

# கேரம் விளையாடுவது எப்படி ?

(அகில இந்திய கேரம் சங்கத்தாரால் அங்கீகரிக்கப்பட்டது)

எஸ்.நவராஜ் செல்ஸியா  
P.A.A..D.F.E..M.P.E.



ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்  
10, ரெங்குதன் தெரு, தி.நகர்,  
சென்னை - 600 017

வெளியீடு எண்—15

முதற் பதிப்பு மார்ச்சு 1975

இரண்டாம் பதிப்பு அக்டோபர் 1988

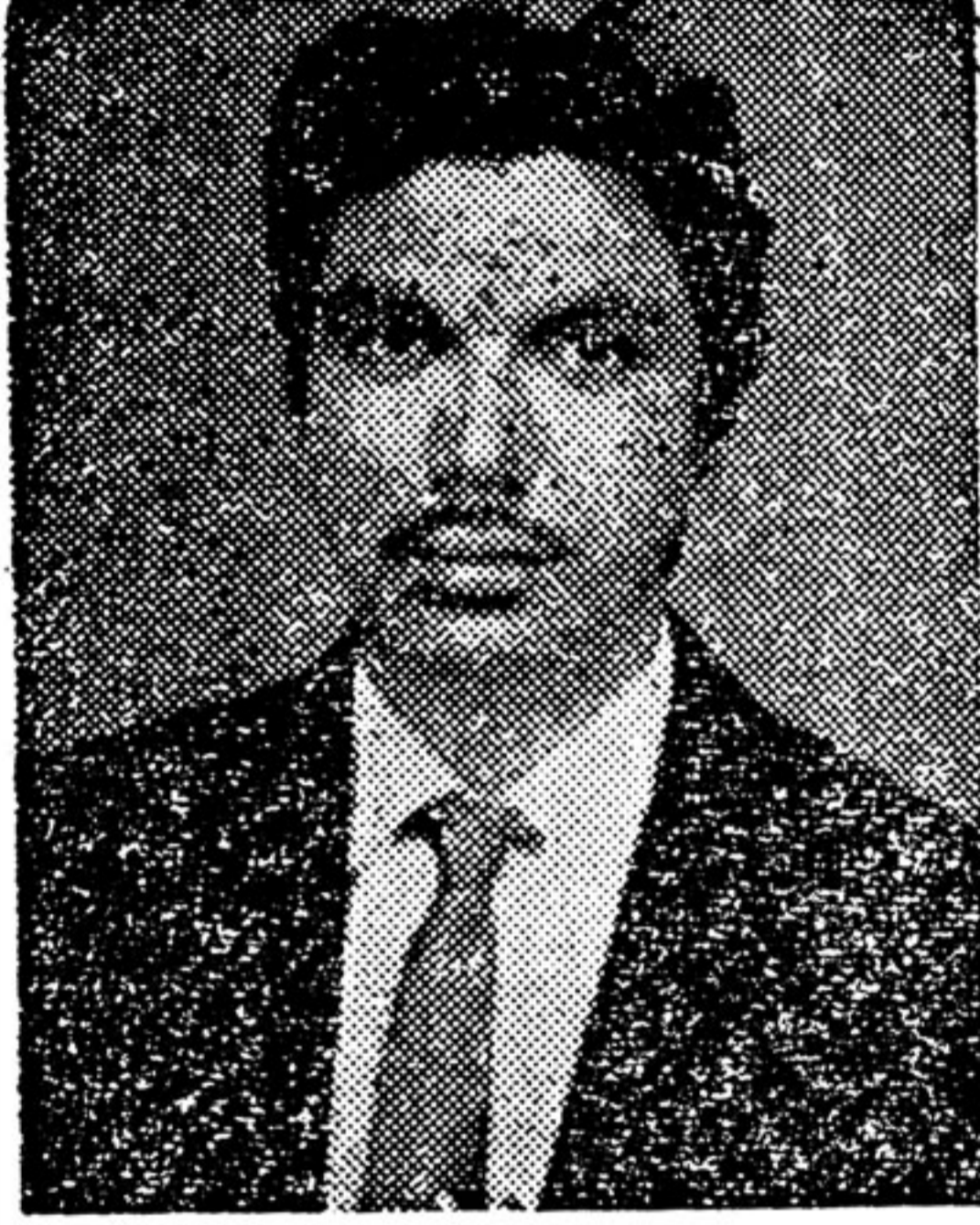
உரிமை ஆசிரியருக்கே

விலை ரூபாய் 6-00

கிரேஸ் பிளின்டர்ஸ்

சென்னை-600 083.

## அணிந்துரை



பல உள் அரங்கு ஆட்டங்களில் எல்லா தரப்பினர்களும் அதிக அளவில் விரும்பி ஆடுகின்ற ஓர் ஆட்டமாக, கேரம் விளையாட்டு விளங்குகிறது.

இந்த விளையாட்டு நம் நாட்டிற்கு அறிமுகமாகி, நூறு வருடங்களுக்கு மேலாகிறது. விரும்பிய மக்கள் அவரவர் இல்லங்களிலும், பொழுதுபோக்கு மன்றங்களிலுமே, தங்கள் சௌகரியப்படி விளையாடி வந்திருக்கின்றனர்.

பழமையான விதிமுறைகள் இவ்விளையாட்டின் முன்னேற்றத்திற்கு எதுவும் செய்ய முடியவில்லை. வசதியுள்ள டெரியோர்கள் பலர், தொடர்பேர்ட்டி நடத்துவதன் மூலம், விளையாட்டு நலியாமல் காப்பாற்றி வந்திருக்கின்றார்கள்.

தமிழ் நாட்டு மக்களிடையே கேரம் விளையாட்டு, கடந்த 50 ஆண்டுகளாக பழக்கப்பட்ட ஆட்டமாக இருந்து

வருகிறது. என்றாலும் வெவ்வேறு விதிமுறைகள் பழக்கத்தின் இருந்து வந்திருக்கின்றன. நாட்டின் பல்வேறு பகுதிகளில், தமிழகப் பகுதிகளைத் தவிர, ஒரே மாதிரியான விதிமுறைகளைப் பின்பற்றி விளையாடி மகிழ்ந்திருக்கின்றார்கள்.

மாறுபட்ட விதிமுறைகளைப் பின்பற்றி நடத்திய தொடர்போட்டிகள், இந்த விளையாட்டின் விருத்திக்கு வழியமைக்கவில்லையாதலால், ஆங்காங்கே குறிப்பாக தமிழ்நாடு, மகாராஷ்டிர மாநிலங்களில் அதற்கென்று அமைக்கப்பட்ட மாநில சங்கங்களின் மூலம், அந்தந்த மாநில அளவில் குறிப்பிட்ட சில விதிமுறைகளின்படி, தொடர்போட்டிகள் நடந்தேறி வந்திருக்கின்றன.

நம் நாட்டில் மட்டுமின்றி, வெளிநாடுகளில் கூட கேரம் வெகுவாகப் பரவிவருகின்றது. குறிப்பாக மலேசியா, இலங்கை, சிங்கப்பூர், ஆஸ்திரேலியா, கனடா நாடுகளில், மக்கள் விரும்பி ஆடி, இதில் தேர்ச்சி பெற்ற ஆட்டக்காரர்களாக மாறி வருகின்றனர் என்ற செய்திகள் வந்தவண்ணமாய் இருக்கின்றன.

இந்திய கண்டத்தில் உள்ள மக்களிடையே, கேரம் வெகுவாக ஊடுருவி விட்டிருக்கிறது. இந்த விளையாட்டைப் பரப்புவதில், மத்திய அரசு கல்வி சமூக நல இலாகாவின் ரால் 1970ம் ஆண்டு அங்கீகரிக்கப்பட்ட அகில இந்திய கேரம் சங்கமும், அகில இந்திய ரீதியில் இயங்கும் பல விளையாட்டு ஸ்தாபனங்களும், எடுத்துக்கொண்டிருக்கும் முயற்சிகள் அனைத்தையும் பாராட்டுவதுடன், இந்நாட்டின் தலை சிறந்த கேரம் ஆட்டக்காரர்களோடு ஆடி, இந்த விளையாட்டில் உள்ள கலை நுட்பங்களைக் கற்றுக்கொள்ளும் வாய்ப்பையும் எதிர்பார்த்துக் கொண்டிருக்கிறார்கள்.

காலத்திற்கேற்ப விதிமுறைகளை மாற்றி, எல்லோரும் இதில் ஈடுபாடு கொள்ளச் செய்யும் நோக்கத்தோடும், கலை நுட்பத்தோடு இதை ஆடும்பொழுதும், பார்த்து ரசிக்கும்

ரசனை குன்றமல் இருக்கச் செய்யும் இந்த வினையாட்டைக் கண்காணிக்கும் அகில இந்திய கேரம் சங்கத்தில் பொறுப்பேற்று நடத்திக்கொண்டு வரும் பெரியோர்கள் தீவிர கவனம் செலுத்திக்கொண்டு வருகின்றார்கள்.

இவர்களால் அமைக்கப்பட்டு அமுலாக்கப்பட்ட விதிகளைப் பெரும்பாலும் வெளிநாடுகள் அனைத்தும் பின்பற்றுவதே இதற்குச் சான்றாகும்.

இதனால் வினையாடுபவர்கள் மாத்திரம் அல்லாமல் கண்டு களிப்பவர்களும் விதிகளை அறிந்து வைத்திருப்பது மிக இன்றியமையாததாகும்.

பலரும் படித்து அறிந்துகொள்வதற்கு வசதியாக, விதிமுறைகள் தாய் மொழியிலேயே வெளியிடும் பணி, மிக, பாராட்டத்தக்கது. நான் அறிந்த வரையில், எல்லா மாநிலத்தில் உள்ளவர்களும், அவரவர்களின் தாய்மொழியில் வெளியிட ஆர்வம் கொண்டு, ஏற்கனவே அப்பணியில் ஈடுபட்டிருப்பது, இவ்வினையாட்டு இன்னும் அதிக அளவில் பலரைக் கவரக்கூடிய காலம் வெகு தொலைவில் இல்லை என்பதையே காட்டுகிறது.

இந்த வெளியீட்டின் மூலம், வெகுநாளைய தேவையான தமிழ் பதிப்பு தமிழறிந்த மக்களுக்குக் கிடைக்கிறது.

இவ்வினையாட்டில் ஈடுபட்டுள்ள பல வீரர்களும், இதராரோட்டப் போட்டியைக் கண்காணிக்கும் நடுவர்கள், சில சமயங்களில் விதிமுறைகளை அமுல்படுத்துவதில் அனுபவிக்கும் சங்கடங்கள் இந்நூலில் குறிப்பிட்டுள்ள விதிமுறைகளைக் கவனத்துடன் படிப்பார்களானால், எல்லோருமே தங்களது தரங்களை உயர்த்திக் கொள்வதற்கு மிக உதவியாயிருக்கும்.

விதிமுறைகளை மிக எளிய முறையில், குழப்பமில்லாமல் தன்கு புரிந்துகொள்ளும் வண்ணம் எழுதி வெளியிடுகின்ற பணியை, பல விளையாட்டுத் துறை நூல்களை தமிழில் முதன் முதலாக எழுதி வெளியிட்டுள்ள நண்பர் திரு எஸ். கவராஜ் செல்லையா M.A., D P.E., M P Ed. அவர்கள் மேற்கொண்டுள்ளார்கள். அதன் முழு வடிவமே இந்நூல்.

சிறந்த முறையில் விளையாட்டுத் துறைக்குப் பணியாற்றும் என் இனிய நண்பர், மேலும் ஒரு தொண்டினை இவ்வெளியீட்டின் மூலம் செய்திருக்கிறார். அவர் பணி சிறக்க வாழ்த்துகிறேன்.

பங்காரு பாபு

கௌரவ செயலாளர்  
அகில இந்திய கேரம் சங்கம்  
&  
தமிழ் நாடு கேரம் சங்கம்

## பதிப்புரை

திரு. எஸ். நவராஜ் செல்லையா அவர்கள் கருத்துக் கித்தனையூட்டும் நாடக ஆசிரியர். நடிகர். இயக்குனா. அத்துடன், புகழ்மிக்க வினாயாட்டு வீரரும் ஆவார்.

அண்ணாமலை பல்கலைக் கழகம், சென்னைப் பல்கலைக் கழகம் மற்றும் தமிழகமெங்கும் நடைபெற்ற வினாயாட்டுப் பந்தயங்களிலும், வினாயாட்டுப் போட்டிகளிலும் பங்கு பெற்று வெற்றி வீரராகத் திகழ்ந்தவர்.

D.P.E எனும் தமது உடனியற்கல்வி தேர்விலே, சென்னை மாநிலத்திலேயே முதலாவதாக முதல் நிலையில் (Distinction with First Rank) தேறி வெற்றி பெற்றவராவார்.

கற்பனை செறிந்த கவிதைகளாக, சுவைமிகு 'சொல் ஓவியங்களாக, கருத்தாழ் மிக்கக் கட்டுரைகளாக, கற்பாரைக் கவர்கின்ற கதைகளாக வினாயாட்டு நிகழ்ச்சிகளைப்படைத்து, வர்னொலி, வாராந்திர இதழ்கள் நூல்கள் மூலமாக வினாயாட்டுத் துறைக்கு இவர் செய்யும் பணியை தமிழ் கூறும் நல்லுலகமே புகழ்ந்து போற்றுகிறது.

வினாயாட்டுப் பந்தயங்களில் பயிற்சி பெறுபவராக, கருபவராக, நடத்துனராக, பார்வையாளராகப் பெற்ற அனுபவங்களை தமது தமிழிலக்கியப் புலமையுடன், தனித் தமிழ் இலக்கிய நூல்களாக வினாயாட்டுத்துறை நூல்களைப் படைக்கும் திறமைக்கு இவரது நூல்களே சான்றாகும்.

கடந்த ஏழு ஆண்டுகளாக வினாயாட்டுக் களஞ்சியம் என்னும் மாத இதழினை வினாயாட்டுத்துறைக்கென்றே வெளியிட்டு வருகிறார்.

பதிப்பகத்தார்.

## விதிவிளக்கப் பகுதிகள்

1. வினையாட உட்காரும் முறை	... 8
2. வினையாடத் தொடங்கும் முறை	... 13
3. கேரம் பலகை, காய்கள் அளவும் அமைப்பும்	... 17
4. காய்களை அடுக்கும் முறை	... 20
5. காய்களை அடித்தாடும் முறை (Stroke)	... 24
6. ஆடுகின்ற வாய்ப்பு முறை (Turn)	... 30
7. வெற்றி எண் பெறும் முறை (Points)	... 36
8. இடம் மாற்றி அமரும் முறை	... 41
9. சீவப்புக் காயின் சிறப்பும், குறிப்பும்	... 44
10. தவறும் தண்டனையும்	... 50
11. தண்டனைக் காய்களை வைக்கும் முறை	... 63
12. ஆட்டக்காரர்களுக்கு சில குறிப்புக்கள்	... 70
13. ஒழுங்கற்ற செயலும், தண்டனையும்	... 77
14. வினையாடும் முறைகள்	... 83

வினையாட

உட்காரும்முறை

வீட்டில் வினையாடும்பொழுது 'ஆடும் பலகையைக்' (Carrom Board) கீழே தரையில் வைத்துக்கொண்டு வினையாடுவார்கள். நல்ல வசதியுள்ளவர்கள், நாகாலி அல்லது முக்காலியில் அமர்ந்துகொண்டு, ஆடும் பலகையை மேசை மீது வசதியான முறையில் வைத்துக்கொண்டு வினையாடுவார்கள்.

போட்டி ஆட்டம் என்றால், அதற்கெனத் தயாரிக்கப் பட்ட 'ஆடும் பலகை' யை 25 அங்குலத்திலிருந்து 28 அங்குலம் உயரமுள்ள தாங்கியின் (Stand) மேல் இருத்தி, அமரும் ஆசனங்கள் நான்கினை நார்புரமும் ஏற்ற முறையில் இருக்குமாறு வைத்து, அவற்றில் அமர்ந்து வினையாடச் செய்வார்கள்.

எங்கே உட்கார்ந்து ஆடினாலும், ஆடுவதற்கு முன்னும், ஆடும் பொழுதும் எப்படி அமர்ந்து ஆட வேண்டும் என்பதை, ஆட விரும்பும் அனைவரும் முக்கியமாகப் புரிந்து கொள்ள வேண்டும்.

நாற்காலியில் அமரும்பொழுதே, தனக்கு வசதியான முறையில் அமரும் இடம் இருக்கிறதா என்பதை முதலில் கண்டுக்கொள்ள வேண்டும்.

ஆசனத்தின் உயரம் போதுமா, அப்படி இப்படி அசைக்கிறதா, முன்னாள் வர வேண்டுமா வேண்டாமா என்பனவற்றையும் உன்னிப்பாக நோக்கி, ஆட்டத் தொடக்கத்திற்கு முன்னே சரி செய்துகொண்டு வரவேண்டும்.

ஏனென்றால், ஆட்டம் தொடங்கி விட்டால், அந்த 'முறை ஆட்டம்' (Board) முடியும்வரை, அப்படியே அமர்ந்து தான் ஆட வேண்டும்.

இருக்கும் உயரம் சரியில்லை, போதவில்லை என்று நாற்காலிக்குக் கீழே கல்லோ, அல்லது கட்டையோ வைத்து உயர்த்திக் கொள்ளக் கூடாது. அதற்கு விதியும் இடந்தராது. அந்த 'முறை ஆட்டம்' முடிந்த பிறகு, வேண்டுமானால், நாற்காலியை சரி செய்து கொள்ளலாம்.

அதுபோலவே, எப்படி அமர்ந்து ஆடினாலும், தனக்கு எளிதாக இனிதாக இயல்பாக ஆட முடியும் என்றவாறு சரி செய்து கொண்டு உட்கார வேண்டும். இல்லையென்றால், முறை ஆட்டத்தின் இடையிலே அப்படி நகர்ந்தால் ஆட முடியும். இப்படி அசைந்து முன்னுக்கு வந்தால் நன்றாக இருக்கும் என்று விருப்பம் போல் நகர்ந்து எழ முயல்வதும், எழுவதும் தவறாகும்.

ஆகவே, எக்காரணத்தை முன்னிட்டும், இடையிலே எழுந்து நிற்பதோ, உட்கார்ந்திருக்கும் நாகாலியை தகர்த்திக் கொள்வதோ, நாகாலியில் எழுந்து எழுந்து உட்கார்ந்து ஆடுவதோ கூடாது. அது ஆட்ட விதிமுறைக்கு முற்றிலும் மாறுபட்டதாகும், தவறாகும்.

எதிரே இருக்கும் ஆடும் பலகையைத் தாங்கும் மேசையின் கீழே உள்ள கட்டைகளில், கால்களை வைத்துக் கொண்டிருப்பதும், ஆடும் பலகை மேலே பிறர் ஆடும்போது கைகளை ஊன்றியும், தன் ஆடை படுவது போலவும் வைத்துக் கொண்டிருப்பது சரியல்ல.

தான் ஆடும்போது, ஆடப்பயன்படும் கையை தவிர மற்ற கையை ஆடும் பலகையின் மீது வைத்திருக்கக்கூடாது.

ஆடும்பொழுது, ஆடும் பலகையின் மேல் கையை வைத்திருப்பதுதான் முறை. மற்ற நேரங்களில், ஆடும் பலகையையோ, அதன் தாங்கியையோ, மற்ற எந்த விதமான பொருட்களையோ தொடலே கூடாது.

அதேபோல், தன் எல்லையைக் குறிப்பதுபோல் ஆடும் பலகையின் மத்தியிலிருந்து இருபுறமும் அம்புக் குறிபோல இட்டிருக்கும் அடையாளத்திலிருந்து நீட்டி விட்டக்கற்பனைக் கோட்டைக் கடந்து, கால்களையோ, கைகளையோ கொண்டு செல்லக்கூடாது.

ஆனால், ஆடப் பயன்படும் விரலையும், அதனைச் சார்ந்த விரல்களையும் அம்புக்குறிக்கு அப்புறம் கொண்டு சென்றாலும்

அது தவறில்லை. ஆட்ட நேரத்தில் தம்மையும் அறியாமல் மேலே கூறியது போல நடக்குமாதலால், ஆட்டக்காரர்கள் மிகவும் கவனத்துடன் தவறு நடக்காமல் பார்த்து ஆட வேண்டும்.

தனக்கு ஆடுகின்ற 'ஆடும் வாய்ப்பு' (Turn) கிடைக்கும் வரை எப்படியேனும் தனது ஆசனத்தில் உட்கார்ந்திருக்கலாம். ஆனால், ஆடும் வாய்ப்பினைப் பெற்று ஆடுவதற்குரிய அடிப்பாணைக் (Striker) கையில் எடுத்து விட்டால், தான் அமர்ந்திருக்கும் நிலையிலே நாற்காலியை அங்குமிங்கும் நகர்த்தாமல், அசைக்காமல் ஏற்றமல் இறக்காமலே ஆட வேண்டும்.

ஆகவே, ஆட்டக்காரர்கள், அமர்ந்தாடுகின்ற நிலையினில் அதிகக் கவனம் செலுத்துவது மிகவும் நன்மை பயப்பதாகும்.

நீண்ட நேரம் உட்கார்ந்து விளையாடக்கூடிய நிலையையும் ஏற்படக்கூடும், எனவே, வசதியான முறையில் 'இருக்கை' இருந்தால்தான், விரும்பியவாறெல்லாம் காய்களை அடித்தாட முடியும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கமே காய்களை அடித்தாடிப் பலகைப் பையுள் (Packet) இடுவதுதான் என்பதால் தான், அமரும் மனையில் கிரக கவனம் செலுக்காமல் அவசியம் என்கிறோம்.

வினையாடத்

தொடங்கும் முறை

---

உட்கார்ந்து ஆடும் முறைகளை உணர்ந்து கொண்ட பிறகு, ஆட்டத்தைத் தொடங்கிவிடுவது தான் நல்லது. ஆனால், யார் முதலில் ஆட்டத்தைத் தொடங்குவது என்பதை நிர்ணயிக்கவும், ஆடும் நிலையை உணர்த்தவும் இரு விதங்களில் நடுவர்கள் தீர்மானிப்பார்கள்.

