

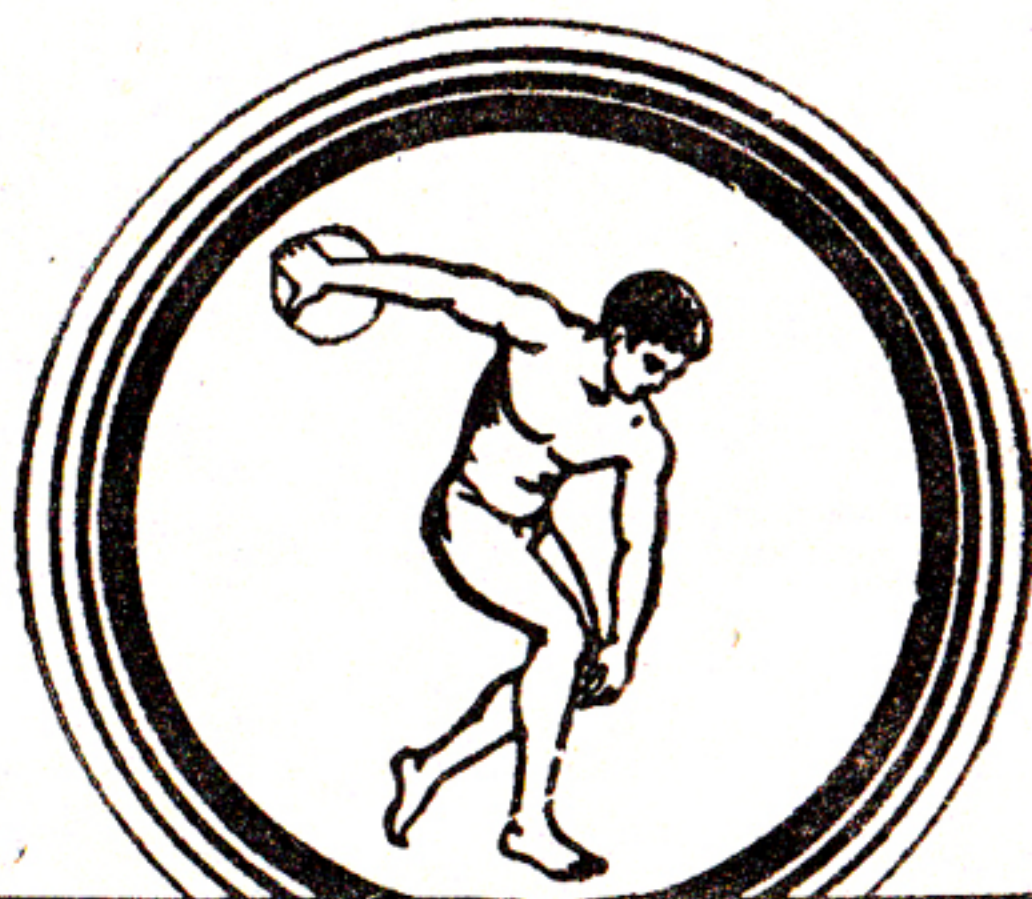


வீளையாட்டுகளுக்குப்
பெயர்
வந்தது
எப்படி?

எஸ்.நவராஜ் செல்வையா M.A.D.P.E.

வினையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி?

எஸ். நவராஜ் செல்வையா M.A., D.P.E.



ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்
சென்னை-17

தபால் பெட்டி எண்: 4955
தி. நகர், சென்னை-600 017

முதற் பதிப்பு மே 1976

இரண்டாம் பதிப்பு: ஜனவரி, 1978.

உரிமை ஆசிரியருக்கே

வெளியீடு எண்: 27

விகை ரூபாய் 3-25

பிரபு பிரிண்டிங் ஹவுஸ்,

சென்னை-600 017.

முன்னுரை

வினையாட்டுக்களின் தோற்றத்தைப் பற்றி தெரிந்து கொள்ள விழையும்போது, வரலாற்றுக்கு முற்பட்டவை, வரலாற்றுக் குறிப்புகளுக்கு உட்பட்டவை என்று இரு பிரிவாகப் பிரிந்து நிற்பதை விளக்கமுற காணலாம். அந்த விளக்கத்தின் வழியே எத்தனையோ வகைகளையும் காணலாம்.

மனித இனம் மறுமலர்ச்சியுற்ற நாளிலிருந்தே உடல் இயக்கமாக, இனிய செயலுக்கமாகத் தோன்றி மலர்ந்த வினையாட்டுக்கள் சில உண்டு. நம் மூதாதையர்கள் ஓய்வு நாளில் அரும்பாகத் தொடங்கி, குறும்பாக வளர்ந்து, கரும்பாக நெடிதோங்கி, முதிர்ந்து நிலைபெற்ற வினையாட்டுக்களில் கால் பந்தாட்டம், வளைகோல் பந்தாட்டம் ஒரு வகை.

‘கண்டு பிடித்தே ஆகவேண்டும் புதிய வினையாட்டுக்களை’ என்று கங்கணம் கட்டிக் கொண்டு, கற்பனைத் தேரேறிப் பறந்து உடற்கல்வியாளர்கள் உழைத்ததன் மூலம், கண்டெடுத்துத் தந்த முத்தான வினையாட்டுக்களாம் கூடைப் பந்தாட்டம், கைப்பந்தாட்டம் போன்ற ஆட்டங்கள் மற்றொரு வகை.

மக்கள் மத்தியிலே பிரபலமாகியிருந்த வினையாட்டுக்களிலிருந்து கருவாகி, உருவாகி வந்து, பிறகு தனித்தன்மை பெற்று விளங்கும் தளப்பந்தாட்டம், மென்பந்தாட்டம், பிலியர்ட்ஸ், கேரம், ரக்பி போன்ற வினையாட்டுக்கள் இன்னொரு வகை.

பிறந்த இடத்தில் ஒரு பெயரும், புகுந்த இடத்தில் மற்றொரு பெயருமாகக் கொண்டு, புதிய விதிகளைப் பெற்று

பெரும்புகழுற்ற போலோ, பேட்மின்ட்டன் போன்ற
விளையாட்டுக்கள் பிறிதொரு வகை.

இவ்வாறு வகை வகையாக பெயர்கள் பெற்றிருக்கின்ற
விளையாட்டுக்களைத் தொகுத்துப் பார்க்கும் பொழுது, பெயர்
கள் எல்லாமே காரணப் பெயர்களாகவே அமைந்திருக்கின்
றன என்பது அதிசயமே!

ஒரு காரணத்திற்காக, அதனால் விளையும் இனிய
காரியத்திற்காக, அதனை நினைவு கூரும் பொருட்டு,
ஒவ்வொரு விளையாட்டுக்கும் பெயராக அந்தப் பெயரே
நின்று நிலைத்து விட்டிருக்கின்றது என்பனவற்றை அறிந்த
போது, இது போன்ற விளையாட்டுக்களைத் தொகுத்து ஒரு
நூல் எழுதவேண்டும் என்ற யோசனை எனக்குத்
தோன்றியது. ஆசையும் தூண்டியது.

அந்தப் பேராவலின் முதிர்ச்சிக்கு வடிவம் கொடுத்தேன்.
வரலாற்றுக் குறிப்புக்கள் வளமான துணை தந்து
உதவின. வழிகாட்டின.

விளையாட்டு வீரர்கள், ரசிகர்கள் இவற்றை அறியும்
போது, விளையாட்டுக்களின் பிறப்பையும் பெயர் பெற்ற
சிறப்பையும் உணரும்பொழுது, உண்மையிலேயே மகிழ்ச்சி
யடைவார்கள் என்பது என் நம்பிக்கை.

உடலால் மட்டும் சிலநேரம் விளையாட்டுக்களில் கலந்து
ஆடிவிட்டு, ஒதுங்கிப்போய் விடாமல், உள்ளத்தாலும்
உணர்வாலும் விளையாட்டுக்களின் ஊடே நிதமும் உலவ
வேண்டும் என்பது என் ஆவல்.

ஒவ்வொரு விளையாட்டும் எவ்வாறு பெயர் பெற்றது
என்ற பாங்கினை, ஆராய்ந்து எழுதியிருக்கிறேன். அவற்றை

வெறும் புள்ளி விவரக் கணக்கிலே தராமல், எளிதிலே விளங்கவும் இதயத்திலே தங்கும் வண்ணமாகவும் இங்கு தந்திருக்கிறேன்.

விளையாட்டுத்துறை இன்று பள்ளிகளில் சிறப்பான இடத்தினைப் பெற்றிருக்கிறது. இன்றைய நாட்களில் பள்ளிகளில் பயிலும் மாணவர்கள், தேர்வுக்காக மட்டும் விளையாட்டினை அணுகாது, நிறைய செய்திகளை அறிந்து கொள்ளவேண்டும் என்பதற்காக, இது போன்ற எனது நூல்கள் உதவும் என்று நம்புகிறேன்.

எனது பெரும் முயற்சிகளுக்கெல்லாம் பெரிதும் துணையிருந்து, ஆதரவு தந்து வாழ்த்தி வரவேற்கும் குவாலியர் லட்சுமிபாய் தேசிய உடற் கல்விக் கல்லுரி முதல்வர் டாக்டர் ராப்சன் அவர்களுக்கு என் இதயம் கனிந்த நன்றியைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

நூல் வெளிவர துணைபுரிந்த திரு. R. சாக்ரடீஸுக்கும் என் அன்பு நன்றி.

விளையாட்டுத்துறை பற்றிய நூல்களில் இது, எனது 28வது நூலாகும். அன்பு காட்டி ஆதரிக்கும் அனைவருக்கும் என் மனங்கனிந்த நன்றியையும் வணக்கத்தையும் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

ஞானமலர் இல்லம் } எஸ். நவராஜ் செல்வையா
தி.நகர், சென்னை-17 }

பெயர் விளக்கம் பெறும் வினையாட்டுக்களின் வரிசை

1. வினையாட்டு	9
2. கால் பந்தாட்டம்	11
3. கூடைப் பந்தாட்டம்	14
4. வாலிபால்	16
5. கிரிக்கெட்	19
6. விக்ரெட்	23
7. ஹாக்கி	26
8. டென்னிஸ்	29
9. டேபிள் டென்னிஸ்	34
10. பேட்மின்ட்டன்	36
11. பிலியர்ட்ஸ்	38
12. கோல்ஃப்	42
13. சதுரங்கம்	45
14. பல்லாங்குழி	47
15. போலோ	50

16.	தளப்பந்தாட்டம்	53
17.	மென்பந்தாட்டம்	56
18.	சடுகுடு ஆட்டம்	60
19.	ராக்கெட்	64
20.	ஒலிம்பிக் பந்தயம்	68
21.	மாரதான் ஓட்டம்	71
22.	ரிங்	74
23.	டக் ஆப் வார்	76
24.	வெற்றிக் கேடயம், வெற்றிக் கோப்பை	78
25.	லீஷர்	82

ஆசிரியரின் பிற நூல்கள்

1. வினையாட்டுக்களின் விதிகள்
2. வினையாட்டுக்களின் கதைகள் I
3. வினையாட்டுக்களின் கதைகள் II
4. வினையாட்டு விழா நடத்துவது எப்படி?
5. வினையாட்டுக்களில் வினோதங்கள்
6. வினையாட்டுக்களில் வினாடி வினா விடை
7. வினையாட்டு விருந்து
8. கால் பந்தாட்டம்
9. கைப் பந்தாட்டம்
10. கூடைப் பந்தாட்டம்
11. வளைகோல் பந்தாட்டம்
12. கேரம் வினையாடுவது எப்படி?
13. ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் கதை
14. நீங்களும் ஒலிம்பிக் வீரராகலாம்
15. நீங்களும் உடலழகு பெறலாம்
16. பெண்களும் பேரழகு பெறலாம்
17. எதற்காக உடற்பயிற்சி செய்கிறோம்
18. தொந்தியைக் குறைக்க சுலபமான வழிகள்
19. கூடி வினையாடும் குழு வினையாட்டுக்கள்
20. பயன் தரும் யோகாசனப் பயிற்சிகள்
21. பாதுகாப்புக் கல்வி
22. உடலழகுப் பயிற்சி முறைகள்
23. கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் கதை
24. கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில்
25. கிரிக்கெட் வினையாடுவது எப்படி?
26. சதுரங்கம் வினையாடுவது எப்படி?
27. வினையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி?
28. செங்கரும்பு
29. நல்ல நாடகங்கள்
30. நல்ல கதைகள் I
31. நல்ல கதைகள் II
32. நல்ல கதைகள் III

1. வினையாட்டு

விரும்பி ஆடும் ஆட்டமாக எல்லாமே இருப்பதால்தான், வினையாட்டு என்று நமது முன்னோர்கள் விரும்பி அழைத்திருக்கின்றார்கள்.

விளை என்ற சொல்லுக்கு விருப்பம் என்றும், ஆட்டு என்ற சொல்லுக்கு ஆட்டம் என்றும் பொருள் கூறுவதின் மூலம், வினையாட்டு பொருள் பொதிந்ததாக இருக்கிறது. உடல் உறுப்புக்களை இதமாக, இங்கிதமாக இயக்குவதன் மூலம், விரும்பத்தகுந்த பயன்களைப் பெற்றுத் தருவதன் மூலம், வினையாட்டு என்றும் உலகில் சிறப்பான புகழைப் பெற்றுத் திகழ்கின்றது.

நிற்றல், நடத்தல், ஓடல், எறிதல், தூக்கல் போன்ற இயற்கையான இயக்கங்களுக்கு மெருகேற்றியும் உரமேற்றியும், உடல் உறுப்புக்களுக்கு உணர்வு பூர்வமான தரம் ஏற்றியும், திறம் கூட்டியும், ஒருவித லயத்துடன் பணியாற்றும் பண்பினையும் விளைப்பதால்தான், விளை ஆட்டு என்றும் மாறியும் மருவியும் வந்தமைந்திருக்கலாம் என்றும் நாம் நம்புதற்கிடமிருக்கிறது.

‘அல்லல் நீத்த உவகை’ என்னும் மகிழ்வு நிலைக்கு, நிலைக்களன்களாக அமைபவை நான்கு என்றும், அவை செல்வம், புலன், புணர்வு, விளையாட்டு என்றும் தொல்காப்பியர் கூறிச் சென்றிருக்கிறார்.

துன்பம் கலவாத இன்பம் நல்கும் இனிய காரியங்களுள் நமது விளையாட்டும் ஒன்றாக இருப்பதால், விளையாட்டு என்று பெயர் பெற்ற முறை எத்தனை அளவு போற்றற்குரியது என்று நாம் அறிந்து பேரின்பம் எய்துகிறோம்.

இதே கருத்தின் அடிப்படையில் தான், வேற்று மொழியில் நிலவி வரும் சொற்களும் அமைந்திருக்கின்றன.

இந்தோ ஐரோப்பிய மொழியில் ‘Ghem’ என்ற சொல்லுக்கு, ‘மகிழ்ச்சியுடன் தாண்டு, குதி’ என்று பொருள் கூறுகின்றனர். இதனையே ஜெர்மானிய மொழியில் ‘Gaman’ என்றும், ஹெலனிக் மொழிச் சொல்லாக ‘Kambe’ என்றும், இத்தாலிய மொழியில் ‘Campa’ என்றும், பழைய பிரெஞ்சு மொழியில் ‘Jampe’ என்றும், பழைய நார்சிய மொழியில் ‘Gems’ என்றும் வழங்கப் பட்டிருப்பதையும் காணலாம்.

விளையாட்டினை விளையாடு என்று சொல்வது அதாவது Play என்றும் கூறுவது நமக்கும் தெரியும். Play என்ற ஆங்கிலச் சொல் போலவே, ஆங்கிலோ

சேக்சன் மொழியில், Plega என்றும் கூறுகிறார்கள். அதற்கு, சண்டை போடு, போரிடு என்றும், விளையாடு என்றும் பல பொருள்கள் உண்டு.

இலத்தின் மொழியில் Plega என்ற சொல்லுக்கு, வேகமாக அடி, தள்ளு என்பது பொருளாகும்.

ஆகவே, உலகில் உள்ள மொழிகள் அனைத்தும் விளையாட்டு என்றால் விருப்பமான வழியில், உடலை இயக்கி இன்பம் அடைகின்றவர் இனிய பயன் மிகுந்த செயலையே குறிக்கக் காண்கிறோம்.

2. கால் பந்தாட்டம்

கீழே கிடக்கும் ஒரு பொருளைக் காலால் உதைத்து மகிழும் பழக்கம், ஆதிகால மனிதர்களிலிருந்து, இன்றைய குழந்தை முதல் முதியோர் வரை தொன்று தொட்டு நிலவி தொடர்ந்து வருவதாகவே இருந்து வருகிறது.

காலால் பந்தை உதைத்து விளையாடும் ஆட்டம் என்றதும், எங்கள் நாட்டிலும் இது போன்ற ஒரு அமைப்புள்ள ஆட்டம் இருந்திருக்கிறது என்று சொல்ல, எல்லா நாடுகளுமே முன் வந்து, விண்ணப்

பித்து, விளம்பரப்படுத்திக் கொள்கின்றனவே தவிர, 'இதுதான் சான்று, இப்படித்தான் இருந்தது' என்று எந்த நாடும் வெளியிடவில்லை. உறுதிப்படுத்தவும் இயலவில்லை.

பாபிலோனியா, பழங் கிரேக்கம், ரோம், எகிப்து, சீனம் போன்ற நாடுகளில் கிடைக்கும் குறிப்புகளும் இத்தகைய முறையில்தான் அமைந்துள்ளன.

முறையான வடிவான ஒரு வரலாற்று அமைப்பானது, இந்தக் கால் பந்தாட்டத்திற்கென்று, கி.பி 11ம் நூற்றாண்டிற்குப் பிறகு, இங்கிலாந்திலிருந்தே கிடைக்கின்றது.

கி.பி 1016—1042க்கிடையே இங்கிலாந்தில் நடந்த ஒரு நிகழ்ச்சி. புதைபொருள் ஆராய்ச்சி வல்லுநர்கள், பழைய போர்க்களப் பகுதி ஒன்றை அகழ்ந்து மேற்கொண்ட ஆராய்ச்சியின் போது, ஒரு மண்டை ஓடு கிடைத்தது. இங்கிலாந்தைக் கொடுமையுடன் ஆண்டு விட்டுச் சென்ற டென் மார்க்கு நாட்டினன் ஒருவனது மண்டை ஓடாகத்தான் அது இருக்கவேண்டும் என்று நம்பிய ஒருவன், அதை வெறுப்புடன் உதைத்துத் தள்ளப் போய், மற்றவர் மறுபுறம் இருந்துத் திரும்பி உதைக்க, இப்படியாக உதைத்தாடும் செயல் தொடர்ந்தது.

