

07 விளையாட்டின் சட்டதிட்டங்கள், ஒழுக்கவியல் என்பவற்றிற்கு கிசவாகி சமூக கிசவாக்கத்துடன் செயற்படுவோம்

7.1 விளையாட்டு முகாமைத்துவத்தில் பங்களிப்புச் செய்வோம்

எமது தேவைகளைத் தனித்தனியே பூர்த்தி செய்துகொள்வது கடினமானதாகும். அதனாலேயே மனிதன் தனது முன்னேற்றத்திற்காக, சில தேவைகளைப் பூர்த்திசெய்துகொள்வதற்குக் குழுவாகச் செயற்படுவதன் முக்கியத்துவத்தை உணர்ந்துகொண்டான். நாம் எல்லோரும் பல்வேறுபட்ட நிறுவனங்களின் உறுப்பினர்களாவோம்.

செயற்பாடு 7.1

உங்களுடைய பாடசாலையில் மற்றும் பிரதேசங்களில் உள்ள நிறுவனங்கள் சிலவற்றையும் மற்றும் அவற்றின் உறுப்பினர்கள் சம்பந்தமான தகவல்களையும் கீழேயுள்ள அட்டவணையை உங்கள் பயிற்சிப் புத்தகத்தில் பிரதிபண்ணி நிரப்பிக் காட்டுக.

நிறுவனங்கள் (அமைப்புகள்)	பிரதான நபர்	துணைபுரியும் வேறு நபர்கள்
<ul style="list-style-type: none">பாடசாலை	அதிபர்	ஆசிரியர்கள், மாணவர் தலைவர்கள்

அட்டவணை 7.1

உங்கள் பாடசாலையின் விளையாட்டுச்சங்கம், விளையாட்டுக்கழகம் என்பன நிறுவனங்களாகும் என உங்களுக்கு விளங்கியிருக்கும். நிறுவனங்களின் நோக்கங்களைப் பூர்த்திசெய்துகொள்ள வளங்களை வழிகாட்டுதல், வளங்களைப் பகிர்ந்தளித்தல், செயற்பாடுகளை இலகுபடுத்தல், தடைகளை நீக்குதல், சரியான திட்டங்களை ஏற்படுத்துதல் போன்றவற்றிற்கான பொறுப்பு மற்றும் தலைமைத்துவம்

வழங்கும் நபர் முகாமையாளர் என அழைக்கப்படுவார். இதன்படி பாடசாலையின் அதிபர் முகாமையாளராக கருதப்படக்கூடியவராவார். அட்டவணை 7.1 ஐப் பரீட்சித்துப் பாருங்கள். பிரதானமான நபருக்கு உதவுபவர்கள் இருக்கிறார்கள் எனக் காண முடிகிறது. இதன்படி நிறுவனமொன்றில் பல்வேறு மட்டங்களில் முகாமையாளர்கள் இருக்கமுடியும்.

செயற்பாடு 7.2

பாடசாலையின் அனைத்து உடற்கல்விச் செயற்பாடுகளையும் உயர்மட்டத்திற்குக் கொண்டு செல்வதற்கான நடவடிக்கைகளை எடுத்தல் பாடசாலை விளையாட்டுக்கழகத்தின் நோக்கமாகும். அதற்காகத் தேவைப்படும் வளங்களைப்பற்றிக் கலந்துரையாடி எழுதுக.

நிறுவனமொன்றின் நோக்கத்தைப் பூர்த்தி செய்வதற்கு வளங்கள் தேவைப்படும். பாடசாலையில் விளையாட்டு மைதானம், உள்ளக விளையாட்டு மைதானம், நீச்சற் தடாகம், விளையாட்டு உபகரணங்கள், பணம் என்பவை நிறுவனமொன்றுக்குத் தேவையான வளங்களுள் சிலவாகும். ஆசிரியர், பயிற்றுவிப்பாளர்கள் உட்பட மாணவர்களும் நிறுவனமொன்றின் முக்கியமான வளங்களாகும். இங்கு உடற்கல்வி மற்றும் விளையாட்டுக்கழகம் சம்பந்தமாக மட்டுமே அவதானிக்கப்படும்.



உடற்கல்வி விளையாட்டு முகாமையாளர் ஒருவருக்கு இருக்க வேண்டிய குண இயல்புகள் யாவை? ஒரு விளையாட்டுச் செயற்பாட்டில் அதன் குறிக்கோளை வெற்றிகரமாக அடையக் கிடைக்கும் வளங்களைத் திட்டமிட்டு, ஒழுங்கமைத்துச் செயற்படுத்துதல் விளையாட்டு முகாமைத்துவமாகும்.

