தமிழீழ விடுதலைப் புலிகள் சுவிஸ் கிளை விளையாட்டுத்துறை

தாச்சி விளையாட்டு

விளையாட்டு விதிகள்

கிளித்தட்டு

<u>அறிமுகம்</u> :

கிளித்தட்டு [illegible] விளையாட்டுக்களில் ஒன்று. சிறுவர் தொடக்கம் வயதடைந்தோர் வரை பலரும் இதை விளையாடுவார்கள். இடத்திற்கிடம் இதன் பெயர், விளையாட்டுத்துறை என்பன வேறுபட்டுள்ளன. "யாடு", "தாச்சி" என்றும் இவ்விளையாட்டினை சில கிராமங்களில் அழைப்பார்கள். மைதானம் பற்றிய அளவுகள், மைதான நிலையங்களின் பெயர்கள் "கோடு ஏறல்", "பழம் எடுத்தல்", "கிளி பாய்தல்", "காம்மல்", "புகுதல்" முதலிய சொற்களின் விளக்கமும் பயன்பாடும் இடத்திற்கிடம் வித்தியாசமாக உள்ளன.

விவசாயிகளின் ஒரு கலாச்சாரத்தை கிளித்தட்டு பிரதிபலிக்கிறது. நெல் விதைத்த காலங்களில் வயற்கட்டுக்களில் நெல்விதையைப் பொறுக்க வரும் கிளிகளை கமக்காரன் வரம்புகளில் ஓடிக் கலைத்து வயலைக் காக்கும் செயற்பாட்டை இவ்விளையாட்டில் காப்போர் கமக்காரர்களாகவும், புகுவோர் கிளிகளாகவும், கட்டுக்கள் வயல்களாகவும், சுவடுகள் வரம்புகளாகவும் பாவனை செய்யப்படுகிறது.

நமது தேசத்தின் கலாச்சாரத்தோடு ஒட்டியதும் செலவுச் சிக்கனமானதும் பலரும் விளையாடியும், பார்த்தும் களிக்கக்கூடியதுமான இவ் விளையாட்டு பிரபல்யம் அடைய வேண்டும் என்பது நமது அவா. தேசிய மட்டத்தில் விளையாடக்கூடியதான பொதுவான சொற் பிரயோகங்களையும் குறிப்பான விளக்கங்களையும் நியமன விதிகளையும் அமைப்பது அவசியமாகிறது.

மைதான நிலையங்களின் பெயர்களாக சுவடு, விடந்தை, கட்டு முதலிய சொற்கள் பயன்படுத்தப்படுவது விவசாய கலாச்சாரத்தை பிரதிபலிப்பதாக அமையும்.

இவ்விளையாட்டில் "புகுதல்", "காத்தல்" என இரண்டு முக்கிய திறன்கள் உண்டு. சில அணியினர் "புகுதலை", "காத்தலிலும்" திறமையாகச் செய்வர். இவர்கள் "புக" ஆரம்பித்தால் தொடர்ந்து புகுந்துகொண்டே இருப்பர். காக்கும் அணியினர் கூடுதலான நேரம் காக்க வேண்டி நேரிடும். இக்குறைபாட்டைத் தவிர்த்து ஒவ்வொரு அணியினருக்கும் "புகவும்", "காக்கவும்" சம நேரத்தினை கொடுப்பதற்காக "ஆட்டம்" (Innings) முறை அறிமுகம் செய்யப்பட்டுள்ளது.

அடுத்து இவ்விளையாட்டில் "அழாப்பல்" அதிகம் உண்டு. கையால் தொடாது "அடி" என பலத்த சத்தம் போடுவது, "கோடு ஏறிவிட்டார்" எனப் பிழையான காலடியைக் காட்டுவது, தப்பு சொல்லி "ஏமாற்றுவது" போன்ற பல சம்பவங்கள் ஏற்படுவது உண்டு. இவற்றால் நடுவர்களும், மத்தியஸ்தர்களும் எத்தப்படுவதும் உண்டு. இவற்றை இயன்ற அளவு தவிர்ப்பதற்காக அவதானிக்கக்கூடியதும் நடைமுறைப்படுத்தக் கூடியதுமான பொதுவிதிகள் அமைக்கப்பட்டுள்ளன.