எதிரியின் மண்டை ஓட்டை உதைக்கும் வெறி, ஏராளமாக இருந்ததன் காரணமாக, மக்களிடையே

மண்டை ஓடுகள் உதைபட்டு ஓடும் பொருட்களாக அமைந்தன. புதிய புதிய மண்டை ஓடுகள் தோண்டி எடுக்கப்பட்டதால், இந்த ஆட்டத்திற்கு 'டேன் மண்டை ஓட்டை உதைத்தல் (Kicking the Dane's Head) என்ற பெயர் வந்தது.

மண்டை ஓட்டை உதைப்பதால் காலில் வலியும் எரிச்சலும் ஏற்பட்டபோது, காலணிகள் (Shoes) அணிந்தும் வலி போகாத நிலையில், இந்த ஆட்டத்தில் அதிகப் பற்றும் பாசமும் கொண்டிருந்த ஒரு இளைஞன், காற்றடித்த பசுத் தோல் பை (Inflated Cow Bladder) ஒன்றைக் கொண்டு வந்தான். பந்து வடிவம் கொண்ட அது, உதைத்து ஆட எளிதாக இருந்ததால், மண்டை ஓடு மறக்கப்பட்டது. பசுத் தோல் பை, பந்தாக மாறியது.

இந்த ஆட்டத்திற்குத் தோல் பையை உதைத்தாடல் (Kicking the Bladder) என்ற பெயர் அதன் பிறகு மாறி வந்தது.

கி.பி. பனிரெண்டாம் நூற்றாண்டிற்குப் பிறகு பந்தும் ஆட்டமும் ஒரு முறையான அமைப்பினைப் பெற்ற பிறகு, காலால் மட்டுமே உதைத்தாடும் தன்மையில் அமைந்ததால் புட்பாலி (Fut Balle) என்று அந்நாளில் புதுப் பெயர் நிலவி வந்தது.

அன்றைய ஆங்கிலச் சொல்லே பிறகு மாறி (Foot Ball) ஆகி வந்தது. ஆட்டம் சட்டத்திற்குட்

பட்டு, மென்மையும் மேன்மையும் எய்தியது போலவே, காலால் மட்டுமே ஆடப்பட வேண்டும் என்ற கட்டுத் திட்டத்தின்கீழ் 'கால் பந்தாட்டம்' என்று பெயர் பெற்றது.

3. கூடைப் பந்தாட்டம்

டாக்டர் நெய்கமித் எனும் அமெரிக்க உடற் கல்வி வல்லுநர், புதிய விளையாட்டு ஒன்றினைக் கண்டுபிடிக்கும் பெருமுயற்சியில் ஈடுபட்டிருந்தார். அவர் மேற் கொண்ட முயற்சி, பெருவாரியான அளவில் வெற்றியையே நல்கியிருந்தது.

ஒரு விளையாட்டுக்கு இலக்கும் பந்தும் மிக முக்கியம் என்ற முடிவுக்கு வந்த அவர், கால் பந்தாட்டத்தில் பயன்படும் பந்து ஒன்றினைப் பந்தாக பயன்படுத்த விழைந்தார்.

ஆட்டத்திற்கு இலக்கு ஒன்று வேண்டுமே! மற்ற எல்லா ஆட்டங்களிலும் தரையில் தான் இலக்குகள் (Goal) அமைந்திருந்தன. அந்த முறையிலிருந்து சற்று மாறுபட்ட வகையில் அமைக்க முயன்றார் டாக்டர் நெய்கமித் அவர்கள்! இலக்கை, உயரத்தில் வைத்தாட 1891-ம் ஆண்டு முடிவு செய்தார். அதுவும் ஆடுவோரின் கைகளுக்கு

எட்டாத உயரத்தில் இருக்கவேண்டும் என்று, பத்தடிஉயரம்' என்பதனையும் உறுதிப்படுத்தியிருந்தார்.

இலக்கின் இடமும், உயரமும், நிறுவும் வகையும் முடிவெடுக்கப்பட்டிருந்தன. அதற்கான வகையில், இலக்குகளாகப் பயன்பட இரண்டு பெட்டிகள் தேவைப்பட்டன.

டாக்டர் அவர்கள், ஒரு கட்டிட மேற்பார்வை யாளர் ஒருவரிடம், வாயகலமுள்ள பெட்டிகள் இரண்டினைக் கேட்டிருந்தார். அவரோ, கடைசி நிமிடம் வரை எதுவும் தராமல், இறுதிபாக, பெட்டிகள் இல்லையென்று கூறிவிட்டு, பீச் பழங்கள் வைக்கின்ற கூடைகளைக் கொண்டுவந்து தந்தார்.

பெட்டிகள் இல்லாத நிலையில், பழக் கூடையா வது (Basket) கிடைத்ததே என்ற திருப்தியில், பெட்டிகளைப் பொருத்த வேண்டிய இடங்களில், பழக் கூடைகளைப் பொருத்திவிட்டார் டாக்டர்.

கூடைகளில்தான் பந்தினை எறிந்து போட வேண்டும். கூடைக்குள்ளே பந்து போடுவதுதான் ஆட்டத்தின் தலையாய நோக்கமாகவும் அன்று இருந்தது.

கூடைகளே ஆட்டத்தின் குறிக்கோளாக அமைந்துவிட்டதால், இதனைக் கூடைப் பந்தாட்டம் (Basket Ball) என்றே அழைத்தனர்.

கூடைக்குள் பந்து விழுந்துவிட்டால், பத்தடி உயரத்தில் இருக்கும் பந்தை எடுக்க, உயரமான ஏணி ஒன்று தேவைப்பட்டது. அடிக்கடி ஏணியானது பந்தெடுப்பதற்காக, ஆட்டத்திற்குள் தேவைப்படவே, கூடையின் அடிப்பாகத்தைத் திறந்துவிட வேண்டும் என்று அகற்றினர். அடிப்பாகம் திறக்கப்பட்ட கூடையுள் பந்து விழுந்ததும், பந்து தானாகவே கீழ்ப்புறமாக வரத் தொடங்கியது.

அடிக்கடி பந்து விழுந்து விழுந்து, கூடைகள் விரைவில் சேதமாகிப்போகவே, அந்த அளவுக்குத் திறம் வாய்ந்த ஒரு இலக்கு அமைப்பு தேவைப்பட்டது. ஆகவே, இரும்பு வளையம் ஒன்றை அந்த இடத்தில் இலக்காகப் பொருத்தினர்.

இரும்பு வளையமே இப்பொழுது இலக்காக இருந்தபோதிலும், அக்காலத்தில் இட்ட பெயராலேயே, கூடைப்பந்தாட்டம் என்று, இன்றும் அழைக்கப்படுகிறது.

4. வாலிபால்

கைப்பந்தாட்டம் என்று நாம் அழைத்து மகிழ்ந்தாலும் இந்த ஆட்டத்தைக் கண்டு பிடித்துத் தொடங்கிவைத்தவர் வில்லியம் ஜி. மோர்கன்

எனும் அமெரிக்க உடற்கல்வி இயக்குனர்
அவர்கள் ஆவார்கள்.

அமெரிக்காவில் உள்ள கோலியோக் கல்லூரியில் பணியாற்றிய அவர், ஒரு புதிய மன்மையான, அதே சமயத்தில் இதமான இனிமையான ஆட்டம் ஒன்றைக் கண்டு பிடிக்கின்ற ஓர் அவசியமான அவசர நிலைக்கு உந்தப்பட்டார்.

ஆழ்ந்த ஆராய்ச்சியில் அவர் ஈடுபட்டிருந்த போது, 'மின்டன்' (Minton) என்ற ஆட்டம் அவரது கவனத்தைக் கவர்ந்தது. அந்த ஆட்டம் ஜெர்மனியில் ஆடப்பெற்று வந்த ஃபாஸ்டுபால் (Faust Ball) எனும் ஆட்டத்தின் வழிமுறைகளைத் தழுவியதாகும்.

மின்டன் ஆட்டத்தில் பயன்பட்ட பொருட்கள்- நீண்ட கைப்பிடியுள்ள மட்டைகள் (Bats), கம்பளி நூலால் ஆன பந்து, ஏழு அடி உயரத்தில் கட்டப்பட்டிருந்த வலை.

அதனைக் கண்ணுற்ற மோர்கனுக்கு புதிய தோர் யோசனை பிறந்தது. மட்டையை ஆட்டத்தில் நீக்கிவிட்டு, கையால் பந்தை அடித்தாடினால் நன்றாக இருக்கும் என்று நினைத்தார். அதனையே முடிவாகவும் எடுத்தார். ஆனால் கையால் அடித்தாடுவதற்கேற்றவாறு பந்து இல்லையே! என்ன செய்வது?

அந்தக் குழப்பத்தைத் தவிர்த்து, கூடைப் பந்தாட்டத்தின் பந்திலே உள்ள காற்றடைக்கும் ரப்பர் பையை (Blader) மட்டும் தனியே பயன்படுத்தி, விளையாட்டுக்கு உதவ வைத்தார்.

டென்னிஸ் ஆட்டத்திற்குப் பயன்படும் வலையினை எடுத்துக்கொண்டார். ஆக, பந்தும் வலையும், பந்தினை ஆட கைகளும் தயாராகி விட்டிருந்தன. இத்தகைய ஆட்டத்திற்கு அவர் இட்ட பெயர் மின்ட்டானெட் (Mintonnette). மின்டன் என்ற ஆட்டத்தின் தழுவல் என்பதால், இதற்கு இவ்வாறு பெயரினைச் சூட்டினார்.

எதிர்பார்த்த அளவுக்கு, மக்களிடையே உற்சாகம் பிறக்கவில்லை. ஆட்டத்திற்கு அமோகமான ஆதரவும் கிடைக்கவில்லை. இந்த நிலையில்தான் டாக்டர் ஹால்ஸ்டெட் (Dr. Halstead) என்பவர், இந்த ஆட்டத்தின் மகிமையை நன்கு உணர்ந்தார்.

அமெரிக்காவில் உள்ள ஸ்பிரிங்ஃபீல்டு கல்லூரியிலே பணியாற்றிய இவர், ஆட்டத்தின் அடிப்படை நுணுக்கத்தை நுணுகி ஆராய்ந்தார். இருபுறமும் நிற்கும் ஆட்டக்காரர்கள், வலைக்கு மேலேயே பந்தை மாறி மாறி அடித்தாடிக் கொண்டிருப்பது தான் ஆட்டம் என்பதையும் உணர்ந்தார்.

அதனால் அவர் (Volley Ball) என்ற புதிய பெயரைச் சூட்டினார். Volley என்ற ஆங்கிலச்

சொல்லுக்கு' 'மாறி மாறி அடித்தல்' என்பது பொருளாகும். அந்த அடிப்படையிலே சூட்டப் பட்ட பெயர், இன்று உலகெங்கினும் பரவி, ஆட்டத்தின் பெருமையை விளக்கி நிற்கிறது.

5. கிரிக்கெட்

பல கோடிக்கணக்கான ரசிகர்களைப் பல நாட்கள் தொடர்ந்து நேரில் பார்த்தும் வாடுவியில் கேட்டும், மகிழ்கின்ற வகையில் மயக்கி வைத்திருக்கின்ற கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் பெயரமைப்புக்கும், தோற்றத்திற்கும் காரணத்தை ஆராயப் புகுவோமானால், நமக்கு மயக்கமும் சற்றுக் குழப்பமும் ஏற்படத்தான் செய்கிறது.

சரித்திர ஆசிரியர்களின் ஆராய்ச்சிக் குறிப்புக்கள் மாறுபட்டும், சில நேரத்தில் வேறுபட்டும் நம்மைக் கூறுபோடும்போது, அப்படித்தான் ஏற்படும். என்றாலும், நாம் அதைத் தொடர்ந்து காண்போம்.

கிரிக்கெட் என்ற பெயர் 'கிராகட்' (Croquet) என்ற சொல்லிலிருந்துதான் வந்திருக்கவேண்டும் என்று சில சரித்திர ஆசிரியர்கள் நினைக்கின்றனர்.

இந்த கிராகட் ஆட்டமானது, கிரிக்கெட் என்னும் இந்த ஆட்டம் தொடங்குதற்கு முன்னிருந்தே பிரான்சு நாட்டில் மிகவும் புகழ் பெற்றதாக மக்களிடையே விளங்கியிருக்கிறது என்பர்.

இந்த கிரிக்கெட் ஆட்டத்தை, திருத்தமடையாத ஆரம்ப நிலையிலேயே தொடங்கி ஆர்வத்துடன் பிரெஞ்சு மக்கள் ஆடியிருக்கலாம் அல்லது கிராகட் ஆட்டத்திலிருந்தே இந்த கிரிக்கெட் ஆட்டம் கிளைவிட்டுப் பிரிவது போல, புதிய கண்டு பிடிப்பாகத் தோன்றிய அமைப்பினைப் பெற்றும் இருக்கலாம். அவ்வாறு பிரான்சில் மக்கள் ஆடியதைக் கண்ட ஆங்கிலேயர்கள், அந்த ஆட்டத்தின் அமைப்பையும் கருத்தையும் மட்டும் ஏற்றுக் கொண்டு வந்து, தற்போது விளங்குவது போல் சிறந்த ஆட்டமாகும் வகையில் பொலிவு பெற அமைத்துக் கொண்டு ஆடியிருக்கலாம் என்றும் அவர்கள் கருதுகின்றார்கள்.

இவ்வாறு நினைப்பதற்குரிய காரணமாக, அப்பொழுது இங்கிலாந்துக்கும் பிரான்சுக்கும் நெருக்கமான மண உறவும், அரசியல் பிணைப்பும் இருந்திருப்பதால்தான் உண்டாகியிருக்கலாம் என்ற அடிப்படையில் தான் இந்த எண்ணம் எழுச்சி பெற்றது.

அத்துடன் நில்லாது, 'கிரிக்கெட் என்ற சொல்லானது, பிரெஞ்சு மொழியில் 'கிரிக்கே' (Krickkay) என்று உச்சரிக்கப்படுவதை, ஆங்கிலத்தில்

‘கிரிக்கெட்’ என்ற உச்சரிப்புடன் மாற்றி, ஏற்றுக் கொண்டிருக்கலாம் என்றும், இதிலிருந்து, பிரான்சு தேசமே கிரிக்கெட் ஆட்டத்தை உருவாக்கியிருக்கலாம் என்பதற்கு போதிய சான்று பகர்வதை நாம் புரிந்து கொள்ளலாம்’ என்று முடித்துவாரும் உண்டு.

இங்கிலாந்தில் கிரிக்கெட் ஆட்டம் சிறந்ததொரு இடத்தைப் பெற்று, மக்கள் மத்தியிலே பவனிவந்த நேரத்திலே, பிரான்சு நாட்டில் கிரிக்கெட் பற்றியே தெரிந்திருக்கவில்லை என்ற மறுப்புடன் ஒரு சிலர் கூறுகின்றார்கள்.

1478ம் ஆண்டுவரை, கிராகட் என்ற சொல், பிரெஞ்சு மொழியில் தோற்றமடையவோ, இடம் பெறவோ இல்லை என்றும், 1478ம் ஆண்டுக்குப் பிறகே, இங்கிலாந்தில் ஆடப்பெற்ற இந்த ஆட்டத்தை விளக்கக்கூறவே, இச்சொல் பிரெஞ்சு மொழியில் தோன்றியது என்பதும் சில சரித்திர ஆசிரியர்களின் கருத்தாகும்.

மேற்கூறிய கருத்தினை வலியுறுத்திக் கூறும் வல்லுநர்களுக்கு, இங்கிலாந்தில் எப்போது கிரிக்கெட் தோன்றியது, எங்கு எப்பொழுது விளையாடப்பட்டது என்பன போன்ற குறிப்புக்களுக்கு ஆதாரம் காட்ட இயலவில்லை. ஆனாலும் சரித்திரக் குறிப்புக்கள் ஆங்காங்கே தலை காட்டத்தான் செய்கின்றன.

கிரிக்கெட் ஆட்டமானது, முழுதாகப் பிறக் வில்லை. கி.பி. 13ம் நூற்றாண்டு காலத்தில், கிளப் பால் (Club Ball) என்ற ஆட்டத்திலிருந்து கொஞ்சங் கொஞ்சமாக மாறி கிரிக்கெட் மலர்ந்திருக்கலாம் என்பதும் ஒரு கருத்தாக உலவுகிறது.

‘கேட் அண்ட் டாக் (Cat and Dough), ‘கேண்ட் இன் அல்லது கேண்ட் அவுட்’ (Kandyn or Hand out) போன்ற ஆட்டங்கள் கிரிக்கெட் ஆட்டம் தோன்று வதற்கு முன்னோடி ஆட்டங்களாக இருந்திருக்கலாம் என்பாரும் உண்டு.

இங்கிலாந்தில் உள்ள வீல்டு என்ற கிராமத்தி லிருந்துதான் அவ்வூர் சிறுவர்கள் விருப்புடன் ஆடிய திலிருந்து வளர்ந்து, மலர்ந்து, மறுமலர்ச்சியுற்றிருக் கலாம் என்ற ஓர் கருத்தும் தொடர்கிறது.

ஒரு ஆராய்ச்சி நிபுணர், கிரிசி (Crice or Cryce) எனும் பழைய ஆங்கிலச் சொல்லிலிருந்து ‘கிரிக் கெட்’ என்ற பெயர் வந்திருக்கலாம் என்று கூறு கிறார். கிரிசி என்ற சொல்லுக்கு குச்சி அல்லது தடி (Staff or Stick) என்று அர்த்தமுண்டு. இந்த கிரிசி என்பதாகக் கூறப்படும் தடியானது, லான்பவுலிங் என்ற ஆட்டத்தில், தூரத்தின் அளவினை அளந்து குறிப்பதற்காகப் பயன்படும் தடியாக இருப்பதற் குரிய பெயர் என்றும் சுட்டிக் காட்டப்பட்டிருக் கிறது.

1611ம் ஆண்டு, காட்கிரேவ் என்ற அகராதி ஒன்றில், கிராசி (Crosse) என்ற பிரெஞ்சுச்

சொல்லுக்கு அர்த்தமாக 'தடி' அதாவது 'கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் பையன்கள் ஆடப்பயன்படும் வளைந்த தடி' என்றும் குறிப்பிடப்பட்டிருக்கிறது.