யார் முதலில் காய்களை அடிக்கவேண்டும் அல்லது தனக்கு விருப்பமான இடத்தில் உட்காரும் நிலையைத் தெரிந்தெடுக்க வேண்டும் என்பதை நாணயம் சுண்டி யெறிவதின் மூலம் தெரிவு செய்யலாம். (Toss)

அல்லது, நடுவராகப் பணியாற்றுவவர், ஒரு கையில் வெள்ளைக் காயையும், மற்றொரு கையில் கறுப்புக்காயையும் மறைவான ஒரு இடத்தில் கைமாற்றி வைத்துக் கொண்டு

உட்காருவதற்கு முன்னமேயே யாருக்கு அருகில் யாச்  
உட்கார வேண்டும் என்பதை, குழுவினர் இருவரும் திட்ட  
மிட்டுத் தீர்மானித்துக் கொண்டுதான் உட்கார வேண்டும்.  
அதுவே சிறந்த தொடக்கமாகும்.

ஏனெனில், ஒருமுறை ஆடுவதற்கென்று உட்கார்ந்து  
ஆட்டம் தொடங்கி விட்டால், அந்தப் போட்டி ஆட்டம்  
முடியும்வரை இடம் மாறவே முடியாது என்பது மிகமிக  
முக்கியமான விதியாகும்,

ஆட்டம் தொடங்கிய பிறகு, இருவரும் கவனிக்க-  
வேண்டிய முக்கிய விதிமுறைகளையும் இனி கூறுவோம்.

ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது, நடுவரின்  
அனுமதியின்றி, [ஆட்டக்காரர்கள், அருகில் இருப்பவர்  
களிடமோ பேசவே கூடாது.

இரட்டையர் ஆட்டத்தில் பங்கு பெறும் ஆட்டக்காரர்  
இருவரும், தங்கள் பாங்கருக்குள்ளேயே (Partner) இருவருக்  
கொருவர் பேசிக் கொள்வதோ, பாவனைகள் மூலம் அந்தக்  
காயை அடி, இந்தக் காயை ஆடு என்று அறிவுரை கூற-  
முயல்வதோ தவறாகும்.

அவரவர் விருப்பம் பேரிலேவே ஆடலாம். ஆடவும்  
வேண்டும். அடுத்தவர் அதுபோல் பேசினால் அல்லது  
சைகை செய்து சாடை காட்டினால் கூட, அது தவறென்று  
குற்றம் சாட்டப்பட்டு, அதற்குரிய தண்டனையையும் நடுவர்  
வழங்கி விடுவார்.

அதற்குரிய தண்டனையாவது — அவர்கள் ஆடிக்  
கொண்டிருக்கிற அந்த 'முறை ஆட்ட' உரிமைக் காய்

முடியவாரே, ஆடவிருக்கும் இருவரில் ஒருவரை அழைத்து எந்தக் கையில் வெள்ளைக்காய் அல்லது கறுப்புக்காய் என்ற ஒன்று இருக்கிறது என்பதனைக் கூறச் செய்ய வேண்டும்.

அந்தக் கையில் அவர் கூறிய நிறக்காய் சரியாக இருந்தால், அவர் தேர்ந்தெடுக்கும் உரிமையில் வெற்றி பெற்றவராகிறார்.

இத்தகைய உரிமை பெற்ற ஒருவர், உட்காருகின்ற இடம் அல்லது முதலில் அடித்தாடும் வாய்ப்பு என்ற இரண்டில் ஒன்றைத் தான் விரும்பியவாறு தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்கிறார்.

ஒற்றையர் (Singles) ஆட்டமாக இருந்தால் இருவரும் எதிரெதிரே உட்கார்ந்துகொண்டு ஆட வேண்டும்.

இரட்டையர் (Doubles) ஆட்டமாக இருந்தால், நான்கு சுண்டுவதில் அல்லது சரியான காய் தெரிந்தெடுப்பதில் கேட்டு வெற்றி பெற்றக் குழுவினர், அடிக்கும் வாய்ப்பு அல்லது உட்காரும் அமைப்பு என்ற ஒன்றைத் தெரிவு செய்வார்கள்.

வெற்றி பெற்றவர், உட்காரும் இடத்தைத் தெரிவு செய்தால், அவர்களது எதிராளிகள் எந்த இடத்தில் அமர வேண்டும் என்று கேட்டுக்கொண்டு, தாங்கள் விரும்புகின்ற இடங்களில் அதாவது பாங்கராகிய கூட்டாளி இருவரும் எதிரெதிரே இருப்பதுபோல அமரவேண்டும். அத்துடன் சுண்டி அடிக்கும் வாய்ப்பு (Strike) எதிராளிக்குக் கிடைக்கிறது.

ஒன்றை எடுத்து. எதிராளியிடம் நடுவர் கொடுக்க. அங்  
மைய வட்டத்தினுள் எதிராளியால் வைக்கப்படும்.

அத்துடன், ஆடவிருக்கும் தவறிறைத்தவர்ப் பாங்கரது  
ஆடும் வாய்ப்பு' (Turn) பறிக்கப்பட்டு, அவருக்கு அடுத்து.  
ஆட இருக்கும் எதிராளிக்கு அந்த ஆடும் வாய்ப்புப் போய்ச்  
சேரும்.

எனவே, மௌனமாக ஆடுவது, யோசனையை உள்ள  
மாக்குவதுடன், இதுபோன்ற வேண்டாத தண்டனையிலிருந்  
தும் விடுவித்துத் தரும் என்பதை ஆட்டக்காரர்கள் அவசியம்  
உணர்ந்து அதன்படி நடந்துகொள்ள வேண்டும்.

முதலில் அடித்தாடும் வாய்ப்பினைப்பெற்ற ஆட்டக்காரர்,  
காய்கள் அனைத்தையும் ஆட்டப்பலகையில் முறையாக  
அடுக்கி வைத்துக்கொண்டு அடித்தாடத் தொடங்குவதற்கு  
முன், ஆடுதற்காகப் பயன்படும் ஆட்டப்பலகை, காய்கள்.  
அடிக்கப் பயன்படும் அடிப்பான் போன்றவற்றின் அளவை  
யும் அமைப்பையும் தெரிந்து கொள்வதும் அவசியமாகும்.

## கேரம், பலகை காய்கள் அளவும், அமைப்பும்

---

ஆட்டத்தில் மொத்தம் பத்தொன்பது காய்கள் இருக்கின்றன. அவற்றில் வெள்ளைக் காய் ஒன்பதும், கறுப்புக் காய் ஒன்பதும், சிவப்புக் காய் ஒன்று என பத்தொன்பது காய்கள் உண்டு.

முறை ஆட்டத்தை முதலில் தொடங்குவோருக்கு வெள்ளைக் காய்தான் உரிமைக் காயாக இருக்கும்.

அவரை அல்லது அவர்களை எதிர்த்து ஆடுவோருக்குக் கறுப்புக் காயானது உரிமைக் காயாக மாறும்.

சிவப்புக் காய் எந்த முறை ஆட்டத்திலும் இருவருக்கும் பொதுவானது. அதனை எவ்வாறு பயன்படுத்தி, வெற்றி எண்ணைப் பெறுவது என்பதனை 'சிவப்புக்காய்' (சீ-ம்) பகுதியில் விளக்கமாகக் காண்க.

ஆட்டத்தைத் தொடங்குவதற்குமுன், ஆட்டப் பலகையைப் பற்றியும், ஆடப் பயன்படும் காய்களைப் பற்றியும் அடிப்பாணைப் பற்றியும் இனி விளக்கமாகக் காணலாம்.

ஆட்டப் பலகையின் ஆடும் பரப்பளவு 29 அங்குல அகலமும் 29 அங்குல நீளமும் கொண்ட சதுரக் கட்டமாகும். அது ஒட்டுப் பலகை (Plywood) அல்லது பிரம்போன்ற மரகையால் ஆனதாக, மிகவும் வழவழப்பு உடையதாக குறைந்தது 8 மி.மீ. கனத்தில் ஆக்கப்பட்டிருக்கும்.

அந்த ஆடும் பலகையின் பரப்பளவுக்குக் கரை கட்டி விடுவது போன்று, நான்கு புறமும் 1 அங்குல உயரத்திலும்,  $2\frac{1}{2}$  அங்குலத்திற்கும் 3 அங்குலத்திற்கும் இடைப்பட்ட அகலத்தில் சட்டமும் (Frame), வெளிப்புறத்தில்  $1\frac{1}{2}$  அங்குலத்திற்கும்  $2\frac{1}{2}$  அங்குலத்திற்கும் இடைப்பட்ட அகலத்தில் போடப்பட்டிருக்கும்.

ஆடும் பலகையின் வழவழப்பு எப்படி இருக்க வேண்டும் என்றால், ஒரு தடவை அடிப்பாணை (Striker) எதிர்ச் சட்டத்தில் மோதுவதுபோல வேகமாக சுண்டி விட்டால், மூன்றுமுறை அங்குமிங்கும் அடிப்பாணை போய்துவந்து, நிற்காமல் மீண்டும் பாதி தூரம் சென்றதற்கும் அளவுக்கு பலகையின் பரப்பளவானது வழவழப்புத் தன்மையுடன் உருவாக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

சீவப்பு, வெள்ளை, கறுப்புக் காய்கள் நிறத்தில்தான் வேறுபட்டிருக்கின்றன. ஆனால், அளவிலும் அமைப்பிலும் ஒன்றுதான். ஒரு காயின் விட்டம்  $1\frac{1}{2}$  அங்குலத்திற்கு  $1\frac{1}{8}$  அங்குலத்திற்கும் இடைப்பட்டதாகவும்  $\frac{1}{2}$  அங்குல

திற்கும்  $\frac{3}{8}$  அங்குலத்திற்கும் இடைப்பட்ட கனமும், கொண்டதாகவும் இருக்கும்.

அந்தக் காய்கள் அடிப்பட்டு போய் விழுகின்ற பலகைப் பையின் (Pocket) அளவானது  $1\frac{3}{4}$  அங்குலத்திற்கும்  $1\frac{1}{8}$  அங்குலத்திற்கும் இடைப்பட்ட விட்டம் கொண்டதாக நான்கு மூலைகளிலும் வைக்கப்பட்டிருக்கும்.

அடிக்கப் பயன்படுகின்ற அடிப்பானின் அனுமதிக்கப்பட்ட அதிக அளவு எடை 15 கிராம் ஆகும். அதன் விட்டம்  $1\frac{5}{8}$  அங்குலமாகும். தந்தம், பிளாஸ்டிக், கருங்காலி மரக்கட்டை முதலியவற்றால் ஆகியிருக்கும் அடிப்பானின் மேலே அழகான ஓவியங்களும் தீட்டப்பட்டிருக்கலாம்.

போட்டி ஆட்டத்தில் ஆட வருபவர்கள் அவரவருக்குரிய அடிப்பாணியை கொண்டு வரவேண்டும். அதுவும் மூன்னர் விளக்கப்பட்டிருக்கும் அளவும் அமைப்பும் உள்ளதாகவே இருக்கவேண்டும்.

விதிக்கு மாறுபட்டிருந்தால், அந்த அடிப்பானால் ஆட அனுமதி கிடையாது. ஆகவே, அடிப்பானின் அளவையும் அமைப்பையும் அறிந்து, உரியவாறு வைத்தாடுதல் வேண்டும்.

## காய்களை அடுக்கும் முறை

---

ஆட்டப் பலகையின் (Board) மையத்திலே, 1 அங்குலப் விட்டமுள்ள சிவப்பு வட்டம் ஒன்று போடப்பட்டிருக்கும். அதனுள் சிவப்புக் காய் இருப்பதுபோல முதலில் வைக்க வேண்டும்.

சிவப்புக் காயை மத்தியில் வைத்து, வெள்ளை கறுப்பு என ஒன்று மாற்றி ஒன்றாகச் சுற்றிலும் அடுக்க வேண்டும். அப்படிச் சுற்றி வைக்கும்பொழுது, முதல் வரிசை வெள்ளை கறுப்பு என்று மாறி மாறி வருவதை காணலாம்.

அடுத்த வரிசையை அடுக்கும்பொழுது வெள்ளை காய்கள் கவட்டைக் கொம்புபோல அதாவது ஆங்கி எழுத்து Y போல இருக்கும்படி வெள்ளைக் காய்களை முகோணமாக மையத்தில் வடுக்கி வைக்கவேண்டும்.

பிறகு, வெள்கை, கறுப்பு என்று ஒன்றையொன்று ஒட்டியிருப்பதுபோல், நெருக்கமாக மாறி மாறி இணைத்து வைக்கப்படவேண்டும்.

அத்துடன், சிறிய சிவப்பு வட்டத்திற்கு அடுத்து சிவப்புக் கோடுகளால் போடப்பட்டிருக்கும் 8-ஐ அங்குல விட்டமுள்ள உள் வட்டம் (Inner circle) என்ற சிவப்பு வட்டக் கோட்டிற்குள் எல்லாக் காய்களும் அடங்கி, சமமாக பரப்பப்பட்டிருக்கின்றனவா என்பதிலும் அதிக அக்கறை காட்ட வேண்டும்.

காய்களை அடுக்குவதற்கென்று அதிக நேரத்தைப் போக்கிவிடக் கூடாது. காய்களை அடுக்கிய பிறகு, ஆட்டப் பலகை மழமழப்பாக இருப்பதற்காக, பவுடர் தேவைப் படுகிறது. அதற்காக ஆட்டப் பலகை முழுவதிலும் பவுடர் பையால் (Pouch) இறைத்துத் தெளித்துக் கொள்ள வேண்டும்.

தனக்கு வேண்டிய பவுடரை, முதலில் ஆடத் தொடங்குகின்றவரே ஆட்டப் பலகையில் அள்ளிப் பரப்பலாம். அள்ளியிட்ட பவுடரை கையினாலோ அல்லது அடிப்பானினாலோ, அல்லது தூரிகை (Brush) மூலமாகவோ தேய்த்துவிட்டு, பலகை முழுதும் பரவச் செய்யலாம்.

ஆட்டத்தைத் தொடங்குவோர் தெளிக்கின்ற பவுடரைக் குறித்துக் காட்டி, அடுத்த ஆட்டக்காரர் குறையாகவோ, எதிர்த்தோ எதுவும் கூறக்கூடாது. கூறவும் முடியாது. அதிகம் என்று துடைத்தெறியவும் கூடாது.

அதிக அளவுப் பவுடர் பலகையில் இருக்கிறதென்றால், அது பற்றி நடுவரிடம் மட்டுமே கூறவேண்டும். அதிகமாகப்

பவுடர் இருந்தால் அதை நீக்கிவிட நடுவருக்குப் பூரண அதிகாரம் உண்டு. அதுபோல், குறைந்த அளவு பவுடர் இருந்தாலும், போடாமல் இருந்தாலும், போடச் செய்ய நடுவருக்கு அதிகாரம் உண்டு.

இதுபோல, பவுடரைப் போட்டுக்கொள் தின்ற உரிமை ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்னர்தான் உண்டு. காய்கள் சுமுகமாக தடையின்றி நகர்வதற்காகத்தான் பவுடர் என்பதால், அதிகமாகப்போடாமலும், இல்லாமலே விட்டு விடாமலும் கவனித்து, மிதமாக இதமாக இருக்கும்படி பார்த்துக்கொள்ள வேண்டும்.

நடுவர் 'ஆடுங்கள்' என்ற அனுமதி அளித்த ஆணைக்குப் பிறகும், ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுதும், இடை நேரத்திலே பவுடரை மிகுதியாகப் போடுவதும், ஓரிடத்தில் பவுடர் நிறையாக இருக்கிறது என்று துடைப்பதும், துடைக்க முயல்வதும் தவறாகும்.

கையில் தள்ளினால்தானே தவறு, ஊதியோ, தள்ளியோ அல்லது மற்ற முறைகளினாலோ பவுடரை அகற்றினால் யார் என்ன செய்ய முடியும் என்றால், அதுவும் தவறுதான்.

ஆட்டப் பலகையின் பரப்பிலே கிடக்கின்ற புழுதியை, பூச்சியை, தூசியை அல்லது ஏதாவது வேண்டப்படாத பொருள் கிடந்தால்கூட, அதனை அகற்றுமாறு நடுவரிடம், தான் கூற வேண்டுமே தவிர, தானே எடுத்து எறிந்துவிட எந்த ஆட்டக்காரரும் முயலக் கூடாது. அது தவறாகும். நடுவர்தான் அதனை அகற்ற வேண்டும்.

தான் அடிப்பாணை வைத்துச் சுண்டி அடிக்க இருக்கும் 'தளக் கோட்டில்' (Base Line) பவுடர் அதிகமாக இருந்தால், தனக்கு 'ஆடும் வாய்ப்பு' (Turn) வரும்பொழுது, தனது அடிப்பாணை வைத்துத் தேய்த்து அகற்றி விடலாம்.

ஆனால், வேண்டுமென்றே விரல் நுனியால் பவுடரைத் தள்ளியும், துடைத்துக் கொள்வதும் தவறாகும். அப்படிச் செய்ய எவருக்குமே அனுமதியில்லை. மீறிச் செய்பவர் தண்டனைக்குட்பட்டேயாக வேண்டும்.

காய்களை அடித்தாடுவதற்குமுன், மேற்கொள்ள வேண்டிய முறைகள் அனைத்தையும் இதுவரை கண்டோம்.

மேற்கூறிய விதிகள் அனைத்தும், எளிதாகத் தோன்றினாலும், ஆட்ட நேரத்தில் ஆர்வத்தின் காரணமாக அடிக்கடி செயல்படுவதற்கு நேர்ந்துவிடும்.

ஆகவேதான், விதிகள் முழுவதையும் தெளிவாக உணர்ந்து, ஆட்ட நேரத்தில் தவறுக்குள்ளாகாமல் அதனால் தண்டனை பெறாமல், அந்தத் தண்டனையே ஆட்டத்தின் போக்கினை மாற்றிவிடாமல் இருக்கும்படி பார்த்துக்கொண்டு ஆட்டக்காரர்கள் விளையாட வேண்டும்.

இனி, காய்களை அடித்தாடும் முறையினைக் காண்போம்.

## காய்களை அடித்தாடும் முறை

---

ஆட்டப் பலகையில் உள்ள காய்களை அடித்துக் கலைத்து விளையாட, அடிப்பாணை மட்டுமே பயன்படுத்த வேண்டும் போட்டி நேரத்தில், பங்கு பெறுகின்ற ஆட்டக்காரர் தனக்கென்று அடிப்பாணைக் கொண்டு வர வேண்டும்.

அதனை, போட்டிதனை நடத்துகின்ற அதிகாரிகளிடமுள் நடுவரிடமும் காண்பித்து, ஆடுவதற்கு அது ஏற்றதுதாம் என்று ஒரு சோதனை மூலம் கிடைத்த பரிந்துரையை பெற்றுத்தான் ஆட்டத்தில் பயன்படுத்த வேண்டும்.

ஏனென்றால், ஒரு சிலர் தனது அடிப்பான் நன்றாக உள்ளதாக இருக்க வேண்டும் என்ற ஆசையி

உலோகத்தினை அதில் பதித்துக் கொண்டு வந்து, விடுபவர்களும் உண்டு.

அடிப்பாணை தன் ஆட்டத்திற்குப் பயன்படுத்துகின்றவர்கள், ஆர அமர சிந்தித்து, ஒரு முடிந்த முடிவுடனே தான் அதனை தெளிவு செய்ய வேண்டும். ஆட்டம் தொடங்கியவுடனே, நினைத்த நேரத்தில் அடிப்பாணை மாற்றிக் கொண்டிருக்கக் கூடாது.

ஒரு போட்டி ஆட்டத்தில், ஒரே ஒரு தடவை மட்டுமே அடிப்பாணை மாற்றிக் கொள்ளலாம், அதையும் அந்த முறை ஆட்டம் முடிவதற்குள், சரியில்லை என்று மாற்றிக் கொள்ள முடியாது. அந்த முறை ஆட்டம் முடிவடைந்த பிறகு, மறு முறை ஆட்டம் தொடங்குகின்ற நேரத்தில்தான் அடிப்பாணை மாற்றி, வேறொன்றை பயன்படுத்திக்கொண்டு ஆடலாம்.

மாற்றிக் கொண்ட 'புது அடிப்பான்' ஏதோ ஒரு சில காரணங்களால், மாற்றியவருக்கு வசதியாகவோ, அல்லது ஏற்றதாகவோ ஆடுதற்குப் பயன்படாமல் போய் விட்டால், அவரது பழைய அடிப்பாணையே பயன்படுத்திக்கொள்ள அவர் அனுமதிக்கப்படுவார்.

அதற்காக, அவர் இரண்டையும் மாற்றி மாற்றிப் பயன்படுத்த முயலக்கூடாது. அவ்வாறு பயன்படுத்தவும் முடியாது.

இனி அடிப்பாணை எவ்வாறு உபயோகப்படுத்துவது என்பதையும் அறிந்து கொள்வோம்,

ஆட்டப் பலகையின் நான்கு பக்கங்களிலும், அடிப்பாளை வைத்து அடித்தாடுதற்கென்றே,  $18\frac{1}{2}$  அங்குல நீளமுள்ள தளக்கோடுகள் (Base Lines) சட்டத்திற்கு இணையாக வரையப்பட்டிருக்கின்றன. அவ்வாறுள்ள, தண்டவாளம் போன்று நீண்டு போகும் இரண்டு கோடுகளும்  $1\frac{1}{2}$  சிறு அங்குலம் விட்டமுள்ள இரண்டு வட்டங்களுடன் இணைந்து முடிந்திருக்கும். அந்த வட்டங்களில் 1 அங்குலம் விட்டத்திற்கு சிவப்பு வண்ணம் பூசப்பட்டிருக்கும். இவைகள் தள வட்டங்கள் (Base Circles) என்று அழைக்கப்படும்.

'அடிப்பாளை' தளக் கோட்டின் மேல் அல்லது தள வட்டத்தில் வைத்து, அடிக்கத் தொடங்க வேண்டும்.

'அடிப்பாளை' முன்னோக்கித் தள்ளிக்கொண்டே சென்று, கையையும் சேர்த்துக்கொண்டு போகாமல், விரலால் சுண்டித்தான் அடிக்க வேண்டும்.

அவ்வாறானால், சுண்டுவதற்கு எத்தனை விரல்களை யேனும் பயன்படுத்தலாமா என்றால், ஒரு விரலின் நுனியைப் பயன்படுத்தலாம். அந்த நுனிப் பாகமானது நகம் சார்ந்த விரலின் மேற்புறத்தை அதாவது முதல் முடிச்சு வரை (Joint) தான் பயன்படுத்தலாம். ஆனால், சுண்டுவிரல் நுனியான சதைப் புறமுள்ள உட்பகுதியை பயன்படுத்தவே கூடாது. அதற்காக மற்ற விரல்களின் ஆதரவையும் துணையையும் பக்க பலமாகக் கொண்டும் சுண்டலாம். துணையும் பக்கபலமும் தேவையில்லையென்றால், தனி விரலாலேயே சுண்டி அடித்தும் ஆடலாம்.

