாது.

6. ஆட்டதின் முதல் அரைநேர இறுதியிலோ அல்லது ஆட்ட நேர இறுதியிலோ தண்ட உதை (Penalty Kick) ஒன்று வருமாயின் அவ்வுதை முடிக்கப்படும் வரை நேரம் வழங்கப்படலாம்.

~ விதி எட்டு ~

ஆட்ட ஆரம்பம (THE START OF PLAY)

1. நாணயம் சுண்டப்படுவதன் மூலம் வெற்றிபெறும் குழுத்தலைவர், ஆடுகளதின் விரும்பிய பக்கத்தைத் தீர்மானிக்கலாம், அல்லது முதலில் ஆட்டத்தைத் தொடங்கலாம்.

2 மத்தியஸ்தரின் சைகையுடன் (விசில் ஊதல்) மைய முன்னணி வீரர் (Centre Forward) மையத்தில் உள்ள பந்தினைத் தட்டி ஆட்டத்தை ஆரம்பிப்பார். பந்து தனது சுற்றளவு தூரத்தைக் கடந்ததும் (Travelled the distance of its own circumference) ஆட்டம் ஆரம்பமாகும். பந்து தட்டப்படும்போது எதிரணி வீரர்கள் மையப் புள்ளியிலிருந்து 10 யார்கள் (9.15 மீற்) தூரத்தில் நிற்றல் வேண்டும். பந்தை முதலில் தட்டிய மைய முன்னணி வீரர் இன்னொரு வீரரில் பந்து படாமல் அல்லது ஆடப்படாமல் இரண்டாம்முறையாகப் பந்தை ஆடமுடியாது.

3. ஒரு பேற்றினை ஈட்டியபின் (After a goal has been scored) பந்து மையப் புள்ளியில் வைக்கப்பட்டு இழப்புக் குழுவால் (The team losing the goal) ஆட்டம் மீண்டும் ஆரம்பிக்கப்படும்.

4. இடைவேளையின் பின், போட்டியை ஆரம்பித்த அணிக்கு, எதிரான அணி ஆட்டத்தை ஆரம்பிக்கும்.

தண்டனை (Punishment)

மேற்படி விதி மீறப்படும் போது, மீளத் தொடங்கும்படி ஆரம்பித்த அணியினர் பணிக்கப்படுவர். பந்தைத் தட்டி ஆட்டத்தை ஆரம்பிக்கும் மைய முன்னணி வீரர், இன்னோர் வீரரது காலில் பந்து படுமுன்னரே, மீண்டும் பந்தை ஆடினால் எதிர் அணியினருக்கு விதி மீறப்பட்ட இடத்திலிருந்து சுயேச்சை நேரில் உதை (Indirect free kick) வழங்கப்படும்.

மேற்குறிப்பிட்ட விடயங்கள் தவிர்ந்த வேறு காரணங்களுக்காக ஆட்டம் நிறுத்தப்படின் நிறுத்தப்பட்ட இடத்திலிருந்து மத்தியஸ்தரால் பந்து போடப்பட்டு (Dropped by the referee) அப்பந்து நிலத்தில் பட்டதும் ஏதாவது ஒரு குழு அதனை ஆடி ஆட்டத்தை ஆரம்பிக்கலாம். இவ்வாறான சந்தர்ப்பங்களில் பந்து நிலத்தைத் தொடு முன்னரே அது எல்லைக் கோட்டிற்கு வெளியே சென்றால் மீண்டும் மத்தியஸ்தரால் பந்து போடப்பட்டு ஆட்டம் ஆரம்பிக்கப்படும்.

~ விதி ஒன்பது ~

ஆட்டத்தில் பந்து உட்படுதலும், உட்படாதிருத்தலும் (BALL IN AND OUT OF PLAY)

பின்வரும் சந்தர்ப்பங்களில் பந்து ஆட்டத்திற்குட்படாது.

1. தொடு கோட்டை (Touch line) அல்லது பேற்றுக் கோட்டை (Goal line) பந்து தாண்டுதல்.
2. மத்தியஸ்தரால் ஆட்டம் நிறுத்தப்படும் சந்தர்ப்பத்தில்.
3. விதி மீறப்பட்டமைக்காக சைகை காட்டப்பட்டதிலிருந்து (விசில் ஊதியதிலிருந்து) தீர்ப்புக் கொடுக்கப்படும் வரை.

இவை தவிர்ந்த ஏனைய சந்தர்ப்பங்களில் பந்து ஆட்டத்திற்குட்பட்டிருப்பதாகவே கணிக்கப்படும். பின்வரும் சந்தர்ப்பங்களும் இதிலடங்கும்.

1. பேற்றுக்கம்பங்கள், குறுக்குச்சட்டம், மூலைக்கொடிக்கம்பங்கள் ஆகியவற்றில் பந்து பட்டு உட்தெறிப்படையும் (Re-Bounds) போது.

2. மத்தியஸ்தர் அல்லது பக்க நடுவர் ஆடுகளத்தில் நிற்கும்போது அவர்களில் பந்து பட்டு உட்தெறிப்படையும் போது.

<u>இவ்விதியுடன் தொடர்பான சில முக்கிய விடயங்கள்</u>

1. பந்தின் முழுப் பாகமும் எல்லைக் கோட்டினைத் தாண்டினால் பந்து ஆட்டத்துக்குட்படாது. பந்து தொடுகோடு, பேற்றுக்கோடு ஆகியற்றின் மீது உருண்டு செல்லும் போது ஆட்டத்துக்குட்பட்டதாகவே கருதப்படும்

2. பேற்றுக் காவலர், முன்னணிச் சிறகு வீரர்கள் (Wing Forwards) பந்தினை விளையாடும் போது அப்பந்து தொடுகோடு, பேற்றுக்கோடு ஆகியவற்றின் மீது சென்றாலும் பந்து ஆட்டத்திற்குட்பட்டதாகவே கருதப்படும்.

3. தண்டப் பிரதேசத் (Penalty Area) தினுள் நிற்கும் பேற்றுக்காவலர் அப்பிரதேசத்திற்கு வெளியே இருக்கும் பந்தை தொட்டால் அவர் தண்டிக்கப்படுவர்.

4. எல்லைக் கோடுகளுக்கு வெளியே செல்லும் பந்து காற்றினால் உள்ளே தள்ளப்பட்டாலும் அது ஆட்டத்துக்குட்படாத பந்தாகவே கணிக்கப்படும்.

~ விதி பத்து ~

<u>பேற்று ஈட்டும் முறை (METHOD OF SCORING)</u>

1. பந்தானது, காலால் உதைக்கப்பட்டோ, தலையால் முட்டப்பட்டோ, அல்லது கைகளும், புயங்களும் தவிர்ந்த முண்டப் பகுதியில் பட்ட நிலையில், பேற்றுக் கம்பங்களுக்கிடையிலும், குறுக்குச் சட்டத்திற்கு கீழும் பேற்றுக் கோட்டைத்தாண்டும்போது பேற்று ஈட்டப்படுகின்றது.

2. எல்லை எறிகை (உள்ளெறிகை) ஒன்று எவரிலும் படாது நேரடியாகப் பேற்றுக் கம்பங்களினூடாகச் சென்று பேற்றுக் கோட்டினைத் தாண்டினால் அது பேற்று ஈட்டுதலாகக் கருத முடியாது.

3. சுயேச்சை நேரில் உதை (Indirect free kick) ஒன்று ஆட்ட வீரர் எவரிலும் படாது சென்று நேரடியாகப் பேற்றுக் கம்பங்களினூடாகப் பேற்றுக் கோட்டைத் தாண்டினால் அது பேற்று ஈட்டுதலாகக் கருதப்படாது.

4. சுயேச்சை நேரில் உதை மூலம் தாக்கும் அணிவீரர் (Attacking player) ஒருவர் பந்தை வேறு எந்த வீரராலும் ஆடப்படாமல் நேரடியாகப் பேற்றுக் கம்பங்களினூடாக உள்ளனுப்பிவிட்டால் தடுக்கும் அணிக்கு (Defending team) பேற்று உதை (Goal kick) வழங்கப்படும்.

5. தடுக்கும் அணியைச் (Defending team) சார்ந்த ஆட்ட வீரர் ஒருவர் தன் அணிக்குரிய நேர் அல்லது நேரில் (Direct/ Indirect) சுயேச்சை உதையை தற்செயலாகத் தன் சொந்தப் பேற்றுக் கம்பங்களினூடாக அடித்துவிட்டால் அது எதிர் அணிக்கு பேறு ஆக இல்லாமல் மூலை உதையாக வழங்கப்படும்.

~ விதி பதினொன்று ~

மாறு நிலை (OFF SIDE)

எதிர் அணியின் ஆடுகள அரைப் பகுதிக்குள் இயங்கும் பந்திற்கு முன்னதாகத் தாக்கும் அணிவீரர் ஒருவர் செல்லும்போது, அவருக்கும் எதிர் அணியின் பேற்றுக் கோட்டிற்குமிடையில் தடுக்கும் அணியின் வீரர்கள் இருவர் இல்லாத பட்சத்தில், அவ்விதம் பந்திற்கு முன்பாகச் செல்கின்ற தாக்கும் அணி வீரர் மாறு நிலைக்குள்ளாகலாம். ஆனால் பின்வரும் சந்தர்ப்பங்களில் "மாறுநிலை" தவறு ஏற்படுவதில்லை.