எனவே, ஆரம்ப காலத்தில் வளைந்த தடியாகத் தொடங்கியதே இன்று 4½ அங்குலம் அகலமுள்ள மட்டையாகப் பரிணமித்திருக்கிறது. அது கிரிசியாக இருக்கலாம் அல்லது கிராசியாக இருக்கலாம் அல்லது கிராகட்டாகவும் இருக்கலாம்.

ஒன்றின் தொடர்பாக ஒன்று தொடங்கி, வளர்ந்து இன்று இந்தப்பெயரைப் பெற்றிருக்கிறது என்றுதான் நம்மால் அறிந்து கொள்ள முடிகிறது.

6. விக்கெட் (Wicket)

ஒரு பக்கத்தில் இருந்து பந்தெறிபவருக்கும், மறுபுறத்தில் அந்தப் பந்தைத் தடுத்து ஆடுவோருக்கும் பக்கமாக ஒவ்வொரு விக்கெட் இருப்பதை நாம் அறிவோம்.

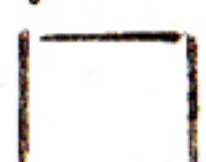
ஆரம்ப காலத்தில், பந்தை எறிபவருக்கு (Bowl) ஒரு எல்லை அளவு மட்டுமே உண்டு. பந்தைத் தடுத்து அடித்தாடுபவருக்கு (Batsman) பின்புறம் ஒரு சிறு குழி (Hole) மட்டுமே உண்டு. அதன் அருகில்

பந்தை அடித்த அவர் இல்லாத பொழுது, குழியில் பந்து விழுமாறு அல்லது படுமாறு உருட்டிவிட்டால் அந்த ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்துவிடுவார். முதலில் அப்படித்தான் ஆட்டம் இருந்தது. பந்தாடுவோர் நின்று ஆடும் இடமாகவும், அவரை ஆட்டமிழக்கச் செய்கின்ற (out) வாய்ப்பினை அளிக்கவும், அந்தக் குழி பயன்பட்டது.

அடிபட்டுப் போகின்ற பந்தானது, அதிக தூரத்திற்குப் போய்விட்டால், அங்கிருந்து பார்க்கும் போது குழி தெரியாமல் போனதால், தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்களுக்கு (Fieldsman) அந்தக் குழி இருப்பது தெரிவதற்கு அடையாளமாக, ஒருகம்பினை (Stumps) ஊன்றி வைத்துக்கொண்டு ஆடினார்கள். ஆகவே, குழி இருந்த இடத்தில் கம்பு ஒன்று ஊன்றி, அந்த இடத்தைப் பிடித்துக் கொண்டது.

அந்தக் கம்பு ஒன்றின்மீது பந்து பட்டால், பந்தடித்து ஆடுபவர் ஆட்டமிழந்துவிடுவார். முன்போலவே, அதிக தூரம் பந்து போய், அங்கிருந்து, குறிபார்த்து ஒற்றைக் கம்பை அடித்து வீழ்த்த இயலவில்லை என்ற குறை இருந்து தொடர்ந்தது.

அதனால் 1700 ஆம் ஆண்டு, ஒற்றைக் கம்புடன் துணையாக இன்னொன்றை இணைத்து, இரண்டு கம்புகளாக்கிக் கொண்டார்கள். ஆக அந்த 1 அடி உயரமுள்ள இரண்டு கம்புகளும் 2 அடி அகலத்தில் இருப்

பதுபோன்ற தூரத்தில் ஊன்றி, அதன் தலைப்பாகத்
தில் ஒரு குச்சியையும் வைத்துவிட்டார்கள். ஆகவே
அதன் அமைப்பு  இப்படி இருந்தது.

இதற்கு விக்ரெட் என்ற பெயரையும் சூட்டி
விட்டார்கள். விக்ரெட் என்ற ஆங்கிலச் சொல்
லுக்கு கதவினுள் கதவு என்பது பொருளாகும்.
கதவு இருக்கும்போதே அந்தப் பெரிய கதவைத்
திறக்காமல், கதவிலே ஒரு சிறு வழி அமைத்துக்
குனிந்து செல்வதுபோன்ற அமைப்புள்ளதாகும்.
அந்த சிறு வழிபோன்ற அமைப்பினை இரண்டு
முனைக் கம்புகளும் (Stump) உண்டாக்கி விட்டதால்
தான், விக்ரெட் என்று அழைத்தனர்.

விக்ரெட் என்ற அமைப்பில் இரு கம்புகள்
பயன்பட, ஆட்டம் தொடர்ந்து நடந்து கொண்டி
ருக்கும்பொழுது, 1775ஆம் ஆண்டு ஒரு நிகழ்ச்சி
நடந்தது.

ஸ்மால் (Small) என்பவர் பந்தடித்தாடுபவர்.
லம்பி (Lumpy) என்பவர் பந்தெறிபவர். லம்பி பந்
தெறிந்து வீச, ஸ்மால் பந்தடித்தாடிக் கொண்டி
ருந்தார். லம்பி எறிந்த பந்தினை, ஸ்மால் என்பவ
ரால் அடிக்க முடியாமல் போகும்பொழுது, அந்தப்
பந்தானது கம்புகளைத் தட்டிவிடாமல், இரண்டு
கம்புக்கும் இருக்கின்ற இடைவெளிக்குள்ளேயே பல
முறை சென்று விட்டது.

ஆகவே, அந்தப் பெரிய இடைவெளியை மறைக்கும்பொருட்டும், குறைத்து நெருக்கும் பொருட்டும், இடையிலே மூன்றாவது கம்பு ஒன்று பொருத்தப்பட்டது. இவ்வாறாக, மூன்று முளைக்கம்புகள் ஊன்றப்பட்டு, 'விக்ரெட்' என்ற பெயருடன், கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் முக்கியமானபங்கேற்கத் தொடங்கின.

அதன்பிறகுதான், அதன் உயரம் அகலம் எல்லாம் சீராக்கப்பட்டு, செப்பனிடப்பட்டது. இப்பொழுது இருக்கும் விக்ரெட்டின் உயரம் 28 அங்குலம். அகலம் 9 அங்குலம் ஆகும்.

7. ஹாக்கி (Hockey)

வளைந்த கோல் ஒன்றினால் பந்தினை அடித்தாடுவதால் இதனை நாம் வளைகோல் பந்தாட்டம் என்று அழைக்கிறோம்.

இந்த ஆட்டம் தோன்றிய காலம் என்பது, மனித இனம் உழைப்பிலிருந்து ஓய்வு பெறும் எண்ணம் பெற்று, அந்த ஓய்வினையும் மகிழ்வுடன் கழிக்க விரும்பியகாலம் என்றே நாம் கொள்ளலாம்.

ஒரு கோலின் உதவியால், ஏதாவது ஒரு உருண்டையான பொருளைத் தள்ளி விளையாடும்

ஆர்வம், ஆதிகாலத்தில் இருந்தே தொடங்கி விட்டிருக்கிறது என்கின்றனர் ஆராய்ச்சியாளர்கள். அந்த உணர்வுக்கு உணவாக அமைந்த விளையாட்டுக்களை நாம் அறிய விழைந்தால், அவைகள் லான்பவுலிங், மென் பந்தாட்டம், லாக்ரோசி, கோல்ப், கிரிக்கெட், ஹாக்கி என்பனவாக மலரும்.

பந்து என்ற உணர்வும், பந்தினை ஆடும் மட்டையும்தான் இந்தக் 'கோல்' (Stick) எனும் அமைப்பிலிருந்து தான் பரிபூரண வடிவம் பெற்றிருக்கிறது. இத்தகைய ஆட்டம் முதலில், எங்கிருந்து தோன்றியது என்பதுதான் சிக்கலின் ஆரம்பமாகும்.

பழங்காலத்தில் பாரசீகத்தினர், கிரேக்கர்கள், ரோமானியர்கள் ஆடிவந்ததாகக் குறிப்புகள் உள்ளன. ஆஸ்டெக் இந்தியர்கள் என்று அழைக்கப்பட்ட அமெரிக்கப் பழங்குடியினர், எகிப்தியர்கள், இந்தியர்கள் மற்றும், அயர்லாந்தினர் போன்றோர் ஆடியதாகவும் வரலாற்றுக் குறிப்புகள் உள்ளன.

அயர்லாந்தில் ஆடிய கர்லி (Curley) என்ற ஆட்டம்; ஸ்காட்லாந்தில் ஆடிய சிந்தி (Shinty) என்ற ஆட்டம்; வேல்ஸ் நாட்டில் ஆடிய பந்தே (Banday) என்ற ஆட்டம் எல்லாம் ஹாக்கி போன்ற அமைப்புள்ள ஆட்டங்கள் என்றும் கூறுகின்றனர்.

பின், ஹாக்கி என்ற பெயர் இதற்கு எப்படி வந்தது? கி. பி. 14ம் நூற்றாண்டில், பிரெஞ்சு

மொழியில் காக்கெட் (Hoquet) என்ற ஒரு ஆட்டம் ஆடப்பட்டு வந்தது. அந்த காக்கெட் என்ற சொல்லுக்கு 'இடையரின் கைக் கோல்' என்பது பொருளாகும்.

இடையர்களின் கையில் உள்ள நீண்ட கோலானது, தலைப்பாகத்தில் சற்று வளைந்திருக்கும் அமைப்பினை உடையதாகும். அவர்கள் ஆடுமாடுகள் மேய்க்கச் செல்கிறபொழுது, உயரமான மரத்தில் உள்ள இலை தழைகளை வளைத்துப் போடவும், ஆடு மாடுகளை ஓட்டி வளைக்கவும், மற்றும் கீழே கிடக்கும் பொருள்களை அடித்துத் தள்ளி மகிழவும் பயன்பட்டது.

தலைப் பாகத்தில் வளைந்த கோலினைக் கண்டதும், இடையரின் கோல் நினைவுக்கு வந்ததோ என்னவோ, அதனை 'காக்கெட்' என்று அழைத்தனர் போலும்.

பிரான்சுக்கும் இங்கிலாந்துக்கும் அதிக போக்கு வரத்து இருந்த காரணத்தால், இந்தக் காக்கெட் ஆட்டம் பிரான்சிலிருந்து இங்கிலாந்துக்கு வந்திருக்க வேண்டும் என்று சில ஆராய்ச்சியாளர்கள் கருதுகின்றனர்.

'காக்கெட்' என்ற பிரெஞ்சு சொல்லுக்கு காக்கே என்பது தான் உச்சரிப்பாகும். அதாவது Hockey என்றும், அதனை ஆங்கிலேயர் ஆங்கிலத்தில் ஹாக்கி என்றும் உச்சரித்தனர்.

ஆட்டம் எங்கு பிறந்தது, எங்கு வளர்ந்தது என்பதுதான் பிரச்சினைக்குரியது என்றாலும், பிரெஞ்சுச் சொல்லான காக்கேதான் ஹாக்கியா யிற்று என்பதை மறுப்பாரில்லை. ஆட்டம் பலவாறாக மறுமலர்ச்சி பெற்று, செப்பனிடப்பட்டு செழுமையடைந்தபோதிலும் கூட, ஹாக்கி என்ற பெயரே நிலைத்து விட்டது.

8. டென்னிஸ்

இங்கிலாந்தில் இராணுவ அதிகாரியாக இருந்த வரான மேஜர் வால்டர் கிளாப்டன் விங்ஃபீல்டு என்பவர், 1873ம் ஆண்டு இந்த டென்னிஸ் ஆட்டத்தைக் கண்டுபிடித்து, உருவாக்கித் தந்தவர் என்கிற பெருமையினைப் பெறுகிறார். இவர், இந்த ஆட்டத்திற்கு வைத்த பெயரோ 'ஸ்பேரிஸ்டிக்' (Sphairistike). அதாவது 'விளையாடு' எனும் அர்த்தத்தில் உள்ள கிரேக்கச் சொல்லால் அமைந்ததாகும்.

ஆனால், டென்னிஸ் என்ற பெயர் எப்படி வந்தது என்பதற்குப் பல ஆதாரங்களை, பல நாடுகளிலிருந்து பயின்று வரும் பலமொழிச் சொற்கள்

மூலமாக எடுத்துக் காட்டுகின்றார்கள் சரித்திர ஆசிரியர்கள்.

இலத்தின் மொழியிலே டெனிலிலூடியம் (Tenililudium) என்ற சொல்லுக்கு 'டென்னிஸ் விளையாட்டு' என்பது பொருளாகும். ஆகவே, இந்த டென்னிஸ் என்ற சொல்லானது இலத்தின் மொழியில் இருந்துதான் வந்திருக்கிறது என்கிறார் ஒரு ஆராய்ச்சி வல்லுநர்.

கிரேக்க மொழியில் உள்ள பீனிஸ் (Phennis) என்றவோர் சொல்லை அடிப்படையாகக் கொண்டு, கிரேக்க மொழி வழியாக இந்த ஆட்டம் டென்னிஸ் என்ற பெயரினைப் பெற்றிருக்கலாம் என்றதொரு குறிப்பினைக் குறித்துக் காட்டுவோரும் உண்டு.

ஜெர்மன் மொழியிலே 'டேன்ஸ்' (Tanz) என்ற ஒரு சொல் உண்டு. இந்த டேன்ஸ் என்ற சொல்லுக்கு 'பந்துத் துள்ளிக் குதித்து இயங்குதல்' என்பது பொருளாகும். ஆகவே, இந்த சொல்லிலிருந்துதான் டென்னிஸ் என்ற சொல் உருவாகி, வந்திருக்கலாம் என்று வாதிடுவாரும் உண்டு.

பிரெஞ்சு மொழியிலே உள்ள டென்-எஸ் (Ten-ez) என்ற வார்த்தைக்கு 'விளையாட்டு' என்பது பொருளாகும். 'கோல்ப்' என்ற ஒரு ஆட்டத்தை, ஆரம்ப காலத்தில் ஆடியவர்கள், அந்த ஆட்டத்தைத் தொடங்குவதற்குமுன், 'ஆட்டத்தைத்

தொடங்கு' என்பதற்காக Ten-ez என்று கூறினார்கள். அதாவது 'ஆடத்தொடங்குங்கள்' (Play away) என்று இந்த டென்-எஸ் என்ற சொல்லிலிருந்தே, டென்னிஸ் ஆட்டத்திற்கான சொல் வந்திருக்கலாம் என்று அபிப்பிராயப் படுவோரும் உண்டு.

பிரான்சு நாட்டில் 13ம் நூற்றாண்டில் ஆடப் பெற்று வந்த ஆட்டத்திற்குரிய பெயரானது 'ஜுடி பாம்' (Jeu de Paume) என்பதாகும். 'ஜுடி பாம்' என்பதற்கு, 'உள்ளங்கையால் பந்தை அடித்தாடும் ஆட்டம்' என்பது பொருளாகும்.

உள்ளாடும் அரங்கங்களில் ஆடிய ஆட்டத்திற்கு ஜுடி கோர்ட்பாம் என்றும், நீண்ட நேரம் ஆடிய ஆட்டத்திற்கு ஜுடி லாங்பாம் (Jeude long Paume) என்றும் பெயர் அமைந்திருந்தது.

இவ்வாறு உள்ளங்கையால் அடித்தாடும் பந்தாட்டத்தை, பிரெஞ்சு நாட்டினர் ஐரிஷ் நாட்டில் ஆடப்பட்டு வந்த கையடிப்பந்து (Hand ball) என்னும் ஆட்டத்திலிருந்து பெற்றனர் என்பதனாலேயே, மேற்கூறிய பெயரால் பிரெஞ்சு மக்கள் அழைத்தாடினர் என்றும் சில சரித்திர ஆசிரியர்கள் கூறுகின்றார்கள்.

ஒரு நூற்றாண்டு காலம் பிரெஞ்சு நாட்டில் ஆடப்பெற்ற இந்த ஆட்டம், (1327—1377) இங்கிலாந்து நாட்டை நோக்கிப் பயணத்தைத் தொடங்கியது. அப்பொழுது இங்கிலாந்தை ஆண்ட மூன்றாம்

எட்வார்டு என்னும் மன்னன், இந்த ஆட்டத்தை வரவேற்றதோடல்லாமல், தனது அரண்மனையிலேயே ஒரு ஆடுகளத்தை (Court) அமைத்து தான் ஆடியதோடல்லாமல், தனது குடிமக்களையும் ஆடும்படி தூண்டி உற்சாகப் படுத்தினான் என்பதாக வரலாறு ஒன்று எடுத்துரைக்கின்றது.

இந்த டென்னிஸ் என்ற சொல், ஆங்கில மொழியுள், ஏறத்தாழ கி. பி. 1400ம் ஆண்டு காலத்தில் தான் வந்திருக்க வேண்டும் என்றதோர் அபிப்பிராயமும் உண்டு. அப்பொழுது இங்கிலாந்தை ஆண்ட மன்னன் நான்காம் ஹென்றிக்கு வந்த கடிதம் ஒன்றில், டென்னிஸ் என்ற ஒரு சொல் இருந்ததாகவும் கூறுகின்றனர்.

1370-ம் ஆண்டுக்கு முன்னர், இத்தாலிய எழுத்தாளர் ஒருவர் எழுதுவதுபோல, துள்ளாட்டம் நிறைந்த பந்தாட்டம் ஒன்றை அங்கு புதிதாக வந்திருந்த குதிரைப் படையினர் ஆடினர். அதிலிருந்து தான், டென்னிஸ் என்ற ஆட்டம் இந்தப் பகுதியில் இடம் பெற்றது என்றும் அவர் குறிப்பிடுகின்றார்.

இவ்வாறு பல்வேறு குறிப்புக்களையும், காரணங்களையும் கூறுகின்ற சரித்திர ஆசிரியர்களுக்கிடையே, இன்னும் ஒரு புதிய கருத்தும் புதுந்து உலா வருகின்றது. அதனையும் காண்போம்.

எகிப்தில் 'டென்னிஸ்' என்று ஒரு நகரம் இருந்ததாகவும், அந்த நகரத்தை 1226ம் ஆண்டு கடல் கொண்டு அழித்து விட்டதாகவும் கூறப்படுகிறது.