துணை என்றதும், இரண்டு கைகளையும் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாமா என்றால், ஒரே சமயத்தில் ஒரு கையையும், அதில் உள்ள ஒரு விரலையும் தான் உபயோகப்படுத்த வேண்டும்.

ஒற்றையர் இரட்டையர் ஆட்டங்களில் எந்த ஆட்டமாக இருந்தாலும், சந்தர்ப்பத்திற்கு ஏற்றாற்போல், ஏதாவது ஒரு கையை ஆடப் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம். விரல்களும் அப்படித்தான்.

குறிப்பாக, வலதுகை ஆட்டக்காரர் தன் தளக் கோட்டுக்குப் கீழ்ப்புறத்தில் இருக்கும் காய்களை அடித்தாட வேண்டுமென்றால், தன் கட்டைவிரலைப் பயன்படுத்த வேண்டும். அதற்காக இடது கை கட்டை விரலாலும் ஆடலாம். வலது கை கட்டை விரலாலும் ஆடலாம், ஆனால் நேர்க்காயினை அடித்தாடும் பொழுது, வலதுகை விரலால் மட்டுமே ஆட வேண்டும்.

அவ்வாறு, ஒரு கையை மட்டும் பயன்படுத்தினாலும் ஆட்டப் பலகையின் ஆடும் பரப்பளவிற்குள் அவரது மணிக்கட்டுப் பகுதி வரைதான் பட வேண்டும். தொடரும் ஆட வேண்டும். மீறி கை முழுதும் முன் வந்து ஆட்டப் பலகையில் படுவதுபோல கையை நீட்டி வைத்துக்கொண்டு ஆடுவது தவறாகும்.

மீதி கைப்பகுதியை எப்படி எங்கே வைத்துக் கொண்டு ஆடுவது என்ற சந்தேகம் இங்கு எழுவது இயற்கையே.

முழங்கைக்கு உட்பட்ட முன் கைப் பகுதியெல்லாம் ஆட்டப் பலகையான சட்டத்தின் (Frame) மேல் தேங்கி இருக்கலாம். ஆனால், முன்கை மற்றும் முழங்கைப் பகுதி ஆட்டப் பலகையில் வரைந்துள்ள அம்புக் குறிக்கு நேராகக் குறிக்கும் கோட்டைக் கடந்து மறுபுறம் போகாமல் இருப்பது போல கவனமாகப் பார்த்து ஆடவேண்டும்.

அதுபோலேவே தனக்குரிய பகுதியில் உள்ள அம்புக் குறியின் இடைப்பட்ட பகுதியை தனது தானே என்று எண்ணி, முழங்கைப் பகுதியை ஆட்டப் பலகைக்குள் கொண்டுவரவே கூடாது.

இத்தகைய விதிகளுடன், அடிப்பாளை சுண்டி அடிக்கும் பொழுது, தான் உட்கார்ந்திருக்கும் நாற்காலி அல்லது முக்காலியைப் பற்றி, ஆதாரமாகப் பிடித்துக் கொள்ளக் கூடாது.

ஆட்டப் பலகையைத் தாங்கியிருக்கும் தாங்கியின் [Stand] மீது ஆதரவாகப் பிடித்துக் கொள்வது, தாங்கியின் மேல் கால்களை வைத்து உறுதியாகப் பற்றிப் பின்னீக் கொள்வது எல்லாம் விதியை மீறிய செயலாகும்.

பிறகு எப்படித்தான் அடிக்க அமர்வது என்றால், அவருக்கு ஏதுவாக இருப்பதுபோல், மறு கையை தன் உடல் பாகத்தில் அல்லது துடையின் மேல் சார்த்தி வைத்துக் கொள்ளலாம். இன்னும் தான் அமர்ந்திருக்கும் முக்காலி அல்லது நாற்காலியிலுள்ள கீழ் சட்டத்தில் வசதியாக வைத்துக்கொண்டும் ஆடலாம்.

மேலே கூறியுள்ள விதி அமைப்புக்கேற்ப, தவறில்லாமல் அடிப்பாளைத் தளக்கோட்டில் வைத்து ஆடுவது என்பதைக் காட்ட, எது எது தவருன ஆட்டம் என்றும் மொத்தமாகக் கூறினால் இன்னும், எளிதாகப் புரிந்துகொள்ள முடியும்.

இரண்டு வரியாகக் குறிக்கப்பட்டு இருக்கும் தளக்கோட்டின், இரண்டு கோடுகளிலும் அடிப்பான் அமர்ந்து இருப்பதுபோல, வைத்துத்தான் ஆட்டத்தில் சுண்டி

அடிக்கவேண்டும். ஒரு கோட்டில் மட்டும் அடிப்பான் இருக்குமாறு வைத்து ஆடுவது தவறாகும்.

தள வட்டம் என்று அழைக்கப்படும் வட்டத்தில், பாதி வட்டத்தில் இருப்பதுபோல அடிப்பாணை வைத்து ஆடுவது தவறாகும்.

அடிப்பாணை சுண்டியடிக்கும்பொழுது, அதன் அருகில் உள்ள எந்தக் காயைத் தொட்டுவிட்டாலும், நகர்த்தி விட்டாலும் அது தவறான ஆட்டமாகும்.

அத்துடன், தான் அமர்ந்திருக்கும் ஆட்ட எல்லைக் காட்டுவதுபோல, இருபுறமும் ஆட்டப் பலகையில் எல்லை காட்ட இடம் பெற்றிருக்கும் அம்புக் குறிக்கு அப்புறம் கடந்து, வைத்திருக்கும் கையோ, கீழ்ப்புறம் இருக்கும் காக்களோ போகக்கூடாது.

மீறப்போனால் அது தவறாகும், ஆட்டத் தொடக்கத்தில் ஏதாவது ஒரு காயின்மீது அடிப்பான் மெதுவாகப்பட்டாலும் அல்லது தொட்டாலும், அது ஆட்டக்காய்களை கலைத்தாகவே கருதப்பட்டு, ஆட்டம் தொடங்கியதென்றே கருதப்படும்.

## ஆடுகின் ற வாய்ப்பு முறை (Turn)

முன் பகுதிகளில் விளக்கிக் கூறியதுபோல, எல்லாக் காய்களையும் அடுக்கி வைத்துக்கொண்டு, முதலில் அடிக்கும் வாய்ப்புபெற்று, ஆட்டத்தை முதன் முதலாகத் தொடங்க விருக்குங் உரிமை பெற்றவர், தேவையான பவுடரைத் தெளித்து, ஆட்டப் பலகையை சுமுகமாக்கிக் கொண்டு, அடிப்பானால் சுண்டி அடிக்க வேண்டும்.

அவ்வாறு அடிக்கும்பொழுது, காய்களின்மீது படாமல், எதிரே உள்ள ஆட்டப் பலகையின் சட்டத்தின் மீது பட்டுத் திரும்பிவிட்டால், மீண்டும் காய்களைக் கலைத்தாடும் உரிமை அவருக்கே உண்டு.

மீண்டும் முன் போலவே இருமுறை காய்கள் மீது படாமல் போய்விடுவது போன்று மொத்தம் மூன்று தடவை அடித்து ஆடும் வாய்ப்பே அவருக்கு உண்டு.

மூன்று முறையும் காய்களைக் கலைத்தாடும் வாய்ப்பினை இழந்தால், இப்பொழுது ஆடும் வாய்ப்பு எதிராளிக்குப் போய்விடுகிறது.

அதற்காக, அவர் தனக்கேற்ற முறையில் காய்களை மாற்றி அடுக்கி வைத்துக்கொள்ளக் கூடாது. அதற்கு விதியும் அனுமதிக்காது. அதே நிலையில் வைத்துதான், எதிராளி அடிப்பானால் அடித்தாட வேண்டும்.

முதலில் ஆடும் வாய்ப்புப் பெறுபவருக்கு வெள்ளைக் காய்களும், தொடர்ந்து ஆடும் எதிராட்டக்காரருக்குக் கறுப்புக் காய்களும் உரிமைக் காய்களாகும். அதாவது ஆட்டக் காய்களாகும். சிவப்புக் காய் இருவருக்கும் பொதுக் காயாகிவிடும்.

ஒவ்வொரு முறையும் ஆடும் வாய்ப்பு பெறுகின்ற பொழுதெல்லாம், அந்த ஆட்டக்காரர் அடிப்பாணிகையில் வைத்துக் கொண்டு, எந்தக் காயை அடிக்கலாம் என்று ஆழ்ந்த யோசனையுள் அழுந்திவிடக்கூடாது. ஆகவே, ஒவ்வொரு முறை அடித்தாடும் வாய்ப்பினை பெறுப்பொழுது குறைந்தது 20 வினாடிகளுக்குள்ளேயே அடித்தாடத் தொடங்கிவிட வேண்டும். மீறி, காலம் கடத்தினால், அடித்தாடும் வாய்ப்பு எதிராளிக்குப் போய் சேரும்.

ஒருமுறை ஆடும் வாய்ப்பு என்பது, அடிப்பாணை வைத்து, ஆட்டப் பலகையில் உள்ள காய் அல்லது காய்களை சிவப்புக் காய் உட்பட, அவைகள்மீது படுப்படி சுண்டி அடித்துவிட்டு, அடிப்பானும் வீரைந்தேகிய வேகம் நீங்கி, அசையாமல் ஓரிடத்தில் நிலைபெறுபவரை. ஒருவரது ஆடும் வாய்ப்புத் தொடர்கிறது என்பது மிகவும் கவனத்திற்குரிய.

விதி முறையாகும். ஆகவே விரைந்து நகரும் அடிப்பாளை  
பாரும் இடையில் பிடிக்கவோ, எடுக்கவோ கூடாது  
ரன்பதையும் நினைவில் கொள்ள வேண்டும்.

அடிப்பானால் தாக்கப்பட்ட காய்களும் சிவப்புக் காயும்  
இரிடத்தில் வந்து அசையாமல் நிலைபெற்றால்தான், அவரின்  
அடித்தாடுதல் முடிவுறுகிறது என்பது மிகவும் முக்கியமான  
விதியாகும்.

காய்கள் நகர்ந்த வண்ணம் இருக்கும்பொழுது அடிப்  
பாளை யார் எடுத்தாலும் அதற்காகத் தண்டனைக் காய்  
ஒன்றையும் அவர் செலுத்த வேண்டும்.

அடிப்பாளை வைத்து, ஆடுகின்ற தளக் கோடுகளிலிருந்து  
அல்லது தளவட்டத்திலிருந்து அடிப்பான் நகர்ந்து வெளியே  
வந்துவிட்டால், அந்த அடிப்பான் காய்களின் மீது பட்டிருந்  
தாலும் சரி படாமல் விட்டிருந்தாலும் சரி, அவரது 'ஆடும்  
வாய்ப்பு' முடிவுபெற்று விட்டது என்றே அர்த்தம்.

அதே சமயத்தில், அடிப்பான் சிறிதளவு நகர்ந்து தளக்  
கோட்டைவிட்டு வெளிவராமலும், தளவட்டத்தின் சிவப்பு  
எல்லையைக் கடந்துவிடாமலும் இருந்தால், அது தவறில்லை.  
அதனால் ஆடும் வாய்ப்பு முடிவுறவில்லை.

தமக்கு வேண்டிய இடத்தில் அதாவது தளக்கோடு  
அல்லது வட்டம் என்று விரும்புகின்ற இடத்தில் வைத்து  
சுண்டி, மீண்டும் ஆட அவருக்கு அனுமதியுண்டு.

அடிப்பாளை சுண்டி ஆடும் நேரத்தில், அடுத்த  
கையிலே எதுவும் கடினமான பொருட்களை வைத்துக்

தெட்டி யாகப் பிடித்துக்கொண்டு, பிடிப்பு (Grip) ஏற்படுத்திக் கொள்ளாதவாறு ஆடவேண்டும்.

ஆட்டப் பலகையில் உள்ள எந்தக் காயையும் அடிப்பாணை சுண்டி அடித்தேதான் நகர்த்திட வேண்டுமே யொழிய, கையால் தொடுவதும் நகர்த்துவதும் தவறாகும்.

**தண்டனை :** அவ்வாறு தவறிழைத்தால் அவரது உரிமைக் காயான ஆட்டக் காய் ஒன்றை வெளியே எடுத்து எதிராளியை ஆட்டப் பலகையில் வைக்குமாறு நடுவர் ஆணையிடுவார். தவறிழைத்தவர் ஒரு காயை இழக்க நேரிடுகிறது.

அடிப்பான் ஆட்டப் பலகையில் எவ்வளவு விரைவாகச் செல்கிறது என்று சோதனை செய்து பார்த்துக் கொள்ள விரும்பினால், ஆட்டக் காய்களை அடுக்கி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்னரே சோதனை செய்து கொள்ளலாம். ஆட்ட நேரத்தில் சோதனை செய்வது தவறாகும். தவறுக்கு, முன் கூறிய தண்டனையே கிடைக்கும்.

தனது ஆடும் வாய்ப்பில் அடிப்பாணை வைத்துக் காய்களை அடித்துத் தன் வாய்ப்பு முடிந்ததும், தனது அடிப்பாணை உடனே ஆட்டப் பலகையைவிட்டு எடுத்துவிட வேண்டும். அதனைத் தன் கையிலோ அல்லது மடிமீதோ வைத்துக் கொள்ளலாம்.

ஆனால், தனக்கு முன்னே உள்ள ஆட்டப் பலகை எட்டத்தின் மேலேயோ அல்லது தனக்கருகேயிருக்கும் பலகைப் பையிலோ (Pocket) வைக்கக் கூடாது. மீறி வைத்தால் தவறாகும். தவறுக்கு, முன்னர் கூறியுள்ள தண்டனையே கிடைக்கும்.

தன் ஆடும் வாய்ப்பு முடிந்ததும் அடிப்பாளை எடுத்துக் கொள்ள வேண்டும் என்றதும், காய்களுடன் ஒட்டிக் கொண்டிருக்கும் அடிப்பாளை, அந்த ஆட்டக்காரர் எடுக்கக் கூடாது. காய் நகர்ந்தால், தவறு நேர்ந்து தண்டனை கிடைக்குமே! ஆகவே, நடுவரிடம் கூறி, அடிப்பாளை, எடுத்துத் தருமாறு கேட்க வேண்டும்.

இக்கட்டான சீல சமயங்களில், அடிப்பாளை எடுக்க வசதியில்லாத நிலையில், ஒரு ஆட்டக்காரர் நடுவரை கேட்டுக்கொண்டால், நடுவர் எடுத்தத் தந்து உதவுகிற செய்யலாம்.

இவ்வாறு, முன்னர் கூறப்பட்டிருக்கும் விதிமுறைகளுடன் தனக்கு உரிமையாக இருக்கும் ஆட்டக் காளை அல்லது காய்களை பல்பைப்பையில் (Pocket) அடிப்பாளைத் தள்ளிவிடச் செய்து உள்ளே போடும் வரை, அடுத்தடுத்த அவருக்கு ஆடும் வாய்ப்பு உண்டு.

யார் முசலில் ஆடத் தொடங்கினாலும் அவருக்கு உரிமைக் காய்களாக வெள்ளைக் காய்களே இருக்கும் என்பது நமக்கு தெரியும். தொடர்ந்து வரும் அடுத்த முறை ஆட்டத்தில், அவருக்குக் கறுப்புக் காய்களும், எதிர்க்குழுவினருக்கு அல்லது எதிராட்டக்காரருக்கு வெள்ளைக் காய்களும் உரிமைக் காய்களாக அதாவது ஆட்டக் காய்களாக மாறும். இவ்வாறே ஆட்டம் முடிதும் மாறி, மாறி வரும் முன்னர் கூறிய காய்களை மாற்றி ஆடும் முறை இரட்டைய ஆட்டத்திற்குப் பொருந்தும்.

ஆடிக்கொண்டிருக்கின்ற ஒருவரின் வலப்புறம் அமர்ந்து இருக்கும் எதிராட்டக்காரருக்கு, அடுத்த ஆடும் வாய்ப்பு போய் சேர வேண்டும்,

தெரிந்தோ தெரியாமலோ, விருப்பாமலோ அல்லது வேண்டுமென்றோ, எதிராளிக்குரிய ஆட்டக் காயை பையினுள் போட்டாள், அவரது ஆடும் வாய்ப்பு அத்துடன் முடிவுறுகிறது.

எதிராளி காயுடன் அவரது காயும் பையினுள் விழுந்திருந்தாள், மேற்கொண்டு அவரே தொடர்ந்த ஆடலாம்.

விதிக்குட்பட்டு, தனது காயையும், சிவப்புக் காயையும் பைக்குள் போட்டுக்கொண்டிருக்கும் வரை, அவரது ஆடும் வாய்ப்புத் தொடர்ந்து கொண்டேயிருக்கும்.

எதிராளியின் காயைப் போட்டு விடுகிறபொழுது, அனை நடுவர் அல்லது எதிராளி கவனிக்காத நிலையில், அவர் தொடர்ந்து ஆடிக் கொண்டிருந்தால், தவறு கண்டுபிடிக்கப்படுகிறபொழுது அவர் தனது ஆடும் வாய்ப்பை (Turn) இழந்துவிடுகிறார். அவர் போட்ட எதிராளி கால்களும் பையில் போட்டதாகவே கருதப்படும்.

முறை ஆட்டத்தின்போது ஆடும் வாய்ப்பு உரிய அடுத்தவருக்குப் போகாமல், அசந்தர்ப்பமாக மாறி அவரோ அல்லது அவர் பாங்கரோ தொடர்ந்து ஆடியது கண்டுபிடிக்கப்பட்டால், அப்பொழுது ஆடும் பலகையில் உள்ள காய்களின்படி, நெற்றி எண்கள் எதிராளிக்குப் போய் சேரும். கண்டுபிடிக்கப்படா விட்டால், தொடர்ந்து ஆட்டம் விதிகளின்படி நடைபெறுதாகவே கருதப்படும்.

## வெற்றி எண் பெறும் முறை

போட்டி ஆட்டம் தொடருவதற்கு முன், 'இரண்ட்-முறை ஆட்டங்கள்' (Two Boards) சோதனை போட்டி அல்லது மாதிரி ஆட்டங்களாக (Trial Boards) விளையாடி பார்த்து பயிற்சி செய்து பழக்கப்படுத்திக் கொள்ள அனுமதி உண்டு.

ஒரு ஆட்டத்தில் (Game) ஒருவர் அல்லது ஒரு வெற்றி பெற, மொத்தம் 29 வெற்றி எண்கள் (P) எடுக்க வேண்டும்.

முதலில் 29 வெற்றி எண்களைப் பெறுகின்றவரை ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றவராகின்றார்.

சிவப்புக் காயையும் அதனைத் தொடர்ந்து தெரு காயையும் (Follow coin) :யாராவது ஒருவர் பை போட்ட பிறகு, மீதியிருக்கும் தனது உரிமைக் காய

ஆட்டக்காய்களை யார் முதலில் பைக்குள் விழச் செய்கின்றாரோ, அவரே அந்த முறை ஆட்டத்தினால் (Board) வெற்றி பெற்றவராகின்றார்.

இனி, இதன் தொடர்பாக வரும் சந்தேகங்களையும் முக்கிய குறிப்புக்களையும் இங்கே விரிவாகக் காணலாம்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் சிவப்புக் காயையும், அதன் தொடர்பாக உள்ள தனது உரிமை ஆட்டக்-காயையும் பையுள் போட்ட பிறகு, தனக்குரிய காய்கள் அனைத்தையும் முதலில் பையுள் விழச் செய்துவிட்டால், எதிராளியின் உரிமைக் காய்கள் ஆட்டப் பலகையில் எத்தனை எஞ்சியிருக்கின்றனவோ, அத்தனை வெற்றி எண்களும், சிவப்புக் காயை விதியுடன் பையுள் விழச் செய்ததற்காக மேலும் 5 வெற்றி எண்களும் அவருக்குக் கிடைக்கும்.

**உதாரணத்திற்கு :** எதிராளியின் காய்கள் 5 ஆட்டப் பலகையில் தங்கிவிட்டால், 5 காய்களுக்குமாக 5 வெற்றி எண்களும், சிவப்புக் காய்க்காக 5 வெற்றி எண்களும் என மொத்தம் 10 வெற்றி எண்கள் அந்த முறை ஆட்டத்தை முதலில் முடித்தவருக்குக் கிடைக்கும்.

அதே போல் இன்னொரு முறையும் உண்டு.

சிவப்புக் காயையும், அதன் தொடர்பாக உரிமைக் காயையும் பையுள் போட்டவர், தனது உரிமைக் காய்களை பையுள் போடுவதற்கு முன்னர், எதிராட்டக்காரர் தனது எஞ்சிய காய்கள் அனைத்தையும் பையுள் விழச் செய்து விட்டால், அந்த முறை ஆட்டத்தில் எதிராட்டக்காரரே வென்றவராகிறார். இவருக்கு எதிராளியின் அதாவது சிவப்புக்காய் போட்டவரின் உரிமைக் காய்கள் ஆட்டப்

பலகையில் எத்தனை இருக்கின்றனவோ. அத்தனை வெற்றி எண்கள் மட்டுமே அவருக்கு கிடைக்கும்.

சான்றாக, சிவப்புக் காய் போட்டவரின் காய்கள் 2 இருந்தால், முறை ஆட்டத்தை மடித்த எதிராளிக்கு 2 வெற்றி எண்கள் மட்டுமே கிடைக்கும்.

இப்படியாக, சிவப்புக் காயைப் போட்டும், எதிராளி காய்கள் அனைத்தையும் ஆட்டப் பலகையிலே இருக்க வைத்து, தான் தனக்குரிய எல்லா காய்களையும், போட்டால், அவருக்கு 14 வெற்றி எண்கள் கிடைக்கும்.

எதிராளியின் காய்கள் எல்லாம் இருந்தும், தவறிழைத்ததற்காக தண்டனைக் காய்கள் (Penalty or Due) வைக்க வேண்டுமென்று இருந்தாலும், அதையெல்லாம் தள்ளிவிட்டு, அவருக்குக் கிடைக்கும் வெற்றி எண்கள் மொத்தமே 14 தான்.

ஆகவே, ஒரு முறை	ஆட்டத்தில்	ஒருவருக்குக்
கிடைக்கக்கூடிய வெற்றி	எண்கள்	14க்கு மேல்
எப்பொழுதும் போகாது	என்பதனை	முக்கியமாக
உணர்ந்துகொள்ள வேண்டும்.		