உடற்கல்வி மற்றும் விளையாட்டின் முகாமையாளர் ஒருவர் கொண்டிருக்கக்கூடிய பண்புகள் எவை எனத் தெரியுமா? தகுதி வாய்ந்த ஒரு முகாமையாளர் ஒருவர் கொண்டிருக்கக்கூடிய பண்புகள் சில கீழே தரப்பட்டுள்ளன. நீங்கள் அறிந்த வேறு பண்புகள் இருப்பின் அவற்றையும் குறிப்பிடுக.



- புத்திசாலித்தனம்
- சுயக்கட்டுப்பாட்டுத் தன்மை
- மன உறுதி
- ஏனையோரை ஈடுபடுத்தும் திறன்
- பொறுமையைக் கடைப்பிடித்தல்
- பிரச்சினைகளைத் தீர்க்கக்கூடிய தன்மை
- மனவெழுச்சிக் கட்டுப்பாடு
- சரியான முடிவு எடுக்கும் தன்மை
- சகிப்புத் தன்மையுடன் கூடிய தலைமைத்துவம்
- முகாமைத்துவச் செயற்பாடு தொடர்பாக கொண்டிருக்கக்கூடிய அறிவு
- தொடர்பாடல் தேர்ச்சி
- -----
- -----
- -----

இங்கு முகாமைத்துவச் செயற்பாடு தொடர்பான அறிவு எனக் கூறப்படுவது திட்டமிடல், ஒழுங்கமைத்தல், செயற்படுத்தல், மதிப்பிடல், முடிவெடுத்தல், தொடர்பு கொள்ளும் தலைமைத்துவம் என்பவையேயாகும்.

உடற்கல்வி முகாமையாளர் பாடசாலைகளில் நடத்தக்கூடிய நிகழ்வுகள் அதிகம். அதில் சில கீழே தரப்பட்டுள்ளன.

- உடல் ஆரோக்கியச் செயற்பாடுகள்
- பிற்பகல் வேளையிலான விளையாட்டுப் பயிற்சிகள்
- வெளிக்களச் செயற்பாடுகள்
 - முகாம்கள் அமைத்தல்
 - நடைப்பயணம்
 - ஆராய்ச்சிகள்
- இல்ல விளையாட்டுப் போட்டி
- விளையாட்டு உடற்கல்வித் தினம்
- வேறு விளையாட்டுச் சுற்றுப்போட்டிகள்
- விளையாட்டுச் சங்கங்கள்
- பாடசாலைச் சுகாதார மேம்பாட்டுச் செயற்பாடுகள்



உடல் ஆரோக்கியச் செயற்பாடுகள்



இச்செயற்பாடு கல்வி அமைச்சின் திட்டத்தின்படி அமைக்கப்பட்ட செயற்பாடாகும். இனிமையான இசையுடன்கூடிய பலவகை அசைவுகளைக் கொண்ட உடல் ஆரோக்கியச் செயற்பாடுகளில் தினந்தோறும் ஈடுபடுதல் உடலாரோக்கியத்தை மேம்படுத்துவதற்கும் முகாமைத்துவச் செயற்பாடுகளின் மேம்பாட்டிற்கும் முக்கியமானதாகின்றது. 2007 ஆம் ஆண்டிலிருந்து நடைமுறைக்குக் கொண்டுவரப்பட்ட உடல் ஆரோக்கிய மேம்பாட்டிற்கான செயற்பாடுகள் மூலம் மாணவர்களுக்கு, அவர்களைப் பற்றிய புரிந்துணர்வைப் பெறுவதற்கான சந்தர்ப்பம் கிடைக்கிறது.

7.2 இல்ல விளையாட்டு போட்டி ஒழுங்கமைப்பு



மாணவ, மாணவியர் உட்பட பாடசாலை உறுப்பினர்கள் அனைவரும் ஈடுபடும் நிகழ்வாக பாடசாலை இல்ல விளையாட்டுப்போட்டியைக் குறிப்பிடலாம். மாணவர்களுக்கிடையிலும் மாணவர்கள் மற்றும் ஆசிரியர்களுக்கிடையேயும் ஆசிரியர்கள் மற்றும் பெற்றோருக்கிடையேயும் நல்ல தொடர்புகளை ஏற்படுத்திக்கொள்ளக்கூடியதாக அமைவதால் இல்ல விளையாட்டுப் போட்டிகள் எல்லோராலும் விரும்பப்படுகின்றன. இலங்கையின் அனைத்துப் பாடசாலைகளின் விளையாட்டுப் போட்டிகளிலும் காட்டப்படும் ஈடுபாட்டிலிருந்து இதனை அறிந்து கொள்ளலாம்.