அக்காலத்தில், டென்னிஸ் ஆட்டத்திற்குரிய பந்தானது, துணிகள் நெய்யப்படும் நூலிழைகளால் தான் செய்யப்பட்டது. அந்த மென்மையும் அருமையும் நிறைந்த நூலிழைகள் டென்னிஸ் நகரத்தில் இருந்து நிறையக் கிடைத்தன. அங்கிருந்துதான் டென்னிஸ் பந்து உருவாவதற்கான நூலிழைகள் வந்தன என்றும், அவைகளிலிலிருந்து கிடைக்கும் பந்தை ஆடுதற்கு மிகவும் செளக்கியமாக இருந்தது என்றும், அதனால் டென்னிஸ் நகர நூலிழைகள் டென்னிஸ் ஆட்டத்தில் பரிமளித்துப் பெரும்புகழ் பெற்றுவிட்டதால், டென்னிஸ் நகரத்தின் இந்தப் பெயரே, ஆட்டத்திற்கும் வந்துவிட்டது என்றும் கூறுவர்.

டென்னிஸ் நகரத்து நூலிழைக்கு இருந்த மதிப்பைச் சுட்டிக் காட்ட ஆங்கிலப் பழம் பாடல் ஒன்றையும் கூறுவார்கள்.

'என்னுடைய மனைவி, அருமையான துணியால் ஆக்கப்பட்ட டென்னிஸ் பந்தைப்போல் இருக்கிறாள்' என்பதே அப்பாடலில் வரும் அடியாகும்.

இவ்வாறு, பல சூழ்நிலைகளையும் சுட்டிக் காட்டி, டென்னிஸ் என்ற பெயர் வருவதற்கான காரணங்களை பலர், பல்வேறு விதமாகக் கூறினாலும், நம்மால் வி.—3

தெள்ளத் தெளியப் பெயர் வந்த காரணத்தைப் புரிந்துகொள்ள முடியாமற் போனாலும், ஒரு சிறப்பான ஆட்டத்தைப் பற்றிய பெருமையினை நம்மால் முழுமையாக உணர்ந்து கொள்ள முடிகிறது என்ற திருப்தியை நாம் அடைகிறோம்.

9. டேபிள் டென்னிஸ் (Table Tennis)

டென்னிஸ் ஆட்டத்தை, உலகெங்கும் பிரபலமாக ஆடிக் கொண்டிருக்கும்பொழுது, அமெரிக்காவில் உள்ள நியூ இங்கிலாந்து எனும் நகரிலிருந்து ஏறத்தாழ 1890ம் ஆண்டு காலத்தில், ஒரு புதிய விளையாட்டு எழுந்தது.

அதற்குப் பெயர் இன்டோர் டென்னிஸ் (Indoor Tennis) என்பதாகும். வெளியிலும், மற்றும் மைதானங்களிலும் விளையாடப் பெற்று வந்த டென்னிஸ் ஆட்டத்தின் அமைப்பிலே, இந்த ஆட்டம் அமையப்பெற்று இருந்தாலும், இதனை வீட்டுக்குள்ளே, சாப்பிடும் மேஜைமீது ஆடப்பட்டு வந்ததாலும், இதற்கு இன்டோர் டென்னிஸ் என்று பெயரிட்டனர்போலும்.

இதற்குரிய விளையாட்டு சாதனங்களான மட்டை, வலை, பந்து போன்றவற்றை உருவாக்கி

இங்கிலாந்துக்கு அனுப்பி வைத்தவர்கள் 'பார்க்' சகோதரர்கள் நடத்திய நிறுவனமாகும். இங்கிலாந்தில் இந்தப் புதிய விளையாட்டை ஏற்று, நாடெங்கும் பரப்பிடும் பணியைப் புரிந்தவர்கள் 'ஹாம்லே சகோதரர்கள்' நிறுவனமாகும்.

இங்கிலாந்தில் இதற்கென்று பல பெயர்கள் உருவாயின. கோசிமா (Gossimo), விஃப் வாஃப் (Whit Whaff) என்ற கவர்ச்சிப் பெயர்களில், சில காலம் இந்த ஆட்டம் வளர்ந்து செல்வாக்குப் பெற்றது.

அதற்குப் பிறகு, மேசையில் ஆடுகின்ற இந்த மேசைப் பந்தாட்டம் பிங் பாங் (Ping Pong) என்ற ஒரு புதிய பெயரைப் பெற்றுக் கொண்டது. பந்தடிக் கின்ற மட்டையில் முதலில் பந்து படும் போது பிங் என்ற ஒலியும், பிறகு மேசை மீது பந்து படும்போது பாங் என்ற ஒசையும் எழுவதால் தான் இதற்கு 'பிங் பாங்' என்று பெயர் வந்தது என்ற ஒரு காரணத்தையும் சிலர் கூறினர்.

சிலர் இன்டோர் டென்னிஸ் என்றும், சிலர் பிங்பாங் என்றும் கூறி, தாங்கள் குழம்பியிருந்தது போலவே, மற்றவர்களையும் குழப்பி, ஆட்டத்தின் வளர்ச்சியையும் தடுத்துக் கொண்டிருந்தார்கள். பெயர் குழப்பமே பெரிதாக இருந்ததால், அதனைத் தவிர்க்க ஆதரவாளர்கள் ஒன்று கூடினர்.

1923ம் ஆண்டு பிரிட்டனில் ஆதரவாளர்கள் கூடி, இந்த ஆட்டத்திற்கு உரிய பெயர் என்ன

என்பதை நிர்ணயிக்கும் பணியில் ஈடுபட்டு, பிங்பாங் என்ற பெயரையும் தவிர்த்து விட்டு, 'டேபிள் டென்னிஸ்' என்ற புதிய பெயரைச் சூட்டினர்.

இந்த மேசைப் பந்தாட்டம் என்ற பெயரே அந்நாளிலிருந்து பிரபலமாகி, உலக மேசைப் பந்தாட்டக் கழகத்தையும் 1926ம் ஆண்டு பெர்லின் நகரில் உருவாகும்படி செய்து விட்டது.

10. பேட்மின்ட்டன் (Badminton)

பேட்மின்ட்டன் என்றவுடன் பூப்பந்தாட்டம் (Ball Badminton) என்றும், இறகுப் பந்தாட்டம் (Shuttle Badminton) என்றும் நமக்கு நினைவுக்கு வருகிறது.

ஏறத்தாழ 1880ம் ஆண்டுகளுக்கு முன்னர் இந்தியாவில் ஆடிவந்த ஒரு ஆட்டத்திற்குப் பெயர் 'பூனா' (Poona) என்பதாகும். இந்த ஆட்டத்தை இந்தியர்கள் விரும்பி ஆடியது போலவே, இந்தியாவில் அப்பொழுது தங்கியிருந்த ஆங்கிலேய இராணுவ அதிகாரிகளும் ஆர்வமுடன் ஆடி மகிழ்ந்திருந்தனர்.

அப்பொழுது, அவர்கள் ஆடப் பயன்பட்டுவந்த பந்தானது, மதுப் புட்டிகளை அடைக்கும் கார்க்கு

களாலும், பறவைகளின் இறகுகளாலும் ஆக்கப் பட்டிருந்தது. அதனை மரமட்டையால் (Bat) அடித் தாடி மகிழ்ந்தனர். அந்த நாட்களில் இந்த ஆட்டத் திற்கு 'பேட்டில்டு டோர்' (Battled Doer) என்பது இன்னொரு பெயராகும்.

இந்தியாவில் ஆடி மகிழ்ந்து வந்த ஆங்கிலேய அதிகாரிகள், தங்களது தாயகம் நோக்கிச் சென்ற போது, இந்த ஆட்டத்தையும் இங்கிலாந்துக்குக் கொண்டு சென்றனர். இந்த ஆட்டம் இங்கிலாந்துக்குப் பயணமான காலம் 1871 அல்லது 1872ம் ஆண்டாக இருக்கலாம்.

1860ம் ஆண்டிலிருந்து, ஆங்கிலேய இராணுவ அதிகாரிகள், இங்கு தங்களுக் கேற்றவாறு விதிகளை அமைத்துக் கொண்டு தான் ஆடினார்கள். இங்கிலாந்துக்குச் சென்றதும், இந்த ஆட்டத்தை அவர்கள் தங்களது நண்பர்களுக்கும் ஆடிக்காட்ட விரும்பினர்.

1873ம் ஆண்டு ஒரு நாள், இங்கிலாந்தில் கிளவ் செஸ்டர் என்னும் இடத்திற்கருகாமையில் உள்ள பேட்மின்ட்டன் (Badminton) என்ற எஸ்டேட் பகுதியில், விருந்து ஒன்று நடந்தது. இந்த எஸ்டேட் திற்கு உரிமையாளர் பியூபோர்ட் பிரபு என்பவர். அவர் அளித்த விருந்தின் போது, இராணுவ அதிகாரிகள் இந்த ஆட்டத்தினை ஆடிக்காட்டி, அவர்களுக்கு அறிமுகப்படுத்தி வைத்தனர். அனை

வரும் இந்த ஆட்டத்தை மிகவும் ரசித்து மகிழ்ந்தனர். மனப்பூர்வமாகவும் ஏற்றுக் கொண்டனர்

அப்பொழுது, இந்த இந்திய ஆட்டமான 'பூனா' விற்கு உரிய பேர் அங்கு எழவே இல்லை. யாரைக் கேட்டாலும், அந்தப் புதிய ஆட்டம், 'பேட்மின்ட்' டன் என்ற இடத்தில் ஆடிய ஆட்டம்' என்றே கூறினார்கள். பூனா என்று யாரும் கூறவே இல்லை. 'பேட்மின்ட்' டன்' இடத்தில் ஆடிய ஆட்டம் என்றே எல்லோரிடையேயும் வழங்கப் பெற்றது.

முதன் முதலாக பேட்மின்ட் டன் என்ற இடத்தில் ஆடப்பெற்றதால், அதையே பலரும் கூறிவந்ததால், பேட்மின்ட் டன் என்ற பெயரே அதற்கு வந்துவிட்டது. பூனாவும், பேட்டிட்டு டீயர் எனும் பெயரும் வழக்கொழிந்து பின் தங்கிப் போயின.

இவ்வாறு முதலில் ஆடப்பட்ட இடத்தின் பெயரே ஆட்டத்திற்குரிய பெயராக வந்த விட்டது. மிகவும் ஆச்சரியமாக இருக்கிறதல்லவா!

11. பிலியார்ட்ஸ் (Billiards)

இத்தாலி, இங்கிலாந்து, பிரான்சு, எகிப்து, ஸ்பெயின், அயர்லாந்து, ஜெர்மனி போன்ற நாடுகள், பிலியார்ட்ஸ் என்ற ஆட்டம் எங்கள் நாட்டி

லிருந்துதான் பிறந்து வந்தது என்று உரிமை கொண்டாடியும் பெருமை தேடவும் முயல்கின்றன.

லிலர் சைனாதான் பிலியார்ட்சின் தாயகம் என்றும் குறிப்பிடுகின்றார்கள்.

கி. மு. 400ம் ஆண்டில், கிரேக்கத்தில் சுற்றுப் பயணம் செய்த அனாகர்சிஸ் (Anacharsis) என்பவர், பிலியார்ட்ஸ் என்ற ஒரு ஆட்டம் ஆடப்பட்டதைத் தான் கண்டதாகக் குறிப்பிட்டிருக்கிறார்.

அயர்லாந்தில் உள்ள செயின்ஸ்டர் என்ற நாட்டுப்பகுதியை (கி. மு. 148) ஆண்ட கட்கார் மூர் (Cathaire More) என்ற அரசன், தான் இறக்கின்ற பொழுது, பித்தளையால் ஆன ஐம்பது பிலியார்ட்ஸ் பந்துகளையும், பந்தாடும் கம்புகளையும் விட்டுச் சென்றதாக ஒரு வரலாற்றுக் குறிப்புக் கூறுகின்றது. பிலியார்ட்ஸ் என்ற பெயரே அப்பொழுது தோன்றவில்லை என்றும் சில சரித்திர ஆசிரியர்கள் கூறி, இந்தக் குறிப்பினையும் மறுக்கின்றனர்.

ஆங்கில நாடகாசிரியர் வில்லியம் சேக்ஸ்பியர் தனது புகழ்மிக்க நாடகமான 'அந்தோணியோ கிளியோபாத்ரா'வில் கீழ்க்கண்டவாறு ஒரு வசனத்தை எழுதியுள்ளார்.

கதை நாயகியான கிளியோபாத்ரா தனது தோழிகளை நோக்கி, "வாருங்கள், பிலியார்ட்ஸ் விளையாடப் போகலாம்" என்று அழைக்கிறாள்.

2000 ஆண்டுகளுக்கு முன்னரே இங்கிலாந்தில் பிலியார்ட்ஸ் என்ற சொல் குறிக்கப்பட்டிருக்கிறது என்றும், அதனால் இங்கிலாந்தே இதன் தாயகம் என்று கூறி வர்திடுவோரும் உண்டு.

எப்படியிருந்தாலும், பிலியார்ட்ஸ் என்ற இந்த ஆட்டம், கோலிக் குண்டினை தரையில் உருட்டி குறியோடு ஒரு பொருளை அடித்தாடும் ஆட்டமான, பவுலிங் (Bowling) என்ற ஆட்டத்திலிருந்து தான் வந்திருக்க வேண்டும் என்பாரும் உண்டு.

கிராகட் (Croquet) அல்லது ஷபுள் போர்டு (Shuffle board) என்ற ஆட்டத்திலிருந்து இது மாறி மருவித் தோன்றியிருக்கலாம் என அபிப்ராயப்படுவோரும் உண்டு.

பிலியார்ட் என்ற நார்மன் பிரெஞ்சுச் சொல்லுக்கு, 'குச்சி' (Stick) என்பது பொருளாகும். கிராகட் என்ற ஆட்டத்தில் உள்ள வளைந்த தடியின் தலைப்பாகத்தைத் தட்டி நீக்கி விட்ட பிறகு, எஞ்சியிருக்கின்ற நீண்டு நிமிர்ந்த குச்சிக்குத்தான் பிரெஞ்சு மொழியில் (Bille) பில்லி என்று அழைத்திருக்கின்றனர். எனவே, பிரான்சு தான், பிலியார்ட்ஸ் ஆட்டத்தின் தாயகம் என்று உரைப்பாரும் உண்டு.

புவிஸெட் (Bovillet) எனும் பிரெஞ்சு சரித்திர ஆசிரியர், பிரெஞ்சு மொழிதான், இந்த ஆட்டத்திற்கு 'சொல்' கொடுத்து உதவியிருந்தாலும், இந்த

ஆட்டம் இங்கிலாந்தில் ஆடப்பட்டு வந்த 'பவுலிங்' என்னும் ஆட்டத்திலிருந்து தான் தோன்றியது என்று கூறி, இதன் ஆரம்பம் இங்கிலாந்துதான் என்றும், தெரிவித்து, இதற்கு ஆதாரமாக ஒரு நிகழ்ச்சியினையும் சுட்டிக் காட்டுகிறார்.

பிரான்சு தேசத்தை ஆண்ட பதினாறாம் லூயி (Louis XVI) என்ற மன்னனுக்கு உடல் நலமில்லாமல் போகவே, அவரைக் கவனித்துக் கொண்டிருந்த மருத்துவர்கள், அரசனுக்கு உடற்பயிற்சித் தேவை என்றும், அதற்காக பிலியர்ட்ஸ் ஆட்டத்தை ஆடு மாறும் அறிவுறுத்தினார்களாம். அந்த மருத்துவர்கள் இங்கிலாந்தில் இந்த ஆட்டத்தை ஆடியிருந்த தால் தான், அரசருக்கும் ஆடுமாறு கூறினார் என்றும், இவ்வாறாக, 1694ம் ஆண்டுதான் பிலியர்ட்ஸ் ஆட்டம், இங்கிலாந்திலிருந்து பிரான்சுக்குப் போனது என்றும் விளக்குகிறார்.

• • இவருக்கும் மறுப்புக் கூற வந்த மற்றொரு ஆசிரியர், பிரெஞ்சு மக்கள் பதினாறாம் லூயி ஆண்ட காலத்திற்கு முன்பிருந்தே, அதாவது பதினேராம் லூயி (Louis XI) ஆண்ட காலத்திலேயே (1423—1483) பிலியர்ட்ஸ் ஆட்டத்தை ஆடியிருக்கின்றனர் என்றும் கூறுகிறார்.

நிகழ்ச்சிகள் பல. மறுப்புக்கள் பல. நாடுகள் பலப்பல. இப்படி எல்லாம் பலவாறு குறுக்கும் நெடுக்குமாக ஓடிக் கொண்டிருந்தாலும், குறிக்

கோளிலும், மறுப்புக்கள் கொண்ட அமைப்பிலும் ஒன்றையே அனைவரும் ஒத்துக் கொண்டிருக்கின்றனர்.

அதுதான் 'பில்லி' என்ற பிரெஞ்சுச் சொல்லுக்கு 'நீண்ட குச்சி' என்றும், நீண்ட குச்சியால் பந்தைத் தள்ளி ஆடுவதால் இந்த ஆட்டம் பிலியார்ட்ஸ் என்ற பெயரினைப்பெற்றிருக்கிறது என்றும், அவர்கள் ஏகமனதாக ஏற்றுக்கொண்டிருப்பதை நாமும் மனப்பூர்வமாக ஏற்றுக் கொள்கிறோம்.

12. கோல்ஃப் (Golf)

கோல்ஃப் என்ற ஆட்டம், பல ஆட்டங்களிலிருந்து பிரிந்து வந்து, பிறகு தனியாகத் தோன்றியிருக்கலாம் என்று அபிப்ராயப்பட்ட பல்வேறு நாட்டு சரித்திர ஆசிரியர்கள், அதற்கேற்ற முறையில், பலநாடுகளில், பழங்காலத்தில் ஆடிவந்த இதே வகையான சில விளையாட்டுக்களை வகைப்படுத்திக் காட்டியிருக்கின்றார்கள்.

ரோமானியர்கள் ஆட்சிக் காலத்தில், பகானிகா (Paganica) என்ற ஒரு ஆட்டம், வளைந்த தடி ஒன்றினால், தோல் பைக்குள் இறகுகள் அடைத்துத் தைக்கப்பட்டு உருவாக்கிய பந்தினைக் கொண்டு

ஆடப்பட்டு வந்ததாக ஒரு குறிப்பு. இதை நாட்டுப் பற மக்கள் மிகவும் விரும்பி ஆடி வந்ததாகவும், அவர்கள் இந்த ஆட்டத்தை எந்த இடத்திற்கு வேண்டுமானாலும் எடுத்துச் சென்று ஆடுதற்கேற்றவாறு இருந்ததால்தான் இதனை எல்லோரும் ஆடினர் என்றும் கூறுகின்றனர்.