1. தன் அணிக்குரிய ஆடுகள அரைப்பகுதியில் அவர் நிற்கும்போது,
2. இரு எதிரணி வீரர்கள் தமது பேற்றுக் கோட்டிற்கும், அவருக்குமிடையில் நிற்கும்போது,
3. ஒரு பேற்று உதை மூலமாகவோ, மூலை உதை மூலமாகவோ, உள்ளெறிகை மூலமாகவோ அல்லது மத்தியஸ்தரால் பந்து போடப்படுவதன் மூலமாகவோ பந்தினை அவர் நேரடியாகப் பெறும்போது.

தண்டனை (Punishment)

ஒரு அணி வீரனால் இவ்விதி மீறப்படும் போது, மறு அணியினருக்கு விதி மீறப்பட்ட இடத்திலிருந்து சுயேச்சை நேரில் உதை வழங்கப்படும். ஆனால் ஒரு வீரர் மாறுநிலையில் நிற்கும் எல்லாச் சந்தர்ப்பங்களிலும் தண்டனை வழங்கப்படுவதில்லை. உதாரணமாக ஒரு வீரர் எதிரணிப் பேற்றுக் காவலரின் ஆட்டத்திற்கு இடையூறு செய்யாது நிற்கும் மாறுநிலைச் சந்தர்ப்பங்களில் தண்டனை வழங்கப்படுவதில்லை. ஆனால் இது மத்தியஸ்தரின் தீர்மானத்தைப் பொறுத்ததே. எனினும் ஒரு வீரர் தனது ஆட்டத்திற்குச் சாதகமாக, குள்ளத்தனமாக மாறுநிலையில் நிற்கமுயலும்போதே அவர் மாறுநிலைத் தவறினைப் புரிந்தவராகக் கருதப்படலாம்.

~ விதி பன்னிரண்டு ~

தவறுகளும், பிறழ்வு நடத்தைகளும் (FOULS AND MISCONDUCTS)

ஒரு வீரர் வேண்டுமென்றே பின்வரும் ஒன்பது குற்றங்களில் ஏதாவது ஒன்றினைப் புரிந்தால் தண்டனை வழங்கப்படும்.

1. எதிரணி வீரர் ஒருவரை உதைத்தல் அல்லது உதைக்க முயலுதல்.
2. எதிரணி வீரரை இடறிவிழுத்தல் – அதாவது ஒரு அணி வீரர் மறு அணி வீரர் ஒருவரைத் தனது காலினால் இடறி விழுத்தல் அல்லது விழுத்த முயற்சித்தல் அல்லது அவ்வீரரை முன்பக்கமாகவோ, பின்பக்கமாகவோ தடுத்து ஆடவிடாது முயற்சித்தல்.
3. எதிரணி வீரர் மீது பாய்தல்.
4. எதிரணி வீரரை முரட்டுத்தனமாக அல்லது அபாயகரமான முறையில் தாக்க முற்படுதல்.
5. தனது ஆட்டத்திற்கு இடையூறாக இல்லாத எதிரணி வீரரைப் பின் பக்கமாகத் தாக்குதல்.
6. எதிரணி வீரரை அடித்தல் அல்லது அடிக்க எத்தனித்தல்.
7. எதிரணி வீரரைத் தனது கைகளால் அல்லது புயங்களால் தள்ளுதல்.

8. எதிரணி வீரரைத் தனது கைகளால் அல்லது புயங்களால் பிடித்தல் அல்லது தடுத்தல்.

9. பந்தினைக் கையாடுதல் (Handles the ball) அதாவது பந்தினை தனது கைகளால் கொண்டு செல்லுதல், கைகளால் அடித்தல், அல்லது கைகளால் முன் உந்துதல், பந்து கையில் படுதல் என்பதற்கும் பந்தினைக் கையாடுதல் (Handles the ball) என்பதற்கும் பெரும் வேறுபாடு உண்டு. ஒரு வீரரின் கைகளில் அல்லது புயங்களில் பந்தானது தற்செயலாக அல்லது அவ்வீரர் எதிர்பாராமல் பட்டுவிட்டால் அல்லது தற்பாதுகாப்பின் போது கைகளில் பட்டுவிட்டால் அது குற்றமாகக் கருதப்படுவதில்லை. ஆனால் பந்தினைக் கையாடுதல் குற்றமாகக் கருதப்படும். (பேற்றுக் காவலனைப் பொறுத்தவரையில் இந்த 9வது அம்சம் அவரது சொந்தத் தண்டப் பிரதேசத்துக்குள் அவருக்குப் பொருந்தாது)

தண்டனை (Punishment)

மேற்குறித்த ஒன்பது குற்றங்களும் எந்த இடத்தில் நடந்தனவோ அதேஇடத்தில் வைத்து சுயேச்சை நேர் உதையை (Direct free kick) மேற்கொள்ள எதிரணிக்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

தடுக்கும் அணியின் (Defending side) வீரர் ஒருவர் மேற்கூறப்பட்ட ஒன்பது குற்றங்களில் ஏதாவது ஒன்றினை வேண்டுமென்றே தனது பக்கத் தண்டப் பிரதேசத்தில் புரிந்துவிட்டால் அதற்குத் தண்டனையாக எதிர் அணிக்குத் தண்ட உதைக் (Penalty kick) கான ஒரு சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

ஒரு வீரர் பின்வரும் ஐந்து குற்றங்களில் ஏதாவது ஒன்றினைப் புரிந்துவிட்டால் தண்டனை வழங்கப்படும்.

1. அபாயகரமான முறையில் விளையாடுகின்றார் என மத்தியஸ்தர் கருதுமிடத்து – உதாரணமாக, பேற்றுக்காவலன் பந்தைப் பிடித்து தன் கைகளில் வைத்திருக்கும் போது அதனை எதிரணி வீரர் உதைக்க முயற்சித்தல்.

2. பலமாக இடித்தல் (Charging fairly) :- ஓர் அணி வீரர், எதிரணி வீரரைப் பந்து விளையாடக்கூடிய தூரத்திற்கு அப்பால் இருக்கும்போதோ அல்லது, பந்தினை விளையாட முற்படாத நேரத்திலோ தனது தோளினால் இடித்தல்.

3. பந்தினை விளையாடாதபோது, ஓர் அணியின் வீரர், எதிர் அணி வீரரை வேண்டுமென்றே தடுத்தல். அதாவது பந்திற்கும், எதிரணி வீரருக்கும் குறுக்காக ஓடுதல், எதிரணி வீரரைத் தடுக்கும் வகையில் உடலினால் இடைமீடு செய்தல்.

4. பேற்றுக் காவலன் :-
   அ) பந்தினைப் பிடித்திருக்கும் வேளை
   ஆ) எதிரணி வீரரைத் தடுக்கும் வேளை
   இ) பேற்றுப் பிரதேசத்தைத் தாண்டிச் செல்லும் வேளை

   போன்ற சந்தர்ப்பங்கள் தவிர்ந்த ஏனைய சந்தர்ப்பங்களில் பேற்றுக் காவலனை எதிரணி வீரர் இடித்துத்தள்ளுதல்.

5. பேற்றுக் காவலன் ஆட்டத்திலீடுபடும்போது :-
   அ) பந்தினைக் கைகளில் வைத்திருந்தபடி நான்கு காலடிகளுக்கு மேல் எடுத்துவைத்தல். பந்தினைத்தெறிக்க எறிந்தோ அல்லது காற்றில் எறிந்தோ பிறிதோர் வீரனால் ஆடப்படாமல் அதனை மீண்டும் பிடித்தல்.

   ஆ) ஆட்டத்தினைத் தாமதப்படுத்தி நேரத்தினை வீணடித்து தன் அணிக்கு முறையற்ற வாய்ப்பினை ஏற்படுத்தும் வகையில் தந்திரமாக நடந்துகொள்கின்றார் என மத்தியஸ்தர் கருதும் போது.

தண்டனை (Punishment)

மேற்படி குற்றங்கள் எவ்விடத்தில் இழைக்கப்பட்டனவோ அவ்விடத்தல் வைத்து சுயேச்சை நேரில் உதை (Indirect free kick) ஒன்றை மேற்கொள்ள எதிரணிக்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

ஆட்டவீரர் ஒருவர் பின்வரும் சந்தர்ப்பங்களில் எச்சரிக்கை செய்யப்படுவார்.

1. ஆட்டம் ஆரம்பித்த பின்னர் ஒரு வீரர் தன் அணியுடன் சேர்ந்து கொள்ளவும், அல்லது மீள வந்து சேரவும் மத்தியஸ்தரின் அனுமதி பெறாமல் ஆடுகளத்தினுள் நுழைதல், அல்லது ஆட்டம் நடைபெற்றுக் கொண்டிருக்கையில் (விபத்தினாலன்றி) ஆடுகளத்தை விட்டுச் செல்லுதல் இத்தகைய நடத்தைப் பிறழ்வை எச்சரிக்கை செய்வதற்காக மத்தியஸ்தர் ஆட்டத்தை நிறுத்தினால் எச்சரிக்கப்பட்ட அணியின் எதிர் அணிக்கு சுயேச்சை நேரில் உதை ஒன்று வழங்கப்பட்டு ஆட்டம் மீள ஆரம்பிக்கப்படும். எச்சரிப்பதற்காக மத்தியஸ்தர் ஆட்டத்தை எவ்விடத்தில் நிறுத்தினாரோ அந்த இடத்திலிருந்தே சுயேச்சை நேரில் உதை மேற்கொள்ளப்படும். ஒரு அணிவீரர் மிக மோசமான தவறினைச் செய்து விட்டால் அத்தவறுக்குரிய விதிப்படி அவ்வணிக்குத் தண்டனை வழங்கப்படும்.
2. எச்சரிக்கப்பட்ட பின்னரும் ஒருவர் தொடர்ந்து விதியை மீறுதல்.
3. மத்தியஸ்தரின் தீர்ப்பைக் கண்டித்து வார்த்தைகளால் அல்லது செயலால் அவர் எதிர்ப்பினைத் தெரிவித்தல்.
4. சிறுமை நடத்தை (Ungentlemanly Conduct) மத்தியஸ்தரால் எச்சரிக்கப்பட்ட பின்பும், இறுதியாகக் கூறப்பட்டமேற்படி மூன்று நடத்தைப் பிறழ்வுகளை ஓர் ஆட்ட வீரர் செய்வாராயின் அந்நடத்தைப் பிறழ்வு நடை பெற்ற இடத்திலிருந்த எதிர் அணிக்கு ஒரு சுயேச்சை நேரில் உதை வழங்கப்படும்.