01. <u>மைதானம்</u>

1.1 மைதானம் 56' × 33' நீள அகலமுடைய நீள்சதுரமாகும்.

1.2 1 அடி அகலமான 6 சுவடுகள் உண்டு. இவற்றில் முதற்சுவடு (முதலாவது) இடைச்சுவடுகள் (நான்கு) கடைச்சுவடு (கடைசியானது) ஆகும்.

1.3 கிளி ஓடுவதற்கு 1அடி அகலமான கரைச்சுவடுகள் இரண்டும், நடுச்சுவடு ஒன்றும் உண்டு.

1.4 சுவடுகளை ஆக்கும் கோடுகளினது வெளிப்பக்க விளிம்புகள் மேற்குறிப்பிட்ட அளவுகளில் அடங்கும்.

1.5 10 அடி நீளத்திற்குக் குறையாத மூலைக்கோடுகளில் ஆக்கப்பட்ட முன் விடந்தை, பின் விடந்தை என இரண்டு உண்டு. இக்கோட்டின் தடிப்பு 2" ஆகும்.

1.6 சுவடுகளிற்கிடையேயுள்ள பரப்புகள் கட்டுகள் எனப்படும்.

1.7 காவற்சுவடுகள் 33' × 1'
கிளிச்சுவடு 56' × 1'
மூலைக்கோடு 10' க்கு மேல்

02. <u>ஆளணி (அணி வீரர்கள்)</u>

2.1 அணி (குழு) :- ஒவ்வொன்றும் ஆறு விளையாட்டு வீரர்களைக் கொண்ட இரண்டு அணிகளுக்கிடையே இவ்விளையாட்டு நடைபெறும்.

2.2 காப்பவர் (மறிப்பவர்/தடுப்பவர்) :- இவர்கள் காவற்சுவடுகளில் நின்று காய்களையும் பழத்திற்காக இறங்குபவர்களையும் (புகுவோர்) பழம் பெற விடாது மறிப்பவர்கள்.
Defender

2.3 புகுவோர் :- முதற்சுவட்டினூடாக (காய்கள்), பழம் எடுப்பதற்காக சுவடுகளைத் தாண்டிச் செல்வோர்.

2.4 கிளி :- முதற்சுவட்டில் நின்று காக்கவும், முதற்சுவடு, கடைச்சுவடு, கரைச்சுவடுகள் நடுச்சுவடு ஆகியவற்றில் ஓடி எதிரணியை பழம் எடுக்க விடாது தடுப்பவர்.

2.5 பதிலாட்டக்காரர்கள் :- ஒவ்வொரு அணியினரும் 5 பதில் ஆட்டக்காரரின் பெயர்களை அணிப்பட்டியலில் (தனியாக) சேர்த்துக்கொள்ளலாம். ஆனால் இரண்டு வீரர்களை மாத்திரம் பதில் ஆட்டக்காரராக மாற்ற முடியும்.

03. 3.1 உடை :- ஒவ்வொரு அணியும் பொதுவாக பொருத்தமான (ஒரே நிறம், கௌரவமான அமைப்பு) சீருடை அணிதல் வேண்டும். கிளி தனியான (அடையாளம் காணக்கூடியதாக) நிறத்தில் சீருடை அணிதல் வேண்டும்.

3.2 இலக்கம் :- கிளி இலக்கம் 1 அணிந்திருத்தல் வேண்டும். ஏனைய காப்போர் தங்களது இலக்கங்களை முதற்சுவட்டில் 2 இலிருந்து ஒழுங்காக தங்களது சுவட்டு ஒழுங்குகளின்படி அணிந்திருத்தல் வேண்டும். தெளிவாகத் தெரியக்கூடியதாக தமது மார்பிலும், முதுகிலும் இலக்கங்கள் அணியப்படுதல் வேண்டும்.

04. ஆட்டம்

4.1 ஆட்ட நேரம் :- ஒரு போட்டி இரண்டு 15 நிமிட விளையாட்டு வேளைகளையும் ஒரு நிமிட இடைவேளைகளையும் கொண்டிருக்கும். 15 நிமிட விளையாட்டு வேளை ஒவ்வொன்றும் 7 நிமிட ஆட்டங்களைக் (   ) கொண்டிருக்கும். 1 நிமிடம் அணிகள் மாறுவதற்கு வழங்கப்படும். மொத்தமாக ஒரு போட்டியின் ஆட்டவேளை 15 – 05 – 15 நிமிடங்கள்.