காம்பகா (Cambuca) என்று ஒரு ஆட்டம், கோல்ப் ஆட்டத்தின் முன்னோடியாக அமைந்திருக்கலாம் என்று தாமஸ்ரைனர் என்ற ஒரு சரித்திர ஆசிரியர், மனது 'போயடிரா, (Foedera) எனும் நூலில் கூறியிருக்கிறார். இது மூன்றாம் எட்வர்ட் மன்னர் ஆட்சிக் காலத்தில் ஆடப்பட்டு வந்திருக்கிறது என்பது அவரது குறிப்பாகும்.

சர் கைகாம்பெல் (Sir guycampbell) என்பவர் இந்த காம்பகா என்ற ஆட்டமே, கோல்ஃப் ஆட்டத்தின் ஆரம்பத்திற்கு அடிப்படையாக இருந்திருக்கலாம் என்றும் அபிப்பிராயப்படுகிறார்.

பிரான்சு நாட்டில் ஆடப்பட்டு வந்த ஒரு விளையாட்டின் பெயர் ஜூடிமேல் (Jeude mail) என்பது. இந்த ஆட்டம் பிலியர்ட்ஸ் போலவும், கிராகட் என்ற ஆட்டம் போலவும், கோல்ப் ஆட்டம் போலவும் விளையாடப்பட்டது. ஒவ்வொரு ஆட்டத்திலும் பயன்படுகின்ற நீண்ட அல்லது வளைந்த தடி ஒன்று தான் முக்கியமான ஆடும் சாதனமாகவும் விளங்கியிருக்கிறது.

டச்சு நாட்டினர் ஆடிய ஆட்டத்தின், பெயர் கெட்கோல்வன் (Ket Kolven) அல்லது கோல்வன் என்பதாகும். வளைகோல் பந்தாட்டத்தில் பயன்படும் வளைகோல் போலவே, இந்த ஆட்டத்திலும் ஆடும் தடி (Club) பயன்பட்டிருக்கிறது.

சோலி (Chole) என்ற பிளமிஷ் ஆட்டத்தினை நாட்டுப்புற மக்கள் ஆர்வமுடன் ஆடியிருக்கின்றனர். அவர்கள் ஆடிய சோலி ஆட்டத்தில், மரக்கொட்டாப்புளி போன்ற மேலட் (Mallet) என்ற சாதனம்தான் அடித்தாடும் தடியாகப் பயன்பட்டிருக்கிறது.

இந்த ஆட்டம் கி. பி. 15ஆம் நூற்றாண்டுகாலத்தில், ஸ்காட்லாந்தில்தான் மிகவும் பிரபலமாக விளங்கியிருக்கிறது. இந்த ஆட்டத்தை ஸ்காட்லாந்து மக்கள் மன்றமே சட்டம் போட்டு தடை செய்திருக்கிறது என்றால், இங்குள்ள மக்களின் அளவிடற்கரிய ஆர்வம்தானே காரணம்.

கோல்ப் (Golbe) என்ற ஜெர்மானியச் சொல்லுக்கு 'தடி, (Club) என்பது அர்த்தமாகும். இந்த கோல்ப் என்ற சொல், ஆங்கிலத்தில் கோல்ஃபாக் (Golf) மாறியிருக்கிறது என்றே நம்மால் அறிந்து கொள்ள முடிகிறது.

தடியும் வளைந்த குச்சியும், மரக்கொட்டாப்புளியும் போன்ற சாதனங்களே ஆரம்ப காலத்தில் ஆடப் பயன்படுத்தப்பட்டு வந்திருக்கின்றன. அவை தற்போது மாறி, மென்மை மிகுந்த சீரான கம்பினால்

ஆடு சிறப்பாகப் பயன்படுகிறது என்பதையும் நாம் அறிந்து மகிழ்வதுடன், ஆட்ட அமைப்புக்கு ஏற்ப சொல் வந்த அழகையும் உணர்ந்து இன்புறுகிறோம்.

13. சதுரங்கம் (chess)

சதுரங்க ஆட்டத்தின் வரலாற்றை ஆராயப் புகுவோமானால், எத்தனையோ கதைகள் நிகழ்ந்தனவாக, கற்பனையாகவோ அல்லது சரித்திரப்பின்னணி அமைந்தனவாகவோ இருப்பதை நாம் காணலாம். (ஆஸிரியரின் 'சதுரங்கம் விளையாடுவது எப்படி' என்ற நூலில் முழு வரலாற்றினைக் காணவும்.)

நாம் அறிகின்ற அத்தனைக் கதைகளிலும் நிகழ்ச்சிகளிலும் உலவுகின்ற மாந்தர் அனைவரும் அரசர்கள், அரசிகள், அமைச்சர்கள், சேனைத் தலைவர்கள், மதகுருக்கள், மற்றும் அரசருடன் நெருங்கிய தொடர்புள்ளவர்கள். அதனால் தான் இதனை 'அரசு பரம்பரையினரின் ஆட்டம்' என்கின்றனர்.

உலகமெங்கனும் ஆடப்படுகின்ற இந்த ஆட்டம் பல பெயர்களில் உலவி வந்திருக்கின்றது.

இந்தியாவில் இருந்துதான் இந்த ஆட்டம் தோன்றியிருக்க வேண்டும் என்று ஏறத்தாழ எல்லா சரித்திர ஆசிரியர்களாலும் நம்பப்படுகிறது. இந்தியாவில் கி. பி. ஆறாம் நூற்றாண்டில், இதனை 'சதுரங்கம்' (Chaturangam) என்று அழைத்து ஆடியிருக்கின்றனர்.

சதுர் என்றால் நான்கு என்றும், அங்கம் என்றால் படைப் பிரிவு என்றும் குறிக்கும். ஒரு அரசனுடைய படையில் மிக முக்கியமான நான்கு பிரிவுகளை ரத கஜ துரக பதாதிகள் என்று குறிப்பிடுவர். அதாவது தேர்ப் படை, யானைப் படை, குதிரைப் படை, காலாட் படை என்பதே அப்பிரிவுகளாகும்.

மேற்கூறிய நான்கு படைகளும் மிகுந்த ராஜ விசுவாசத்துடனும் நாணயம் நிறைந்த நம்பிக்கையுடனும் தங்களது ராணியை ராஜாவையும் காக்கும் பொருட்டு, தங்களது உயிரையும் ஒரு பொருட்டாக மதிக்காமல், தியாகம் செய்து காக்கின்ற உண்மை அமைப்பினைக் கொண்டு இந்த ஆட்டம் அமைந்ததைத்தான் 'சதுரங்கம்' என்று குறித்தனர் போலும்.

அந்த அமைப்பே இப்பொழுது சிப்பாய்—(பான் Pawn) என்றும், குதிரை—(தைட் Knight) என்றும், யானை—(ரூக் Rook) என்றும், தேர்—(பிஷப் Bishob) என்றும் ஆங்கிலப் பெயரிட்டு அழைக்கப்படுகின்றன. எதிரியின் முன்னேற்றத்தைத் தடை

செய்து ஆடுவதால்தான் இதனை ஆங்கிலத்தில் செக் (Cheek) என்று பெயரிட்டும் அழைத்தனர்.

இந்தியப்பெயரான சதுரங்கத்தை பாரசீகர்கள் கற்றுக் கொண்டு, சத்ரங் (Chatrang) என்று உச்சரித்தனர். பாரசீகர்களிடமிருந்து படித்துக் கொண்ட அரேபியர்கள் இதனை ஷட்ரன்ஞ் (Shatranj) என்று அழைத்தனர்.

14. பல்லாங்குழி

உலகமெங்கணும் பல பெயர்களால் அழைக்கப்பட்டு, ஆடப்பட்டு வருகின்ற இந்த ஆட்டம், தமிழகத்தில் பல பெயர்களாலும் அழைக்கப்பட்டு வருகின்றன, வந்திருக்கின்றன.

ஆடப் பெறுகின்ற காரியத்தைக் குறிக்க வந்தாலும், அத்தனைப் பெயர்களும் காரணப் பெயர்களாகவே அமைந்திருக்கின்றன என்பது தான், இதிலே நாம் காண வேண்டிய அதிசய ஒற்றுமையாகும்.

பல்லாங்குழி என்பது போலவே, பண்ணாங்குழி, பன்னாங்குழி, பள்ளாங்குழி, பதினாங்குழி, பரல் ஆடும் குழி என்னும் பெயர்கள் பரவலாக விரவி வந்திருக்கின்றன.

பல அழகிய குழிகளை வைத்துக் கொண்டு இந்த ஆட்டம் ஆடப்பெறுவதால் (பல் + அம் + குழி) பல்லாங்குழி என்று அழைக்கப்பட்டிருக்கலாம்.

பண்ணை என்றால் பள்ளம் என்பதாகும். பண்ணை பறிப்பது என்பது குழி தோண்டுவது என்னும் பொருளில் வரும். கிராமங்களில் தரையில் நெல் குத்துவதற்காகத் தோண்டப் பெறுகின்ற சிறு பள்ளத்திற்குப் பண்ணை என்றும் கூறுவதுண்டு. ஆகவே நெற்குத்துவது போல பண்ணை (பள்ளம்) வட்டமாகப் பறித்து, அதில் கற்களை இட்டு ஆடும் ஆட்டத்திற்குப் பண்ணாங்குழி என்று பெயர் வந்திருக்கக்கூடும்.

பூமியில் சிறு பள்ளந் தோண்டி குழியாக்கி, காய்கள் போட்டு ஆடப்பெற்றிருப்பதால், (பல் + அம் + குழி) பள்ளாங்குழி எனப் பெயர் பெற்று, காலப் போக்கில் மாறி வழங்கப் பெற்றிருக்கலாம்.

வரிசை ஒன்றுக்கு 7 குழிகள் வீதம், இரண்டு வரிசைக்குப் பதினான்கு குழிகள் மொத்தம் வைத்துக் கொண்டு ஆடுவதால், இந்த ஆட்டத்தை அக்கால மக்கள் 'பதினான்கு குழி ஆட்டம்' என்று அழைக்க, அதுவே சொல் வழக்காக, பதினாங்குழி என்றும் அழைக்கப் பெற்றிருக்கலாம்.

செல்வக்குடி பிறந்த பெண்கள், வெட்ட வெளி யில் சென்று கட்டாந்தரையில் பள்ளம் தோண்டி ஆட இயலாத நிலைமையுடையவர்களாகவும், ஆண் களைப் போல கற்களையும் இரும்புக் குண்டுகளையும் போட்டு ஆட இயலாதவர்களாகவும் இருந்தாலும், தாங்களும் இது போன்ற ஒரு ஆட்டத்தை ஆட விரும்பித் தங்கள் பெற்றோரிடம் போய் கேட்க, அவர்களும் வீட்டிற்குள்ளே வசதியுள்ள பகுதியில் குழியமைத்தோ அல்லது மரப் பலகைக்குள் குழி யமைத்தோ தந்து கற்களுக்குப் பதிலாக, முத்துக் களைத் தந்து ஆட வைத்தாரென்றும், (முத்து என் பதற்குப் பரல் எனும் சொல்லும் உண்டு) அவ்வாறு பரல் வைத்து ஆடியதால் பரல் ஆடும் குழி என்பது, காலப் போக்கில் மாறி வந்த சொல் வழக்கில், பரலாடும் குழி, பரலாங்குழி, பல்லாங்குழி என்று மாறி வந்திருக்கலாம் என்ற குறிப்புக்கள் உண்டு என்றும் தமிழறிஞர்கள் கூறுகிறார்கள்.

எல்லா பருவத்தினராலும் ஆடப்படுகின்ற இந்த ஆட்டத்திற்குள்ள அத்தனைப் பெயர்களும், வழக்கத்தில் பயன்பட்ட அமைப்பிற்கேற்றவாறு பெயர் பெற்ற அழகுதான், முதலில் நம்மைக் கவரும் தன்மையில் அமைந்திருக்கிறது.

15. போலோ (Polo)

கி. மு. 4000ம் ஆண்டுகளுக்கு முன்பிருந்தே, பாரசீகத்தில் போலோ என்னும் குதிரைப் பந்தாட்டம் ஆடப்பெற்று வந்தது என்றும், அவர்களிடமிருந்து சுமார் 2000 ஆண்டுகளுக்குப் பின் இந்தோசீனப் பகுதியில் வசிக்கும் அசாமியர்கள் கற்றுக் கொண்டார்கள் என்றும் சில குறிப்புக்கள் கூறினாலும், அவற்றிற்கான சான்றுகள் சரியாக அமையவில்லை. ஆகவே அவை குறிப்புக்களாகவே இருக்கின்றன.

இங்கிலாந்தில் தான் போலோ ஆட்டம் தொடங்கியிருக்கலாம் என்றும், அதற்காக பிரிட்டிஷ் நாட்டு தொல் பொருட் காட்சிசாலையில் இருக்கும் சில சித்திரங்களை அடிப்படையாகக் கொண்டு, ஹெர்பர்ட் என்பவர் கூறுகிறார் என்றாலும், அதற்கான ஆதாரங்களை அவரால் முற்றிலும் தெளிவாகக்கூற முடியவில்லை.

இந்தியாவிலிருந்துதான் இந்தப் போலோ ஆட்டம் பிறந்திருக்கிறது என்பதற்கு ஆதாரம் உண்டு என்பார்கள் சரித்திர ஆசிரியர்கள். இந்த நிகழ்ச்சியானது போலோ ஆட்டம் தோன்றுவதற்கும், போலோ என்ற பெயர் அமைவதற்கும் காரணமாக அமைந்துவிட்டிருக்கிறது.

1862ம் ஆண்டு, மணிப்பூரைச் சேர்ந்த குதிரை வீரன் ஒருவன், பஞ்சாப் நகரத்தைச் சுற்றிப் பார்ப்பதற்காக வருகிறான். அங்கே தங்கியிருந்த ஆங்கில இராணுவ அதிகாரிகளுக்கு முன்னே, குதிரை மீதேறில சாகச வித்தைகளைக் காட்டுவதற்கு அவனுக்கு ஒரு வாய்ப்பு கிடைக்கிறது.

அவன் முரட்டுத்தனமாகக் குதிரை மீது ஏறி, அங்கும் இங்கும் அம்பெனப் பாய்ந்து, காற்றெனக் கடுகிச் சென்று ஓட்டிக் காட்டுகிறான். அத்துடன் நில்லாது, தனது குதிரையின் மீது புயலெனப் பாய்ந்து செல்லும்பொழுதே, கீழே கிடக்கும் பொருள் ஒன்றைத் தன் கையில் உள்ள கம்பினால் குறி தவறாமல் அடித்துக் காட்டுகிறான்.

கீழே கிடந்த பொருள் ஒரு பந்தாகும். அந்தச் சிறிய பந்தைத்தான், குதிரை வீரன் குறி தவறாமல் அங்குமிங்கும் அடித்துக் காண்பிக்கிறான். அவன் செய்த சாகச வேலைகளைவிட, இந்தப் பந்தை அடித்த காட்சியே, அதிகாரிகளை அதிகம் கவர் கிறது.

கீழே கிடக்கும் உருண்டைப் பொருளைப் பார்த்து அது என்ன என்று மொழி பெயர்ப்பாளர் மூலம் கேட்கிறார்கள். மணிப்பூர் இளைஞன் Pulu என்கிறான். அந்தப் பந்தின் பெயர் புலு என்பதாகும்.

அது, எளிதில் வளைந்து கொடுக்கும் இயல்புள்ள வில்லோ என்ற மரத்தின் வேரிலிருந்து தயார்

செய்யப்பட்ட பந்து என்று அவன் கூறுவது ஆங்கிலேய அதிகாரிக்கு ஆச்சரியமாக இருக்கிறது.

“இளைஞன் ஆடியது வெறும் விளையாட்டல்ல. குறி தவறாமல் குதிரையை வேகமாக ஓட்டியபடி ஒரு பொருளை அடிக்க முடியும் என்ற ஒரு சிறந்த திறன் (Skill) தான்.”

அது போலவே தாங்களும் ஆடி மகிழ் விரும்பினர். அது போல ஒரு பந்தை எங்கிருந்தோ ஒருவரிடம் பெற்றுக் கொண்டனர். ஆளுக்கொரு குதிரையில் ஏறி பலராகச் சேர்ந்து கொண்டு, அங்குமிங்கும் அடித்தாடி மகிழ்ந்தனர்.

இவ்வாறு தினம் அவர்கள் ஆடப் போகுமுன், வாருங்கள் ‘போலோ’ (Polo) ஆடப் போகலாம் என்று அழைத்துக் கூப்பிட்டனர். மணிப்பூர் இளைஞன் ‘புலு’ என்று கூறிய சொல்லானது, மொழி பெயர்ப்பாளர் மூலமாக அறிந்து, அவர்கள் தங்களுக்கு இயல்பாக வருவது போல, ‘Polo’ என்று அழைத்துக் கொண்டனர் போலும்.

‘போலோ ஆட வாருங்கள்’ என்று அழைத்ததே, அந்த ஆட்டம் போலோ ஆட்டமாக மாறிவந்துவிட்டது. அதனைத் தமிழில் குதிரைப் பந்தாட்டம்’ என்று நாம் கூறுகிறோம்.

16. தளப்பந்தாட்டம் (Base Ball)

அமெரிக்காவில் விளையாட்டுப் பொருள் விற்பனை நிலையத்தின் உரிமையாளர் ஏ.ஜி. ஸ்பேல் டிங் என்பவர் சிறந்த தளப்பந்து ஆட்டக்காரர். அவர், இந்தத் தளப்பந்தாட்டம் அமெரிக்காவில் தான் தோன்றியது என்பதில் ஆழ்ந்த நம்பிக்கை உடையவராக இருந்தார்.

ஆனால், அவர் காலத்தியவராக வாழ்ந்த சாட்விக் (Chad Wick) என்பவர், சிறந்த எழுத்தாளர் என்பதுடன், தளப்பந்தாட்டம் பற்றியும் நிறைய எழுதியிருப்பவர். அவர் தளப்பந்தாட்டம் பற்றிக் கொண்டிருந்த கருத்தினையும் நாம் இனி காண்போம்.