மத்தியஸ்தரால் ஒருவீரர் பின்வரும் நடத்தைப் பிறழ்வுகளுக்காக வெளியேற்றப்படலாம்.

1. அவரின் பலாத்காரமான நடத்தை அல்லது தீவிர முறைகேடான ஆட்டம் என மத்தியஸ்தர் கருதும்பட்சத்தில்.
2. அவர் மோசமான,கீழ்த்தரமான வார்த்தைகளைப் பிரயோகித்தல்.
3. எச்சரிக்கைகளின் பின்பும் அவர் தொடர்ந்து பிறழ்வான நடத்தையில் ஈடுபட்டால்.

விதியின் ஏனைய காரணங்களுக்காக அன்றி மேற்கூறப்பட்ட பிறழ்வு நடத்தைகளுக்காக ஒரு வீரர் ஆடுகளத்திலிருந்து வெளியேற்றப்பட்டமைக்காக ஆட்டம் இடைநிறுத்தப்பட்டு, மீண்டும் ஆரம்பிக்கப்படும் போது சம்பவம் நடைபெற்ற இடத்திலிருந்து சுயேச்சை நேரில் உதை (Indirect free kick) ஒன்றினை மேற்கொள்ள எதிரணியினருக்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும். எச்சந்தர்ப்பத்திலும், மத்தியஸ்தரால் ஆடுகளத்திலிருந்து வெளியேற்றப்பட்ட வீரருக்குப் பதிலாட்ட வீரர் (Substitute) அனுமதிக்கப்படமாட்டார்.

சுயேச்சை உதை (FREE KICK)

1. சுயேச்சை உதை இரண்டு வகைப்படும்
   அ) நேர் உதை (Direct Kick)
   ஆ) நேரில் உதை (Indirect Kick)

   நேர் உதை மூலம் பேற்றினை நேரடியாக ஈட்டிக் கொள்ளலாம். ஆனால் நேரில் உதை, உதைத்தவரை விட வேறு ஒரு வீரரில் படாமலோ அல்லது ஆடப்படாமலோ பேற்றுக்கம்பங்களினூடாகச் சென்றாலும் பேற்றினை ஈட்ட முடியாது.

2. ஒரு வீரர் தனது பக்கத் தண்டப் பிரதேசத்திலிருந்து நேர் உதையை அல்லது நேரில் உதையை உதைக்கும் வேளையில், பந்து வைத்து உதைக்கப்படுமிடத்திலிருந்து 10 யார்கள் (9.15மீற்) தூரத்தில் எதிரணி வீரர்கள் நிற்பதுடன், தண்டப்பிரதேசத்தைப் பந்து கடக்கும்வரை தண்டப்பிரதேசத்திற்கு வெளியே நிற்றல் வேண்டும்.

3. பந்து தன் சுற்றளவு தூரத்தினைத் தாண்டுவது மட்டுமல்ல, தண்டப் பிரதேசத்தையும் தாண்டியதுமே ஆட்டத்திற்குட்படும்.

4. பேற்றுக் காவலர் தனது அணிவீரரால் தண்டப் பகுதியிலிருந்து உதைக்கப்படும் நேர் உதையை அல்லது நேரில் உதை மூலம் வரும் பந்தை நேரடியாகத் தன் கைகளால் பிடித்துப் பின் உதைத்து விளையாட முடியாது.

5. பேற்று உதையை (Goal kick) தண்டப் பிரதேசத்துக்கு அப்பால் செல்லுமாறு உதைக்கவேண்டும். பந்து அவ்விதம் தண்டப்பிரதேசத்தைக் கடக்காவிடின் மீண்டும் முன்னர் வைத்து உதைத்த இடத்திலிருந்து உதைக்கப்படும்.

6. ஒருவீரர் தனது பக்கத் தண்டப் பிரதேசத்திற்கு வெளியே உள்ள பகுதியில் நேர் உதையை அல்லது நேரில் உதையை உதைக்கும் போது, பந்து ஆட்டத்திற்குட்படும்வரை எல்லா எதிரணி வீரர்களும், பந்து வைத்து உதைக்கப்படும் இடத்திலிருந்து குறைந்தபட்சம் 10யார்கள் (9.15மீற்) தூரத்தில் நிற்கலாம் அல்லது அவர்கள் தமது பக்கப் பேற்றுக்கம்பங்களுக்கிடையே உள்ள பேற்றுக் கோட்டில் நிற்கலாம். பந்து தன் சுற்றளவு தூரத்தைத் தாண்டியதுமே ஆட்டம் ஆரம்பமாகும்.

7. ஒரு சுயேச்சை உதை, உதைக்கப்படுவதற்கு முன் ஓர் எதிரணி வீரர் தண்டப் பிரதேசத்திற்குள் அல்லது 10யார் (9.15 மீற்) களுக்குள் முற்றுகையிட்டால், விதியை அமுல்படுத்தும் முகமாக மத்தியஸ்தர், சுயேச்சை உதை மேற்கொள்ளப்படுவதைத் தாமதப்படுத்தலாம்.

8. சுயேச்சை உதையை மேற்கொள்ளும் போது பந்து நிலையாக வைக்கப்பட்டிருத்தல் வேண்டும். அத்துடன் உதைப்பவர், பந்து இன்னோர் வீரரில் படாமல் அல்லது வீரரால் ஆடப்படாமல் இரண்டாம் தடவையாகப் பந்தை ஆடமுடியாது.

9. தடுக்கும் அணி (Defending Team)யினர்க்கு ஒரு சுயேச்சை உதை அவர்களின் பேற்றுப் பிரதேசத்துக்குள் வழங்கப்படின், அவர்கள் அச்சுயேச்சை உதையை தமது பேற்றுப் பிரதேசத்தின் எந்த அரைப் பகுதியிலாவது வைத்து உதைக்கலாம்.

10. தாக்கும் அணி (Attacking Team) யினர்க்கு, எதிர் அணியின் பேற்றுப் பிரதேசத்துக்குள் சுயேச்சை நேரில் உதை ஒன்று கிடைத்தால் தவறு நடந்த இடத்திற்கு அண்மித்த பேற்றுக் கோட்டிற்குச் சமாந்திரமாயுள்ள பேற்றுப் பிரதேச எல்லைக் கோட்டில் வைத்து நேரில் உதை உதைபடும். அப்போது தடுக்கும் அணியினர் தமது பேற்றுக் கம்பங்களிடையேயுள்ள பேற்றுக் கோட்டில் நிற்கலாம்.

தண்டனை (Punishment)

சுயேச்சை உதைதயை மேற்கொள்ளும் வீரர் ஒருவர் இன்னோர் வீரரில் பந்துபடாமல் அல்லது இன்னோர் வீரரால் ஆடப்படாமல் இரண்டாம் தடவையாகப் பந்தினை ஆடினால், விதியானது எவ்விடத்தில் மீறப்பட்டதோ அந்த இடத்தில் இருந்து ஒரு சுயேச்சை நேரில் உதையை மேற்கொள்ள எதிர் அணியினர்க்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

~ விதி பதின்நான்கு ~

தண்ட உதை (PENALTY KICK)

1. தண்ட உதை ஒன்றினை உதைக்கும்போது பந்து தண்டப் புள்ளியில் (Penalty Mark) வைத்தே ஆடப்படும்.

2. தண்ட உதையின் போது அதனை உதைக்கும் வீரரும், தடுக்கும் அணியின் பேற்றுக் காவலனும் தவிர்ந்த ஏனைய வீரர்கள் யாவரும் தண்டப் பிரதேசத்திற்கு வெளியேயும், தண்டப் புள்ளியிலிருந்து குறைந்தபட்சம் 10 யார்(9.15 மீற்)களுக்கு அப்பாலும் நிற்க வேண்டும்.

3. தடுக்கும் அணியின் பேற்றுப் காவலன் தன் பேற்றுக் கம்பங்களுக்கிடையிலுள்ள பேற்றுக் கோட்டில் தண்டஉதை உதைக்கப்படும்வரை. கால்களை அங்கும் இங்கும் அடியெடுத்து வைக்காமல் நிலையாக நிற்றல் வேண்டும்.

4. தண்ட உதையை உதைக்கும் வீரர் பந்தினை முன்னோக்கி அடித்தல் வேண்டும். பந்து இன்னோர் வீரரில் படாமல் அல்லது வீரரால் ஆடப்படாமல் இரண்டாம் தடவையாக அவர் பந்தை ஆடமுடியாது.