இன்னும் ஒரு குறிப்பை ஆட்டக்காரர்கள் அறிந்து கொள்வது மிகமிக இன்றியமையாததாகும்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் பல முறை ஆட்டங்களிலும் சேர்த்து, 28ம் அதற்கும் குறைவான வெற்றி எண்கள் எடுத்திருந்தால்தான், அடுத்துத் தொடரவிருக்கும் முறை ஆட்டங்களில், சிவப்புக் காய் விதியுடன் பாயுள்

போடுகிறபோது, அதன் மதிப்பான 5ம், மற்ற காய்களுக்கான வெற்றி எண்களும் கிடைக்கும்.

அவரது மொத்த வெற்றி எண்கள் 24 என்று இருந்து விட்டால், அடுத்து வரும் முறை ஆட்டங்களில், அவர் சிவப்புக்காய் பின்னர் தொடர்காய் போட்டு, தன்காய்களையும் முதலில் போட்டாலும் கூட, சிவப்புக்காயின் மதிப்பான 5 வெற்றி எண்கள் அவருக்குக் கிடைக்காது. எதிராளிக்குரிய உரிமை ஆட்டக் காய்கள் எத்தனை ஆட்டப் பலகையில் மீதி இருக்கின்றனவோ, அத்தனை வெற்றி எண்கள் தான் கிடைக்கும்.

சான்றுக்கு எதிராளியின் காய் 3 தான் மட்டும் இருந்தால், வெற்றி எண் 3 கிடைக்கும். எட்டு வெற்றி எண்கள் கிடைக்காது.

ஒரு ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற எவ்வளவு வெற்றி எண்கள் எப்படியெல்லாம் பெறுவது என்று தெரிந்து கொண்டோம். இனி ஒரு போட்டி ஆட்டத்தில் (Match) எத்தனை ஆட்டங்கள் ஆடவேண்டும் என்பதனையும் தெரிந்துகொள்ள வேண்டியது அவசியமாகும்.

தொடர் போட்டிகளில் (Tournament) நடக்கவிருக்கும் கால் இறுதி போட்டிக்கு முன்னால் நடக்கும் ஆட்டங்கள் அனைத்திலும் மொத்தம் ஆடவேண்டியவை 8 முறை ஆட்டங்களே (Boards).

அந்த எட்டு முறைஆட்டங்கள் முடிவதற்குள்ளேயே யார் முதலில் 29 வெற்றி எண்களை எடுத்திருக்கின்றாரோ, அவரே ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்றவராகிறார். அல்லது எட்டு முறை ஆட்டங்கள் முடிந்த பிறகு, 22 வெற்றி எண்கள் எடுக்காத நிலையில், அதிக வெற்றி எண்கள் எடுத்திருக்கின்றாரோ, அவரே வெற்றியினைப் பெறுகின்றார்.

எட்டாவது முறை ஆட்டத்தின் முடிவில், இருவரும் சமமான வெற்றி எண்களைப் பெற்றிருந்தால், முடிவெடுக்க அதற்கும் ஒரு வழியுண்டு. அடுத்து தனியாக ஒரு முறை ஆட்டம் (Board) நடத்தப்படும். அதில் அதிக வெற்றி எண்கள் பெறுகின்றவரே, ஆட்டத்தில் வென்றதாகக் கருதப்படுகிறார்.

அந்த ஒன்பதாவது தனி முறை ஆட்டத்தைத் தொடங்குவதற்கு முன்னர், நாணயம் சுண்டி யெறிந்து, எல்லாம் முன்னர் விளக்கியபடியே யார் ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டும் என்று நிச்சயித்தே தொடங்க வேண்டும்.

கால் இறுதிப் போட்டியிலிருந்து மூன்றில் இரண்டு ஆட்டங்களில் வெற்றிபெற வேண்டும் என்பதே விதியாகும்.

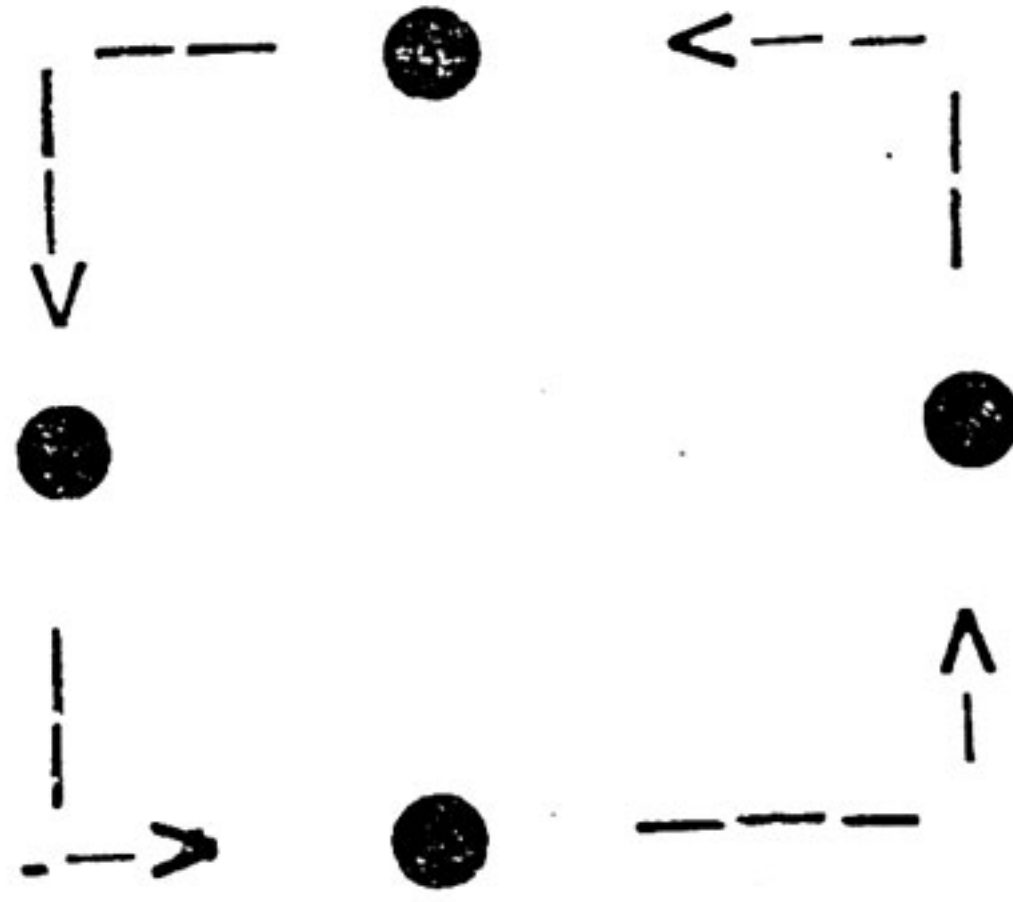
## ஆட்டங்களுக்கிடையில் இடம் மாறி அமரும் முறை (Change of Sides)

ஒற்றையர் ஆட்டமாக இருந்தால், எதிர்திரை ஆட்டக்காரர்கள் இருப்பார்கள் என்பது நமக்கெல்லாம் தெரியும். முதல் ஆட்டம் முடிந்த பிறகு, ஒருவர் இடத்தில் வந்து ஒருவர் அமர்வதுபோல், எதிரெதிராக உள்ள இடத்தில், இடம் மாற்றிக்கொண்டு உட்கார வேண்டும்.

இரட்டையர் ஆட்டமாக இருந்தால், தனது வலது கைப்புறம் அமர்ந்திருக்கும் எதிராளியின் இருக்கையில் சென்று ஒருவர் அமர, அவர் அடுத்திருக்கும் வலது கைப்புற எதிராளி ஆசனத்தில் இருக்க, இவ்வாறு ஒரு சுற்று மாற்றம் வருவது போல உட்கார வேண்டும்.

ஒற்றையர் ஆட்டத்தில், அல்லது இரட்டையர் ஆட்டத்தில் ஆளுக்கொரு அல்லது குழுவுக்கு ஒரு

ஆட்டத்தில் வெற்றிகண்டு, இருவரும் சமமாக இருந்து. முன்னுருவது இறுதி ஆட்டம் நடைபெறும்பொழுது, 15 வெற்றி எண்கள் எந்த ஆட்டக்காரராவது அல்லது எந்தக் குழுவாவது எடுத்திருந்தால், முன்னர் விளக்கியுள்ள முறையில்தான் இடங்களை மாற்றி அமர்ந்து கொள்ள வேண்டும் (படம் காண்க)



(இடம் மாறி அமருதல்)

ஒற்றையர் அல்லது இரட்டையர் போட்டி எட்டு முறை ஆட்டங்களுக்குள்ளே முடிவடையும்பொழுது, யாராவது ஒருவர் அல்லது ஒரு குழு 15 வெற்றி எண் எடுத்திருந்தாலும் அல்லது 4 வது முறை ஆட்ட முடிவின் முறையிலும் முன் விளக்கியுள்ள முறையில் அவர் அல்லது அவர்கள் இடம் மாற்றிக்கொண்டு உட்கார்ந்து ஆட வேண்டும்.

5 வெற்றி எண்களுக்குப் பிறகு, உடனே உட்கார்ந்து, ஆடும் இடங்களை மாற்றிக்கொள்ள வேண்டும் என்று விதியிருந்தாலும், அதனை நிறைவேற்றுகின்ற ஒருவர், அல்லது ஆட்டக்காரர்கள், அதனை ஆட்ட விறுவிறுப்பின் காரணமாக கவனியாமல் இருந்து விடலாம். இந்த நிலை எப்பொழுது கண்டுபிடிக்கப்படுகிறதோ, அப்பொழுதே, ஆனால் அந்த முறை ஆட்டம் (Board) முடிந்தவுடன் தான் இடம் மாற்றி ஆடவேண்டும்

இடம் மாற்றிக்கொள்வதற்கு எவ்வளவு நேரம் வேண்டுமானாலும் எடுத்துக்கொள்ளலாம் என்று நினைத்திருந்தால் அது தவறாகும். ஒரு ஆட்டத்திற்கும் மற்றொரு ஆட்டத்திற்கும் இடையில், உட்காரும் இடம் மாற்றிக்கொள்ள இரண்டே இரண்டு நிமிட நேரம் அனுரதியுண்டு.

இரண்டு ஆட்டங்கள் முடிந்த, மூன்றாவதாக ஆடவிருக்கும் முடிவாட்டப் போட்டிக்காக 10 நிமிடம் இடைவேளையுண்டு.

ஆட்ட முடிவிற்குப் பிறகு, யார் ஆட்டத்தை முதலில் தொடங்குவது என்பதையும் இங்கு விவரிப்போம்.

ஒற்றையர் ஆட்டமாக இருந்தால், முதலில் அடிப்பானால் அடித்தாடத் தொடங்கிய ஆட்டக்காரருக்கு எதிராட்டக்காரர், இரண்டாவது ஆட்டத் தொடக்கத்தில் முதலில் அடித்தாடத் தொடங்குபவராக இருப்பார். இரண்டு பேரும் ஆளுக்கொரு ஆட்டத்தில் வெற்றி பெற்று, மூன்றாம் ஆட்டம் தொடங்கும்பொழுது, முதல் ஆட்டத்தில் முதலில் தொடங்கியவரே, மூன்றாம் ஆட்டத்திலும் முதன் முதலில் ஆடத்தொடங்குவாராக இருப்பார்.

இரட்டையர் ஆட்டமாக இருந்தால், ஒற்றையர் ஆட்டம் போல்தான் அடித்தாடத் தொடங்கும் வாய்ப்பும் மாறும். அதே சமயத்தில், ஆடும் வாய்ப்பானது. அடுத்து வலப் புறத்தில் அமர்ந்திருக்கும் எதிராட்டக்காரருக்கே கிடைக்க வேண்டும்.

## சிவப்புக் காயின் சிறப்பும் குறிப்பும்

உரிமை ஆட்டக் காய்களாக மாறி மாறி வரும் வெள்ளை, கறுப்புக் காய்களுக்கு, மதிப்புள்ள ஒன்றுதான். ஆனால் தனித்து இருக்கும் சிவப்புக்காயை, ராணிக்காய் என்பார்கள். அதன் மதிப்போ 5 வெற்றி எண்கள்.

ஆட்டக்காரர்கள் அனைவருக்கும் பொதுக்காயாக ஆட்டத்தில் இந்த சிவப்புக் காய் இருந்தாலும், அத்தனை பேரும் ஆர்வமுடன் அடையபாடுபடுவது இதனைத்தான்.

[தனியாக ராணியை பெற முயன்றாலும், துணையாகத் தோழியும் வருவாள் எனவரும் ராஜா ராணிக் கதையைப் போல, ராணியான சிவப்புக் காயை அடைய வேண்டுமானால், அதற்குத் தோழித் துணையாக தனது உரிமைக் காயையும் தொடரச் செய்ய வேண்டும்.)

இந்த சிவப்புக் காயை அடைவதற்குள் எத்தனை எத்தனை விதிகள் குறுக்கே வந்து நிற்கின்றன என்பதை நாம் காணுவோம். சிறிது சலனமடைந்தாலும் சிக்கல்களை ஏற்படுத்தும் சந்தர்ப்பங்களை சந்திக்க வேண்டிய சூழ்நிலைகளும் நமக்கு அதிகம் உண்டு.

சிவப்புக் காயை பைக்குள் இட்டு அதற்குரிய 5 வெற்றி எண்களைப் பெற வேண்டுமானால், சிவப்புக் காயை முதலில் பைக்குள் விழச் செய்து, அதனைத் தொடர்ந்து, அந்த முறை ஆட்டத்தில் (Board) தனக்குரியதாக இருக்கும் ஆட்டக் காய்களில் (கறுப்பு அல்லது வெள்ளை) ஒன்றைப் பைக்குள் விழச் செய்தால் தான், அவர் சிவப்புக் காயைப் பெற்றதாகக் கருதப்படுகிறார்.

இல்லையேல், சிவப்புக் காயை நடுவர் எடுத்து, மைய சிவப்பு வட்டத்தில் வைத்துவிட, ஆடும் வாய்ப்பு அடுத்த ஆட்டக்காரருக்குப் போய் சேருகிறது.

தொடர் காயை (Follow Coin) போடாதபொழுது, சிவப்புக் காயை எடுத்து வைக்க வேண்டியதுதான் முறையாகும். அந்தப் பொறுப்பு நடுவரைச் சேர்ந்தது. கண்காணிக்கும் பொறுப்பு எதிராட்டக்காரருக்கு உரியது. இவர்கள் இருவரும் தங்கள் கவனக் குறைவினால், சிவப்புக் காயினை ஆட்டப் பலகையினுள் வைப்பதை மறந்துவிட. ஆடும் வாய்ப்பு மாறி, அடுத்தவர் ஆடி ஆட்டம் தொடர்ந்து விட்டால், பிறகு நீனைவுக்கு வந்தாலும், மீண்டும் அதனை ஆட்டத்தில் ஆடுவதற்காக எடுத்து வைக்க முடியாது. முன்னர் போட்டிருந்த ஆட்டக்காரருக்கே சிவப்புக் காய் உரிமையாகிறது.

அத்துடன், அடிப்பட்டுப் போகின்ற சிவப்புக்காய், பை ஒரமாகச் சென்று, பைக்குள் விழாமல் தொடங்கியநிலையில் சில நேரங்களில் இருக்கும். அவ்வாறு விழுந்துவிடக்கூடிய நிலையில், யாராவது ஒரு ஆட்டக்காரர் எங்கேயாவது பலகையில் அடிப்பாணை வேகமாக அடிக்க, இந்த சிவப்புக் காய் இங்கே விழும். அப்படி அதிர்ச்சியிலே அந்தக் காய் பைக்குள் விழுந்தாலும், அது பைக்குள் விழுந்ததாகவே ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

சிவப்புக் காயைப் பலகைப் பைக்குள் போட விரும்பும் ஆட்டக்காரர், முதலில் தனது உரிமை ஆட்டக்காய் ஒன்றை பைக்குள் போட்டிருக்க வேண்டும். தன் ஆட்டக் காயைப் போடாமல், சிவப்புக் காயை மட்டும் முதலில் போட்டால், அந்த சிவப்புக் காயை எடுத்து நடுவர் ஆட்டப் பலகையின் மைய சிவப்பு வட்டத்தில் வைக்க, அத்துடன் அடித்தாடியவர் தனது ஆடும் வாய்ப்பை இழந்துவிட, அடுத்தவர் ஆடத் தொடங்குகிறார்.

தனக்குரிய ஒன்பது ஆட்டக் காய்களில் ஒன்றைப் பைக்குள் போட்டால்தான், சிவப்புக் காயைப் போடலாம் என்பது விதி. அதற்கும் ஒரு விதிவிலக்கு உண்டு.

சில சமயங்களில், முதலில் காயைப் போடுவதற்கு முன், அடிப்பான் பலகைப்பைக்குள் விழுந்து, தண்டனைக் காய் ஒன்றை (Due) தவறுக்குப் பரிகாரமாக வைக்க வேண்டியிருக்கும் பிறகு அடுத்த ஆடும் வாய்ப்பின் பொழுது, தன்காய் ஒன்றைப்போட்டு அதனை தண்டனைக் காயாக எடுத்து எதிராளி நடுவட்டத்தில் வைக்க, மீண்டும் அவர் ஆடத்தொடங்கும்பொழுது, இப்பொழுது அவரது 9 காய்களும் ஆட்டப் பலகையில் இருக்கின்றன.

இந்த நேரத்தில், சிவப்புக் காயை பைக்குள் போடலாமோ? போட்டால் சரிதானா? என்பதே பலரைக் குழப்பும் பிரச்சினையாகும்.

முதலில் தனது உரிமைக் காயினை பைக்குள் போட்டு விட்டதனால், இப்பொழுது சி காய்களும் ஆட்டப் பலகையில் இருந்தாலும் சிவப்புக் காயைப் போடுவது தவறில்லை, சிவப்புக் காய்க்குத் துணையாக தனது தொடர் காயைப் போட்டுவிட்டால் அவருக்கு சிவப்புக் காய் உரிமையாகி விடுகிறது.

தொடர் காயாக தனது காயைத் தொடர்ந்து பைக்குள் போடாவிட்டால், சிவப்புக் காயை எடுத்து மைய வட்டத்தில் நடுவர் வைக்க, அடுத்த ஆட்டக்காரர் ஆடத் தொடங்குவார்.

ஆட்டம் தொடங்குகிறது, காயை அடுக்கி வைத்து ஒருவர் அடிக்கிறார். முதலில் சிவப்புக் காயும் அதனைத் தொடர்ந்து அவர் காயும் தொடர் காயாக பைக்குள் விழுகின்றன. அடுத்து அவர் ஆடும்பொழுது, அடுத்த தனது ஆட்டக் காயை பைக்குள் போட்டால் தான் அவர் சிவப்புக் காயை பைக்குள் இட்டதாகும். இல்லையெல், சிவப்புக் காயை எடுத்து மைய சிவப்பு வட்டத்தில் நடுவர் வைத்துவிடுவார்.

ஆட்டத் தொடக்கத்தில், ஒருவர் காய்களைக் கலைத்து அடித்தாடும்பொழுது, தனியாக சிவப்புக் காய் மட்டும் பைக்குள் சென்று விழுந்தால், நடுவர் சிவப்புக் காயை மைய சிவப்பு வட்டத்தில் வைக்க, அவரது ஆடும் வாய்ப்பு அத்துடன் முடிவு பெற, அடுத்தவருக்கு ஆடும் வாய்ப்பு கிடைக்கும்.

சிவப்புக் காயும், அத்துடன் ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட ஆட்டக் காய்களும் ஒருவர் ஆட்டத் தொடக்கத்தில் அடிக்கும்பொழுது பைக்குள் சென்று விழுந்தால், சிவப்புக் காய் போட்டுவிட்டதாகவே ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

ஆட்டத் தொடக்கத்தைத் தவிர, மற்ற ஆட்ட நேரங்களில், ஒரே ஆடும் வாய்ப்பில் ஒரே அடியில் (Stroke) சிவப்புக் காயும் அவரது ஆட்டக் காயும் பைக்குள் சென்று விழுந்துவிட்டால், அதுவும் சரியென்றே ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

சிவப்புக் காயை மட்டும் மற்ற ஆட்ட நேரத்தில் பைக்குள் போட்டு, அதன் தொடர்காயாக தன் உரிமை ஆட்டக்காயைப் போடாவிட்டால், சிவப்புக் காயை மைய சிவப்பு வட்டத்தில் நடுவர் எடுத்து வைக்க, ஆட்டம் அடுத்தவர் ஆடத் தொடங்கிவிடத் தொடரும்.

சிவப்புக் காயைப் போடும்போது, அடிப்பானுட்கூட பைக்குள் விழுந்துவிட்டால் என்ன செய்வது? எவ்வாறு ஆட்டத்தைத் தொடர்வது என்று இனி காண்போம்.

ஆட்டத் தொடக்கத்தில், ஒருவர் ஆடத் தொடங்குவதற்காகக் காய்களை அடிக்க, சிவப்புக் காய் மட்டும் பைக்குள் சென்று விழுந்து, அதனுடன் அடிப்பானும் சென்று பைக்குள் விழுந்துவிட்டால், சிவப்புக் காயை எடுத்து, நடுவர் மைய சிவப்பு வட்டத்தினுள் வைக்க. அடிப்பானை பைக்குள் போட்ட தவறுக்குத் தண்டனையாக அவரது ஒரு ஆட்டக்காயை எடுத்து எதிராட்டக்காரர் வைக்க, அவர் ஆடும் வாய்ப்பை (Turn) இழக்கிறார். அடுத்து இருக்கும் எதிராட்டக்காரர் ஆடத் தொடங்குகிறார்.

அதேபோல், ஒன்பது காய்களும் பலகையில் இருக்க, சிவப்புக் காயை பைக்குள் இட முயலும் போது, அடிப்பானும் விழுந்துவிட்டால், முன் சொன்னது போலவே, தண்டனைக் காய் வைக்கப்பெறும். அவர் ஆட்ட வாய்ப்பை இழக்கிறார்.

சிவப்புக் காயும் அதனுடன் தொடர் காயும் பைக்குள் ஒரே அடியில், ஒரே சமயத்தில் விழும் பொழுது, அடிப்பானும் பைக்குள் விழுந்துவிட்டால், சிவப்புக் காயை எடுத்து மைய வட்டத்தில் நடுவர் வைக்க, பைக்குள் விழுந்த உரிமை ஆட்டக்காய், அடிப்பான் பைக்குள் விழுந்ததற்குத் தண்டனையாக ஒரு ஆட்டக்காய், என இரண்டையும் எடுத்து அவரது எதிர் ஆட்டக்காரர் பெரிய மைய வட்டத்தில் வைக்க, மீண்டும் அடித்த அதே ஆட்டக்காரர் ஆடும் வாய்ப்பைப் பெறுகிறார்.