4.2 எவ்வணி புகுவது/காப்பது என்பது தீர்ப்பாளரால் எழுமானமாக (Toss) தீர்மானிக்கப்படும்.

4.3 ஆட்ட ஆரம்பம் :- ஆரம்பிக்கும்போது புகும் அணி முன்னிடத்தையில் நிற்பர். காக்கும் அணியினர் காவற் சுவடுகளில் ஒவ்வொருவராக நிற்பர். கிளி முன் வட்டின் மத்தியில் நிற்பர். தீர்ப்பாளர் விசில் ஊதிய பின் 'கிளி' – 'கிளி' எனத் தெளிவாக உரத்துச் சத்தம் இட்டதும் ஆட்டம் ஆரம்பமாகும்.

4.4 ஆட்டத்தில் முதல் புகத் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட அணி முதல் 7 நிமிடங்களுக்கும் தொடர்ந்து மீண்டும் மீண்டும் புகுந்து கொண்டே இருப்பர். (அதாவது பழம் எடுத்தால் அல்லது பட்டால் அவ் விளையாட்டில் தோல்வி எனின்) அடுத்த 7 நிமிடத்தில் (அணி மாறுதலுக்கு 1 நிமிடத்திற்குள்) காப்போர் புகத் தொடங்குவர்.

4.5 இழந்த 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) வழமையான ஆட்ட முடிவில் பழங்கள் இரண்டு அணிக்கும் சமமாயின் மேலும் 5 நிமிடங்கள் ஒவ்வொரு அணியும் ஆட்டத்திலீடுபடும். எழுமானமாக புகுதல், மறித்தல், தீர்மானிக்கப்படும். பக்கம் மாறுவதற்கு இடைவேளை 1 நிமிடம் தொடர்ந்தும் சமநிலை காணப்படின் சமநிலை தவிர்க்க வேண்டுமாயின் அதுபற்றி போட்டி ஒழுங்கமைப்பாளர்கள் முடிவு எடுக்கவே அறிவித்தல் வேண்டும்.

05. விளையாட்டு :

இவ்விளையாட்டில் (1) புகுதல் (2) காத்தல் அல்லது மறித்தல் அல்லது தடுத்தல் (3) கிளி பாய்தல் ஆகிய மூன்று முக்கிய அம்சங்கள் உண்டு. அவற்றின் ஒழுக்க விதிகள் பின்வருமாறு :

5.1 புகுதல் – கிளி சொன்னதும் முன் இடத்தையில் உள்ள அணியினர் (ஆறு வீரர்) 'காய்'களாகுவர்.

5.2 காய்கள் காவற்சுவடுகளைத் தாண்டிச் செல்ல இறங்குவர். (புகுவர்). இவ்வாறு புகும்போது காவற்சுவடுகளில் நின்று மறிக்கும் காப்போர் கையிலும், கிளிக் கோடுகளில் ஓடும் கிளியின் கையிலும் படாது காவற்சுவடுகளைத் தாண்டிச் செல்ல வேண்டும்.

5.3 காய் காவற் சுவட்டைத் தாண்டி 'பின் விடத்தையை' அடைந்ததும் 'பழம்' என உரித்துடையதாகும்.

5.4 காய்கள் முன் 'காவற்சுவட்டைத் தாண்டி' இறங்கிய பின்னரே பழம் ஏறலாம்.

5.5 பழமாக ஏறியவர் காவற்சுவடுகளைத் தாண்டி முன் விடத்தையை அடைந்தால் ஒரு பழம் ஆகும்.

5.6 புகுவோர் மறிப்பவருக்கு மிகவும் அண்மையாக அங்கங்கள் தொடக்கூடியவாறு நின்று விளையாடக்கூடாது.

5.7 புகுவோர் மறிப்பவருக்கு இடைஞ்சலாக இருத்தல் கூடாது.