5. தண்டஉதை உதைக்கப்படும்போது அது நேரடியாக உதைக்கப்படுவதாகக் கருதப்படும். அதாவது பந்து தன் சுற்றளவு தூரத்தைக் கடப்பதுடன் மட்டுமன்றி பேற்றினை நேரடியாக ஈட்டக்கூடிய வகையில் உதைக்கப்படுவதாகக் கருதப்படும். அவசிய மேற்படின், அரை ஆட்ட நேர முடிவிலும், முழு ஆட்ட நேர முடிவிலும் தண்ட உதையை மேற்கொள்ள நேரம் நீடிக்கப்படலாம்.

தண்டனை

அ) தடுக்கும் அணியினரால் இவ்விதி மீறப்பட்டு, எதிரணி பேற்றினை ஈட்ட முடியாதுபோனால் தண்ட உதை மீண்டும் வழங்கப்படும்.

ஆ) தாக்கும் அணியினரில், தண்ட உதையை உதைக்கும் வீரனைத் தவிர்ந்த ஏனைய வீரர்களினால் இவ்விதி மீறப்படும் பட்சத்தில் பேறு ஈட்டப்பட்டால் அது பேறாக ஏற்றுக்கொள்ளப்படாமல் தண்டஉதை உதைப்பதற்கு மீண்டும் ஒரு சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

இ) தண்டஉதையை உதைக்கும் வீரர் பந்து ஆட்டத்துக்குட்பட்டதும், விதியை மீறினால், மீறப்படும் இடத்திலிருந்து சுயேச்சை நேரில் உதை ஒன்றினை மேற்கொள்ள எதிரணியினருக்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

120750

உள்ளெறிகை (THROW IN)

1. தரையினுாடாக அல்லது மேலாக பந்தானது தொடுகோட்டினை முற்றாகக் கடந்துவிட்டால் அது உள்ளெறிகைக்கு உட்படுத்தப்படும்.

2. பந்தானது தொடுகோட்டினைக் கடப்பதற்கு முன் எந்தஅணிவீரரால் ஆடப்பட்டு வெளிவந்ததோ, அவ்வணியின் எதிர் அணிவீரருக்கு உள்ளெறியும் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

3. உள்ளெறியும் வீரர் ஆடுகளத்தின் உட்பாகத்தின் எப்பகுதியை நோக்கியும் உள்ளெறியலாம்.

4. உள்ளெறியும்போது ஆடுகளத்தை நோக்கியும், கால்கள் இரண்டும் தொடுகோட்டில் பட்டவாறோ அல்லது தொடு கோட்டிற்கு வெளியிலோ இருத்தல் வேண்டும்.

5. உள்ளெறிபவர் தமது இருகைகளாலும் பந்தினைப் பிடித்தபடி பின் புறத்திலிருந்து தலைக்கு மேலாக வீசுதல் வேண்டும்.

6. உள்ளெறியும் பந்து ஆடுகளத்தைச் சென்றடைந்தவுடன் அது ஆட்டத்துக்குட்பட்டதாகும். ஆனால் உள்ளெறியும் வீரர் பந்தானது இன்னோர் வீரரில் படாமல் அல்லது இன்னோர் வீரரால் ஆடப்படாமல் பந்தினை இரண்டாவது தடவை ஆடமுடியாது.

7. நேரடியான உள்ளெறிகை மூலம் பேற்றினை ஈட்டமுடியாது.

8. பந்து உள்ளெறியப்படும் போது பந்தை எறியும் வீரர் தொடுகோட்டிலிருந்து ஒரு மீற்றர் துாரத்திலிருந்து அக்கோட்டிற்கு சமாந்தரமாக ஓடிவந்து எறிய அனுமதிக்கப்படுவார்.

தண்டனை (Punishment)

அ) உள்ளெறிகை பிழையான முறையில் வீசப்பட்டால், எதிரணிவீரர் ஒருவருக்கு உள்ளெறிகை மேற்கொள்ளச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

ஆ) உள்ளெறியும் வீரர், பந்தினை உள்ளெறிந்த பின் இன்னோர் வீரரில் படாமலோ அல்லது பந்து இன்னோர் வீரரால் ஆடப்படாமலோ இரண்டாம் முறையாகப் பந்தினை ஆடினால் இத்தவறு நடத்த இடத்திலிருந்து சுயேச்சை நேரில் உதை ஒன்றினை மேற்கொள்ள எதிரணியினருக்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

~ விதி பதினாறு ~

பேற்று உதை (GOAL KICK)

1. தாக்கும் அணியினரால் ஆடப்படும் பந்து பேற்றுக் கம்ப இடைவெளியைத் தவிர்ந்த ஏனைய பகுதிகளால் பேற்றுக் கோட்டினை தரை ஊடாகவோ அல்லது மேலாகவோ கடந்து சென்றால் பந்து கடந்த பகுதியின் அண்மித்த பேற்று அரைப் பிரதேசத் (Half of the goal area) திலிருந்து தடுக்கும் அணியினருக்கு தண்டப் பிரதேசத்தை நேரடியாகத் தாண்டும் வகையில் பேற்று உதையை உதைப்பதற்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

2. தனது அணிக்குரிய பேற்று உதையை பேற்றுக்காவலன் நேரடியாகத் தனது கைகளில் பெற்றுப், பின் அப்பந்தை அவர் உதைத்தோ எறிந்தோ ஆடமுடியாது.

3. பேற்று உதையானது தண்டப் பிரதேசத்திற்கு அப்பால் நேரடியாக ஆட்டத்திற்கு உதைக்கப்படாவிடின், மீண்டும் பேற்று உதையை மேற் கொள்ளச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

4. பேற்று உதையை உதைக்கும் வீரர், இன்னோர் வீரரில் பந்து படாமலோ அல்லது இன்னோர் வீரரால் ஆடப்படாமலோ இரண்டாம் முறையாகப் பந்தினை ஆடமுடியாது.

5. பேற்று உதை மூலம் நேரடியாகப் பேற்றினைப் பெறமுடியாது.

6. பேற்றுஉதை, உதைக்கப்படும்போது எதிரணி வீரர்கள் யாவரும் தண்டப்பிரதேசத்திற்கு வெளியே நிற்றல் வேண்டும்.

தண்டனை (Punishment)

பேற்று உதையை, உதைத்தவர் பந்து தண்டப் பிரதேசத்தைத் தாண்டி இன்னோர் வீரரால் விளையாடப்படாமல் இரண்டாம் தடவையாகப் பந்தை ஆடமுடியாது. அவ்விதம் நடந்தால், நடந்த இடத்தில்வைத்து எதிரணியினருக்கு ஒரு சுயேச்சை நேரில் உதையை மேற்கொள்ளச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

~ விதி பதினேழு ~

தேசிய நூலகப் பிரிவு
மாநகர நூலக சேவை
யாழ்ப்பாணம்.

மூலை உதை (CORNER KICK)

1. தடுக்கும் அணி வீரரால் ஆடப்படும் பந்தானது அவ்வணியின் பேற்றுக்கம்ப இடைவெளிப் பகுதியைத் தவிர்ந்த ஏனைய பகுதிகளால் பேற்றுக் கோட்டினைத்தரை ஊடாகவோ அல்லது மேலாகவோ கடந்து சென்றால் பந்து கடந்த பகுதியின் மூலைப்பிரதேசத்திலிருந்து மூலை உதையை மேற்கொள்ள எதிர் அணியினருக்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

2. தடுக்கும் அணிக்குரிய ஆட்ட வீரர் ஒருவர் தன் அணிக்குரிய நேர் அல்லது நேரில்(Direct or Indirect) சுயேச்சை உதையை தற்செயலாகத் தன் சொந்தப் பேற்றுக் கம்பங்களினூடாக அடித்தாலும் அது எதிர் அணிக்கு மூலை உதைக்கான ஒரு சந்தர்ப்பமாகும்.

3. மூலை உதையை உதைக்கும் போது பந்தினை முற்றாக மூலைப் பிரதேசக் கால் வட்டத்தினுள் வைத்தே உதைத்தல் வேண்டும்.

4. மூலை உதையை உதைக்கும் வீரர் எச்சந்தர்ப்பத்திலும் மூலைக் கொடிக்கம்பத்தை அப்புறப்படுத்த அனுமதிக்கப்படமாட்டார்.

5. மூலை உதையின் மூலம் நேரடியாகப் பேற்றினை ஈட்ட முடியும்.

6. மூலை உதை உதைக்கப்படும்போது பந்து தன் சுற்றளவு தூரத்தைத் தாண்டி ஆட்டத்துக்குட்படும் வரை எதிரணி வீரர்கள் 10 யார்கள் (9.15 மீற்) தூரத்திற்கு அப்பால் நிற்றல் வேண்டும். ஆனால் தாக்கும் அணி வீரர்கள் மூலை உதைப் பிரதேசத்திலிருந்து 10 யார் (9.15 மீற்) களுக்குள் நின்றால் தடுக்கும் அணி வீரர்கள் அவர்களை மறுத்தாட அவர்களுடன் நிற்கலாம்.

7. மூலை உதையை உதைத்தவர் பந்தானது இன்னோர் வீரரில் படாமல் அல்லது வீரரால் ஆடப்படாமல் இரண்டாம் முறையாகப் பந்தை ஆடமுடியாது.

8. மூலை உதை உதைக்கப்படும்போது மாறுநிலை (Off Side) இல்லை.