சிவப்புக் காயை முதலில் பைக்குள் போட்டாகி விட்டது. அதற்குத் தொடர் காயாக தன் ஆட்டக் காயைப் போடும் முயற்சியில், தொடர்காயும் அடிப்பானும் பைக்குள் சேர்ந்தாற்போல் விழுந்துவிட்டால், ஒன்று அல்லது ஒன்றுக்கு, மேற்பட்ட காய்கள் விழுந்திருந்தால், அத்தனை காயையும் எடுத்து அடிப்பான் விழுந்த தவறுக்காக இன்னும் ஒரு காயையும் எடுத்து, எதிராட்டக்காரர் பெரிய வட்டத்திற்குள் தான் விரும்புகின்ற இடங்களில் வைக்க மீண்டும் அவர் அடித்தாடும் வாய்ப்பைப் பெறுகிறார்.

மீண்டும் பெறுகிற அந்த வாய்ப்பில், தனது உரிமைக் காய் ஒன்றை பைக்குள் போட்டு விட்டாரென்றால், அவருக்கு சிவப்புக் காய் உரிமைபாகி விடுகிறது.

உரிமைக் காய் போடுகின்ற முயற்சியில் தோற்றால், சிவப்புக் காயினை எடுத்து நடுவர் மைய சிவப்பு வட்டத்தில் வைக்க, ஆட்டம் அடுத்த ஆட்டக்காரரால் மீண்டும் தொடங்கப்பெறுகிறது.

சிவப்புக் காயைப் போட்ட பிறகு, அதன் தொடர் காயாக தன் உரிமைக் காயைப் போடும் முயற்சியில் அடிப்பான்மட்டும் பலகைப் பைக்குள் விழுந்துவிட்டால், சிவப்புக் காய் எடுக்கப்பட்டு நடுவரால் வைக்கப்படும். அடிப்பாணைப் பைக்குள் போட்டதற்காக தண்டனைக் காய் ஒன்றை எடுத்து எதிராளி வைக்க, அவர் ஆடும் வாய்ப்பை இழக்கிறார்.

**சிவப்புக் காயினை வைக்கும் முறை :**

சிவப்புக் காயை எடுத்து, சிவப்புமைய வட்டத்தில் வைக்க வேண்டும் என்றால், வைக்கும் முறைகள் என்ன என்பதனையும் அறிந்து வைத்துக்கொள்வது அவசியத்திலும் அவசியமாகும்.

ஆட்டப்பலகையின் நடுப்புள்ளி என்கிற அளவிலே மைய இடத்தில் போடப்பட்டிருக்கும்,  $1\frac{1}{2}$  அங்குல விட்டமுள்ள வட்டத்தில்தான் சிவப்புக் காயை வைக்க வேண்டும்.

அந்த மைய சிவப்பு வட்டத்தில், வேறு எந்தக் காய்களும் இல்லாமல், வட்டம் காலியாக இருந்தால், அதனுள் முழு சிவப்புக் காயை சீராக முழுமையாக அடர்ந்திருப்பது போல வைக்கவேண்டும்.

மற்ற வெள்ளை, கறுப்புக் காய்கள் மைய வட்டத்தில் ஆக்ரமித்துக் கொண்டு இருந்தால், எஞ்சி இருக்கும்

சிவப்பு வட்டத்தின் சிறு பரப்பளவையாவது தொட்டுக் கொண்டிருப்பதைப்போல சிவப்புக் காயை வைக்க வேண்டும். அவ்வாறு வைக்கும்பொழுது, அடுத்து ஆட இருக்கும் ஆட்டக்காரர், அதனை எளிதாக ஆடி பைக்குள் போட்டுவிடக்கூடாத இடமாகப் பார்த்து வைக்கவும் வேண்டும்.

தொடர்ந்து ஆடுவோர், அந்த சிவப்புக் காயை பைக்குள் விழுமாறு அடித்து விட்டால், அது அடித் தாடியவரின் திறமை என்று கருதவேண்டுமே தவிர, சிவப்புக் காயை அதுபோல் வைத்ததால்தான் பைக்குள் சென்றுவிட்டது என்று புறம் பேசுவது முறையற்ற செயலாகும். தவறும் ஆகும்.

நடுவரே சிவப்புக்காயினை வைக்கும் போறுப்பினை ஏற்கிறார். அவரது முடிவே முடிவானதாகும். எதற்காகவும் யாரும் வினா எழுப்புவதோ, விவாதிப்பதோ தவறாகும் அதற்குத் தண்டனையும் உண்டு.

(தவறும் தண்டனையும் என்ற பகுதியைக் காண்க).

**சிவப்புக் காயும் கடைசி உரிமைக் காயும்**  
(Red & Last C/M)

தனது உரிமைக் காயாக கடைசிக் காய் ஒன்று இருக்கும்பொழுது, சிவப்புக்காயை பைக்குள் போட முயலுகையில், மிகவும் எச்சரிக்கையாக இருந்து ஆட வேண்டும். இக்கேடில் தான் வெற்றி எண்களை அதிகமாக இழப்பதுடன், எதிராளிக்கும் அதிக வெற்றி எண்கள் தானே கொடுக்கும்படியும் அதாவது அருக்குக் கிடைக்கும்படியும் நேர்ந்துவிடும்.

எதிராளிக்கு ஏற்றம் கொடுத்து, ஏமாற்றம் அடையச் செய்யும் நிலை கொடுக்கின்ற இறுதிக் காயை எச்சரிக்கையுடன் ஏன் ஆடவேண்டுமென்றால் கீழ்க்காணும் விதிப் பாகதிகளைப் படித்துவிட்டால், நிச்சயம் நன்கு புரிந்து விடும்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் அல்லது ஒரு குழுவின் 24 வெற்றி எண்களைப் பெற்று விட்டால், சிவப்புக் காயையும் தொடர்காயாக தமது காயையும் போட்டால் கூட, அவருக்கு சிவப்புக் காய்க்கு உரிய 5 வெற்றி எண்கள் கிடைக்காது என்றும், எதிராளியின் ஆட்டக் காய்கள் எத்தனை எஞ்சி இருக்கின்றனவோ, அத்தனை வெற்றி எண்கள் மட்டுமேதான் கிடைக்கும் என்பது உங்களுக்கு முன்னரே தெரிந்த விதிதான்.

இனிவரும் சிக்கலான விதிகளைக் கூறுவோம்.

ஒரு ஆட்டக்காரருக்கு உரிமைக் காய் ஒன்றும். எதிராளிக்கு ஒன்றும், மற்றும் சிவப்புக் காயும் ஆட்டப் பலகையில் இருக்கிறது என்று வைத்துக்கொள்வோம். ஆடும் வாய்ப்பு பெற்ற அந்த ஆட்டக்காரர், சிவப்புக் காயை முதலில் பைக்குள் போட்டுவிட்டு, தனது ஆட்டக்காயினைத் தொடர்காயாக போட்டுவிட்டால், அவருக்குக் கிடைக்கக் கூடிய மொத்த வெற்றி எண்கள் 6 ஆகும். (24 வெற்றி எண்கள் அவர் ஏற்கனவே பெற்றிருந்தால், 1 வெற்றி எண் மட்டுமே கிடைக்கும்)

முன் நிலையைப்போல காய்கள் இருக்க சிவப்புக் காயை முதலில் போட்டு, தன் கடைசிக் காயைப்போடுவதற்குப் பதிலாக, எதிராளியின் உரிமை! ஆட்டக்காயைப் பைக்குள் போட்டுவிட்டால், எதிராளிக்கு 6 வெற்றி எண்கள்

**கிடைக்கும்.** (அவரும் 24 வெற்றி எண்கள் பெற்றிருந்தால். அவருக்கு 1 வெற்றி எண்ணே கிடைக்கும்).

முன் நிலையைப்போலவே, சிவப்புக்காயைப்போட்டு, தன் கடைசிக் காயினைப் போடும் முயற்சியில் எதிராளிக்குரிய கடைசிக் காயினையும் தன் காயையும், சேர்த்து ஒரே அடியில் ஒரே, வாய்ப்பில் ஒன்றாகவே பைக்குள் போட்டு விட்டால். அடித்துப் போட்டவருக்கு 5 வெற்றி எண்கள் மட்டுமே கிடைக்கும்.

சிவப்புக் காயை அவர் போட்டிருந்தார் என்பதற் காகவே 5 வெற்றி எண்கள் அவருக்குக் கொடுக்கப் படுகிறது. அவருக்கு ஏற்கெனவே 24 வெற்றி எண்கள் இருந்தால், 1 வெற்றி எண் மட்டுமே கிடைக்கும்.

முன் நிலையைப்போலவே, தனக்கு ஒரு காயும்; எதிராளிக்கு ஒரு காயும், சிவப்புக் காய் என மூன்று காய்கள் மட்டும் ஆட்டப் பலகையில் இருக்க, ஆடுகின்ற ஒருவர் தன்காயையும், எதிராளி காயையும் சேர்த்து ஒரே சமயத்தில் பைக்குள் போட்டுவிட, சிவப்புக்காய் மட்டும் ஆட்டப் பலகையில் இருந்தால்—சிவப்புக் காய் போடப் பட்டதாகக் கருதப்பட்டு. அதற்குரிய 5 வெற்றி எண்களும் எதிராட்டக்காரருக்கே கிடைக்கும். ஏற்கெனவே அவருக்கு 24 வெற்றி எண்கள் இருந்தால், 1 வெற்றி எண் மட்டுமே அவருக்குக் கிடைக்கும்.

எதிராளிக்குரிய காய்களும், சிவப்புக்காயும் ஆட்டப் பலகையில் இருக்கும்பொழுது, ஒரு ஆட்டக்காரர் தன்னுடைய ஆட்டக்காய்கள் அனைத்தையும் பைக்குள் போட்டு ஆடிவிட்டார் என்றால், அதற்காக அவருக்கு வெற்றி எண்கள் கிடைக்காது. சிவப்புக் காய் ஆட்டப்

பலகையில் இருந்தாலும் அத்துடன் அந்த முறை ஆட்டம் முடிந்துவிடுகிறது.

சிவப்புக்காயை தான் போடாமல் வைத்து விட்டு தன் உரிமைக் காய்களைமட்டும் போட்டதால், அந்த சிவப்புக்காய் எதிராளிக்கு உரியதாக ஆக்கப்பட்டு அவருக்கே 5 வெற்றி எண்கள் கொடுக்கப்படும். எதிராளிக்கு ஏற்கனவே 24 வெற்றி எண்கள் இருந்தால், ஒரே ஒரு வெற்றி எண் மட்டுமே கிடைக்கும்,

சிவப்புக்காய் ஆட்டப் பலகையில் இருக்க, தன் காய்களைப் போடும் முயற்சியில் ஒரு ஆட்டக்காரர் எதிராளியின் கடைசிக் காய் அல்லது காய்களைப் பலகைப் பைக்குள் தெரிந்தோ :தெரியாமலோ போட்டு விடுகிறார் என்றால், அந்த முறை ஆட்டத்தில் அவரது உரிமைக்காய்கள் எத்தனை இருக்கின்றனவோ, அத்தனை வெற்றி எண்களுடன் சிவப்புக் காய்க்கான 5 வெற்றி எண்களும் மொத்தமாக சேர்ந்து எதிராளிக்குக் கிடைத்து விடுகிறது.

தனக்கு ஒரு காய் அல்லது பல காய்களும், எதிராளிக்கு ஒரே ஒரு காயும், சிவப்புக் காயும் ஆட்டப் பலகைமேல் இருக்கும்போது, முதலில் சிவப்புக் காயை பைக்குள் போட்டு அதனைத் தொடர்ந்து தனது தொடர் காயான ஆட்டக் காயைப்போடும் முயற்சியில், எதிராளிக்குரிய ஒரே கடைசிக் காயை தவறுதலாகவோ அல்லது வேண்டுமென்றோ பைக்குள் போட்டுவிட்டால், சிவப்புக் காய் போட்ட உரிமையானது எதிராளிக்கு போய்ச்சேர, அத்துடன் தன்னுடைய ஆட்டக்காய்கள் ஒவ்வொன்றுக்கும் ஒவ்வொரு வெற்றி எண் என சேர்த்து மொத்தமாகக் எதிராளிக்குக் கொடுக்கப்படும்.

ஆட்டத் தொடக்கத்திலோ அல்லது இடையிலோ ஒரு ஆட்டக்காரர் சிவப்புக் காயையும், அதற்குத் துணையாகத்

தொடர் காலையும் போட்டுவிட, பின்னும் ஆட்டம் தொடர்ந்து நடக்க, இருவருக்கும் ஒவ்வொரு ஆட்டக் காய்க்கடைசிக்காயாக இருக்கின்றன என்று வைத்துக் கொள்வோம்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தன் கடைசிக் காயைப் பைக்குள் போடும் முயற்சியில், தன் காயுடன் எதிராளி காலையும் சேர்த்துப் பைக்குள் போட்டு விட்டால், அந்த முறை ஆட்டம் (Board) அத்துடன் முடிகிறது. அதனால், சிவப்புக் காயை முதலில் போட்டிருந்தவருக்கு 5 வெற்றி எண்கள் கிடைக்கின்றன.

சிவப்புக்காயைப் போட்டிருந்தவருக்கு ஏற்கனவே 14 வெற்றி எண்கள் இருந்தால், அவருக்கு 5 வெற்றி எண்கள் கிடைக்காது. ஒரே ஒரு வெற்றி எண் மட்டுமே கிடைக்கும்.

எனவே, கண்ணுங் கருத்துடன், கவனமாகவே கடைசிக் காயை ஆடவேண்டும் என்பதை நினைவில் கொண்டு ஆடவேண்டும்.

## தவறும் தண்டனையும்

தவறு என்பது தன்னையறியாமல், ஆர்வத்தின் காரணமாக விதிகளை மீறுகின்ற செயலாகும். குற்றம் என்பது தெரிந்தே, வேண்டுமென்றே விதிகளை மீறுவதாகும்.

கேரம் ஆட்டத்தில், தெரியாமல் இழைக்கின்ற தவறுகளையும், தெரிந்தே செய்கின்ற குற்றங்களையும் வெவ்வேறு பிரிவாகப் பிரித்து, அதற்கேற்றத் தண்டனைகளையும் இணைத்து, ஆடும் ஆட்டக்காரர்கள் முடிந்தவரை நாணயமாக ஆடவும், ஆட்டம் நன்மையுடன் நலமாக முடியும் என்ற நம்பிக்கையுடனும் இங்கே தொகுத்துத் தந்திருக்கிறோம்.

தவறு எப்பொழுது ஏற்படுகிறது எனக்காண்போம். அடிப்பாணை தளக்கோட்டில் வைத்து ஆடும் பொழுதும் அடிப்பாணை எடுக்கும்பொழுதும், காய்களை அடிக்கும் பொழுதும், காய்களைத் தொட்டு விடும் பொழுதும்,

தண்டனைக் காய்களை பலகையுள் வைக்கும்பொழுது விதியை மீறுகின்ற பொழுதும் தவறுகள் நேரும். இனி அவற்றைக் காணலாம்.

அடிப்பாணைப் பயன்படுத்திக் காய்களை அடிக்க முயலும்பொழுது;

தளக்கோடான (Base Lines) இரண்டு கோடுகளிலும் அடிப்பான் இல்லாமல், ஒரு கோட்டில் வைத்து அடிக்கும் பொழுது;

தள வட்டத்தின் (Base circle) முழு வட்டத்திலும் அடிப்பாணை வைக்காமல், அரை வட்டத்தில் அல்லது கால் வட்டத்தில் வைத்து அடிக்கும் பொழுது;

தள வட்டத்திற்கு அருகில் உள்ள அம்புக் குறிக் கோட்டைத் தொடுமாறு அடிப்பாணை வைத்து ஆடும் பொழுது;

அம்புக் குறியைக் கடந்து ஆடப் பயன்படும் கையையோ, அல்லது கால்களையோ கொண்டு செல்லும் பொழுது,

ஆடும் நேரத்தில், ஆட்டப் பலகையில் உள்ளக் காய்களைத் தொடும்பொழுது, அல்லது நகர்த்தும் பொழுது தவறுகள் நேர்கின்றன.

மேலே கூறிய தவறுகளுக்குத் தண்டனை உண்டு. அதற்காகத் தவறிழைத்தவரின் உரிமை ஆட்டக்காய் ஒன்றை எடுத்து, எதிராட்டக்காரர், ஆட்டப் பலகையின் மைய

வட்டத்தில், சீவப்புக் கோடுகள் போட்ட பெரிய வட்டத்திற்குள்ளே, தான் விரும்புகின்ற எந்த இடத்தில் வேண்டுமானாலும் வைக்குமாறு நடுவர் அனுமதி அளிப்பார்.

இனி ஆட்ட நேரத்தில் நேர்வின்ற தவறுகளைக் காண்போம்.

ஒரு ஆட்டக்காரர், தனக்குரிய ஆடும் வாய்ப்பின் போது, தெரிந்தோ, அல்லது தவறாகவோ, அடிப்பாணை மட்டும் தனியாகப் பலகைப் பைக்குள் போட்டு விட்டால், அதற்குரிய தண்டனையாவது — அவர் அவரது ஆடும் வாய்ப்பை இழப்பதுடன், பைக்குள் அடிப்பாணைப் போட்ட தவறுக்காக, தன் ஆட்டக்காய் ஒன்றை இழக்க, அது எதிராட்டக்காரரால் ஆட்டப் பலகையினுள் வைக்கப்படும்.

எந்தக் காலையும்கூட அவர் பைக்குள் போடவில்லை. அந்த நேரத்தில் அடிப்பான் மட்டும் பைக்குள் விழுந்து விட்டால், ஒரு காய் அவர் மேல் கடன் பற்றாக (Due) இருக்கும். அவர் எப்பொழுது ஒரு கையைப் போடுகிறாரோ, அவர் போட்டு ஆடி முடிந்த உடனேயே, எதிராட்டக்காரர் அதனை எடுத்து, ஆட்டப்பலகையினுள் வைத்து விடுவார். அதற்கு முழு அனுமதி உண்டு.

முதல் முறை கையைப் போட்ட உடனேயே எதிராளி எடுத்து வைக்க வேண்டும். மறந்து போய், அவர் ஆடி முடித்த பிறகு அல்லது காய்போடும் முயற்சியில் தொடர்ந்த பிறகு, அவர் பற்றுக் கையை (Due) எடுத்து வைக்க முடியாது. அந்த உரிமையை அவர் இழந்து விடுகிறார்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் காய்களை அடிக்கும்பொழுது, அதனால் அடிப்பான் பைக்குள் விழுந்து, அத்துடன் எத்தனை காய்கள்

பைகளுக்குள் சென்று விழுந்தாலும், அவர்ஒரே அடியில் போட்டிருக்கும் அத்தனைக் காய்களையும் வெளியே எடுத்து ஆட்டப் பலகையினுள் வைப்பதுடன், அடிப்பாணைப் போட்ட தவறுக்காக, ஒரு தண்டனைக் காயையும் எடுத்து மைய வட்டத்தினுள் எதிராட்டக்காரர் வைத்து விடுவார். அதே சமயத்தில், அவருக்கு மீண்டும் ஆட வாய்ப்பு உண்டு.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தன் கையைப் போடும் முயற்சியில், எதிராளி கையை பைக்குள் போட்டு, அடிப்பாணையும் பைக்குள் விழ அனுமதித்து ஆடியிருந்தால், எதிராளி கையை பைக்குள் போட்டு விட்டதாகக் கருதப்படும். அத்துடன் இவர் அடிப்பாணை பைக்குள் போட்டத் தவறுக்காகத் தண்டனைக் காய் ஒன்றைத் தர, இவர் மீண்டும் தொடர்ந்து ஆடுகின்ற ஆடும் வாய்ப்பை இழந்து விடுகின்றார்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தன் ஆடும் வாய்ப்பில் தன் காய் அல்லது காய்கள், எதிராளியின் காய் அல்லது காய்கள் முதலியவற்றைப் பைக்குள் அடித்து விழச் செய்து, அடிப்பாணையும் சேர்த்துப் பைக்குள் போட்டு விட்டால்—எதிராளியின் காய் அல்லது காய்கள் பையுள் விழுந்ததாகவே ஏற்றுக் கொள்ளப்படும். அத்துடன், பைக்குள் விழுந்த அவரது காய் அல்லது காய்களை எடுத்தும், மற்றும் ஒரு தண்டனைக் காயையும் எடுத்து எதிராட்டக்காரர் ஆட்டப் பலகையில் வைக்கிறார். அவருக்குத் தொடர்ந்து ஆடுகின்ற ஆடும் வாய்ப்பு உண்டு.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தன் எதிராளியின் கையை விதிகளை மீறிய வழியில் அடித்தாடுவதின் மூலம் பைக்குள் போட்டு

விட்டால், அந்தக் காய் சரியாகப் போடப்பட்டதாகவே கருதப்படுவதுடன், இவர் தவறாக விளையாடியதற்காகத் தண்டனைக் காய் ஒன்றையும் செலுத்த வேண்டும்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் விதிகளை மீறிய வழியாக அடித்தாடுவதன் மூலம், தனக்குரிய உரிமைக் காய்கள் எத்தனை போட்டி ருந்தாலும், அத்தனைக் காய்களும் வெளியே எடுக்கப் பட்டு பலகையில் வைக்கப்படுவதுடன், தண்டனைக் காய் ஒன்றையும் செலுத்த வேண்டும். அவர் தனது ஆடும் வாய்ப்பை இழக்கிறார்.

எதிராட்டக்காரர் அவருடைய காய்கள் அனைத்தையும் பைக்குள் போடுவதற்கு முன், சிவப்புக் காய் போட்டிருக்கும் போது தனது காய்கள் அனைத்தையும் எதிர் ஆட்டக்காரர் பைக்குள் போட்டுவிட்டால் அந்த முறை ஆட்டம் முடிவு பெறும். ஆனால், அந்த ஆட்டக்காரர்களின் காய்கள் ஆட்டப் பலகையில் இருக்க, எதிராளியின் கடைசிக் காயை தெரிந்தோ அல்லது தெரியாமலோ போட்டு விட்டால், எதிராளியே அந்தக் காயைப் போட்டதாகவே ஏற்றுக் கொள்ளப்படும்.

அத்துடன், அந்த முறை ஆட்டம் (Board) முடிவடைய காயைப் போட்டுத் தந்தவரின் காய் அல்லது காய்கள் எத்தனை இருக்கின்றனவோ, அத்தனை வெற்றி எண்களும் எதிராளிக்குப் போய் சேரும்.