இவர் இங்கிலாந்தில் இருந்தபோது, தனது பள்ளி நாட்களில், பள்ளிக்கூடம் விட்டபிறகு பள்ளிக்குப் பக்கத்தில் உள்ள பரந்த மைதானத் திறகுத் தமது நண்பர்களுடன் சென்று, பந்தாட்டத்தில் கலந்து கொள்வார். அவர்களுக்குத் தேவையான ஆடுகளத்தினை அமைப்பது மிகவும் எளிதாக இருந்தது.

நான்கு பக்கமும் நான்கு கற்கள் அல்லது நான்கு முனைக்கம்புகளை நட்டு வைத்து, அடையாளமாகக் கொண்டு, பந்தை அடித்தாடுபவர் (Batter)

நின்றூட என்பதற்காக, ஒரு சிறு குழியினைப் பறித்த வைத்து ஆட்டத்தைத் தொடங்கி விடுவார்களாம்.

இவர்கள் ஆடிய ஆட்டம், 'ஒல்டு ரவுண்டர்ஸ்' (Old Rounders) என்ற ஆட்டத்திலிருந்து டவுன்பால் (Town Ball) என்று மாறி, அமெரிக்காவில் உள்ள நியூ இங்கிலாந்து பகுதிக்கு வந்தது என்றும் கூறுவர்.

டவுன் பால் என்ற ஆட்டம், பாஸ்டன் என்ற பகுதியில் 'மசாசியூ செட்ஸ் ஆட்டம், என்றும், நியூயார்க் பகுதியில் 'நியூயார்க் கேம் (New York Game) என்றும் ஆடப்பட்டு வந்தது.

ஒல்டு நிக்கர் பாக்கர் என்ற சங்கம் தான், இதற்குரிய விதிகளை செப்பனிட்டது என்றும், 5 தளங்கள் (Bases) இருந்ததை மாற்றி 4 தளங்கள் ஆக்கியதாகவும், அத்துடன் அமையாது, நீண்ட சதுரமாக இருந்த ஆடுகளத்தைத் திருத்தி கன சதுரமான வடிவில் (அதாவது வைரக்கல் போன்ற சதுர அமைப்பு) அமைத்ததாகவும் குறிப்புக்கள் கூறுகின்றன.

டவுன் பால் என்ற ஆட்டத்திலும் முதலில் நீண்ட சதுரவடிவமே ஆடுகள அமைப்பாக இருந்தது. ஒவ்வொரு மூலையிலும் முனைக்கம்புகள் ஊன்றி வைக்கப் பட்டிருந்தன. நியூயார்க் ஆட்டக்காரர்கள், நீண்ட சதுர மைதானத்தில் வேகமாக ஓட முடியாமலும், தளங்களில் கம்புகள் இருந்தபடியால்

மிதிக்க முடியாமலும் சிரமப்பட்டதால், முனைக் கம்புகள் நீக்கப்பட்டு, தளங்கள் ஆக்கப்பட்டன என்றும், சதுரமாக ஆடுகளம் அமைக்கப்பட்டது என்றும் கூறுவர்.

நியூயார்க் நகரிலுள்ள, கூப்பர் டவுனைச் சேர்ந்த ஏப்னர் டபுள்டே என்பவர்தான், 1839ம் ஆண்டு ஆட்டத்தைக் கண்டு பிடித்தார் என்றும் பலர் நம்புகின்றனர். ஆனால் 1830ம் ஆண்டுக்கு முன்பிருந்தே, Base ball என்ற பெயரில், இந்த ஆட்டம் ஆடப்பட்டிருக்கிறது என்று ராபின்கார்வர் என்பார் தமது நூலில் எழுதி மறுத்திருக்கிறார்.

அலெக்சாண்டர் கார்ட் ரைட் என்பாரை 'நவீன தளப்பந்தாட்டத்தின் தந்தை' என்று அழைக்கின்றனர். அவர், ஒரு குழுவிற்கு 9 பேர்களே இருக்க வேண்டும் என்றும், முனைக்கு முனை முனைக் கம்பு அடிக்கப்பட்ட இடத்திலிருந்து மாற்றி, தரையிலேயே தளமாக அமைத்ததும், 90 அடி நீளம் அகலம் உள்ள சதுரமான வடிவத்துடன் ஆடுகளத்தை சமைத்ததுமே இவர் இவ்வாறு புகழப் படுவதற்குக் காரணமாக அமைந்தன.

பந்தை அடித்து விட்டு, முதல் தளம் இரண்டாம் தளம் மூன்றாம் தளம் இவற்றில் கால் ஊன்றி தொட்டபிறகு, தான் அடித்து விட்டு ஓடிய அடித் தாடும் தளத்திற்கே திரும்பி வந்து விட்டால், 'ஒரு ஓட்டம்' (One Run) கிடைக்கும்.

ஆகவே, தளங்களே பிரதான இடத்தை வகிப்பதால் தான் இதனை தளப்பந்தாட்டம் என்றழைத்தனர். முதலில் கல் வைத்து அடையாளமிட்டு, பிறகு கம்பினை ஊன்றி, பிறகு இரும்புத் தகட்டினைப் பதித்து, மேலும் தளப்பைகள் போட்டு, பிறகு தரையோடு தரையாகவே தளங்கள் அமைக்கப்பட்டு மெருகேறிய வடிவமே, ஆட்டத்தின் மேன்மைக்கு வழி கோலி தளப் பந்தாட்டமாகத் தோன்றி விட்டது.

17. மென் பந்தாட்டம் (Soft Ball)

1887ம் ஆண்டு அமெரிக்காவில் உள்ள சிகாகோ நகரில் ஒரு நாள். பாரகட் படகுச் சங்கம் என்ற ஒரு அமைப்புக்கு (Farragut Boat Club) ஆண்டு விழா போன்ற நல்லநாள்.

இனிய விழாவாக எடுத்து நடத்திய நன்றி கூறும் அந்த நாளன்று, அதன் அங்கத்தினர்கள், உள்ளாடும் அரங்கம் ஒன்றில் கூடினர். கூடிய இளைஞர்களுக்குப் பொழுது போகவில்லை. ஏதாவது ஒரு விளையாட்டை விளையாடலாம் என்றால் வேறு எதுவுமில்லை.

அக்காலத்தில் பிரபலமாக இருந்த தளப் பந்தாட்டத்தை (Base Ball) ஆடலாம் என்றாலும்,

அதற்குரிய பந்தோ மட்டையோ எதுவும் இல்லை. ஆசைப்பட்ட மனதுக்கு அறிவு துணை தந்தது. எப்படி?

அங்கே, குத்துச் சண்டை போடும் கையுறைகள் (Gloves) கீழே கிடந்தன. அவற்றை எடுத்து வேடிக்கையாக அங்குமிங்கும் வீசினார். ஒருவர் மேல் ஒருவராக தமாஷாக எறிந்து கொண்டார்கள். அவர்களிலே ஒருவன், அடிதாங்க மாட்டாமலோ என்னவோ தெரியவில்லை. பக்கத்தில் கிடந்த விளக்குமாறு ஒன்றைத் தூக்கிக் கொண்டு தன்னை நோக்கி வரும் கையுறைகளை யெல்லாம் தடுத்துக் கொண்டிருந்தான்.

ஒருவர் வீச இன்னொருவர் தடுக்க, இதை அங்கு வந்த ஒருவர் பார்த்தார். அவர் பெயர் ஜார்ஜ் ஹான்காக் என்பது (Geroge W Hancock). இதையே ஒரு விளையாட்டாக ஆக்கிவிட்டால் என்ன என்று யோசித்தார். விளக்குமாற்றின் அடிக் கட்டையே மட்டையாக, கையுறையே பந்தாக மாற, அன்றைக்கு ஆனந்தமாக ஒரு புது ஆட்டத்தை ஆடி முடித்து விட்டார்கள்.

இதற்கென்று ஒரு சில விதி முறைகளை அமைத்து, பந்தும் மட்டையும் என்பதாக ஒன்றை உருவாக்கி, உள்ளாடும் தளப் பந்தாட்டம் (Indoor base ball) என்ற பெயரையும் சூட்டி விட்டார்.

இந்த ஆட்டத்தை சுற்றுப் புறம் தடுப்புள்ள உள்ளாடும் அரங்கத்தில் மட்டுமே ஆடலாம் என்று

அவர்கள் நினைத்திருந்தாலும், திறந்த வெளியிலும் ஆடுதற்கு வசதியான ஆட்டமாக அமைந்திருந்தது என்று கூறக் கேட்டும் கண்டும், இதற்கு இன்னொரு பெயரையும் இட்டு அழைத்தனர். அந்தப் பெயர் (Indoor Out Door) என்பதாகும்.

மாணவர்கள், இளைஞர்கள், பொதுமக்கள் இதனை விரும்பி ஆட, பத்திரிகைகள் பாராட்ட, இவ்விதமாக இந்த ஆட்டம் வளரத் தொடங்கியது. இடத்திற்கு இடம், ஊருக்கு ஊர் ஆட்டத்தின் அடிப்படை அமைப்பு ஒன்றாக இருந்தாலும். விதிமுறைகள் வேறுக இருந்ததோடு, பெயரமைப்பும் புதிது புதிதாகவே தோன்றின.

இந்த ஆட்டத்திற்கு எத்தனை பெயர்கள் பாருங்கள். அவைகளை ஆங்கிலத்திலே தந்திருக்கிறோம்:

Kitten Ball

Recreation Ball

Recreation Base Ball

Navy Ball

Diamond Ball

Pumpkind Ball

Mush Ball

Twilight Ball

Play ground Ball

Soft Base Ball

Lady's Base Ball

Indoor Outdoor

Soft Ball

Army Ball

ஆக, விதிகள் குழப்பம் ஏற்படுத்தியது போலவே, பெயர்க்குழப்பமும் மக்கள் மத்தியிலே பெரிதாக இருந்தது.

1923ம் ஆண்டு, ஜோசப் லீ என்பவர் இந்த ஆட்டத்தில் ஆர்வமுள்ளவர். அவர், ஆடுகள் தளப் பந்தாட்டக் குழு (Play ground baseball Committee) என்ற ஒன்றை உருவாக்கி, போதுமான புது விதி முறைகளை உருவாக்கி, மக்களைப் பின் பற்றுமாறு தூண்டினார்.

1926ம் ஆண்டு, வால்டர் எல் ஹாக்கன்சன் என்பவர் இதனை மென்பந்தாட்டம் (Soft Ball) என்று தான் அழைக்கப்பட வேண்டுமென்று, அந்த ஆண்டு நடந்த கூட்டத்தில் வற்புறுத்தினார்.

1932ம் ஆண்டு, சிகாகோ நகரில் நடந்த கூட்டத்தில் மென் பந்தாட்டம் என்ற பெயரே இருக்க வேண்டும் என்று எல்லோராலும் ஏகமனதாகத் தீர்மானிக்கப்பட்டு, ஏற்றுக் கொள்ளப் பட்டது.

இது, மென்பந்தாட்டம் என்ற பெயர் பெறுவதற்குக் காரணமாக அமைந்தது—தளப் பந்தாட்டத்திலிருந்து தான் இந்த ஆட்டம் உருவாகி வந்தது என்றாலும், தளப்பந்தாட்டத்தின் ஆடுகள் அமைப்பைவிட எல்லையில் குறைந்த அளவு, பந்தின் எடை குறைவு, மட்டையின் கனம், எளிய விதிகளும் இனிது என்ற தன்மையில் தான் பெயர் பெற்றது.

சிறுவர்களும், இளைஞர்களும் வயதானவர்களும் ஆடலாம் என்பதுடன், பெண்களும் பயமில்லாமல் இதனை ஆடி மகிழலாம் என்ற மென்மைத்

தன்மையுடன் ஆட்டம் விளங்கியதால் தான், மென் பந்தாட்டம் என்ற பெயரைப் பெற்று பெருமை அடைந்தது. பாரெங்கும் பரவியது. கடமையில் செழித்தோங்கி விளங்கியது.

18. சடுகுடு ஆட்டம்

‘சடுகுடு’ என்று தமிழகத்திலும், ‘பலிஞ் சப்பளம்’ என்று ஆந்திராவிலும், குடுடு(Ku-tu-tu) என்று மகாராஷ்டிரம், குஜராத், மற்றும் மத்திய பிரதேசப் பகுதிகளிலும் “குடுடு”(Kudu-du-du) என்று வங்காளத்திலும் அழைக்கப் பெற்று ஆடப் படுகின்ற ஆட்ட அமைப்பினை, இன்று ‘கபாடி’ எனும் பெயரில் அகில இந்தியா முழுவதுமாக ஆடி மகிழ்கின்றனர்.

குடுடு எனும் மகாராஷ்டிரச் சொல்லுக்கு, ஒழுங்கற்ற முறையில் ஒலியெழுப்பும் கூட்டம் என்பதாகப் பொருள் கொள்ளப்படுகிறது. அதை மெய்ப்பிப்பது போல, இன்றும் மகாராஷ்டிரப் பகுதிகளில், பாடிக்கொண்டு செல்வோர், ‘சூ சூ’ என்றும், ‘சர் சர்’ என்றும், குடுடுடுடு என்றும் பாடி, ஆடுகின்றனர்.

இனி, சடு குடு என்ற சொல் வழக்கு எப்படி தமிழகத்தில் ஏற்பட்டது என்பதனை இனி ஆராய் வோம்.

நமது ஆராய்ச்சிக்கு உறுதுணையாக அமைந்திருப்பது ஒல்காப் பெரும்புகழ் தொல்காப்பியமாகும்.

தொல்காப்பியத்தில் வருகின்ற ஈரடிகளைக் கொண்டு ஆராய்வோம்.

‘மறங்கடை கூட்டிய துடிநிலை சிறந்த

கொற்றவை நிலையும் அகத்திணை புறனே’

கொற்றவை என்பவள் காளி. துடி என்பது மேளத்தைக் குறிப்பது. அந்தத் துடி வகையில் சிறிய மேளம் போன்றவற்றைக் குறிக்க சடு குடுக்கை, குடுகுடுப்பை என்னும் பெயர்கள் உண்டு.

காளிக்குப் பலியிடும்பொழுது, சடுகுடுக்கை அல்லது குடுகுடுப்பை என்ற பறை ஒலி எழுப்பி வருவது பண்டைய தமிழர் மரபு என்பதாகவும் குறிப்பிடப்பட்டிருக்கிறது.

பண்டைய வீரர்கள் ஏன் காளிக்குப் பலி கொடுத்தார்கள் என்று அறிந்து கொள்ள வேண்டுமல்லவா?

பண்டைத் தமிழ் அரசர்களின் போர்முறையே பேரதிசயம் நிறைந்தவை. நீதிக்குப் புறம் போகாத நெஞ்சமுத்தம் நிறைந்தவர்கள். ஆகவே அவர்களின் அறநெறிப் போர் முறைகளில், போரை நேரடியாகத் தொடங்குமுன், எதிரி

அரசனின் ஆடுமாடுகள் அடங்கிய நிரைகளைக் கவர்ந்து வரச் சொல்வது வழக்கம்.

இவ்வாறு எதிரி அரசனின் நிரைகளைக் கவர்ந்து வருவதை வெட்சி என்பார்கள். கவர்ந்து சென்ற நிறைகளை மீட்டுக் கொண்டு வருவதை கரந்தை என்பார்கள்.

நிரைகளைக் கவர வரும்போது, அல்லது நிறைகளை மீட்கப் போகும் போது நிச்சயம் போர் நிகழத்தான் செய்யும். அவ்வாறு நிகழ்கின்ற போரில், தங்களுக்கே வெற்றி கிடைக்க வேண்டும் என்று காளிதேவிக்குப் பலி கொடுப்பார்கள் வீரர்கள்.

அதுவே பலி சடுகுடு என்று மாறி மருவி வந்திருக்கலாம்.

வெட்சி வீரர்கள் ஒருபுறம். கரந்தை வீரர்கள் மறுபுறம். எதிரெதிராக நிற்கும் அவர்கள், ஒருவரை ஒருவர் விரட்ட, எதிர்க்க, மடக்க, பிடித்து நிறுத்த, மற்றவர் திமிறிக் கொண்டு செல்லப் போரிடும் முறை போலவே சடுகுடு ஆட்டமும் அமைந்திருப்பது கண்கூடு.

போர் நிகழ்ச்சிகள் தான் தற்கால விளையாட்டுகளுக்கு முன்னோடிகளாக அமைந்திருந்தன என்பதை இன்றும் நாம் அனுபவத்தால் அறியலாம்.

வில் வித்தை, குதிரையேற்றம், வேலெறிதல், குத்துச் சண்டை, மல்யுத்தம், தட்டெறிதல், ஓடுதல், தாண்டுதல், கவண் கல் எறிதல் போன்ற அத்தனை போர்ச் செயல் முறைகள் எல்லாமே, காலப் போக்கில் மென்மையாகமாறி ஆட்டமாக வந்திருப்பதை நாம் அறிவோம்.

அவ்வாறே, போர்க் காலத்தில் நிகழ்ந்த இந்த முறை, வீரர்கள் தங்கள் திறமைகளைப் பெருக்கிக் கொள்ளும் வண்ணம், தங்கள் ஓய்வு நேரங்களில் பழகியதால், சடுகுடு தோன்றியும் இருக்கலாம்.

இக்கால மல்யுத்த வீரர்கள், சடுகுடு ஆட்டத்தைப் பெரிதும் விரும்பி ஆடுவதற்குக் காரணம், கால்களுக்கு நல்ல வலிமையையும், 'பிடி' போடுவதற்கான முறையினை கைகளுக்கு நல்ல பயிற்சியளிக்கவும் பயன்படுவதால்தான்.

ஆகவே, அக்காலப் போர் வீரர்கள் இந்த ஆட்டத்தில் பெரிதும் விரும்பி ஈடுபட்டிருக்கலாம் என்றும் நாம் கொள்ளலாம் அல்லவா!

மேலும் சடுகுடு ஆட்டம் பற்றிய தோற்றத்தினை ஆராய்ந்த சிலர், தெளிவான கருத்தினைக் கூற முடியாவிட்டாலும், கிராமப்புறங்களில் இருந்தே இந்த ஆட்டம் தொடங்கியிருக்கலாம் என்று கூறுகின்றார்கள்.

அத்தகைய ஆராய்ச்சி வல்லுநர்களின் உறுதியான நம்பிக்கையினை மேற்கொண்டு, நான் எழுதி

யிருக்கும் சடுகுடு தோற்றத்தினைப் பற்றி, விளையாட்டுக்களின் கதைகள் (பாகம் 1) என்ற நூலில் காணவும்.