<u>தண்டனை</u>

அ) மூலை உதையை உதைத்தவர், பந்தானது இன்னோர் வீரரால் ஆடப்படாமல் அல்லது இன்னோர் வீரரில் படாமல் இரண்டாம் தடவையாகப் பந்தை உதைத்தால் இத்தவறு நடந்த இடத்திலிருந்து எதிரணியினருக்குச் சுயேச்சை நேரில் உதை வழங்கப்படும். ஆனால் இத்தவறு பேற்றுப் பிரதேசத்தினுள் நடந்தால், பேற்றுப் பிரதேச அரைப்பகுதியின், எந்த அரைப்பகுதியில் இருந்தாவது சுயேச்சை நேரில் உதையை மேற்கொள்ள எதிரணியினருக்குச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

ஆ) ஏனைய மீறல்களுக்கு மூலை உதையை மீண்டும் மேற்கொள்ளச் சந்தர்ப்பம் வழங்கப்படும்.

மாறுநிலை தொடர்பான விளக்கங்களும், படங்களும்.

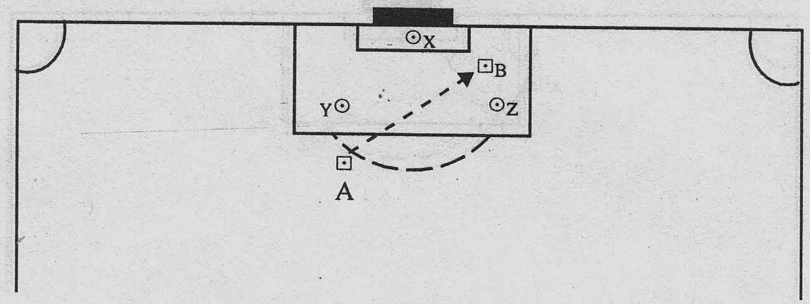
DIAGRAMS ILLUSTRATING POINTS IN CONNECTION WITH OFF SIDE

குறிப்பு: தொடரும் படவிளக்கங்களில் வரும் குறியீடுகள் பின்வருமாறு அமையும்.

- ⊡ தாக்கும் அணி வீரர்
- ⊙ தடுக்கும் அணி வீரர்
- ⇢ பந்து செல்லும் பாதை
- → வீரர் இடம் மாற ஓடும் பாதை

படவிளக்கம் 1 மாறுநிலை (Off Side)

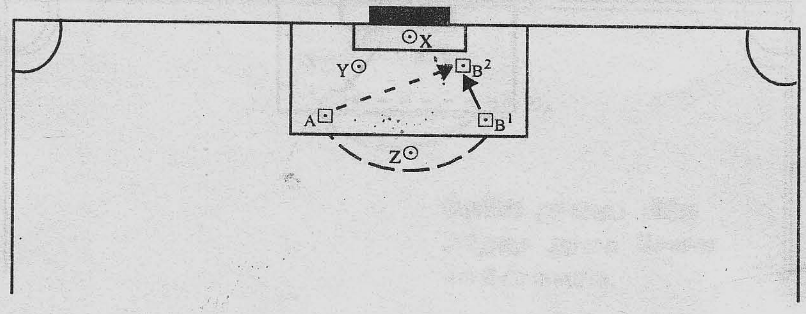
தன் அணி வீரருக்கு நேரடிக் கடத்தல் (A clear pass to one of the same side)



A என்ற வீரரிடம் பந்து உள்ளது, எதிரணி வீரர் Y அவர் முன் நிற்கின்றார். A பந்தினை தனது அணிவீரர் Bயிடம் கடத்துகின்றார். இச்சந்தர்ப்பத்தில் B என்ற வீரர் மாறு நிலைக்குள்ளாகின்றார். ஏனெனில் அவர் A என்ற தனது அணி சார்ந்த வீரருக்கு முன்னிலையில் நிற்பதுடன் Aயினால் பந்து கடத்தப்பட்டபோது Bக்கும் பேற்றுக் கோட்டிற்கும் இடையிலும் இரண்டு எதிரணி வீரர்கள் இருக்கவில்லை.

படவிளக்கம் 2 மாறுநிலை அல்ல (Not Off Side)

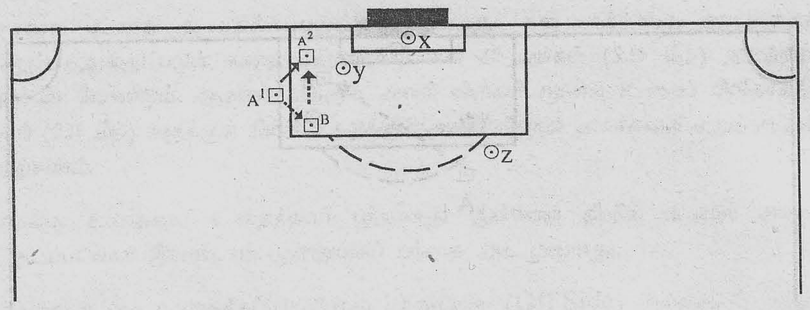
தன் அணி வீரருக்கு நேரடிக் கடத்தல் (A clear pass to one of the same side)



A என்ற வீரரின் முன் எதிரணி வீரர் Y நிற்கக் கூடியதாக ஆடுகளத்தின் குறுக்காக A பந்தினைக் கடத்துகின்றார். அப்போது B என்ற வீரர் B^1 என்ற நிலையிலிருந்து B^2 என்ற நிலைக்கு ஓடுகின்றார். இச்சந்தர்ப்பத்தில் B என்ற வீரர் மாறுநிலைக்கு உள்ளாவதில்லை. ஏனெனில் Aயினால் பந்து கடத்தப்பட்டபோது B வீரர் பந்துக்கு முன்பாகவும் இல்லை, அத்துடன் Bக்கும் பேற்றுக் கோட்டிற்குமிடையில் இரண்டு எதிரணி வீரர்கள் இருந்திருக்கின்றார்கள்.

படவிளக்கம் 3 மாறுநிலை (Off Side)

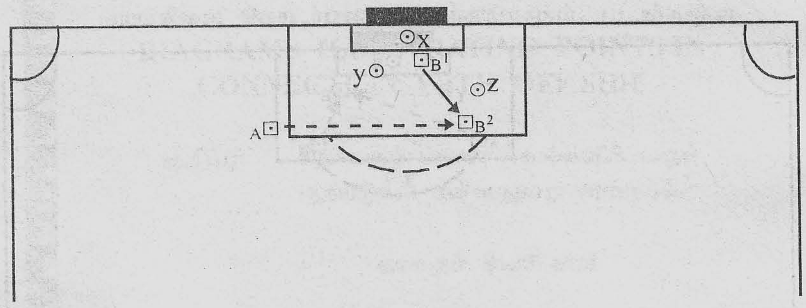
தன் அணி வீரருக்கு நேரடிக் கடத்தல் (A clear pass to one of the same side)



A என்ற வீரர் பந்தினை B என்ற வீரருக்குக் கடத்துகின்றார். ஆனால் B என்ற வீரர் அப்பந்தினை நேரடியாகப் பேற்றுக்கு அடிக்க முடியாதபடி B வீரர் முன் Y என்ற எதிரணி வீரர் காணப்படுகின்றார். இதனால் A என்ற வீரர் A^1 என்ற நிலையிலிருந்து A^2 என்ற நிலையை நோக்கி ஓடுகின்றார். A என்ற வீரர் A^2 நிலையை அடைந்ததும் B என்ற வீரர் A வீரருக்குப் பந்தினைக் கடத்துகின்றார். இச்சந்தர்ப்பத்தில் A வீரர் மாறு நிலைக்குள்ளாகின்றார். ஏனெனில் B என்ற வீரர் பந்தினை A வீரருக்குக் கடத்தியபோது A வீரர் பந்துக்கு முன்பாகச் சென்றதும் அவருக்கும் பேற்றுக்கோட்டிற்குமிடையில் எதிரணி வீரர்கள் இருவர் இருக்கவில்லை.

படவிளக்கம் 4 மாறுநிலை (Off Side)

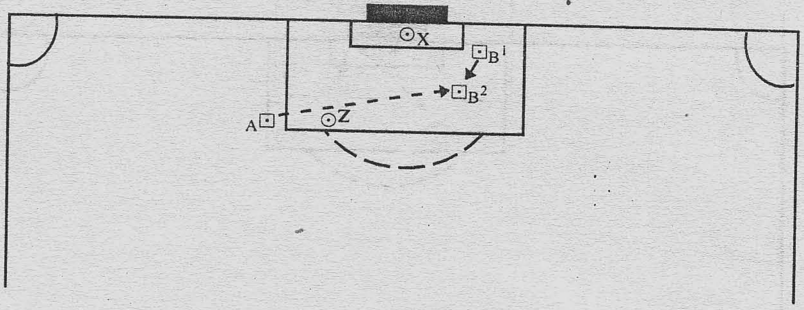
பந்தினைப் பெறப் பின்னோக்கி ஓடுதல் (Running back for the ball)



A என்ற வீரர் பந்தினை ஆடியபோது அப்பந்தினை பெறுவதற்காக அவர் அணியைச் சேர்ந்த B என்ற வீரர் B^1 நிலையிலிருந்து, B^2 நிலைக்கு ஓடி Y, Z என்கின்ற எதிரணி வீரர்களுக்கிடையாக பந்தினைச் சொட்டிச் (Dribbles) சென்று பேற்றினை ஈட்டுகின்றார். இச்சந்தர்ப்பத்தில் B வீரர் மாறு நிலைக்குள்ளாகின்றார். ஏனெனில் A என்ற அவர் அணி வீரரால் பந்து ஆடப்பட்டபோது B வீரர் B^1 நிலையில் பந்துக்கு முன்பாக நின்றதுடன், அவருக்கும் பேற்றுக் கோட்டிற்குமிடையில் இரண்டு எதிரணி வீரர்கள் இருக்கவில்லை.