5.8 புகுவோர் இன்னொருவருக்குள் மறைந்து தப்பிச் செல்லுதல் கூடாது.

5.9 புகுவோர் கிளியின் கரைச்சுவடுகளிலோ காவற்சுவடுகளிலோ மிதிக்கக்கூடாது.

5.10 காயும் பழமும் ஒரே சுவட்டுக் கட்டுக்களில் நிற்கும் போது கிளியின் நடுச்சுவடு இவர்களில் ஒருவருக்கும் உரித்தாகாது.

5.11 ஒரே கட்டில் காயும் பழமும் சேர்வது (காப்பது) தவறு. இது காயும் பழமுமாகும்.

06. <u>காத்தல் (மறித்தல்/தடுத்தல்)</u>

6.1 காப்போர் முன் சுவட்டைத் தவிர்ந்த ஏனைய காவற்சுவடுகளில் ஒவ்வொருவராக நின்று காயையோ அல்லது பழத்தையோ அல்லது இருவரையும் மறிக்கலாம்.

6.2 மறிக்கும்போது காப்போர் தனது சுவட்டிற்கு வெளியே கால் வைத்தல் தவறு.

6.3 ஒரு ஆட்டவேளையில் காப்போர் சுவடு மாற முடியாது.

6.4 காப்போர் புகுவரை கைவலம் மாறி அடிக்க (தொட) முடியாது. (இடது பக்கத்தால் புகுந்தால் இடது கையாலும், வலது பக்கத்தால் புகுந்தால் வலது கையாலும் அடிக்க வேண்டும்) கை தவிர்ந்த வேறு அவயங்களால் அடித்தல் தவறாகும்.

6.5 புகுவோரை சுவட்டைத் தாண்டும் போது மட்டும் அடிக்கலாம். தாண்டுவதற்கு முன்போ அல்லது தாண்டியதன் பின்போ அடித்தல் கூடாது.

6.6 வீழ்ந்து அடிக்கக்கூடாது. அடித்தவுடன் விழவும் கூடாது. அடித்த பின் நிலத்தில் கை பதிதல் தவறாகும்.

6.7 அடிக்கும் போதும், அடித்த பின்பும் மறிப்பதின் கால்கள் காவற்சுவட்டில் இருத்தல் வேண்டும்.

6.8 மறிப்பவர் சுவடு தவறி நிற்பின் காயோ, பழமோ சுவட்டைத் தாண்டலாம். எக்காரணம் கொண்டும் பலமாக அடித்தல் தண்டனைக்குரிய குற்றமாகும்.

07. கிளி பாய்தல் :

7.1 கிளிக்கு முதற் சுவடு, கடைச்சுவடு, கரைச்சுவடுகள், நடுச்சுவடு ஆகியவற்றில் நடமாடும் (விளையாடும்) உரித்து உண்டு.

7.2 கிளி முதற்சுவட்டில் நடுவில் நின்று கிளி சொல்லுதல் வேண்டும்.

7.3 கிளி எனக் கூறியதன் பின் கிளி நடுச்சுவட்டில் மூன்றாம் கிடைச் சுவட்டின் சந்தியை (முளிளி) தாண்டிய பின் அடிக்கும் உரிமையைப் பெறும்.

7.4 சுவடு தவறாது பாய்ந்து அடிக்கும் உரிமை கிளிக்கு உண்டு. சுவடுகள் விலகி ஓடி அடித்தல் தவறாகும்.

7.5 கிளி எக்கையாலும் அடிக்கலாம். வேறு எந்த அங்கமும் பாவிக்கக்கூடாது.

7.6 முதற்சுவட்டில் பழத்தை மறிக்கும் போதும் பூட்டுகள் போடும் போதும், கிளி தரித்து நிற்கலாம். வேறு எந்த சந்தர்ப்பத்திலும் கிளி தரித்து நிற்றல் கூடாது.

7.7 புகுவோர் தவறுதலாகவேனும் கிளியில் தொடுவாராயின் அவ்வணி ஆட்டம் இழக்கும்.

7.8 கிளி தான் நடமாடக்கூடிய பகுதிகளில் இருந்து புகுவோரை எங்கும் அடிக்கலாம்.