19. ராக்கெட் (Racket)

ஆரம்ப காலத்தில், விளையாட்டில் விருப்பமுள்ளவர்கள், பந்தினைக் கையால் தள்ளியும், அடித்தும் குத்தியும், விளையாடி மகிழ்ந்தார்கள். அந்த நாட்களில், பந்தை அவ்வாறு அடித்தாடியது அவர்களுக்கு எளிமையாகவும் இனிமையாகவும் இருந்தது. விருப்பம் அதிகம் இருந்ததால், எதையும் ஏற்றுக் கொள்கின்ற இதயமும் கூடவே இருந்தது.

போகப் போக, பந்திலே மாற்றங்கள் ஏற்படத் தொடங்கின. பந்தினைக் குத்தி ஆடும்போது, கைவலிக்கத் தொடங்கியதை, ஆடியவர்கள் உணர்ந்தார்கள். அதாவது துண்டுத் துணிகளை ஒன்றாக உருட்டிச் சேர்த்து நூலினால் தைத்து, பந்தை உருவாக்கியிருந்த காலம் அது. துணியால் செய்த பந்து கைகளை நோக்கச் செய்தது.

அதன்பின், துணிகளுக்குப் பதிலாக உள்ளே பறவையின் இறகுகளை வைத்து, தோலால் ஆகிய துண்டுகளை சேர்த்துத் தைத்து பந்துகளை உருவாக்கி ஆடினார்கள். ஷேக்ஸ்பியர் தனது நூலில், தலைமுடியினை உள்ளே வைத்துத் தைத்து டென்னிஸ் பந்தினை உருவாக்கியதாக எழுதிய ஒரு குறிப்பும் உண்டு.

பந்து கனமாக இருக்கும்போது, கையால் அடிக்கவோ குத்தவோ செய்தால் வெறுங் கை வலிக்கத்தானே செய்யும்? ஆகவே, கையுறைகளை (Gloves) அணிந்து கொண்டு அடித்தாடத் தொடங்கினர். ஆரம்ப நாளில் அதுவும் சற்று ஆறுதலாக இருந்தது. என்றாலும், எதிர்பார்த்த அளவு ஆனந்த நிலையை அந்தக் கையுறைகளால் அளிக்க முடியவில்லை.

கையுறைகள் கை கொடுத்து விட்டன. ஆகவே, வேறு ஒரு புதிய துணையை பந்தை அடித்தாடுவதற்காகத் தேட வேண்டிய சூழ்நிலை ஏற்பட்டது.

விளையாட்டிலே விழுந்த நெஞ்சங்கள் ஒரு புதிய அமைப்பினைத் தேர்ந்தெடுத்தன. துடுப்பு போன்ற அமைப்புள்ள நீண்ட தலையமைப்பு கொண்ட பலகைகள் மற்றும் எழுது கோல் போன்ற அமைப்பினைக் கொண்ட நீண்ட மட்டைகளால் அடித்தாடத் தொடங்கினார்கள்.

வெறுங்கட்டை போன்ற நீண்ட மட்டையால் பந்தினை அடித்தாடும்பொழுது, வேண்டிய அளவு பந்து உயரத்தில் செல்லாமலும், விரைவாகப் போகாமலும் இருந்ததால், ஆடியவர்களுக்கு அது உற்சாகமாக இல்லை. எனவே, அதற்கு ஒரு உபாயம் கண்டுபிடித்தார்கள்.

தடுப்பு போன்ற அமைப்புள்ள தலைப்பாகத்தில் உள்ள பலகையின் நடுப்பகுதியை மட்டும் வெட்டி யெறிந்து விட்டு, அதனை நூல் கயிறு அல்லது மென் கயிறு போன்றவற்றால் குறுக்கும் நெடுக்குமாக, சிலந்திவலை பின்னுவது போல பின்னிக் கோர்த்துக் (Strings) கொண்டு அடித்தாடத் தொடங்கினர். அந்த நூல் பகுதியில் பந்து பட்டுத் தெறித் தபோது, அவர்களுக்கு ஆனந்தமும் தெறித்து எழுந்தது.

வெறும் நூல் கயிற்றில் தொய்வு ஏற்பட்டதும் விரைவில் அறுந்து போவதற்குரிய நிலையும் இருந்த தால், காலக்கிரயத்தில் நைலான் நூலினைப் பயன் படுத்தத் தொடங்கினர். இவ்வாறு பந்தினை அடித் தாடப் பயன்படுத்திய மட்டையை அவர்கள் 'ராக்கெட்' என்று அழைத்தனர். அதற்குக் காரணம் இருக்கத்தான் இருந்தது.

அரேபிய மொழியில் 'ராகட்' (Rahat) என்ற ஒரு சொல் உண்டு. அதற்கு 'உள்ளங்கை' என்பது பொருளாகும். முதன்முதலாக உள்ளங்கையால் பந்தை அடித்தாடியதைக் குறிக்க இந்த ராகட்

என்ற சொல் வந்திருக்க வேண்டும் என்று ஆராய்ச்சியாளர்கள் அபிப்ராயப்படுகின்றனர்.

ராகட் என்ற இந்த அரேபியச் சொல்லே, ஜெர்மானியர்கள் ராக்கென் (Rachen) என்று சொல்லி அழைத்திருக்கின்றனர். அதனை ஆங்கிலேயர்கள் ராக்கெட் (Rachet) என்று உச்சரித்து இருந்திருக்கின்றனர். அந்த அடிப்படையில்தான், டென்னிஸ் ஆட்டத்தில் பயன்படுகின்ற மட்டைக்கு ராக்கெட் என்னும் பெயர் வந்திருக்கிறது என்றும் கூறுவர்.

பூப்பந்தாட்டம், இறகுப் பந்தாட்டம், மேசைப் பந்தாட்டம் போன்றவற்றில் பயன்படுகின்ற மட்டைக்கு (Bat) ராக்கெட் என்ற பெயரே அமைந்துள்ளன. நீண்ட கைப்பிடியும், தலைப்பாகத்தில் துடுப்புப் போன்ற அமைப்பிலிருந்துதான் இவைகள் மெருகேறி வந்திருக்கின்றன என்பது நமக்கு நன்றாகப் புரிகிறது.

மட்டையும்த, நம் கையமைப்பும் அப்படித் தானே அமைந்திருக்கின்றன! முழங்கையிலிருந்து மணிக்கட்டு வரை நீண்ட கைப்பிடி போலவும், உள்ளங்கைப் பகுதி துடிப்பு போலவும் அமைந்திருப்பது, அவர்களுக்கு ஓர் புதிய உணர்வினை ஏற்படுத்த, இப்படி ராக்கெட்டுகள் அமையக்காரணமாக இருந்திருக்கலாம் என்றும் நம்ப இடமிருக்கிறது அல்லவா!

20. ஒலிம்பிக் பந்தயம்

கிறிஸ்து பிறப்பதற்கு, பல நூற்றாண்டுகளுக்கு முன்னரே, கிரேக்க நாட்டில் ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் நடந்து வந்தன. இத்தகைய ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் பற்றிய குறிப்புக்கள் அனைத்தும், கிரேக்க நாட்டுப் பெருங்கவிஞர்களாகவும், தத்துவ ஞானிகளாகவும் விளங்கிப் புகழ் பெற்ற அரிஸ்டா பேன்ஸ், அரிஸ்டாடில், அத்தினஸ், பிளேட்டோ, சாக்ரடீஸ், சீனபன், (Xenophen) மற்றும் பல ஆசிரியர்களின் நூல்களில் இருந்தே தொகுக்கப்பட்டிருக்கின்றன.

கிரேக்க நாட்டு மக்கள் மட்டுமே பங்கு பெற்று விளையாடக்கூடிய போட்டிகள், கிரேக்க நாட்டிலேயே நடைபெறும்போது, கிரேக்க விளையாட்டுக்கள் என்று கூறாமல், ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் என்று ஏன் அழைத்தார்கள் என்பதை அறியும் போது தான், அவர்களின் அகமும் புறமும் நமக்கு நன்கு விளங்குகிறது.

கிரேக்க நாட்டிலே 'ஒலிம்பியா' எனும் மலைப் பகுதி என்று ஒன்று இருந்தது. ஆல்பியஸ் என்ற ஆறும்' கிலாடஸ் என்னும் ஆறும் இருபுறமும் ஜீவந்தியாக ஓட, வடபுறம் மலைகளால் சூழப் பெற்ற அந்த ஒலிம்பியா பகுதி முழுவதும், புனிதம் நிறைந்த பகுதியாகவே கிரேக்க மக்களால் கருதப்பட்டது.

தெய்வம் திருக்கோயில் கொண்டு வதியும் பதியாக கிரேக்கர்கள் நம்பியதால், அந்த மலைப் பக்கம் செல்வதோ, அல்லது மலை மீது ஏறுவதோ தெய்வ நிந்தனை என்று நம்பியதுடன், மிகவும் பக்திப் பெருக்குடன் அங்கு சென்றும், மற்ற நேரங்களில் செல்லாதும் வணங்கினர்.

அந்த ஒலிம்பியா பகுதியில்தான், கிரேக்கக் கடவுளர்களின் தலைமைக் கடவுளாக விளங்கிய சீயஸ் கோயிலும், 40 அடி உயரத்தில் அமைந்த சீயஸின் திருச்சிலையும் இருந்தன.

அக்கோயிலின் முன்னே அமைக்கப்பெற்ற விளையாட்டு அரங்கத்தில்தான், தூய கலப்பில் லாமல் பிறந்திருந்த கிரேக்க வீரர்கள் மட்டுமே, மிகவும் பக்தி சிரத்தையுடன் பங்கு பெறுகின்ற விளையாட்டுப் பந்தயங்கள் நடைபெற்றன.

போட்டியில் வெற்றி பெற்ற வீரனுக்குக் கிடைக்கின்ற பரிசோ, ஒலிம்பிக் பகுதியில், புனித ஆல்பியஸ் ஆற்றங்கரைப் பகுதியிலே விளைந்த 'ஆலிவ்' மரத்தில் இருந்து எடுத்துத் தொடுக்கப் பெற்ற மலர் வளையத்தினை, தலையில் சூட்டப்படுவதுதான்.

பெறுகின்ற பரிசுகள் அனைத்தையும் விட, இந்தப் புனித ஆலிவ் மலர் வளையத்தைப் பெறு

வதில்தான். 'பிறவி எடுத்த பெரும்பேறினை அடைந்தோம்' என்று கிரேக்கத்தினரே மயங்கி விழைந்தனர். இவ்வாறு, மண்ணும் நீரும், மரமும் கொடியும், கிளையும் மலரும் எல்லாமே புனிதமாக விளங்கிய ஒலிம்பியாவின் பகுதியிலே நடந்த நிகழ்ச்சிகளைத்தான் 'ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள்' என்று இதனையும் புனிதமாக்கி, விளையாடி மகிழ்ந்தனர்.

நான்காண்டுகளுக்கு ஒரு முறை நடந்த இந்தப் பந்தய நாட்களில், போரிடும் நாடுகள் எல்லாம் போரில் ஈடுபடாமல் போரினைக் கைவிட வேண்டும். அத்துடன், எதிரியாக இருந்தாலும் கூட, ஆயுத மில்லாமல்தான் அரங்கிற்குள் நுழையவேண்டும். மற்றவர்களுடன் மரியாதையாகப் பெருந்தன்மையுடன் பழக வேண்டும் என்ற விதிகளும் கட்டாயமாக்கப்பட்டு இருந்தன.

ஆகவேதான், புனிதமான இடத்தின் பெயரைத் தாங்கி ஒலிம்பிக் பந்தயம் என்று அந்நாளில் அழைக்கப்பட்ட அதன் மகிமையும் பெருமையும் சற்றும்மாறாமல், புதிய பந்தயங்களுக்கும் 'ஒலிம்பிக் பந்தயம், என்றே அழைத்து மகிழ்ந்து பங்கு பெறுகின்றார்கள் அவனியிலுள்ளோர்.

21. மாரதான் ஓட்டம்

கிரேக்க நாட்டில் உள்ள ஏதென்ஸ் நகரத்தின் மீது, பாரசீகத்தார் படையெடுத்துத் தாக்கும் போது, போர் நடைபெற்ற இடம் மாரதான் என்ற இடமாகும்.

பராக்கிரமம் மிகுந்த பாரசீகப் படை, ஏதென்சைப் பயங்கரமாகத் தாக்குவதில் ஈடுபட்டிருந்த பொழுது, ஏதென்ஸ் படையும் எதிர்த்துத் தாக்கியது. இருந்தாலும், இந்தப் போரில் வெற்றி பெறுவோமோ மாட்டோமோ என்ற சந்தேகம். எனவே, உதவிப் படை ஒன்று வந்து விட்டால், இந்தப் பாரசீகப் படையை பஞ்சாக விரட்டி அடித்துவிடலாம் என்ற நம்பிக்கை.

ஏதென்ஸ் படைத் தலைவன், பிடிப்பைப்ஸ் என்ற வீரனை அழைத்து, ஸ்பார்ட்டா என்ற நாட்டிற்குப் போய், உதவிப்படை கேட்டு வருமாறு தூது அனுப்பினான். வாகனவசதியோ அல்லது பிரயாணவசதியோ எதுவும் இல்லாமல், அந்த வீரன் ஓட்டமும் நடையுமாகவே போனான். சேரவேண்டிய தூரம் 115 மைல். திரும்பிவரும் தூரமும் அவ்வளவு தானே. இத்தனை தூரத்தையும் பிடிப்பைப்ஸ் ஓடியே திரும்பினான்.

தூது தோற்றுவிட்டது. துணைக்குப் படை வரவில்லை. என்றாலும் இதயத்தில் சோகத்தை சுமந்து கொண்டு வீரன் ஓடிவந்தான். வந்தவனுக்கு இங்கே இனிய சேதி காத்திருந்தது. உணர்ச்சி வெறி கொண்ட ஏதென்ஸ் வீரர்கள், பாரசீகத்துப் படையை விரட்டி அடித்து வெற்றி பெற்றிருந்தனர். கலங்கிப்போன பாரசீகத்தார், கப்பலேறி ஓடிப்போனார்கள்.

ஏதென்ஸ் நகரத்து முக்கிய வீதிகளில் நின்று, காத்து நிற்கும் தலைவர்களுக்கும் மற்றவர்களுக்கும் இந்த வெற்றிச் செய்தியைச் சொல்லவேண்டுமே! என்ன செய்வது? யாரை அனுப்புவது என்று யோசித்த படைத் தலைவன், சேதி சொல்லத் தெரிந்தெடுத்தது யாரைத் தெரியுமா? மீண்டும் இந்த பிடிப்பைப் பட்டஸ் என்ற வீரனைத்தான்.

ஓடி வந்த களைப்பும் இளைப்பும் உடலைத் தாக்கியிருந்தாலும், பிடிப்பைப் பட்டஸ் மறுக்கவில்லை. களைக்கவும் இல்லை. மகிழ்ச்சியுடன் இந்தப் பொறுப்பை மனமார ஏற்றுக்கொண்டான்.

இரண்டு பகலும் இரண்டு இரவும் என்று, காட்டிலும் மேட்டிலும், சேற்றிலும், சகதியிலும், பனியிலும் குளிரிலும் ஓடினான் அவன். ஓடிக் கொண்டேயிருந்தான்.

இளைத்துக் களைத்த உடல். இரத்தத்தை இரைத்துக் களைத்த இதயம். சுவாசித்துச் சலித்த நுரையீரல், எதுவும் அவனை ஓடாமல் தடுக்க முடிய

வில்லை- அவன் உற்சாகத்தையும் கெடுக்க முடிய வில்லை.

ஏதென்ஸ் நகரத்தை நோக்கி ஓடினான். மாரதான் எனும் போர் நடந்த இடத்திற்கும், ஏதென்சுக்கும் இடையில் உள்ள தூரமோ 26 மைல் களுக்குமேல்.

ஓடிவந்தவன் கோட்டை வாயிலை எதிரே கண்டான். கூட்டமாகக் கூடியிருக்கும் தனது நாட்டு மக்களைக் கண்டான். மகிழ்ச்சியால் மனம் அலைபாய்ந்தது. ஆர்வம் அவனை ஓடத் தூண்டியது. கால்கள் இனி ஓட முடியாது என்று பின்னிக் கொண்டன.

கண்கள் செருகிக் கொண்டன. வாய் உலர்ந்து போனது. நா உள்ளே இழுத்துக் கொண்டது.

தள்ளாடியபடியே ஓடிவந்தான். தலைவர்க ளருகில் சென்றான். தளிர் ஒன்று புயலில் வளைந் தாடுவது போல நின்றான். 'வென்றுவிட்டோம், மகிழ்ச்சிகொள்ளுங்கள்' என்று சொன்னான். கீழே மயங்கி விழுந்தான்.

விழுந்தவன் மீண்டும் எழவே இல்லை. தியாகப் பிழம்பாய், தீரம்மிகுந்த மறவனாய் பிடிப்பைட்ஸ் அமரன் ஆனான்.

நாட்டின் மானம் காக்கப் போராடிய அந்த வீரன், ஒலிம்பிக் பந்தயங்களில் வென்ற பெரு வீரனும் ஆவான். அவன் மாரதான் என்ற இடத்தி

லிருந்து ஏதென்குக்கு ஓடிவந்த தூரத்தினைக் கணக்
கிட்டு, அது போன்றதொரு நெட்டோட்டப்
போட்டியை வைக்குமாறு, பியரில் என்பவர் புதிய
ஒலிம்பிக் பந்தயம் தொடங்கக் காரணமாக இருந்த
பியரி கூபர்டின் பிரபு என்பவரிடம் கேட்டுக்
கொண்டார்.

26 மைலும் 385 கெச தூரமும் உள்ள நெட்
டோட்டப் போட்டியானது, பிடிப்பைட்ஸின்
நினைவாக, மாரதான் ஓட்டம் என்ற பெயரோடு
ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் இணைக்கப்பட்டது.

அமரனான வீரன் பிடிப்பைட்ஸ், அஞ்சாநெஞ்சி
னுக்கும் தாயகப் பற்றுக்கும் ஓர் எடுத்துக் காட்டாக
உலக மக்களிடையே திகழ்கிறான். இந்த ஓட்டத்தின்
மூலம் அழியாப் புகழும் பெற்று, சிரஞ் சீவியாய்
வாழ்கிறான்.