படவிளக்கம் 5 மாறுநிலை (Off Side)

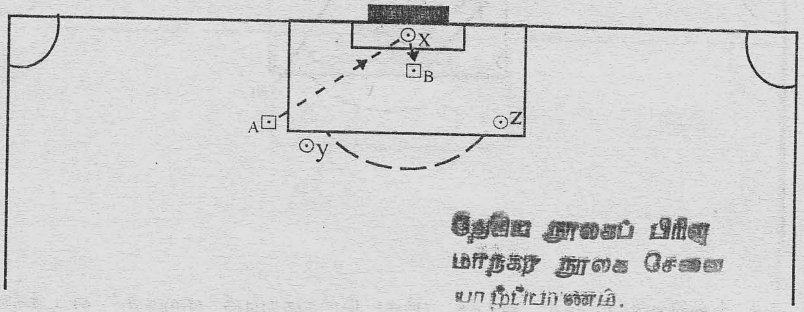
பந்தினைப் பெறப் பின்னோக்கி ஓடுதல் (Running back for the ball)



A என்ற வீரர் பந்தைப் பேற்றுப் பிரதேசத்தை நோக்கி மேலாக அடிக்க பந்தானது சுழற்சியினாலும், காற்றினாலும் பின் தள்ளப்படுகின்றது. இப்பந்தினைப் பெற B என்ற வீரர் B^1 நிலையிலிருந்து B^2 நிலைக்கு ஓடிச் சென்று பந்தினை ஆடுகின்றார். இச்சந்தர்ப்பத்தில் B மாறு நிலையில் இருந்திருக்கின்றார். ஏனெனில் அவர், A என்ற வீரரால் பந்து ஆடப்பட்ட போது பந்துக்கு முன் நின்றதுடன் அவருக்கும் பேற்றுக் கோட்டிற்குமிடையில் இரு எதிரணி வீரர்கள் இருக்கவில்லை.

படவிளக்கம் 6 மாறு நிலை (Off Side)

பேற்றினை நோக்கி ஆடப்பட்ட பந்து பேற்றுக் காவலனால் அடிக்கப்பட்டு மீள வரும்போது (Shot at goal returned by Goal Keeper)

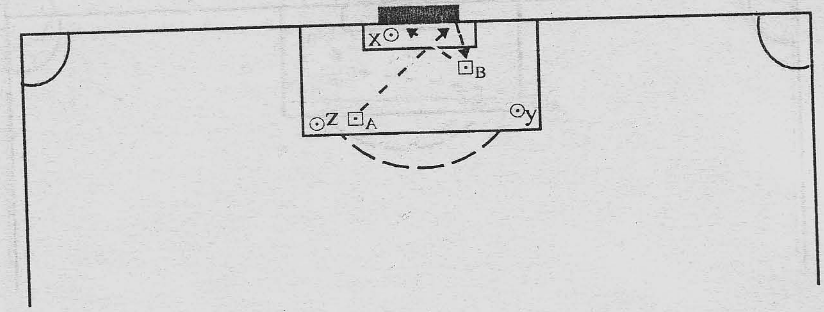


தேசிய நூலகப் பிரிவு
மாநகர நூலக சேவை
யாழ்ப்பாணம்.

A என்ற வீரர் பந்தினைப் பேற்றினை நோக்கி ஆடுகின்றார். பந்து X என்ற பேற்றுக் காவலனால் தடுத்தாடப்படும்போது B என்ற வீரர் அப்பந்தினைப் பெறுகின்றார். இச்சந்தர்ப்பத்தில் B வீரர் மாறுநிலைக்குள்ளாகின்றார். ஏனெனில் A வீரரால் பந்து ஆடப்பட்டபோது B வீரர், A வீரருக்கு முன்பாகவும் பந்துக்கு முன்பாகவும் இருந்ததுடன், B வீரருக்கும் பேற்றுக் கோட்டிற்குமிடையில் இரண்டு எதிரணி வீரர்கள் இருக்கவில்லை.

படவிளக்கம் 7 மாறுநிலை (Off Side)

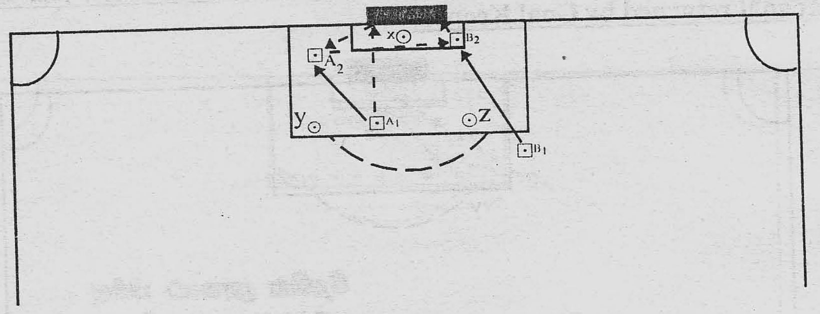
பேற்றுக் கம்பத்தில் அல்லது குறுக்குச் சட்டத்தில் பந்து தெறித்து உள்வருதல்
(Ball rebounding from goal posts or cross bar)



A என்ற வீரர் பேற்றினை நோக்கி அடித்த பந்து பேற்றுக் கம்பத்தில் பட்டுத் தெறித்து உள்வருகின்றது. அவ்விதம் உள்வரும் பந்தினை B என்ற வீரர் தன் கட்டுப்பாட்டில் கொண்டுவந்து பேற்றினை நோக்கி அடிக்கின்றார். இச்சந்தர்ப்பம் B என்ற வீரரை மாறுநிலைக்குள்ளாக்குகின்றது. ஏனெனில் பந்து அவர் அணியைச் சார்ந்த A என்ற வீரனால் ஆடப்பட்டபோது B என்பவர் பந்தின் முன்பாக இருந்திருக்கின்றார். அத்துடன் பேற்றுக் கோட்டிற்கும் B என்ற வீரருக்குமிடையில் இரு எதிரணி வீரர்கள் இருக்க வில்லை.

படவிளக்கம் 8 மாறுநிலை (Off Side)

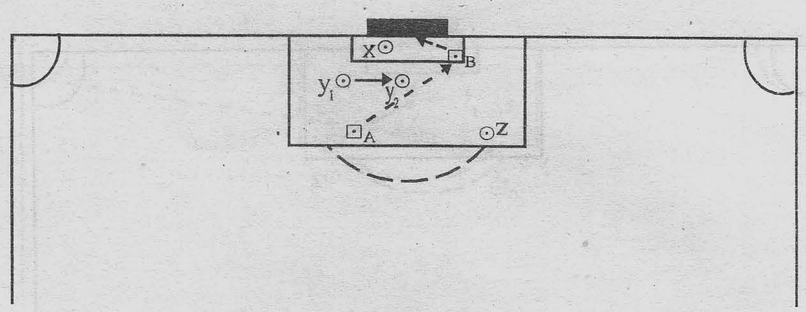
பேற்றுக் கம்பத்தில் அல்லது குறுக்குச் சட்டத்தில் பந்து தெறித்து உள்வருதல்
(Ball rebounding from goal posts or cross bar)



A என்ற வீரர் பேற்றினை நோக்கி அடிக்க, பந்து பேற்றுக்கம்பக் குறுக்குச் சட்டத்தில் தெறித்து உள்வருகின்றது. இச்சந்தர்ப்பத்தில் A வீரர் A^1 நிலையிலிருந்து A^2 நிலைக்குச் சென்று பந்தினைத் தன் கட்டுப்பாட்டில் கொண்டுவந்து B^1 நிலையிலிருந்து B^2 நிலைக்கு ஓடிவந்த B வீரருக்கு பந்தினைக் கடத்துகின்றார். இச்சந்தர்ப்பம் B வீரரை மாறுநிலைக்குபடுத்துகின்றது. ஏனெனில் பந்து Aயினால் A^2 நிலையிலிருந்து கடத்தப்பட்டபோது B வீரர் பந்துக்கு முன்பாக நின்றுள்ளார். அத்துடன் பேற்றுக்கோட்டிற்கும் அவருக்குமிடையில் இரு எதிரணி வீரர்கள் இருக்கவில்லை. ஆனால் A என்ற வீரர் பந்தினை B வீரருக்கு கடத்தாமல் A^2நிலையில் இருந்து நேரடியாகப் பேற்றுக்கு அடித்திருந்தால் மத்தியஸ்தர் B வீரின் B^2 நிலையானது ஆட்டத்தைத் தடை செய்வதாகவோ, எதிரணி வீரரைக் குறுக்கீடு செய்வதாகவோ அமையவில்லை எனக் கருதி பேற்றினை வழங்கியிருக்கக்கூடும்.