அதுமட்டுமல்ல. எதிராளியின் கடைசிக் காயை அவர் போடுகின்ற சமயத்தில், அடிப்பாணையும் சேர்த்து பைக்குள் விழவிட்டால், ஆட்டப் பலகையில் இருக்கும் அவரது காய்களுக்குரிய வெற்றி எண்கள் அத்தனையும் எதிராளிக்குக்

கிடைப்பதுடன், அடிப்பாணை தவற விட்டத் தவறுக்காக, தண்டனைக் காய் ஒன்றை வைப்பது போல, அதிகமான இன்னும் ஒரு வெற்றி எண்ணையும் சேர்த்துத் தர வேண்டும்.

(அந்த ஒரு வெற்றி எண்ணை, எதிராளி வேண்டுமென்று விரும்பினால் அல்லது கேட்டால் அவருக்கு நடுவர் அளிப்பார்.)

ஆட்டம் நடந்துகொண்டிருக்கும் நேரத்தில், விரும்பியோ, வேண்டுமென்றோ அல்லது அவரை அறியாமலோ, ஆட்டப் பலகையின் மீது கைகளை வைக்கவே கூடாது. மீறி ஆட்டப் பலகையைத் தவறுதலாகத் தட்டியோ, தள்ளியோ, தாக்கியோ, வைத்திருக்கும் காய்கள் நகர்ந்து போகவும், சரிந்து விடவும், சிந்திப் போகவும் செய்தால், மீண்டும் காய்களை அந்தந்த இடங்களில் வைப்பது எளிதான காரியம் அல்ல என்பதால் அந்த ஆட்டக்காரருக்குத் தரும் தண்டனை சற்று கடுமையாகவேதான் இருக்கும்.

அதன்படி, அந்த ஆட்டப் பலகையில் எத்தனைக் காய்கள் இருந்தனவோ, சிவப்புக் காய் இருந்தாலும் அதற்கும் சேர்த்து, மொத்தமாக வெற்றி எண்கள் அனைத்தையும் எதிராட்டக்காரருக்கு நடுவர் தந்து விடுவார்.

ஆகவே தண்டனை என்பது, தண்டனைக்காய் எடுத்து வைப்பது; ஆடும் வாய்ப்பை இழப்பது அல்லது அந்த முறை ஆட்டத்தையே இழந்து, இருக்கும் காய்களுக்குரிய வெற்றி எண்களை எதிராட்டக்காரருக்குக் கொடுப்பது என்றவாறு, கண்டனைகள் தரப்படுகின்றன.

தவறுகள் நேரா வண்ணம் ஆடுவது ஒரு ஆட்டக் காரரின் தனிச் சிறப்பாகும். லாகவமாகக் காய்களைப் பைக்குள் போடும் திறன் மட்டும் ஒரு ஆட்டக்காரருக்கு நல்ல வெற்றியையும், சிறந்த புகழையும் தந்துவிடாது.

ஆகவே, பதட்டப்படாமல், அமைதியை இழக்காமல், திறமையை வளர்க்கும் நிதானத்துடன் செயல்படுகின்ற ஆட்டக்காரரே, ஆட்டத்தில் பயன்பெற முடியும்.

தவறினை எல்லா ஆட்டக்காரர்களும் செய்து விடுவதால் தண்டனைக் காய்வைக்கும் பணிதான் அடுத்தடுத்து வரும். ஆகவே; தனக்குவரும் தண்டனைக்காயையும் விதிகளை மீறாமல், தகுந்த முறையில் வைக்க வேண்டியது ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும் இன்றியமையாத திறன் நுணுக்கமாகும்.

எனவே, இனிவரும் பகுதியில், தண்டனைக்காயை அல்லது காய்களை எவ்வாறு ஆட்டப் பலகையில் வைப்பது என்ற முறையை தெரிந்து கொள்வோம்.

## தண்டனைக் காய்களை வைக்கும் முறை (Due)

---

ஆட்டத்தில் தவறு செய்தவருக்குத் தண்டனை தருவது போல அவரது உரிமை ஆட்டக்காயை பைக்குள் இருந்து எடுத்து வைக்கும் உரிமையை எதிர்ஆட்டக்காரர் பெறுவதால் தான், அந்தக் காயைத் தண்டனைக்காய் (Penalty Coin) என்கிறோம்.

தவறிழைத்தவர் தம் காய்களை ஏற்கனவே பைக்குள் போட்டிருந்தால், அவரது தண்டனைக்காயை எடுத்து வைப்பதில் வேறு சிரமமில்லை. காய்கள் இல்லாமல் இருந்தால், ஒருகாய் தரவேண்டும் என்று சொல்லிவிட்டு, அவர் காய் ஒன்றை பைக்குள் போடும் வரை காத்திருந்து, காய் போட்ட பிறகு எடுத்து வைக்க வேண்டும்.

ஒற்றையர் ஆட்டமாக இருந்தால், தண்டனைக்காயை எதிர்ஆட்டக்காரரே எடுத்து வைக்கலாம். இரட்டையர்

ஆட்டமாக இருந்தால், தவறாக ஆடியவருக்கு வலது கைப்புறம் அமர்ந்திருக்கும் எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரருக்குத் தான் அந்த உரிமை உண்டு. இடப்புறம் உள்ளவர் எடுத்து வைக்க முயல்வது தவறாகும். அதற்கு அனுமதி கிடையாது.

"எனது பாங்கருக்காக நான் வைக்கிறேன்" என்று தன் பாங்கர் உரிமையை இன்னொருவர் பயன்படுத்த முடியாது. "தான் வைத்தால் ஏதாவது தவறு நடந்து விடும்" என்று அஞ்சியவாறு தன் பாங்கரை காயை வைக்கும்படியும் கேட்டுக்கொள்ளவும் கூடாது. அவரவருக்கு வருகிற உரிமையின்படியே, அவரவரே தண்டனைக்காயை எடுத்து வைக்க வேண்டும்.

ஒரு தண்டனைக்காயை எடுத்து, ஆட்டப் பலகையின் மையத்திலுள்ள பெரியவட்டத்தினுள்ளே, 20 வினாடிகளுக்குள் வைத்துவிட வேண்டும். 20 வினாடி நேரத்திற்கு மேல் கடந்து விட்டால், அவர் அந்த உரிமையை இழந்து விடுகிறார்.

சில சமயங்களில், ஆட்டத்தில் ஏற்பட்டிருக்கும் ஆர்வத்தின் காரணமாகவும், உணர்ச்சிவசப்பட்டதன் காரணமாகவும், எதிராட்டக்காரருக்குரிய தண்டனைக் காயை எடுப்பதற்குப் பதிலாக, தனது கையையே சிலர் எடுத்து வைத்து விடுவதும் உண்டு. அவ்வாறு வைப்பதை எதிராளி பார்த்து விட்டால், திருத்திக் கொள்ளச் செய்து மாற்றி விடலாம். அந்தத் தவறையாரும் கவனிக்க வில்லையென்றால், ஆட்டத்தில் அடுத்தவர், அடிப்பானால் அடித்து ஆடிவிட்டால் அதுவும் முறையென்றே ஏற்றுக் கொள்ளப்பட்டு விடும். ஆட்டமும் தொடர்ந்து நடைபெறும்

ஒன்றுக்கு மேல் தண்டனைக் காய்கள் எடுத்து வைக்கப் படவேண்டிய சூழ்நிலை எழும்போது, காய்கள் இருந்தால் எடுத்து வைக்கலாம் ஒரு காய் மட்டுமே அவரால் போடப் பட்டிருந்தால், அங்கு இருக்கும் ஒரு காயையும் எடுத்து வைக்கச் செய்த பின்னர், அவர் போடவிருக்கும் அடுத்தக் காய்க்காகக் காத்திருக்க வேண்டும். மறு காயை அவர் போட்ட பிறகு. அவரின் அடுத்த ஆடும் வாய்ப்புத் தொடங்கு வதற்குள் எடுத்து வைத்துவிட வேண்டும்.

இனி, தண்டனைக்காயினை வைக்கும் முறையினைக் கவனிப்போம்,

தண்டனைக் காயை வைக்கும் உரிமை பெற்ற ஒரு ஆட்டக்காரர், தண்டனைக் காயை எடுத்து உள் வட்டத் திற்கு (Inner Circle) ஒரு விரலால் அல்லது விரல்களால் தள்ளிக்கொண்டு வந்தவுடன், தான் விரும்புகிற ஓரிடத்தில் வைத்து விடவேண்டும்.

அதற்கென்று ஒரு சில முறைகள் உண்டு. ஒரு முறை விரல்களால் தள்ளிக் காயை வைத்து, காயிலிருந்து விரல்களை எடுத்து விட்டால், மீண்டும் காயின்மேல் உள்ள விரலை அல்லது விரல்களை வைத்து, தான் விரும்புகிற மற்றொரு இடத்தில் கொண்டுபோய் நகர்த்தி வைக்க முடியாது.

உள் வட்டத்திற்குள் அடங்கித்தான் காயை வைக்க வேண்டும்.

ஒரு முறை பெரிய சிவப்பு வட்டத்திற்குள் காயைக் கொண்டுபோய் விட்டால், மீண்டும் வேறு யோசனை வரும்

பொழுது வட்டத்திற்கு வெளியே கொண்டு வந்து மறுபடியும் மறுபுறத்திற்கு எடுத்துச் செல்ல முடியாது. வட்டத்திற்குள் காயைக் கொண்டு போய் விட்டால் அங்கேயோ எங்கே யாவது தான் விரும்பிய இடத்தில்தான் கையை வைக்கலாம். அதையும் 20 வினாடிகளுக்குள் வைக்க வேண்டும்.

உள்வட்டத்தைக் காட்டும் சிவப்புக் கோட்டுக்கு வெளியே தண்டனைக்காய் வைக்கப்பட்டிருந்தால். அதனை எடுத்து உள்வட்டத்திற்குள்ளே வைக்குமாறு நடுவர் ஆணையிடுவார். அத்துடன் அவர் தவறாக தண்டனைக்காய் வைத்ததற்குத் தண்டனை தருவது போல, எதிராளியை ஒரு காயை எடுத்து அவருக்கு எதிராக வைக்குமாறு ஆணையிட, மீண்டும் ஆட்டம் வழக்கம் போல தொடரும்.

அத்துடன் தண்டனைக்காயை வைக்கும்பொழுது, ஆட்டப் பலகையில் உள்ள மற்றக் காய்களின் மீது படும்படியாக வைத்தாலும், அல்லது விரலால் தொட்டாலும் நகர்த்தினாலும், அது தவறாகும். அதற்குத் தண்டனையாக அவரது காயை எடுத்து அவரது எதிராட்டக்காரர் தண்டனைக்காய் வைத்துவிட, மீண்டும் ஆட்டம் வழக்கம்போல் தொடரும்.

நகர்த்தப்பட்டக் காயின் பழைய இடத்தை முடிந்தவரை அறிந்து, அந்த இடத்தில் அந்தக் காயை நடுவர் வைப்பார், இதனால், அவரது ஆடும் வாய்ப்பு பாதிக்கப்படாது. முறையாக ஆட்டத்தைத் தொடரலாம்.

“உன் தவறுக்கும் என் தவறுக்கும் சரியாகிவிடாது” என்று தவற்றை நேர் செய்துகொள்வது இங்கு முடியாது

தவறுக்காகத் தண்டனைக் காய் வைக்கப்படத்தான் வேண்டும்.

ஆனால், இதில் ஒரு விதிவிலக்கு—மாற்றம் உண்டு. தவறுசெய்த எதிராளியின் காயை எடுத்துத் தண்டனைக் காயாக உள் வட்டத்திற்குள் வைக்கின்ற உரிமையை ஒரு ஆட்டக்காரர் தேவையில்லை என்று மறுத்துத் தள்ளி விடலாம்.

அதற்காக அவர் நீண்ட நேரம் யோசித்துக் கொண்டிருக்கக்கூடாது. தண்டனைக்காய் வைக்க எடுத்துக்கொள்கின்ற 20 வினாடி நேரமே, இதற்கும் உண்டு. 20 வினாடிகளுக்குள் தன் முடிவை நடுவரிடம் கூறிவிடவேண்டும். இல்லையேல் அவர் தண்டனைக் காய் வைக்கின்ற உரிமையை இழந்துவிடுகின்றார்.

தண்டனைக் காயை தனது விருப்பம்போல் உள் வட்டத்திற்குள் எங்கு வேண்டுமானாலும் வைக்கலாம் என்றாலும், மைய சிவப்பு வட்டத்தில் முழுமையாகவோ அல்லது அரை வட்டத்தில் இருப்பது போலவோ அல்லது சிவப்பு வட்டத்தைத் தொட்டுக் கொண்டிருப்பது போலவோ அல்லது வேறு எத்த வகையாலும் வைக்கக்கூடாது. சிவப்பு வட்டத்தில் படாதவாறுதான் வைக்க வேண்டும்.

மீறி சிவப்பு வட்டத்தினுள் வைத்தால், அவரை வேறு இடத்தில் காயை வைக்குமாறு செய்து விட்டு, அவர் இழைத்த தவறுக்காக, அவரது எதிராளியை ஒரு தண்டனைக் காயை எடுத்து வைக்குமாறும் நடுவர் ஆணையிடுவார். தவறிழைத்தவருக்கு ஆடும் வாய்ப்பு இருந்தாலும், அதனால் வாய்ப்பை இழக்காமல், மீண்டும் ஆடும் வாய்ப்பைக் கொடுக்கின்றார்.

இரட்டையர் ஆட்டத்தில், பாங்கர் இருவரும் பேசிக் கொள்ளலோ, சைகை மூலம் குறிப்புதரலோ கூடாது என்ற விதி இருப்பது போலவே, ஒருவர் தண்டனைக்காய் வைக்கும் பொழுது, அங்கே வை இங்கே வை என்பது போல சொல்லியோ சைகை மூலமோ உதவி செய்யக்கூடாது. மீறினால் தவறுதான். தவறுக்குத் தண்டனையும் உண்டு.

தண்டனைக்காயை எடுத்து வைக்கவேண்டும் என்கிற பொழுது, தன் கைக்கு எட்டுகின்ற பைகளில் தேவையான காய்கள் இல்லையென்றால், நடுவரிடம் நேராகச் கூறி அதனைப் பெற்றுக்கொள்ள வேண்டுமே தவிர, தன் பாங்கரின் உதவியை நேரடியாக நாடக்கூடாது. மீறுவது தவறாகும். தவறுக்குறிய தண்டனையையும் பெற்றாக வேண்டும்.

தண்டனைக்காய் வைக்கின்றபொழுது இன்னொரு விதியையும் மிகக் குறிப்பாக அறிந்து உணர்ந்து வைத்துக் கொள்ள வேண்டும். தண்டனைக்காயை எடுத்து வைக்கின்ற பொழுது, சிவப்புக்காய்க்கு 'ஒரு' 'கோர்க்காயாக' (Connon) தண்டனைக் காயை வைக்கக்கூடாது.

இதுபோலவே வைக்கும்பொழுது நடுவர் தடுத்து, வேறு பக்கம் வைக்கச் சொல்வார். அம்மாதிரி செய்தால் அவருக்குத் தண்டனையாக, ஒரு தண்டனைக் காயை எதிராளி எடுத்து வைக்கும் உரிமையை நடுவர் வழங்குகிறார். தவறிழைத்த வருக்கு ஆடும்வாய்ப்பு அப்பொழுது இருந்தால், அவர் ஆட்டத்தை மீண்டும் தொடரலாம்.

ஆகவே, தண்டனைக் காயினை எடுத்து வைக்கப் போய் தானே தவறுக்குள்ளாகி, தண்டனைக் காய்

எதிராளிக்கு வைக்கக்கூடிய ஒரு சூழ்நிலையினை உண்டாக்காமல், ஆட்டக்காரர்கள் அதிக விழிப்புடனும், எச்சரிக்கையுடனும் ஆட வேண்டும். இதனால், தன் ஆட்டக்காய் குறைவது மட்டுமின்றி, எதிராளிக்கும் ஒரு வெற்றி வாய்ப்பை வழங்குவது போல் ஆகின்றது.

உள் வட்டத்திற்குள்ளும் மைய சிவப்பு வட்டத்தில் படாமலும், வேறு காயைத் தொடமலும், 20 வினாடிகளுக்குள்ளே வைப்பது போலவும் போன்ற முக்கிய முறைகளை மீண்டும் மீண்டும் மனதில் கொண்டு ஆட வேண்டும்.

போட்டி ஆட்டநேரத்தில், வெற்றி பெற வேண்டும் என்ற தணியா விருப்பத்துடன் விளையாடும்பொழுது, பொறுப்பினை உணர்ந்து கொண்டும் ஆட வேண்டும்.

பொறுப்பு என்பது பண்பாட்டினைப் பொறுத்ததாலும், பண்பாடும் ஒழுங்கு முறையுமே ஆட்டத்தினை சுமுகமாக நடத்திச் செல்ல உதவும் என்பதால், ஆட்டக்காரர்கள் ஒழுக வேண்டிய முறைகளையும் கற்றுத் தேர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

## ஆட்டக்காரர்களுக்கு சில குறிப்புகள்

---

பேரட்டி ஆட்டத்தை நடத்துவதற்கென்று, ஒரு ஆட்டப் பலகையைத் (Board) தேர்ந்தெடுத்து நிர்ணயித்து, அதற்குரிய 'தாங்கி'யில் அமர்த்தச் செய்து, ஆட்டத்தை ஆடத் தொடங்கி விட்டால், ஆட்ட நடுவில் அதனை எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் நகர்த்தவோ, பக்கங்களை மாற்றவோ கூடாது.

ஒவ்வொருவர் வீருப்பத்திற்காகவும் மாற்ற முடியாது என்றாலும், யாரேனும் ஆட்டப் பலகையின் தரம் பற்றிச் சுட்டிக் காட்டினால், அந்த முறையீட்டை நடுவர் ஏற்றுக்கொண்டு, பரிசோதித்து, நன்கு நிலையை பரிசீலித்த பின்னர், அந்த ஆட்டப் பலகை ஆட்டத்திற்கு ஏற்ற நிலையில் அமைந்திருக்கவில்லை என்று நடுவர் தீர்மானித்தால்தான்

ஆட்டப்பலகையினை மாற்றலாம். இல்லையேல் அந்தப் பலகையில்தான் ஆடி முடிக்க வேண்டும்.

அவ்வாறு மாற்றக்கூடிய நிலை ஏற்பட்டாலும், முறை ஆட்டம் (Board) நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது நடுவில் மாற்றக்கூடாது. அந்த முறை ஆட்டம் முடிந்த பிறகே ஆட்டப் பலகை மாற்றப்பட வேண்டும்.

எந்த ஆட்டப் பலகையையும் குறித்து, அதன் திறம், தரம், அதனை சுமக்கும் தாங்கி மற்றும் காய்கள் உட்பட, பரிசோதித்துத் தகுதியுடையவைதான் என்று அறுதியிட்டுக் கூறுகின்ற பூரண அதிகாரம் நடுவருக்கு உண்டு.

ஆட்டத்தில் உள்ள காய்களில் ஏதாவது ஒன்று உடைந்திருந்தாலும்கூட, அந்த, மூளிக் காயைப் பற்றி நடுவரிடந்தான் கூற வேண்டும். அது மாற்றப்பட வேண்டிய காய்தான் என்றால், அதனை உடனே மாற்றி அது இருந்த சரியான இடம்பார்த்து நடுவர்தான் வைப்பார்.

ஆட்டத்தில், தன் ஆடும் வாய்ப்பின் பொழுது, சுண்டி அடித்த அடிப்பான் காயிலே மோதி, ஆட்டப்பலகையை விட்டு வெளியே விழுந்து விட்டால், ஆடுதற்குரிய மறு வாய்ப்பை அந்த ஆட்டக்காரர் இழக்கிறார். அதே சமயத்தில், எதிராளி காய் மட்டும் பைக்குள் விழுந்திருந்தால், அவருக்கு ஆடும் வாய்ப்பு இல்லை.

தன் காயையோ அல்லது சிவப்புக் காயையோ விதிகளுக்குட்பட்டவாறு, அந்த அடியில் பைக்குள் விழச் செய்திருந்தால், மீண்டும் அவருக்கு 'ஆடும் வாய்ப்பு' உண்டு.

அடிப்பான் தான் வெளியே விழும் என்பதில்லை. அடிபட்டக்காய்களும் அடிக்கடி வெளியே தூக்கி எறியப்படுவதற்கு நிறைய வாய்ப்புக்கள் உள்ளன. அவற்றை வைக்கின்ற முறையையும் காண்போம்.

அடிபட்ட வேகத்தில் சிவப்புக் காய் மட்டும் வெளியே விழுந்தால், சிவப்புக் காயினை எடுத்து, மத்தியில் உள்ள மைய சிவப்பு வட்டத்தில் சரியாக வைக்கவேண்டும். சிவப்பு வட்டத்தில் வேறு ஏதாவது காய்கள் ஏற்கனவே இடத்தை அடைத்துக் கொண்டிருந்தால், அவைகளை நகர்த்திவிட்டுத்தான் வைக்க வேண்டும் என்பதில்லை. சிவப்பு வட்டத்தில் அதிக அளவு தொடுவதுபோல, அல்லது குறைந்த அளவாவது படுவதுபோல சிவப்புக் காயை வைத்தால் போதுமானது.

வெள்ளைக் காய், கறுப்புக் காய் வெளியே போய் விழுந்தால், சிவப்பு வட்டத்தில்தான் வைக்கவேண்டும். இடம் இல்லாவிட்டால், சிவப்புக் காய்க்குக் கூறிய முறைகள் அனைத்தும் இதற்கும் பொருந்தும். சிவப்பு வட்டத்தினை ஒட்டித் தொட்டுக்கொண்டிருப்பதுபோல், வைக்க வேண்டும்.

ஒரே சமயத்தில், வெள்ளைக்காய், கறுப்புக்காய், சிவப்புக்காய், வெளியே போய் விழுந்தால், சிவப்புக் காய்க்கே முதலிடம் கொடுக்கவேண்டும். சிவப்புக் காய்க்கு சிவப்பு வட்டத்தில் பூரண இடம் தந்து வைக்கவேண்டும். பிறகு, வெள்ளைக்காய் யாருக்கு உரியதோ அவருக்கு எதிராக இருப்பதுபோல, உள் வட்டத்திற்குள்ளே சிவப்புக் காயை ஒட்டி வைக்க வேண்டும். இந்தப் பணியை நடுவரே செய்வார். கறுப்புக் காயையும் அதன் உரிமையாளருக்கு எதிரே இருப்பதுபோல்தான் வைக்கவேண்டும்.