பாடசாலையில் வருடத்தின் ஆரம்பத்தில் நடாத்தப்படும் இல்ல விளையாட்டுப் போட்டிகள், பாடசாலையின் சகல அங்கத்தவர்களிடையேயும் ஈடுபாடு, புரிந்துணர்வு, மகிழ்ச்சி என்பவற்றை வழங்குவதால் நல்லதோர் வருட ஆரம்பத்தை வழங்கும்.

இல்ல விளையாட்டுப் போட்டியினை,

- போட்டிக்கு முன்
- போட்டி நாள்
- போட்டிக்குப் பின்

என்ற படிமுறைக்கேற்ப ஒழுங்கமைத்துக்கொள்ளலாம்.



செயற்பாடு 7.3

தரம் 10 இல் கற்றுக்கொண்ட அறிவைப் பயன்படுத்தி இல்ல விளையாட்டுப் போட்டி ஒழுங்கமைப்பின்போது நடைமுறைப்படுத்த வேண்டிய விடயங்களை கீழே உள்ள அட்டவணையைப் பூரணப்படுத்துவதன் மூலம் ஞாபகப்படுத்தி எழுதுங்கள்.

போட்டிக்கு முன்	போட்டி நாள்	போட்டிக்குப் பின்

அட்டவணை 7.2

விளையாட்டுப் போட்டி முன் ஒழுங்கமைப்பு



விளையாட்டுப் போட்டியில் முன் ஒழுங்கமைப்பு மிக முக்கியமானதாகும். போட்டிகளைத் திட்டமிட்டவாறு நடாத்துவதற்கும் வெற்றிகரமாக நடாத்துவதற்கும் இவ் ஒழுங்கமைப்பு ஏதுவாக அமைகின்றது. முன் ஒழுங்கமைப்பின் முக்கியத்துவம் தொடர்பாகக் கீழே தரப்படும் விடயங்களில் விசேட கவனம் எடுத்தல் வேண்டும்.

- ஆரம்ப நிகழ்ச்சி நிரலைத் தயார் செய்தல்.
- பாடசாலையின் அனைத்து மாணவர்கள், ஆசிரியர்கள், சேவையாளர்கள் அனைவருக்கும் முழுமையான செயற்பாடுகள் அனைத்தையும் தெரியப்படுத்தல்.
- சம்பந்தப்பட்ட அனைவரையும் குழுக்களாகவும் உபகுழுக்களாகவும் பிரித்து வேலைகளைப் பகிர்ந்தளித்துச் செயற்படவைத்தல்.
- வைபவ நிகழ்வில் அதிதிகளை வரவேற்பதற்காக வீர, வீராங்கனைகள், வாத்தியக் குழுவினர் ஆகியோரை முன்னேற்பாடு செய்தல்.
- கொடிகள் ஏற்றுவதற்கான மிகப் பொருத்தமான இடத்தைத் தெரிவுசெய்வதுடன் தேசியக்கொடியை பாடசாலைக் கொடியையும் இல்லக் கொடியையும் விட உயரத்தில் இருக்கும்படியாக அமைத்துக் கொள்ளல் வேண்டும்.
- கொடி ஏற்றுவதற்கு இடையூறுகள் ஏற்படாமல் தவிர்ப்பதற்கு அவசியமான நடவடிக்கைகளை மேற்கொள்ளல்.
- வைபவ நிகழ்வுகளின் நிகழ்ச்சி நிரலைப் பட்டியற்படுத்தி வைத்திருத்தல்.
- அதிதிகளுக்கான, நடுவர்களுக்கான ஆசனங்களை ஒழுங்கு செய்தல்.
- கொடியேற்றுவதற்கு உரிய நபர்களைத் தெரிந்து வைத்திருத்தல்.
- அணிநடை, கண்காட்சி நிகழ்வுகளுக்கு மாணவர்களைப் பயிற்றுவித்தல், ஒழுங்கமைத்தல், ஒத்திகைகளைச் செய்தல்.
- ஒலிம்பிக் தீபம் ஏற்றுதல், சத்தியப்பிரமாணம் செய்வதற்கான நபர்களைத் தெரிவு செய்தல்.
- போட்டியாளர்களின், மற்றும் நடுவர்களின் பெயர்ப் பட்டியலுடனான விபரத்தைத் தயாரித்தல்.
- சம்பிரதாயபூர்வமாக ஆரம்பித்து வைக்கும் ஏற்பாட்டை ஒழுங்கு செய்தல்.
- அறிவிப்பாளர், நடுவர்கள் ஆகியோரை அறிமுகமாதலும் ஆலோசனை வழங்கலும்.