படவிளக்கம் 9 மாறுநிலை (Off Side)

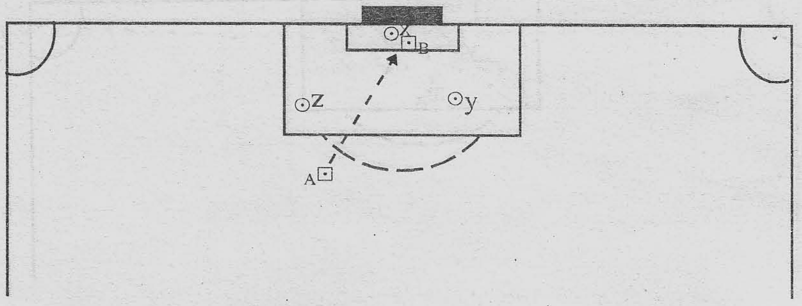
பந்து எதிரணி வீரனில் படுதல் (Ball touching an Opponent)



A என்ற வீரர் பந்தினைப் பேற்றினை நோக்கி உதைக்க Y என்ற எதிரணி வீரர் பந்தினைக் குறுக்கீடு செய்வதற்காக Y^1 நிலையிலிருந்து Y^2 நிலைக்கு ஓடுகின்றார். அப்போது பந்து அவரின் கால்களைத்தாண்டி B என்ற வீரரைச் சென்றடைய B பேற்றினை அடித்துவிடுகின்றார். ஆனால் B வீரர் மாறுநிலைக்குள்ளாகின்றார். ஏனெனில் பந்து அவர் அணிவீரர் Aயினால் அடிக்கப்பட்டபோது B மாறு நிலையில் நின்றது மட்டுமல்லாமல் எதிரணிவீரர் Yயினால் பந்து இடைமறிக்கப்படும்போது பந்து அவரைத்தாண்டி வந்தால் தான் குறுக்கீடு செய்து பேற்றினைப் பெறமுடியும் என்ற நோக்குடன் B மாறுநிலையில் நின்றிருக்கிறார்.

படவிளக்கம் 10 மாறுநிலை (Off Side)

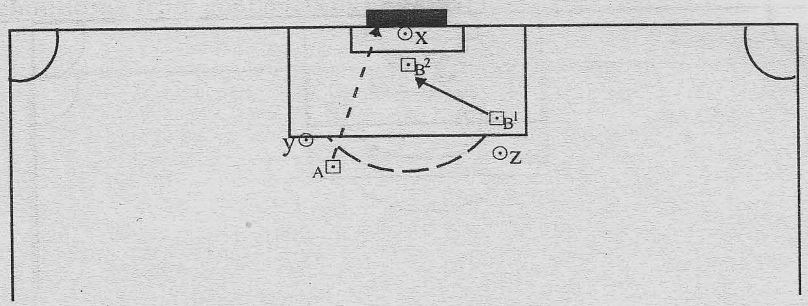
பேற்று காவலனை இடையூறு செய்தல் (Obstructing the Goal Keeper)



A என்ற வீரர் பேற்றினை நோக்கி அடித்து பேறு ஈட்டப்படுகின்றது. ஆனால் இச்சந்தர்ப்பத்தில் அவர் அணியைச் சார்ந்த B என்ற வீரர் பேற்றுக் காவலனை (Xயை) இடையூறு செய்யும் வகையில் நின்று பந்தினை பேற்றுக்காலவன் தடுத்தாட முடியாதபடி செய்துள்ளார். இவ்விதம் ஈட்டப்பட்ட பேறு கணக்கில் எடுக்கப்படமாட்டாது. ஏனெனில் B என்ற வீரர் பந்தினை ஆடாவிடினும், மாறுநிலையில் நின்று எதிரணிப் பேற்றுக் காலவனை இடையூறு செய்துள்ளார்.

படவிளக்கம் 11 மாறுநிலை (Off Side)

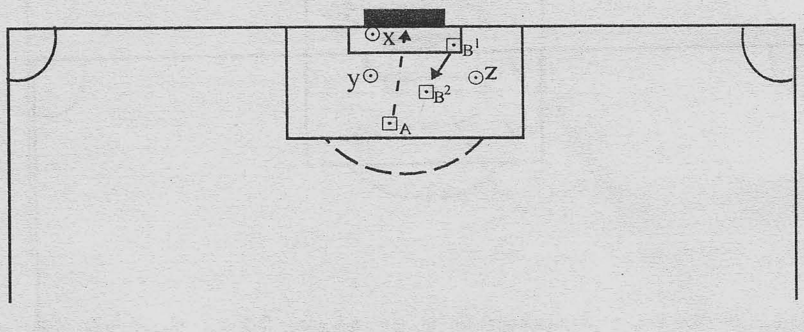
பேற்றுகாவலனை இடையூறு செய்தல் (Obstructing the Goal Keeper)



A என்ற வீரர் பேற்றினை நோக்கிப் பந்தை உதைக்க அவர் அணியைச் சார்ந்த B என்ற வீரர் B^1 நிலையிலிருந்து B^2 நிலைக்கு, எதிரணிப் பேற்றுக் காவலன் பந்தினைத் தடுத்தாடுவதனைத் தடுக்கும் வகையில் ஓடுகின்றார். இச்சந்தர்ப்பம் B என்ற வீரரை மாறு நிலைக்குள்ளாக்குகின்றது. ஏனெனில் B என்ற வீரர் A வீரருக்கு முன்பாக நிற்பதுடன், பந்தினை A என்ற வீரர் ஆடியபோது பேற்றுக் கோட்டிற்கும் B என்ற வீரருக்குமிடையில் இரு எதிரணி வீரர்கள் இருக்கவில்லை. B வீரர் பந்தினை ஆடாவிடினும் எதிரணிப் பேற்றுக்காவலனை இடையூறு செய்துள்ளார்.

படவிளக்கம் 12 மாறுநிலை (Off Side)

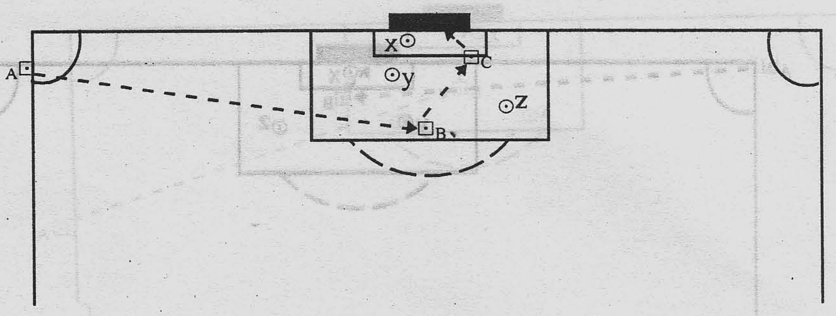
பேற்றுகாவலன் தவிர்ந்த எதிரணி வீரர் ஒருவரை இடையூறு செய்தல் (Obstructing an Opponent other than the Goal Keeper)



A என்ற வீரர் பேற்றினை நோக்கிப் பந்தினை ஆடும்போது எதிரணி வீரர் Z, பந்தைத் தடுத்தாடுவதனைத் தடைசெய்யும் விதத்தில் B என்ற வீரர் B^1 நிலையிலிருந்து B^2 நிலைக்கு ஓடிச்செல்கின்றார். B வீரர் மாறுநிலைக்குட்பட்டவர் ஆவார். ஏனெனில் B வீரர் தனது அணிவீரர் Aக்கு முன்பாக இருப்பதுடன் பந்தினை A முதலில் ஆடியபோது B வீரருக்கும், பேற்றுக்கோட்டிற்குமிடையில் எதிரணி வீரர்கள் இருவர் இருக்கவில்லை. இங்கு B வீரர் பந்தினை ஆடாவிடினும் எதிரணி வீரரை இடையூறு செய்வதால் மாறுநிலை கணிக்கப்படுகிறது.

படவிளக்கம் 13 மாறுநிலை (Off Side)

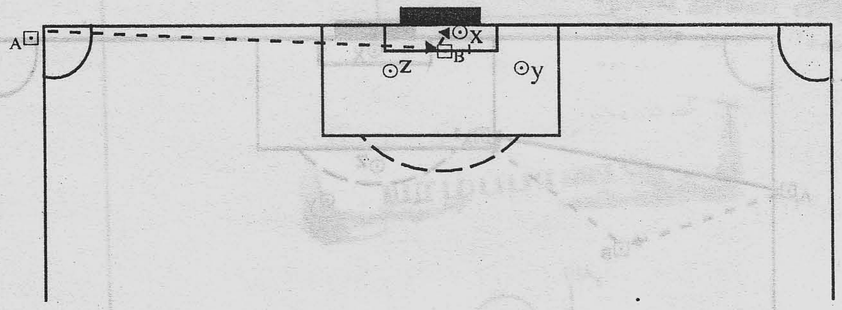
மூலை உதையின் பின்னர் (After a Corner Kick)



A, B, C என்கின்ற மூவரும் ஒரே அணியைச் சார்ந்த வீரர்கள். A வீரர் மூலை உதையை மேற்கொள்ள பந்து B என்ற வீரரை அடைகின்றது. அப்பந்தினை B வீரர் பேற்றினை நோக்கி ஆடுகின்றார். பந்து செல்லும்போது இடையில் C என்பவர் தடுத்து பேற்றினை அடிக்கின்றார். இந்நிலையில் C என்ற வீரர் மாறுநிலைக்குள்ளாகின்றார். ஏனெனில் Aயினால் உதைக்கப்பட்ட மூலை உதைப்பந்தை B என்ற வீரர் எடுத்தாடிப் பின் C என்ற அதே அணி வீரரால் பந்து ஆடப்பட்டபோது, C என்ற வீரர் பந்துக்கு முன்பாக நின்றதுடன் பேற்றுக் கோட்டிற்கும், C வீரருக்குமிடையில் இரு எதிரணி வீரர்கள் இருக்கவில்லை.