கூண்டி விடப்படும் அடிப்பான் அடித்துக் கலைக்கும் காய்கள் சில சமயம் வெளியே எறியப்படுவதுடன், உயரமாக எழும்பிக் குதிப்பதும் உண்டு. சில, மேலை தொங்கிக் கொண்டிருக்கும் விளக்கில் பட்டு விழுவதும் உண்டு. சில சட்டங்களில் எகிறிக் குதித்து விழுவதும் உண்டு. அதனை எடுத்து எப்படி வைத்தாடுவது என்பதை இனி காண்போம்.

மின் விளக்கின்மீது பட்டு காய் அல்லது காய்கள் மீண்டும் பலகைக்குள்ளே விழுந்தாலும், அது (அல்லது அவைகள்) ஆட்டப் பலகையை விட்டு வெளியே விழுந்தாகவே கருதி எடுத்து, சிவப்பு வட்டத்தில் தான் வைக்கவேண்டும். எகிறிக் குதித்தக் காய் அல்லது காய்கள் பலகையிலுள்ள காய்கள் மீது விழுந்து, காய்களைக் கலைத்திருந்தாலும், அதைப்பற்றிக் கவலைப்படாது, காய்கள் அப்படியே இருக்க, மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடங்கலாம்.

காய்கள் வெளியே விழுந்து அல்லது ஆட்டப்பலகைச் சட்டத்தில் விழுந்து மீண்டும் ஆட்டப் பலகைக்குள் விழுந்தால், அதனை எடுத்து மைய சிவப்பு வட்டத்தினுள் வைத்து நடுவர் ஆட்டத்தைத் தொடரச் சொல்லுபார். எகிறி விழுந்ததால், மற்றக்காய்கள் கலைந்திருந்தால், முன்னே காய்கள் இருந்ததுபோல் முடிந்தவரை நடுவர் தனது நினைவாற்றலைக் கொண்டு எடுத்து வைக்க, ஆட்டம் தொடரும்.

இனி, ஆட்டப் பலகைக்குள்ளே காய்கள் இருக்கின்ற நிலைகளைக் குறித்துக் காட்டி, அதற்குரிய பரிகார சூழ்நிலையை யும் புரிந்து கொள்வோம்.

சிவப்புக்காயோ அல்லது வெள்ளை மற்றும் கறுப்புக் காய்களோ. படுக்கை வசமாக இருப்பதன்றி, சட்ட

அப்படியே விட்டுவிட்டு அதனூடேதான் ஆடவேண்டும், மீண்டும் அதனைப் படுக்கவைக்க யாரும் முயலக்கூடாது.

அஃதே போல், சிவப்புக் காயும் வெள்ளை அல்லது கறுப்புக் காய்கள் ஒன்றன் மேல் ஒன்றாக அமர்ந்து விட்டிருந்தால், அதனையும் அப்படியே விட்டு விட வேண்டும். மாற்றவோ, கீழிறக்கவோ கூடாது.

காய் அல்லது காய்களின் மீது 'அடிப்பான்' ஏறி அமர்ந்ததுபோல் இருக்கும்பொழுது, கீழ் இருக்கும் காய் அல்லது காய்களை நகர்த்தாமல், முடிந்தவரை மெதுவாக அடிப்பாளை எடுத்துவிட வேண்டும். அதனையும் நடுவரே எடுக்க வேண்டும். அவ்வாறு எடுக்கும்பொழுது, தவறி கீழே விழுந்துவிட, காய் அல்லது காய்கள் நகர்ந்து விட்டால், முடிந்தவரை உரிய இடத்தில், அவைகளை இருத்தும் பொறுப்பை நடுவரே ஏற்றுக்கொள்கிறார்.

இப்பொழுது, அடிப்பான் மேல் சிவப்புக் காய் அல்லது வெள்ளை, கறுப்புக் காய்கள் ஏறி உட்கார்ந்திருந்தால். மேலே உள்ள காய் அல்லது காய்களை எடுத்துவிட்டு, அடிப்பாளை அங்கிருந்து எடுத்த பிறகு, உரிய காய்களை உரிய இடத்தில் ஒழுங்குற வைக்கும் பொறுப்பினை நடுவரே ஏற்கிறார்.

பலகைப் பைகளின் ஓரத்தில், மேலே கூறியவாறு காய்களும் அடிப்பானும் ஒன்றன்மேல் ஒன்று இருந்தால் என்ன செய்யலாம் என்பதை இங்கே காண்போம்.

பலகைப் பைகளின் ஓரத்தில் அடிப்பான்மேல் காய்கள் ஏறியிருக்கின்ற பொழுது, அடிப்பாளை அங்கிருந்து நகர்த்தி

வீட்டு, அந்த இடத்தில், அடிப்பான்மேல் இருந்த காயை வைக்க வேண்டும். அவ்வாறு வைக்கும்பொழுது, பைக்குள்ளேயே விழுகின்ற அளவில், சமநிலையில்லாமல் பையுள்ளே தான் காய்விழும் தன்மையில் இருந்தால், அந்தக் காய் அல்லது காய்கள் பைக்குள் விழுந்ததாகவே கருதப்படும்.

அதே போல், காய்களின்மேல் அடிப்பான் இருக்கும் பொழுது, வெள்ளை | கறுப்பு | சிவப்புக் காய்களை அகற்றினால், எல்லாக் காய்களுடனும் அடிப்பானும் பைக்குள் விழுந்து விடுகிற தன்மையில் பையோரப்பகுதியில் சாய்ந்த வண்ணம் இருந்தால், அவை எல்லாம் பைக்குள் விழுந்ததாகவே கருதப்படும்.

அடிப்பானின் சமநிலை மட்டும் இழந்துபோய், பைக்குள் விழுந்து விடுகின்ற வாய்ப்புள்ளதாக அமைந்து, மற்ற காய்கள் பைக்குள் விழாதவண்ணம் இருந்தால், அதாவது அடிப்பானின் ஆதரவுடன் நின்றால்கூட, அடிப்பான் மட்டுமே பைக்குள் விழுந்ததாகக் கருதப்பட்டு, அதற்குரிய தண்டனையை விதிக்கேற்றவாறு நடவடிக்கை அளிப்பார்.

சில சமயங்களில் காய் அல்லது காய்கள் பைக்குள் வந்து விழுவது போல தொங்கிக்கொண்டிருக்கும். எங்கேயாவது அடிப்பானை ஒருவர் வேகமாக அடித்தாலும், அந்த அதிர்ச்சியில் அந்தக் காய் அல்லது காய்கள் பைக்குள் விழுந்து விடும். அவ்வாறு விழுந்தால் முறைப்படி பைக்குள் விழுந்ததாகவே கருதப்படுகிறது.

காய்களை ஒழுங்குற வைக்கும் பழகத்தைக் கவனத்துடன் கற்றுக் கொள்ள வேண்டியது எவ்வளவு முக்கியமோ, அவ்வளவு முக்கியம் விதிமுறைகளின் வழியே இயங்குவதுமாகும்.

தவறி வெளியே விழும் காய்கள், தக்க முறையிலே  
தான் சேர்த்துக் கொள்ளப்படுகின்றன என்பது நமக்கு  
தெரியும். ஆட்டக்காரர்கள் தெரியாமல் தவறு செய்யலாம்  
அதுவும் இயல்பேயாகும்.

வேண்டுமென்றே, மற்றவர்களை வெறுப்பேற்ற  
முயல்வதும், பிறர் வெறுக்கத் தக்க முறையில் நடந்து  
கொள்வதும் எல்லாமே நிலைமையையே மாற்றி அமைத்து  
விடும்.

இதனை உணர்ந்து ஒழுகுதல், எல்லாருக்குமே  
நன்மை பயக்கும்,

## ஒழுங்கற்ற செயலும், தண்டனையும்

ஆட்டத்தில் பங்கு பெறுவது ஆனந்தம் பெறவும், ஆற்றலை வெளிப்படுத்தவும், அன்புடன் ஒருவருக்கொருவர் பழகிக் கொள்ளவும்தான் என்பதை அனைவரும் அறிவர். எல்லோருக்கும் ஒத்த கருத்துக்களையே 'விதிகள்' என்ற வடிவத்தில் ஆட்ட வல்லுநர்கள் ஆக்கித்தந்திருக்கின்றார்கள்.

ஆட்டத்தில் ஆர்வமுள்ள அனைவரும் அக்கறையுடன் விதிகளைக் கற்றுணர்ந்து, அதன் வழி இயன்ற வரை நடக்க வேண்டியதே, நல்ல உரிமையை நயந்து பெறுகின்ற நல்லவர்களின் கடமையாகும். புரிந்து கொள்வது ஒருவழி. நடந்து கொள்வது வேறு வழி என்றால் அது நல்ல ஆட்டமாகாது. அது பேயாட்டமாகத்தான் மாறிவிடும்.

ஆகவே, ஒழுங்குற உணர்ந்து ஆடுவதில் தான் உண்மையான அமைதியும் ஆனந்தமும் கிடைக்கிறது. ஒரு சிலர் உணர்ச்சிவசப்பட்டோ, ஆத்திரப்பட்டோ தவருன முறையில் நடக்கக்கூடும். அஃது சிறந்த பண்பல்ல. அவ்வாறு நடைபெறக் கூடாது என்றே எல்லோரும் விரும்புகிறோம். மீறி நடந்தால் அவற்றிற்குரிய தண்டனைகள் என்னென்ன என்பதைத் தெரிந்துகொள்ள வேண்டியது ஆட்டக்காரர்களின் கடமையுமாகும்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் தனக்குத் தேவையானதை பெறுவதற்காகவோ அல்லது எதைப்பற்றியேனும் தெரிவிப்பதற்காக நடுவரிடம் முறையிட்டுக் கொண்டிருக்கும் பொழுதோ, அடுத்த ஆட்டக்காரர் நடுவர் ஆடலாம் என்று கூறுமவரை ஆட்டத்தைத் தொடரக்கூடாது.

அவ்வாறு இல்லாமல், தன் விருப்பம்போல : நடுவர் அனுமதியின்றியும் விதியை மீறி ஆடினாலும், அந்த முறை ஆட்டம் முழுவதையும் (Board) அவர் இழக்குமாறு நடுவர் தீர்ப்பு வழங்க, அவருக்குரிய ஆட்டக் காய்களாக ஆட்டப் பலகையில இருக்கும் காய்களின் எண்ணிக்கைக்குரிய வெற்றி எண்களையும், சிவப்புக் காய் இருந்தால், அதற்கும் சேர்த்து வெற்றி எண்களும், எதிராட்டக்காரருக்குக் கிடைக்கும்.

ஆழ்ந்த கவனத்துடனும் . தீவிர சிந்தனையுடனும் எதிராட்டக்காரர் ஆடிக் கொண்டிருக்கும்பொழுது தனக்குரிய வெற்றி எண்கள் எவ்வளவு என்று நடுவரிடம் கேட்டு, எதிராளியின் ஆட்டத்தைக் கொடுப்பது போல் கவனத்தை மற்றுவது போல் ஒரு ஆட்டக்காரர் நடந்து கொள்ளக் கூடாது. அதுபோல வேறு எந்தவிதமான

காசியங்களைச் செய்தேனும், எதிராளியின் கவனத்தைத் திசை திருப்பும் முயற்சிகளைச் செய்யவே கூடாது, ஈடுபடவும் கூடாது.

அதே போல், எதிராளி தனது ஆடும் வாய்ப்பை முடித்து, தனது அடிப்பாணை எடுப்பதற்குள் ஒரு ஆட்டக்காரர் தனது ஆட்டத்தைத் தொடங்கக்கூடாது. தொடர்ந்து இந்த விதிகளை மீறினால், நடுவர் அதற்குரிய தண்டனையை வழங்கி விடுவார்.

தனக்குரிய முதன் முதலாக வரும் 'ஆடும் வாய்ப்பை' பெறுவதற்கு முன், முன்னர் கூறியுள்ள விதிகளில் ஏதாவது ஒன்றை ஒருவர் மீறி நடந்து கொண்டால், அது 'தனி நிலைத் தவறு' (Technical Foul) என்று குறிக்கப்படும். அதற்குத் தண்டனையாக, அவருக்குரிய உரிமைக்காய் ஒன்றை எடுத்துத் தண்டனைக் காயாக வைக்கப்படும். அதனால் அவர் தனது ஆடும் வாய்ப்பை இழக்கத் தேவையில்லை. வாய்ப்பு வரும் பொழுது, தொடர்ந்து ஆடலாம்.

ஆட்டம் தொடர்ந்து நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது தனக்கு ஆடும் வாய்ப்பு வருவதற்கு முன், ஏதாவது தவறழைத்தால், இதனையும் முன் போலேவே. தனி நிலைத் தவறெனக் குறிக்கப்பட்டு, தண்டனைக்காய் ஒன்றை வைக்குமாறு செய்து, நடுவர் ஆணையிட்டு ஆடும் வாய்ப்பைத் தொடர்ச் செய்வார்.

ஆட்டம் தொடங்கிய பிறகு, தொடர்ந்து முன் செய்த தவறினைத் திரும்பவும் செய்தால், 'தண்டனைக் காய்' ஒன்றை நடுவர் வைக்குமாறு ஆணையிட்டு, சில

சமயங்களில், ஆடும் வாய்ப்பையும் நிராகரிக்கவும் செய்து நடுவர் தன் முடிவினைக் கூறி விடுவார்.

தவறிழைத்தவாறு எத்தனைக் காய்களைப் போட்டாலும் சிவப்புக் காய்கள் உட்பட, அத்தனையையும் எடுத்து ஆட்டப் பலகையில் வைத்து, அதற்கான தண்டனைக்காய் ஒன்றையும் எடுத்து வைத்து, ஆடும் வாய்ப்பையும் இழக்கச் செய்கிறார் நடுவர்.

மேலே கூறியவைகள் தவறுகள்தான். இனி குற்றங்கள் எனப்படும் ஒழுங்கற்ற செயல்களையும் தெரிந்துகொள்ள வேண்டும்.

போட்டி ஆட்டம் நடந்துகொண்டிருக்கும்பொழுது, நடைமுறைக்கு ஒவ்வாத இழிந்த, ஒழுங்கற்ற சொற்களைப் பயன்படுத்துகின்றவர்கள்;

ஆட்ட நேரத்தில் நடுவரின் ஆணையின்றி தன் இடத்தைவிட்டு, மீறி எழுந்து செல்கின்றவர்கள்;

கொடுத்திருக்கும் ஒய்வு நேரத்திற்கு மேலேயே ஒய்வு எடுத்துக் கொண்டு, ஆடுதற்கு வர மறுக்கின்றவர்கள்;

நடுவர், தலைமை நடுவர் இவர்களது முடிவினை ஏற்றுக்கொள்ள மறுத்துப் பிடிவாதம் செய்கின்றவர்கள்.

நடுவரின் முடிவினைக் குறித்து, ஆட்ட நேரத்திலும் ஆட்டம் முடிந்த பிறகும், கேலியாகவும் குத்தலாகவும் கிண்டலாகவும் இழித்தும், பழித்தும் பேசுகின்றவர்கள்;

தூர்நாற்றத்தைத் தூண்டும் வகையில் குடித்து விட்டு  
வந்திருக்கின்றவர்கள், புனை பிடிப்பவர்கள்;

நடுவர் அனுமதிக்காத அடிப்பானுடன் ஆட வேண்டும்  
என்று பிடிவாதம் செய்கின்றவர்கள்;

போட்டி ஆட்டத்தை முழுவதும் ஆடாமல், இடையிலே  
நிறுத்திவிட்டுப் பேசுகின்றவர்கள், ஆடுமாறு கேட்டுக்  
கொண்ட பிறகும் பிடிவாதத்துடன் ஆட மறுப்பவர்கள்;

எதிராளி குறிப்பாகவும், கவனமாகவும், ஆழ்ந்த சிந்தனை  
புடனும் ஆடும்பொழுது, அவரது கண்ணோட்டத்தையும்  
கருத்தோட்டத்தையும் கெடுக்கும் வகையில், முணுமுணுத்  
தல், சலசலவென்று பேசுதல். மற்றும் வரம்புமீறி செயல்  
படுதல். இவ்வாறு மூன்று முறைக்குமேல் செயல்படு  
கின்றவர்கள்.

மேலே காணும் குற்றங்களைப் புரிகின்றவர்களுக்கு  
தண்டனை சற்றுக் கடுமையானதாகவே இருக்கும். அவர்கள்  
அந்தப் போட்டி ஆட்டத்தில் தோற்றவர்கள் என்றே முடிவு  
கூறிவிடுவார் நடுவர்.

ஒரு ஆட்டக்காரர் எந்தவித காரணத்தினாலோ ஆட  
ியலாது போகின்ற சூழ்நிலைக்கு ஆட்பட்டிருக்கும் பொழுது,  
எதிராளியே வென்றார் என்ற நிலைக்கு ஒப்புக் கொள்ள முன்  
ரும் நேரத்தில், ஆட்டப் பலகையில் இருக்கும் காய்களை  
ப்படி அப்படியே விட்டு விட்டு, தனக்கு ஆடும் வாய்ப்பு  
ரும் சமயத்தில் மட்டுமே தடுவரிடம் கூறி தனது கருத்தைக்  
பிவிட வேண்டும்.

அதற்காகக் காய்களை தள்ளுவதோ—கலைப்பதோ  
போன்ற காரியங்களில் ஈடுபடக்கூடாது.

வெற்றிதான் போட்டி ஆட்டத்தின் நோக்கம் என்றாலும்,  
அதற்காக குறுகிய புத்தியுடன் குறுக்கு வழிகளைக் கையாள  
முயல்வது அறிவுடமை ஆகாது.

‘தனது நேர்மையை சோதித்துக் கொள்ள வினாயாடு  
மிடமே சரியான இடம்’ என்பது பெரியோர்களின் கருத்  
தாகும்.

உரிய திறமையை உயர்ந்த முறையில் பயன்படுத்தி,  
அதற்காக உன்னத வழிகளைப் பின்பற்றி ஆடுவோரே,  
வாழ்க்கையில் பேரும் புகழும் பெறுகின்றனர் என்பது  
சரித்திரம் காட்டும் சான்றாகும்.

எனவே, பண்புடனும், பாச உணர்வுடனும் தமது  
ஆற்றலை வெளிப்படுத்தும் வண்ணம், ஆட்டத்தின் விதி  
முறைகளைக் காத்து, விழுமிய முறையில் வினாயாடி மகிழ்க!  
நலம் குடித் திகழ்க!

## வினாயாடும் முறைகள்

தேரம் போகவில்லையே என்று முணுமுணுத்தவாறு கேரம் ஆட வருகின்றவர்களும் உண்டு. பொழுது போக்கும் ஆட்டங்களிலேயே மனம் கவர்ந்த ஆட்டம் என்று மனமாரப் புகழ்ந்து விருப்பி வினாயாடுகின்றவர்களும் உண்டு. காலையிலே ஆட்டப் பலகை முன்னால் உட்கார்ந்து விட்டால், அன்ன ஆகாரமின்றி, நாள் முழுவதும் ஆட்டத்திலேயே ஈடுபட்டு, லயித்து ஆடுகின்றவர்களும் உண்டு.

ஆடுவோர் யாராகவேனும் இருக்கலாம். எந்தத் தன்மையினராகவேனும் அமையலாம். என்றாலும், ஒரு ஆட்டத்தை அந்தந்த முறையுடன் ஆடினால்தான், ஆடிய நிறைவும், அளவிடா மகிழ்ச்சியும் கிடைக்கும். விருட்பம் போலவே ஆடலாம் என்று வீணான மனப் போக்கில் ஆடுவது, ஆட்டத்தின் நோக்கத்தைக் கெடுப்பது போலவே எதிராக உட்கார்ந்து ஆடுவோரின் மனப்பாங்கையும் கெடுக்காவிடும்.

மிக வேகமாக வளர்ந்து, மக்களைத் தன்னகத்தே கவர்ந்து, அன்னிய நாடுகளுக்கும் விரைந்தேகிக் கொண்டிருக்கும் கேரம் ஆட்டம். இன்னும் மிகக்குறுகிய காலத்திற் தன், உலக நாடுகளுக்கிடையே நடக்கவிருக்கும் பெரும்போட்டி ஆட்டங்களுள் ஒன்றாகத் திகழ்ந்தாலும் அது உண்மையாக நடக்கக்கூடிய காரியமே தவிர, வெறும் மிகையான வாதமல்ல,

ஆட்டத்தில் உண்மையான ஆர்வமுள்ளவர்களுக்கும், அதிக ஈடுபாடு நிறைந்தவர்களுக்கும், ஆட்டத்தில் பெரும் புகழும் பெற்று விளங்க வேண்டும் என்று விரும்புகிறவர்களுக்கும், இனி கூறப்போகும் கருத்துக்கள், உற்ற நண்பர்களைப்போல உதவும். வழிகாட்டும். வமி நடக்கிச் செல்ல வனவாகவும் விளங்கும்.

ஆட்டத்தின் நோக்கமானது. தனக்கென்று உரிமையாகின்ற ஆட்டக் காய்கள் ஒன்பதினையும். சிவப்புக் காயையும் சேர்த்து, எதிராளி அவருக்குரிய ஆட்டக் காய்களைப் பலகைப் பைக்குள் போட்டு விடுவதற்கு முன்னர், தான் பலகைப் பைக்குள் விதி முறைகளுக்கேற்ப போட்டு விட வேண்டும் என்பது தான்.

முன்னரே போட்டுவிட வேண்டும் என்பதற்காக முரட்டுத் தனமாக, அடிப்பாணை வேகமாக சுண்டி விடுவதனாலோ, ஆத்திரப்பட்டு அவசரப்பட்டு அடித்தாடுவதனாலோ அல்லது உணர்ச்சி வசப்பட்டு விடுவதனாலோ, காய்கள் போய் விழுந்து விடாது. இதனை அறிந்து கொண்டால் போதும்.

காய்களை இதமாகவும், பதமாகவும், அடிக்க வேண்டும். மெதுவாக சுண்டித் தள்ளி அடிப்பாணை

மோதிவிடவேண்டும் என்ற கருத்தினை ஆட்டக்காரர்கள் நன்கு புரிந்துகொள்ள வேண்டும்.

கேரம் ஆட்டத்தில் விருப்பம்போல் விளையாடுகின்ற மூலகளை மூன்று பிரிவாகப் பிரித்துக் காட்டுவார்கள். ஆங்காங்கே ஆடும் அன்பர்கள் எவ்வாறு ஆடுகின்றார்கள் என்பதை இனி காண்போம்.