08. பூட்டு ஏற்படல் :

இவ் விளையாட்டில் மூன்று வகைப் பூட்டுக்கள் ஏற்பட வாய்ப்புண்டு. அவையாவன, காய்ப்பூட்டு, பழப்பூட்டு, தெத்துப்பூட்டு ஆகும்.

8.1. காய்ப்பூட்டு :- ஒரு கட்டில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட காய்கள் நின்று காக்கப்பட்டால் அது காய்ப்பூட்டு ஆகும்.

8.2 பழப்பூட்டு :- ஒரு கட்டில் ஒன்றிற்கு மேற்பட்ட பழங்கள் நின்று காக்கப்பட்டால் அது பழப்பூட்டாகும்.

8.3 தெத்துப்பூட்டு :- காய்(கள்), பழம்(கள்) குத்தெதிர்க்கட்டுக்களில் தெத்து மாறி நிற்கும்போது கிளி நடுக்கோட்டில் தரித்து நின்று அமைக்கும் தடுப்பு தெத்துப்பூட்டு ஆகும்.

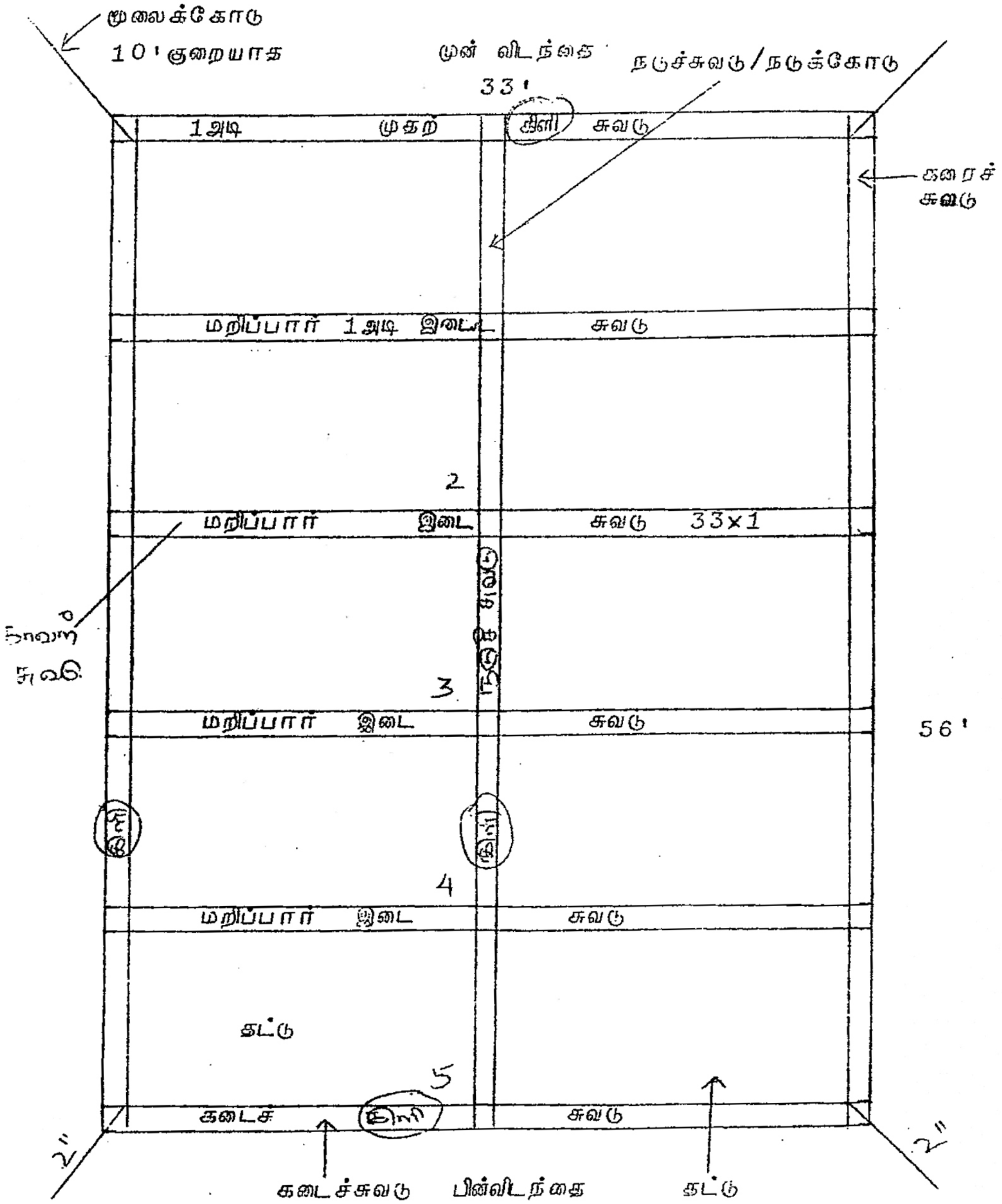
09. கோடு ஏறுதல் :