படவிளக்கம் 14 மாறுநிலை அல்ல (Not Off Side)

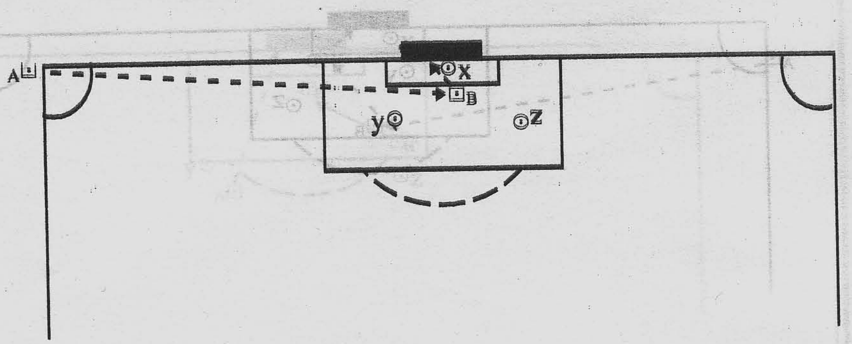
மூலை உதையின் பின்னர் (After a Corner Kick)



A என்ற வீரர் மூலை உதையை மேற்கொள்ள, பந்து B என்ற வீரரைச் சென்றடைகின்றது, B வீரர் அப்பந்தினைப் பேற்றுக்குள் அனுப்பிவிடுகின்றார். B என்ற வீரருக்கும் பேற்றுக்கோட்டுக்குமிடையில் ஒரு எதிரணி வீரரே இருந்தபோதிலும் B மாறுநிலையில் இல்லை. ஏனெனில் மூலை உதைமூலம் நேரடியாக வரும் பந்தினை ஆடும் வீரர் மாறுநிலைக்குள்ளாவதில்லை.

படவிளக்கம் 15 மாறுநிலை அல்ல (Not Off Side)

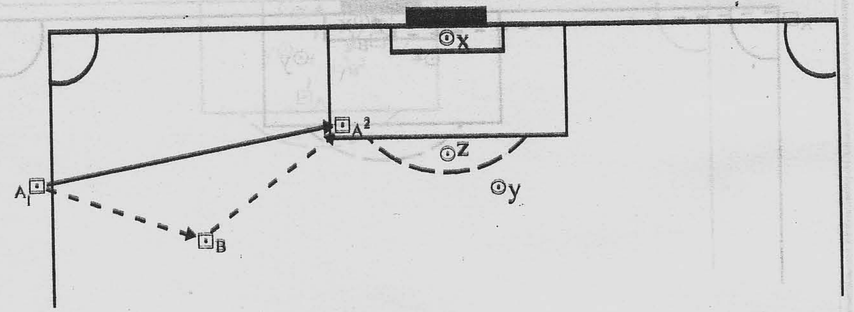
மூலை உதையின் பின்னர் (After a Corner Kick)



A என்ற வீரர் மூலை உதையை மேற்கொள்ளப் பந்து எதிரணி வீரர் Yயை தாண்டி(Ball glances off Y) B என்ற வீரரைச் சென்றடைய அவர் பேற்றினை அடித்து விடுகின்றார். இப்பேறு ஏற்றுக்கொள்ளப்படும். ஏனெனில் ஒரே அணியைச் சார்ந்த A வீரரால் மூலை உதை மேற்கொள்ளப்பட்டபோது B வீரர் மாறுநிலைக்கு உள்ளாவதில்லை.

படவிளக்கம் 16 மாறுநிலை (Off Side)

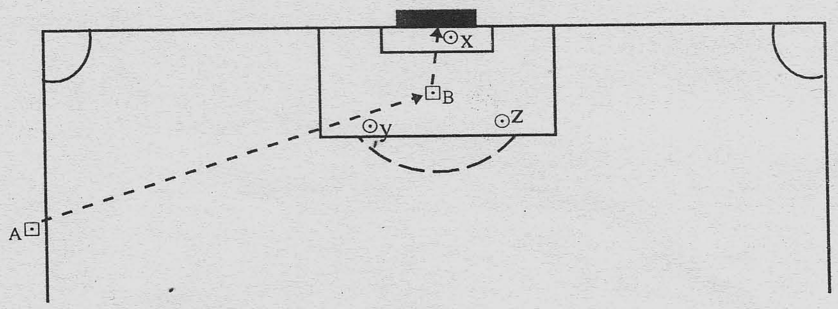
தொடு கோட்டிலிருந்து உள்ளெறிகையின் பின் (After a throw-in from the touch-line)



தொடுகோட்டிலிருந்து A என்ற வீரர் பந்தினைத் தனது அணிவீரர் Bக்கு எறிந்துவிட்டு A^2 நிலையை அடைகின்றார். B வீரர் பந்தினை A^2 நிலைக்குக் கடத்துகின்றார். இச்சந்தர்ப்பத்தில் A என்ற வீரர் மாறுநிலைக்குள்ளாகின்றார். ஏனெனில் A என்ற வீரர் A^2 நிலையில் பந்துக்கு முன்பான நிலையில் இருந்ததுடன் பந்து அவரை நோக்கி B வீரரால் கடத்தப்பட்டபோது Aக்கும் பேற்றுக்கோட்டிற்குமிடையில் எதிரணி வீரர்கள் இருவர் இருக்கவில்லை.

படவிளக்கம் 17 மாறுநிலை அல்ல (Not Off Side)

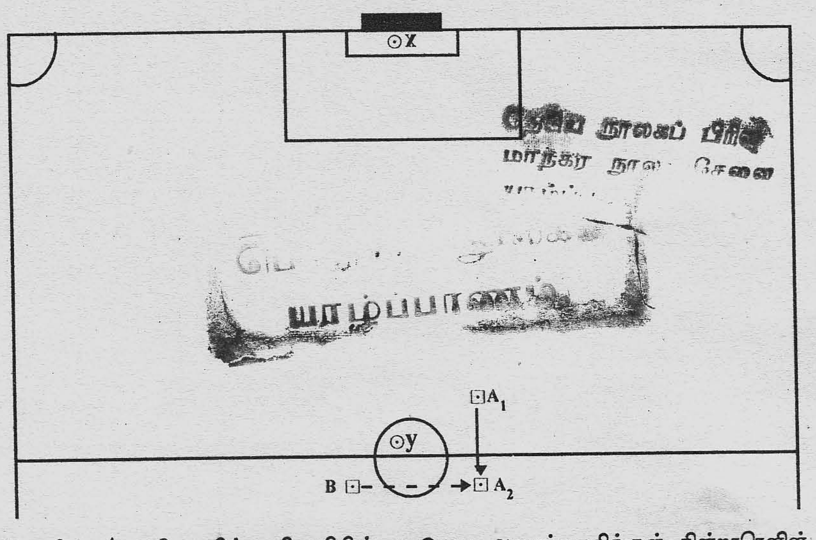
தொடு கோட்டிலிருந்து உள்ளெறிகையின் பின (After a throw-in from the touch-line)



தொடுகோட்டிலிருந்து A என்ற வீரர் தனது அணி வீரர் Bக்கு பந்தினை எறிகின்றார். அது ஒரு நெடுந்தூர எறிகை, இந்த நிலையில் B வீரர் பந்துக்கு முன்பான நிலையில் நின்றதுடன், எதிரணி வீரர்கள் இருவர் அவருக்கும் பேற்றுக்கோட்டிற்குமிடையில் இருக்கவில்லை. எனினும் B என்ற வீரர் மாறுநிலைக்குள்ளாவதில்லை. ஏனெனில் உள்ளெறிகை மூலம் பந்தினை நேரடியாகப் பெறும் ஒரு வீரர் மாறுநிலைக்குள்ளாவதில்லை.

படவிளக்கம் 18 மாறுநிலை (Off Side)

வீரர் ஒருவர் தன்பக்க ஆடுகள அரைப்பகுதியை ஓடி அடைவதன் மூலம் தன்னை நேர்நிலைக்கு (On Side) உள்ளாக்கிக்கொள்ள முடியாது.



இங்கு A என்ற வீரர் A_1 நிலையில் எதிரணியின் ஆடுகள அரைப்பகுதிக்குள் நின்றாரெனின் அவர் மாறுநிலைக்குள்ளாகின்றார். அவர் அணியைச் சார்ந்த B வீரனால் பந்து இறுதியாக ஆடப்பட்டபோது A வீரர் தன்பக்க ஆடுகள அரைப்பகுதியை நோக்கி A_2 நிலைக்கு வருவதன் மூலம் தன்னை நேர் நிலைக்கு (On Side) உள்ளாக்கிக் கொள்ள முடியாது.

கலைநயம் மிகு அச்சு வேலைகளுக்கும்

சஞ்சிகைகள்

நினைவஞ்சலிகள்

அழைப்பிதழ்கள்

படிவங்கள்

வாழ்த்துமடல்கள்

துண்டுப்பிரசுரங்கள்

மலிவு விலையில் அச்சிடவும்

பாடப்புத்தகங்கள் அச்சிட்டு வெளியிடவும்

உங்களின் ஆக்கங்களை அச்சிட்டு வெளியிடவும்

SOTHY PUBLICATIONS
சோதி பப்ளிகேஷன்ஸ்

11, விஜேசேகரா வீதி,
தெஹிவளை.
ஸ்ரீலங்கா.

11, Wijesekera Road,
Dehiwela, Sri Lanka.
Tel : 732029
Fax : 739421

Typesetted & Printed by TelePrint (Pvt) Ltd., 22-1/1, Galle Road, Dehiwela (Junction). Tel / Fax : 739421

[illegible] நூலகப் பிரிவு
மாநகர நூலக சேவை
யாழ்ப்பாணம்.