**காய் ஆட்டம் (Point Game) :** வெள்ளைக் காய்க்கு 2 வெற்றி எண் அல்லது 10 வெற்றி எண்; கறுப்புக் காய்க்கு 1 வெற்றி எண் அல்லது 5 வெற்றி எண். சிவப்புக் காய்க்கு 5 அல்ல 50 வெற்றி எண் என்று முன்னரே காய்களுக்கு மதிப்பு எண்களைக் கொடுத்துக் கொண்டு யாரும் எந்தக் காயையும் பைக்குள் அடித்தாடி விழச் செய்து எடுத்து வைத்துக் கொள்ளலாம் என்று ஆடி, அந்த முறை ஆட்டத்தில் (Board) யார் குறைவாகக் காய்கள் ஆடி, மொத்தத்தில் குறைவான வெற்றி எண்கள் பெற்றிருக்கின்றார்களோ, அதற்கேற்ற சம வெற்றி உள்ள காய்களை மற்றவர் அல்லது மற்றவர்களும் ஆட்டப் பலகையில் வைத்து மீண்டும் ஆட, கடைசியில் ஒருவர், காயே எடுக்காமல் வறியவராக ஆகிவிடும் வரை ஆட்டம் தொடரும்.

ஒருவரைக் காயில்லாமல் காய வைக்கின்ற அளவுதான், இந்த ஆட்டம் தொடரும். காய்களைக் கோபுரம் போல் அடுக்கிவைத்துக்கொண்டு இந்த ஆட்டம் ஆரம்பிக்கப் பட்டாலும், அடிப்பாளை வைப்பது, சிவப்புக் காயைப்போட்டு சொந்தம் கொள்வது, தண்டனைக் காய் வைப்பது போன்ற வற்றில் எல்லாம் இங்கு முன்னர் விளக்கியுள்ள விதிகளையே பின்பற்றி உடுகிறார்கள்.

இது, யாரும் எந்தக் காயையும் எந்த சமயத்திலும் ஆடலாம் என்று திறந்த மனப்பாங்குடன் கூடிய விருப்பத்திற்கேற்ப ஆடும் ஆட்டமாகும்.

ஸீட்டில் வெறும் பொழுது போக்குக்காக ஆடுபவர்கள் மட்டுமே இந்த ஆட்ட முறையைப் பின்பற்றி ஆடுகின்றார்கள்.

**தள ஆட்டம் (Base Game) :** இது முன்னைய ஆட்ட முறையை விட, முற்றிலும் மாறுபட்ட ஆட்டமாகும். சற்று வளர்ச்சி பெற்ற ஆட்டமுறையாகும்.

இந்த ஆட்டத்தில், ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரருக்கும் தனித்தனியாக ஆடுவதற்காக உரிமை ஆட்டக்காய்கள் ஒதுக்கித் தரப்படும். அவரவர்க்குரிய காய்களை ஆடிப் பைக்குள் போட்டால்தான் அவர் மீண்டும் ஆடலாம். எதிரிக்குரிய காயைப் போட்டால் அவருக்கும் பயனில்லை. அது எதிராளிக்குத்தான் சாதகமான பலனைக்கொடுத்தாகி விடும். இவ்வாறு ஒவ்வொருவருக்கும் ஒவ்வொரு ஆட்டத்திற்கும் வெள்கைக் காய் கறுப்புக்காய் என்று மாறிமாறியே வரும்.

கேரம் ஆட்டத்திற்கென்று முதலில் விளக்கியிருக்கின்ற அத்தனை விதிகளும் இந்த ஆட்டத்திற்குப் பொருந்தும். அத்துடன், இன்னும் ஒருசில கட்டுப்பாடுகளும் இதில் உண்டு.

யாருடைய காய் அல்லது காய்களாக இருந்தாலும் சரி, அம்புக்குறிகளில் (அதாவது தன்னுடைய தளக்கோட்டுக்கு அருகில் இடப்புறம் வலப்புறம் உள்ள இரு அம்புக் குறிகளில்) தளசிவப்பு வட்டங்களில் காய்கள் இவ்வாறு இருந்தால்

அந்தக் காய்களை அடித்தாடக் கூடாது. அவ்வாறு அடித்தாடுவது தவறாகும். தவறுக்காகத் தண்டனைக்காயும் எடுத்து வைக்கப்படும்.

அடுத்து, ஆட்டத் தொடக்கத்திலிருந்து, ஒரே கையைத் தான், அதுவும் ஆடப்படப்படுகின்ற கையில் உள்ள ஒரே விரலைத்தான் எப்பொழுதும் மாற்றாமல் ஆட வேண்டும்.

அருகில் உள்ள அப்புக்குறிகளில் உள்ள காய்களை அடித்தாடக் கூடாது என்பது போலவே, தளக்கோட்டிற்குப் (Base Line) பின்புறமாக இருக்கும் காய்களையும் அடித்தாடக் கூடாது. அதனை அடித்தாட வேண்டுமென்றால் எதிரே உள்ள பலகைச் சட்டத்தில் அடிப்பாளை அடித்து எதிர்த்து வரச்செய்து (Back Shot) வந்து காய்களை மோதிக் கலைத்து வெளிவருமாறு ஆடி விட வேண்டும்.

25 வருடத்திற்கு முன்னர் ஆடிய ஆட்டம் இது. இப்பொழுது இதை யாருமே ஆடுவதில்லை. வெறும் பொழுது போக்கிற்காகவே ஆடுகின்றார்கள். முறையான போட்டி ஆட்டங்களில் தள ஆட்ட முறை இல்லை என்பதால் ஆட்டக் காரர்கள், இத்தகைய ஆட்ட முறையை ஆடுவதால் எந்த விதமான பயனும் இல்லை. போட்டி ஆட்டத்தில் கலந்து கொண்டு வெற்றி பெறவும் முடியாது.

சுதந்திர ஆட்டம் அல்லது பெரு விரல் ஆட்டம் : (Thumbing Game): இது தன் விருப்பம் போலவே ஆடுகின்ற சுதந்திர ஆட்டம் என்றாலும், மிகவும் தந்திரமுள்ள ஆட்ட முறையாகும்.

காய்கள் எங்கிருந்தாலும் அதாவது சிவப்புத்தள் வட்டங்களில் இருந்தாலும், அம்புக்குறிகளில் இருந்தாலும், தளக்கோடுகளில் இருந்தாலும் அடித்து ஆடலாம். தள்ளி ஆடலாம்.

ஒரு கையைத்தான், அதிலும் ஒரு விரலைத்தான் தொடர்ந்து பயன்படுத்த வேண்டும் என்பதில்லை. எந்தக் கையைப் பயன்படுத்தினால் ஆட எளிதாக இருக்கும், எந்த விரலால் அடிப்பாணைத் தள்ளினால் இயல்பாக இருக்கும் என்று தான் விருப்புகின்ற, தன்மையில் ஆடலாம். ஆனால் முன்னர் கூறியுள்ள அத்தனை விதிகளும் இதற்குப் பொருந்தும்.

காய்களின் ஓரத்தில் அடிப்பாணை வைத்துத் தள்ளி (Thumb) ஆடலாம். ஆனால் அடிப்பாணுடனும் காயுடனும் கையைக் கூடவே கொண்டுபோய் ஆடக்கூடாது. அது தவறாகும்.

நண்பர்களுக்கிடையே நட்பாட்டம் என்று ஆடுகின்ற பொழுது மேலே கூறிய முதல் இரண்டு முறைகளைத்தான் பின்பற்றி ஆடுவது உண்டு. ஆனால் போட்டி ஆட்டம் என்று ஆட வருகின்ற பொழுது சுதந்திர ஆட்டமே (தம்பிங் ஆட்டமே) இடம் பெறுகிறது.

போட்டி ஆட்டம் தொடங்குவதற்கு முன்னர், ஆட்டக் காரர்கள், நன்னம்பிக்கையுடன் நல்ல உற்சாகத்துடனே வரவேண்டும். ஏனெனில், மனதில் எழும் சிந்தனைக்கும் தந்திரத்திற்கும் ஈடு கொடுத்து செயல்படுவது. வீரல் அசைவால் விரைந்தேகும் அடிப்பாணிதான் இருக்கிறது.

மனம் சிறிது சலனமுற்றாலும், கிலேசமடைந்தாலும்.. அச்சமுற்றாலும், அதைரியம் அடைந்தாலும் இயல்பாகவே கைகள் நடுங்கிவிடும். உடல் அதிர்ந்து, உள்ளங்கைகள் கூட வியர்த்துக் கொட்ட ஆரம்பித்து விடும். கையே நடுங்கும் பொழுது, ஒரு விரல்மட்டும் எப்படி திடமாக, நடுக்கமின்றி இருக்கமுடியும்?

ஆகவே, கேரம் ஆடுவதற்குமுன் தேவையானது மனோதைரியமே! “எதிரே இருந்து ஆடுபவர் எத்தனை கெட்டிக் காரராக இருந்தால் எனக்கென்ன? என் ஆட்டத்தை நான் ஆடுவேன்!” என்ற எண்ணத்துடன் தன்னம்பிக்கை இழக்காமல் தைரியத்துடன், திடமனத்துடன் ஆடவேண்டும்.

இனி ஆடவேண்டிய வழிமுறைகளையும் காணலாம்.

ஒரு கையை அடித்துப் பலகைப் பைக்குள் போடுவதற்கு முன்னர், பைக்கும் காய்க்கும் ஒரு நேர்க்கோடு இருப்பது போல அடிப்பாணை சரியாகக் குறியாக வைத்து, பிறகு தேரினை சரி செய்து அடித்தால், சரியாக பைக்குள் காய் விழும் என்று உறுதியாய் தெளிந்து, நம்பிக்கையுடன் அடித்தாட வேண்டும்.

இப்படி அடித்தாடும்பொழுது, காயின் பக்கவாட்டில் உள்ள கனமான பகுதியில், மத்தியில் படுமாறு அடிக்கலாம்; சிலவற்றை நேராக அடிக்கலாம். பக்கவாட்டில் அடித்து பை நோக்கித் தள்ளலாம். ஆக, அந்தந்த இடம் பார்த்துக் காயினை அடித்தாட வேண்டும்.

இவ்வாறு அடித்தாடும் திறனை வெவ்வேறு பெயரில் ஆட்ட வல்லுநர்கள் விரித்துக் கூறுவார்கள்.

ஒரு காயை நேராகப் பைக்குள் போடுவதை “நேரடி” என்றும் (Straight Shot), எதிர்த்திசையில் எதிராளியின் தளக் கோட்டுக்குப் பின்புறம் உள்ள காய்களை, இட, வலது பக்கமுள்ள பலகைச் சட்டத்தில் முதலில் அடித்து அது எதிர்ப்புறமாக (Reflect) பிரதிபலித்துப்போய் காய்களை நகர்த்திச் சென்று போடுவதை ‘சட்டத்திலடி’ (Frame Shot) என்றும்; இரு காய்கள் ஒரு சீர இணையாக இருந்தால் அதனை, முன்காயை அடிப்பதன் மூலம் அதற்கு முன்னே இருக்கும் பின்காயை போடுவதை ‘பீரங்கி அடி’ அல்லது குறியடி (Cannon Shot) என்றும், எதிர்ப்பலகைச் சட்டத்தில் அடிப்பாளை அடித்து அது பின்னோக்கிப் பிரதிபலித்துவரச் செய்து காய்கள் போடுவதை ‘எதிரடி’ (Back Shot) என்றும்; காயை நேராக அடிக்காமல் ஒருபகுதியின் ஓரத்தில் அடிபடச் செய்து எதிர்பார்க்கும் பைக்குள் விழச்செய்து ஆடுவதை ‘விளிம்படி’ (Cut Shot) என்றும், ஒரே காயை இருமுறை அடிப்பானில் படச்செய்து பைக்குள் போடுவதை ‘ஈரடி’ (Double Touch) என்றும் கூறுவார்கள்.

ஆகவே நேரடியாகக் காயைப் போடும் முயற்சியின் போது, காய் பையுள் விழும். அதனுடன் சேர்ந்து அடிப்பானும் விழுகின்ற நிலையும் அமையும். அதனால் தண்டனைக் காய் வைக்கின்ற நிலை ஏற்படும் என்பதனால், பையருகில் இருக்கும் காயை போடும்பொழுது நேரடியாகப் போடாமல், காயை அடித்த அடிப்பான் மேலும் சென்று பலகைச் சட்டத்தில் மோதி நிற்பது போல ஆடினால்தான் பாதுகாப்பான ஆட்டமாகும். அத்துடன், நேரடியாகக் காயினைப் போடும்பொழுது, தவறிவிடாமல் குறிப்பாக ஆடினால்தான், மென்மேலும் ஆட்டத்தில் மற்ற காய்களை போட வசதியாக

இருக்கும். இந்த எளிய திறனுக்கு மிகவும் நிதானம், அவசரமில்லாத தன்மை, போட முடியும் என்ற நம்பிக்கை, அடிப்பாணை சரி செய்து பார்த்துக் கொள்கின்ற பொறுமை அத்தனையும் வேண்டும்.

சூரியனின் கதிரானது ஒரு பொருள்மேல் பட்டால் அது விழுந்த கோண அளவிலேயே (Angle) தான் பிரதிபலித்து வரும் என்பது விஞ்ஞானிகள் கண்டுபிடித்த உண்மையாகும். அதுபோலவேதான், பலகைச் சட்டத்தின் பக்கவாட்டில் அடித்தால் அந்த அளவு கோணத்தின் நேர்க் கோட்டில் தான் போய் எதிர்ப் பலகையைச் சாழும். ஆகவே, தனது காய் இருக்கும் நிலையறிந்து எந்த கோணத்தில் வைத்து அடித்தால், தான் விரும்புகின்ற இ-த்திற் குப் போகும் என்பதை யூகித்து உணர்ந்து அடித்தாடவேண்டும். உதற்கு நிறைப் பயிற்சித் தேவை. அதிகப் பழக்கத்திலேதான் 'சட்டத்திலடித்தாடும்' இந்தத் திறன் பெருகிவரும்.

வட்டக் காய்களாக இருப்பதால், இரண்டிரண்டு காய்களாக ஆட்ட நேரத்தில் கலந்து, பைககு நேரான நேர்க் கோட்டில் இருப்பது போல அமைந்திருக்கும். இதனை ஒரு நேர்க்காய்கள் (Cannon) என்று கூறுவார்கள் அப்படியிருக்கும் காய்களின் அமைப்பின் அறிந்து கொண்டு, முதல் காய்களை எப்படி அடித்தால், பின்புறக் காய் பைக்குள் இயல்பாகப் போய்விழும் என்பதை கவனித்துக்கொண்டு அடிக்கவேண்டும். நிலைமைக்கேற்ப அதிவேகமாக அடிக்கலாம். மிதமாகத் தட்டலாம். மெதுவாகத் தள்ளலாம். ஆறும் பொழுதே கணிக்கும் இந்தத் திறனை அவசியம் பழகிக் கொள்வது நல்லது.

வேறு எந்த முறையிலும் காயைப் பைக்குள் போடுவது கூடனம் என்று உணருகிற பொழுது கை கொடுப்பது எதிரடி

தான் (Back Shot). இதனைக் கையாளும் பொழுது, அடிக்கின்ற கோண (Angle) அளவின் அளவே பிரதிபலித்துத் திரும்புவதால், திரும்பி வந்து உரிய காயைத் தாக்கும்போது பைக்கும் காய்க்கும் ஒரு நேர்க் கோடாக வருவதுபோல அடித்தாட வேண்டும். ஆகவே, ஆழ்ந்த கவனமும், அதிக உழைப்பால் எழுந்த பயிற்சியுமே இந்தத் திறனை மிகுதியாக வளர்க்கும். இடமறிந்து, காலமறிந்து இதனைப் பயன்படுத்த வேண்டும்.

அடித்தால், பைக்குள் சென்று விழுவதற்கு வாய்ப்பில்லை என்ற இடத்தினில் சிவப்புக் காய் இருந்தால், அதனை ஆடவே முயற்சி செய்யக் கூடாது. மீறி, ஆடுவதானது, எதிராளியை எளிதாக :சிவப்பு காயைப் போடுவதற்கான வாய்ப்பை தானே அளித்தவராக ஆகி வெற்றி எண்ணை இழக்கின்ற நிலைக்குமல்லவா ஆளாக நேரிடும். ஆகவே தன்னால் போட முடியாது என்றால் சிவப்புக் காயை விட்டு விட வேண்டும். அல்லது, எதிராளி எளிதாக ஆடமுடியாத சிக்கலான இடமாகப் பார்த்து, சிவப்புக் காயை நிறுத்தி வைத்துவிடுகின்ற அளவுக்கு ஆடிவிட வேண்டும்.

இல்லையேல், எதிராளியால் சிவப்புக் காயைப் போட முடியாத நிலை இருந்தால், சிவப்புக் காயை அவ்வாறே விட்டு வைத்து, நேரம் வரும்பொழுது ஆட முயலலாம்.

தவறுகளை முடிந்தவரை செய்யாமல், நிதானமாக ஆடிவிடவேண்டும். தனது ஆட்டக் காய்களை விரைவில் பைக்குள் போட்டு, தன் காய்களின் எண்ணிக்கையை குறைத்துக் கொள்வதில் மிகவும் முனைப்பாகவும் விழிப்பாகவும் இருந்து ஆடவேண்டும்.

தன் காய்களை மட்டுமே பார்த்து ஆடிக்கொண்டிருப்பது நல்லதுதான் என்றாலும், எதிரியின் வேகத்தையும் விறுவிறுப்

பையும் குறைப்பது போலவும் ஆடவேண்டும். அது எப்படியென்றால், எதிராளியின் காய்கள் எல்லாம் பைக்குள் எளிதாகப் போடக்கூடிய நிலையில் தனியாகவும் வசதியாகவும் இருந்தால், அவர் ஆட்டத்தை விரைவில் முடித்து, வெற்றி எண்கள் அதிகம் பெற்று விடுவாரல்லவா! அதனால் அவரது காய்கள் ஒன்றிரண்டை அடித்து, சிக்கலான இடத்தில் போட்டுவிட்டால் (Base) அவர் அதனை ஆடுவதற்காக மேற்கொள்ளும்பொழுது, ஆட்டத்தைத் தான் முடித்து விட ஏதுவான சூழ்நிலை அமையும். தடுத்தாடும் ஆட்டம் தருணத்தில், நிச்சயம் உதவும். எதிரியின் திறமையைக் குறைக்கும்.

இயன்றவரை ஒவ்வொரு காயாக ஆடி, பைக்குள் போடுவதுபோல ஆடுவதுதான் நல்லது. ஒரே ஆடும் வாய்ப்பில், பல காய்களை அடித்துப் பைக்குள் போட்டு விடுவதுபோல, இரட்டை யோசனையும் இரட்டை நோக்கமும் (Double idea) கொண்டு ஆடினால், எப்பொழுதாவது வெற்றியைத் தருமே தவிர, எப்பொழுதும் பலிக்காது. பயனளிக்காது. சிக்கலான சமயங்களில் இரட்டை யோசனை பலிக்கலாம். ஆனாலும், ஒன்றைக் குறிபார்த்து, ஒன்றின்மேல் விழி வைத்து நிறுத்தி, ஆடுவதே சிறந்த ஆட்டமாகும்.

கூர்ந்த மதியும், குறிப்புள்ள விழியும், ஆழ்ந்த ஆர்வமும், அச்சமிலா விரல் அசைவும், அருமையான ஆட்டத்தை நல்கும் என்பதால், ஆட்டக்காரர்கள் பற்றினைப் பெருக்கி, பயிற்சியில் திறனை மெருகேற்றி ஆடினால், அனைவரும் மகிழலாம். அரும் புகழுடன் திகழலாம். காண்பவர்களும் களிப்புறலாம்.

ஒரே இடத்தில் நெடுநேரம் அமர்ந்திருக்கச் செய்வதுடன், கட்டுப்பாட்டையும் அளித்து, மனதை ஒரு நிலைப்

படுத்தவும், மகிழ்ச்சியான மனோ நிலையில் வயப்படுத்தவும்  
 கேரம் ஆட்டம் சிறந்த சாதனமாக விளங்குவதை,  
 விளையாடுகின்ற குணமும், அனுபவ பூர்வமாக உணர்ந்து  
 கொண்டு வருகின்றார்கள்.

அதன் காரணமாகவே, கேரம் ஆட்டம் நல்ல வளர்ச்சி  
 அடைந்திருக்கிறது. எல்லா நிலையில் வாழும் மக்களிடையே  
 யும் பெருவாரியான வரவேற்பினைப் பெற்று வருகிறது.

ஆகவே ஆட்டக்காரர்கள் முயற்சியில் முன்னேறவும்,  
 பயிற்சியில் தன்னிறைவு பெறவும் காலம் வழி காட்டட்டும்.  
 உழைப்பு விழி திறக்கட்டும். புகழ் மென் மேலும் பெருகட்டும்.  
 பேரின்பம் நிறையட்டும்.

## கலைச் சொற்கள்

Base Circle	— தலவட்டம்
Base Line	— தளக்கோடு
Black coin	— கறுப்புக்காய்
Board	— முறை ஆட்டம்
Brush	— தூரிகை
Cannon	— ஒரு நேர்க்காய்கள்
Cannon Shot	— குறு அடி
Carrom Board	— ஆட்டப் பலகை
Carrom men	— ஆட்டக்காய்கள்
Cut Shot	— வீளிப்படி
Double Shot	— இரட்டை அடி
Doubles	— இரட்டையர் ஆட்டம்
Due	— தண்டனைக் காய்
Follow coin	— தொடர் காய்
Follow Shot	— தொடர் அடி
Frame	— ஆட்டப் பலகைச் சட்டம்
Frame Shot	— எதிர்கோண அளவடி.
me	— ஆட்டம்
	— போட்டி ஆட்டம்
	— பாங்கர் (கூட்டாளி)
	— தண்டனை
	— பலகைப் பை

Point	— வெற்றி எண்
Pouch	— பவுடர் பை
Rebound Shot	— எதிரடி
Red Coin	— சிவப்புக் காய்
Singles	— ஒற்றையர் ஆட்டம்
Stand	— ஆட்டப் பலகைத் தாங்கி
Straight shot	— நேரடி
Striker	— அடிப்பான்
Stroke	— அடித்தாடல்
Thumbing Game	— பெருவிரல் ஆட்டம்
Touch	— மெல்லடி
Tournament	— தொடராட்டப் போட்டி
Turn	— ஆடும் வாய்ப்பு
White Coin	— வெள்ளைக்காய்