22. குத்துச் சண்டை மேடைக்கு 'ரிங்' (Ring) என்ற பெயர்

கி. மு. 9ம் நூற்றாண்டில், கிரேக்கத்தை ஆண்ட
தீசியஸ் என்ற மன்னன், தன் வீரர்களின் பொழுது
போக்கிற்காகக், குத்துச் சண்டையைக் கண்டு
பிடித்து நடைமுறைக்குக் கொண்டு வந்தான்.

இவன், தன் வீரர்கள் இருவரை, ஒரு கல்லின் மீது உட்கார்ந்தபடியே, தோல்களால் கட்டி மூடிய கைகளால், முகத்தில் ஒங்கிக் குத்திக் கொள்ளச் செய்தான்.

பிறகு, அவர்களில் யாராவது ஒருவர் இறக்கும் வரை சண்டையைத் தொடரச் செய்தான். சண்டையில் ஒருவர் இறக்க அதிக நேரம் பிடித்ததால், உலோகத்தால் செய்த கம்பிமுட்களை, தோலில் பொருத்தச் செய்து, குத்துச் சண்டை போடவைத்தான்.

இவ்வாறு பயங்கரக் குத்துச் சண்டையாக, குத்துச் சண்டை வளர்ந்தது. ஒரே குத்தில் முகத்தில் இரத்தம் பெருக வைத்து, ஆளைக் கொன்று குவிக்கும் ஆற்றல் வீரர்களிடையே பெருகி, வெறி பிடிக்கும் விதத்திலும் வளர்ந்தது.

கிரேக்க நாடு ரோமானியர்களிடம் தோற்று, அவர்களின் ஆட்சிக்கு உட்பட்டது. ரோமானியர்கள் இந்தக் குத்துச்சண்டை போடும் விதத்தை வெறுக்கவில்லை. மாறாக ரசித்தார்கள். அதில் அதிக ஆர்வமும் காட்டினார்கள்.

கிரேக்கர்கள் காட்டிய ஆர்வத்தை விட, ரோமானியர்களிடையே ஒரு புதிய வேகமும் இருந்தது. அத்துடன் அவர்களிடையே ஒரு புதிய குயுத்தியும் பிறந்தது.

கல்லின் மேல் உட்கார்ந்து சண்டை போடச் செய்தான் தீசியஸ். ரோமானியர்கள் சண்டை போட ஒரு வட்டம் போட்டார்கள். அந்த வட்டத்திற்குள்ளே இருந்து தான் சண்டை போட வேண்டுமென்று வற்புறுத்தினார்கள். கட்டாயப் படுத்தினார்கள். அவ்வாறு சண்டை போடும் அந்த இடத்திற்கு 'ரிங்' (Ring) என்றும் அழைத்தனர்.

பல நூற்றாண்டுகளுக்குப் பிறகு, 1865ம் ஆண்டு, கியூன்ஸ் பெரி அமைத்த புதிய விதிகளின் படியே, குத்துச் சண்டை மேடை 24 அடி சதுரமுள்ள மேடையாக அமைந்தது. என்றாலும் அந்த மேடைக்கு ரிங் என்று ரோமானியர் அழைத்த பெயர் மாறவே இல்லை.

பழைய ஒலிம்பிக் பந்தயத்திலும், பங்கராசியம் (Pancratiun) என்ற போட்டியானது, குத்துச் சண்டையும் மல்யுத்தமும் கலந்த ஒன்றாக இருந்திருக்கிறது. இந்த Ring என்ற சொல், ரோமானியர்களின் வழக்கத்திற்குப் பிறகே வந்து, அப்படியே தங்கி விட்டது.

23. டக் ஆப் வார் (Tug of war)

போர்க்களங்களின் நினைவிலேயே பொழுதைக் கழித்த கிரேக்க வீரர்களிடையே புத்துணர்ச்சியைப்

பெருக்குவதற்காக எழுந்த விளையாட்டல்ல இது. நிகழ்ச்சியுமல்ல. இது அவர்களைப் போரிலே முழுதும் பயன் படுத்திக் கொள்வதற்காகப் படைக்கப் பட்டத் தூண்டு கோலாகும். வேலையுமாகும்.

அந்தக் காலத்தில், போர் வீரர்கள், தங்களுக்குத் தேவையான தளவாடங்களை, முடிந்ததைத் தூக்கிச் செல்லவும், முடியாதவற்றைப் பார வண்டிகளில் போட்டு இழுத்துச் செல்லவும் வேண்டியிருந்தது. அவ்வாறு பார வண்டிகளை இழுத்துச் செல்வதற்கு, இடுப்புக்கு மேலே உள்ள உடல் பகுதிக்கு நல்ல வலிமையும் ஆற்றலும் தேவைப்பட்டது.

ஆகவே, நீண்ட கயிற்றினைக் கொடுத்து, இருபுறமும் சமமான எண்ணிக்கையுள்ள வீரர்களை நிறுத்தி, இழுத்துப் பார்க்க விட்டனர். போட்டியுணர்ச்சியுடனே, இயற்கையிலேயே எழுகின்ற வெறியுணர்ச்சியும் மேலோங்க, அவர்கள் பற்றி இழுத்துத் தள்ளிவிடுகின்ற பேராற்றலில் மேலோங்கினர்.

இவ்வாறு இழுத்துப் பழகிய உரமும் திறமும், அந்த வீரர்களுக்கு, போர்த் தளவாடங்களையும், தட்டு முட்டு சாமான்கள் போன்றவற்றையும் வைத்திருக்கின்ற பாரவண்டிகளை எளிதாக விரும்பிய இடங்களுக்கு இழுத்துச் செல்ல உதவியது.

Tug என்றால் வலிந்து இழுத்தல் என்பது பொருளாகும். போர்க் காலங்களில் வலிந்து இழுத்து வண்டியை நடத்திய இம்முறையை, பிறநாடுகளும் பெரிதும் விரும்பி பின்பற்றின.

போர் அமைப்பில், போரிடும் முறையில் புதிய புதிய யுக்திகளும் சக்திகளும் பெருகப் பெருக, பார வண்டியை இழுக்க வேண்டிய அவசியம் போர்வீரர்களுக்கு பிற்காலத்தில் இல்லாமற் போயிற்று.

பிறகு, இப்பயிற்சியானது இராணுவ வீரர்களுக்கு, பலப்பயிற்சி தருவதற்காக மட்டுமே பயன்படுத்தப்பட்டது. கொஞ்சங் கொஞ்சமாக மாறி, விளையாட்டு விழாக்களில் கவர்ச்சி மிகுந்த ஒரு நிகழ்ச்சியாக இன்று மாறி வந்து விட்டது.

‘வடம்’ இழுக்கும் போட்டி இன்று, உணர்வைக் கவரும் ஒப்பற்ற நிகழ்ச்சி என்றால் அது மிகையல்ல. உண்மைதான்.

24. வெற்றிக் கேடயம் (Trophy) வெற்றிக் கோப்பை(Cup)

‘போர்க்களங்களில் பெற்ற வெற்றியைக் குறிக்கும் நினைவுச் சின்னம்’ என்பது தான் டிரோபி

(Trophy) என்னும் கிரேக்கச் சொல்லுக்குக்கு உரிய பொருளாகும்.

போர்க்களங்களில் வெற்றியடைந்த முற்கால கிரேக்க வீரர்கள், தங்கள் வெற்றியினையும் வீரத்தினையும் வெளிப்படுத்திக் காட்ட, போர் நிகழ்ந்த இடத்தில் இருக்கும் மரங்களில், ஒரு சிறு மரப் பலகையைப் பதித்துச் சென்றனர்.

(இப்பொழுது, மரங்களுக்கு எண்கள் போடும் முறையினை கொஞ்சம் கற்பனை செய்து பாருங்கள்).

மரத்தின் அடிப்பாகத்தில் பொதித்து வைத்த மரப்பலகை(Slab), காலப் போக்கில் மக்கிப் போவதாகவோ அல்லது மழுங்கிப் போவதாகவோ இருந்தது. ஆனால், ஒருமுறை பொதிந்த மரப் பலகையை மீண்டும் புதுப்பிக்கக் கூடாது என்பது கிரேக்க நாட்டின் கடுமையான சட்டமாக இருந்தது.

ஆகவே, பழுதுபட்டுப் போகின்ற மரப் பலகையை பதிப்பதை விட்டு விட்டு, மரத்தோடு மரமாக நிலைத்துப் போகின்ற ஒரு நினைவுச் சின்னத்தைப் பதிக்க, போர்க்கவசத்தினைப்(Armour) பதித்து வைத்தனர். அதுவும், காலப் போக்கில் துருப்பிடித்தும், மரக் கலரில் மக்கியும் போனதால், வீரர்கள் வேறொரு முறையைப் பின்பற்றினார்கள்.

மரப் பலகையும், இரும்புத் தகடும் நிலைக்க வில்லை என்றதால், அவர்களுக்கு விடி வெள்ளியாக

ஒரு யோசனை பளிச்சிட்டது. அது தான் வெள்ளித் தகட்டினைப் பதிக்க வேண்டும் என்பது.

மரத்தில் பதித்த வெள்ளித் தகடுகள், சூரிய ஒளியிலே மின்னி மிளிர்ந்தது கண்டு வீரர்கள் மகிழ்ந்தனர்.

ஒலிம்பிக் பந்தயம் கி. மு. 776ம் ஆண்டு தொடங்கியதற்குப் பிறகு, வெற்றி வீரனுக்கு புனித ஆலிவ் மலர் வளையம் என்பது பரிசாகத் தரப் பட்டது. காலம் மாற மாற, வெறும் மலர் வளையம் மட்டும் விளையாட்டு வீரர்களை மகிழ்விக்கவில்லை.

எனவே, கிரேக்கத்தை ஆண்ட ரோமானியர்கள், அவர்கள் ஆட்சிக் காலத்தில் நடந்த ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் வெற்றி பெற்ற வீரனுக்கு வெள்ளித் துண்டுகளைப் பரிசாகத் தந்தனர்.

வெள்ளித் துண்டு பரிசுகளுக்குப் பிறகு, ஒலிம்பிக் பந்தயமே காலத்தின் கோலத்தால் நிறுத்தப் பட்டது. பல நூற்றாண்டுகள் பந்தயமோ பரிசளிப்போ எதுவும் நடந்ததாக வரலாற்றுக் குறிப்புக்களில் இல்லை.

கி. பி. 1512ம் ஆண்டு, இங்கிலாந்தில் குதிரைப் பந்தயம் நடந்தபோது, அதில் வெற்றி பெற்றவர்களுக்கு, மலர்கள் பொதிந்த மரப்பந்து ஒன்று பரிசாக அளிக்கப்பட்டது. நாட்கள் ஆக ஆக, மரப் பந்து பரிசானது வெள்ளிப்பந்தாக மாறியது.

கி.பி. 1607ம் ஆண்டு, இங்கிலாந்து இளைஞர்கள் தங்க முலாம் பூசிய தங்கப் பந்தினைத் தயாரித்தார்கள்.

கி.பி. 1703ம் ஆண்டு, ராணி அன்னை, வெள்ளித் தட்டு ஒன்றினைப் பரிசாகத் தந்து பாராட்டினார்கள். இன்னும் 7 ஆண்டுகள் கழித்து அதாவது 1710ம் ஆண்டு, தங்கத் தட்டாக அந்தப் பரிசு மாறியது.

கி.பி. 1714ம் ஆண்டு, அன்னை ராணிக்குப் புதிய யோசனை ஒன்று உதித்தது. வெற்றி பெற்றவர்கள் பிறரின் வாழ்த்துரை பெற்று, பானத்தைப் பருகி மகிழ்வதற்காக, கோப்பை போன்ற வடிவத்தில் பரிசு இருந்தால் நலமாக இருக்கும் என்பதே அந்த யோசனை.

ஆகவே, 500 ஷில்லிங் பெறுமான தங்கக் கோப்பை (Golden cup) ஒன்றை வழங்கினார்கள்.

இதுவே, இன்றைய கோப்பையின் முன்னோடி வடிவமாக அமைந்தது போலும். மரத்தில் பதித்த வெள்ளித் தகடுகள் போலவே, இன்றும் கேடயம் போன்ற அமைப்பில் மரத்தால் செய்து, அதில் வெள்ளித் தகடுகளை அழகாக சிறு சிறு கேடய அமைப்பில் செய்து பதித்து, வெற்றிக் கேடயம் (Trophy) என்று விளையாட்டு விழாக்களில் வழங்குகிறார்கள்.

போர்க்களத்தில் பெற்ற வெற்றிக்கு நினைவுச் சின்னமாய் தொடங்கிய Trophy, இன்று விளையாட்டுப் போட்டிகளில் வெற்றி பெற்ற வீரர்களுக்கு, மகிழ்வு தரும் நினைவுப் பரிசாக விளங்க வருகிறது.

25. ஓய்வு (Leisure)

ஓய்வு என்பதற்குரிய ஆங்கிலச் சொல் லீஷர் என்பதாகும். அது வளர்ச்சி பெற்று இவ்வாறு உருவானதை இனிக் காண்போம்.

ஸ்கோல் (Scole) என்பது கிரேக்கச் சொல். அதற்கு, 'அறிவார்ந்த உரையாடல் நடைபெறும் இடம்' என்பது பொருள். இந்த ஸ்கோல் எனும் சொல்தான், ஸ்கூல் என்பதற்கும், ஸ்காலர் (Scholar) அதாவது அறிவுள்ளவர் என்பதற்கும் தொடர்புடையதாக விளங்குகிறது.

அத்தகைய அறிவு பூர்வமான, அறிவு சார்ந்த உரையாடல்கள் நடைபெறும் இடத்தை, கிரேக்கர்கள் 'லிசியம்' (Lyceum) என்று அழைத்தனர். அதற்குக் காரணமும் இருந்தது.

லீசியம் என்ற இடத்திற்கு பெரும் பணக்காரர்கள், வாழ்க்கையில் வளமான வசதி

படைத் தவர்கள் மற்றும் உடல் உழைப்பில் அதிகம் ஈடுபடாமல், அறிவு சம்பந்தமான, கலாசாரத் தொடர்பு மற்றும் கலை நுணுக்கம் போன்றவற்றில் பெருவாரியாக ஈடுபாடு கொண்டவர்கள் அனைவரும் சென்றார்கள்.

இந்த லீசியம் என்ற கிரேக்கச் சொல்லினை, பிரெஞ்சுக்காரர்கள், லீசி (Lycee) என்று உச்சரித்தனர். இதனை இலத்தின் மொழியில் லீசர் (Licere) என்றனர். மேலும், பிரெஞ்சு மொழியில் லாய்சர் (Loisir) என்றும் கூறினர். அதிலிருந்தே ஆங்கிலத்தில் லீசர் (Leisure) என்று உருவாகி வந்துருக்கிறது.

இத்தகைய ஓய்வு என்ற சொல்லுக்கு அவர்கள் கொண்டிருந்த விளக்கமானது, 'எந்த விதமான கட்டுப்பாடுகளுக்கும் உட்படாமல் தன் விருப்பம் போல, தன்னிச்சையாக செயல்படுவதுதான்' என்றனர்.

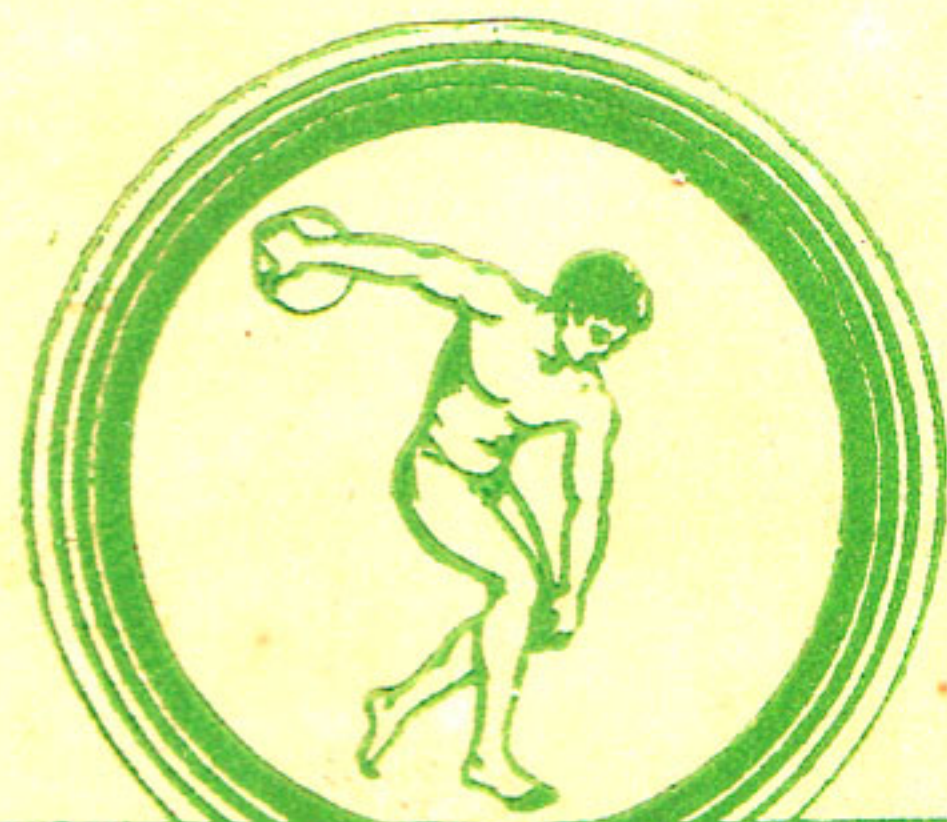
'தன் விருப்பம் போல் செயலில் ஈடுபடும் நிலையே ஓய்வு என்பது' என்று அரிஸ்டாடில் என்ற தத்துவஞானியும் கூறினார்.

'ஒரு குறிப்பிட்ட பயன் கருதி, வலிந்து செயல்படும் வேலையிலிருந்து, வேறுபட்ட ஒரு இதமான பணி' என்று ஓய்விற்கு மேலும் விளக்கம் கூறினார்கள்.

சோம்பலாக உட்கார்ந்திருப்பது ஓய்வல்ல உள்
 உணர்வின் உந்துதலுக்கு ஏற்ப, அறிவாலும், மன
 எழுச்சியாலும், மன திருப்திக்காக செயல்படும்
 பிறிதொரு நிலையே லீஷர் என்பதாகும்.

இந்த ஓய்வு மனித மனத்திற்கும், இனத்திற்கும்
 மிக மிகத் தேவையான ஒன்றாகும்.





ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்
சென்னை-17