காயோ பழமோ தன் முன்னாலுள்ள அல்லது பின்னேயுள்ள சுவட்டைத் தொடுதல் கோடு ஏறுதல் எனப்படும்.

9.1. காயோ பழமோ தன் முன்னாலுள்ள சுவட்டைத் தாண்டுவதற்கு முன்னர் அச்சுவட்டைத் தொடுதல் அல்லது மிதித்தல் தவறாகும்.

9.2 காயோ பழமோ தான் தாண்டிய சுவட்டைத் (பின்னாலுள்ள) தாண்டுதல் அல்லது தொடுதல் தவறாகும்.

யாழ் மாவட்டப் பாடசாலைகள் விளையாட்டு அபிவிருத்திக்குழு நடத்தும்
யாழ் மாவட்ட பாடசாலைகள் கிளித்தட்டு விளையாட்டு விதிமுறைகள்.



3. . . .

10. <u>புறக்கோடு</u>

10.1 காயோ பழமோ அணியின் கரைச்சுவடுகளை முன் பின் விடத் தைகளின் மூலைக்கோடுகளை மிதித்தல் (தொடுதல்) அல்லது அவற்றிற்கு அப்பால் செல்லுதல் தவறாகும்.

11. <u>முள்ளி பாய்தல்</u> :

காயோ பழமோ கட்டொன்றை மிதிக்காது அடுத்த கட்டிற்கு பாய்வது முள்ளி பாய்தல் எனப்படும்.

11.1 பூட்டு ஏற்படும்போது ஒற்றைத் தட்டில் விளையாடும் போதும் முள்ளிபாய்தல் ஏற்படும்.

11.2 முள்ளி பாயும் போது நமச்சுவட்டிலோ காவற்சுவட்டிலோ மிதிக்காது பாய்தல் வேண்டும்.

11.3 முள்ளி பாயும் போது முள்ளி எனச் சத்தம் போட்டோ அல்லது வேறு வகையான சமிக்ஞைகள் மூலமோ காட்டுதல் தவறாகும்.

12. <u>ஆட்டம் இழத்தல்</u>.

பின்வரும் சந்தர்ப்பங்களில் புகும் அணி ஆட்டம் இழந்ததாக கருதப்படும்.

12.1 காய் அல்லது பழம் காப்பவரால் அல்லது அணியால் விதி களுக்கமைய அடிபட்டால்.

12.2 பூட்டு ஏற்பட்டு உடையாதிருப்பின்.

12.3 காயும் பழமும் சேர்ந்தால்.

12.4 கோடு ஏறினால்.

12.5 புறக்கோடு ஏறினால்.

12.6 தீர்ப்பாளர் ஆட்டம் இழந்தவர்களாக கருதும் சந்தர்ப்பங்களில்.

13. <u>பொதுவான விதிகள்</u> :

13.1 அணியைச் சேர்ந்தவர் எவராவது எச்சரிக்கைக்குரிய தவறி ழைக்குமிடத்து தீர்ப்பாளர் எச்சரிப்பர். முதல் ஒரு தடவை எச்சரிக்கை பெற்றவர் மீண்டும் எச்சரிக்கைக்குரிய தவறு செய்வாராயின் ஆட்டத்திலிருந்து நிறுத்தப்படுவர்.

13.2 ஆட்டத்திலிருந்து வெளியேற்றப்படக்கூடிய தண்டனை செய்த ஒருவர் தீர்ப்பாளரால் ஆட்டத்திலிருந்து நிறுத்தப்படுவர்.

13.3 இவ்வாறு தவறின் மூலம் (தண்டனை பெற்று) வெளியேற்படும் வீரனுக்காக பதில் வீரன் அனுமதிக்கப்படுவர். ஒரு வீரன் தவறிற்காக வெளியேற்றப்படும் போது அவ்வணி அக்குறித்த ஆட்டத்தை இழக்கும். அத்துடன் எதிரணிக்கு ஒருபழம் வழங் கப்படும்.

13.4 எவ்வாறாயினும் ஒரு அணி இரண்டு பதில் வீரர்களுக்கு மேல் வீரர்களை மாற்ற முடியாது.

13.5 ஒரு வீரன் வெளியேறி அவருக்காக வேறு ஒரு பதில் வீரர் அனுமதிக்கப்பட்டபின் வெளியேறிய வீரர் மீண்டும் ஆட்டத்தில் கலந்துகொள்ள முடியாது.

13.6 ஏனைய வீரர்களுக்கு ஊறு விளைவிக்கக்கூடிய எதனையும் வீரர்கள் அணியக்கூடாது.

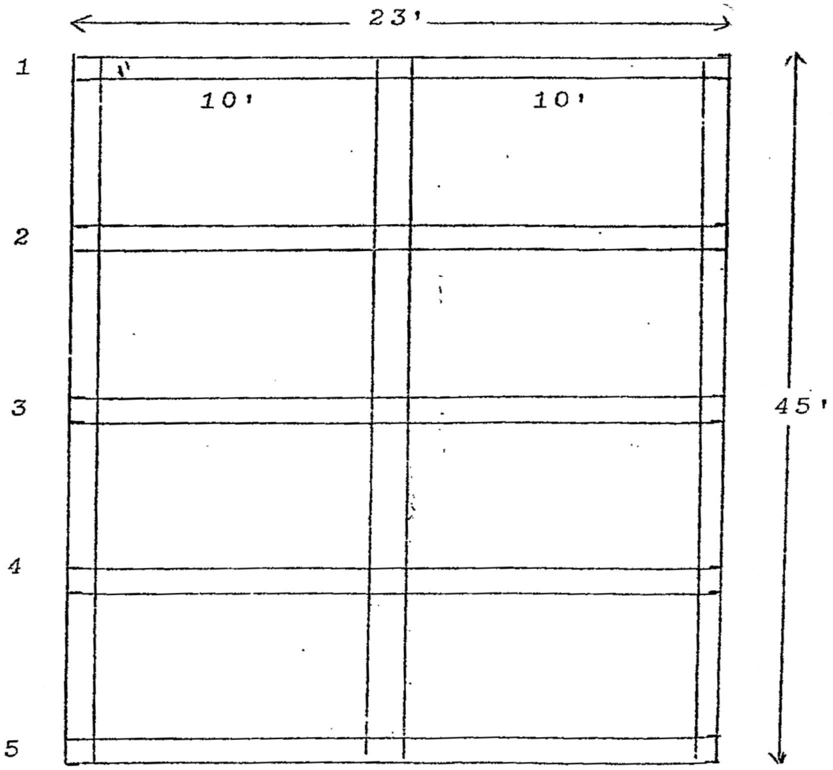
13.7 தீர்ப்பாளரின் முடிவே (ஆட்டத்தில்) இறுதியானது.

13.8 பின்வரும் அலுவலர்கள் ஆட்டத்தில் நடுநிலை வகிப்பர். (தீர்ப்பாளரின் விருப்பத்திற்கிணங்க நடுவர்களின் எண்ணிக்கை, அவர்களது கடமைக் கூறுகள் தீர்மானிக்கப்படும்)

1. தீர்ப்பாளர் – 01
2. சுவட்டுநடுவர்கள் – 10 பேர்
3. நேரக்கணிப்பாளர் – 01
4. எண்ணி – 02

குறிப்பு : ஆண்டு 5–11 வயதிற்குட்பட்டோருக்கு மைதான அளவு பின்வருமாறு அமைதல் நன்று.

மைதானம் – 45' × 23
5 சுவடுகள்
சுவடுகள் – 23' × 1'



வயோதி/

தாச்சி விளையாட்டு