இப்போட்டி முன் ஒழுங்கமைப்பின்போது தேவைகள் அனைத்தும் பூரணப்படுத்தப்பட்டுள்ளதா என ஆராய்ந்து பார்த்தல் மிக முக்கியமானதாகும்.

செயற்பாடு 7.4

போட்டி நிகழ்வில் உபயோகிப்பதற்காக கீழே தரப்பட்டவற்றை தயாரிக்குக.

- நிகழ்ச்சி நிரல்
- விளையாட்டு வீரரின் சத்தியப்பிரமாணம்
- நிகழ்ச்சி ஆரம்பம் தொடர்பான உத்தியோக பூர்வ அறிவிப்பு.

ஒலிம்பிக் சத்தியப்பிரமாணம்

ஒலிம்பிக் விளையாட்டு விழாவில் கலந்துகொள்ளும் நாம், விளையாட்டின் உன்னதத் தன்மையை மதித்து வெற்றியை மாத்திரம் நோக்கமாகக்கொள்ளாது பங்குபற்ற வேண்டும் என்ற பரம சிந்தையுடன் நியாயமாகவும் நேர்மையுடனும் பாடசாலையின் நற்கீர்த்திக்குப் பங்கமேற்படாதவாறும் போட்டியில் பங்குபற்றுவோம் எனச் சத்தியப்பிரமாணம் செய்கின்றோம்.

போட்டி நாள் நிகழ்ச்சி நிரல்



போட்டித் தினத்தன்று நடைபெறும் நிகழ்வுகளைத் திட்டமிட்டு சிறப்பாக நடாத்துவதன் மூலம் வெற்றிகரமாகப் போட்டிகளை நடைமுறைப்படுத்தமுடியும். இதற்குப் போட்டி முன் ஒழுங்கமைப்பு மிகவும் உதவியாக அமையும்.

செயற்பாடு 7.4

போட்டி நாள் அன்று நடைபெறும் நிகழ்வுகளை ஞாபகப்படுத்திப் பாருங்கள். நிகழ்வுகளை ஒழுங்கு முறைப்படி எழுதுங்கள். கீழ்க்குறிப்பிட்ட நிகழ்வுடன் ஒப்பிட்டுப் பாருங்கள்.



போட்டி நாள் நடைபெறும் நிகழ்ச்சிகளுக்கான நிகழ்ச்சி நிரல் ஒன்றை அமைப்போம்



நிகழ்ச்சி நிரல்

- பிரதம அதிதியை வரவேற்றல்.
- தேசியக் கொடி, பாடசாலைக்கொடி, இல்லக்கொடி என்பவற்றை ஏற்றுதல்.
- தேசிய, பாடசாலைக் கீதங்கள் பாடுதல்.
- ஒலிம்பிக் தீபம் ஏற்றுதல், சத்தியப்பிரமாணம் செய்தல், ஆரம்பிக்கப்பட்டமையை அறிவித்தல்.
- போட்டி நிகழ்ச்சிகளை ஆரம்பித்தல்.
- அணிநடை.
- அதிபரின் உரை.
- பிரதம அதிதி உரை.
- பரிசளிப்பு.
- நன்றியுரை.
- தேசிய கீதம் இசைத்தலும் கொடிகளை இறக்குதலும்.

போட்டி நிகழ்ச்சிகளுக்காக மாணவர்கள், அதிதிகள், பார்வையாளர்களுக்கிடையே பிரபல்யமான விளையாட்டுகளாகவும், நேரம் குறைந்த விளையாட்டுகளாகவும் தெரிந்தெடுத்தல் முக்கியமானதாகும். உதாரணமாக 100 m, 200 m, 100 m×4 அஞ்சல் அல்லது 400 m×4 அஞ்சல் விளையாட்டுகளைத் தெரிவு செய்யலாம்.

கண்காட்சிகள் ஏதும் இருப்பின் பொருத்தமானதொரு நேரத்தைத் தெரிவுசெய்து நடத்தலாம். ஒழுங்கமைப்பில் ஏதும் சிரமம் இருப்பின் அணிநடை நடைபெறும் ஒழுங்கையும் மாற்றிக்கொள்ளலாம்.

போட்டியின் பின் ஒழுங்கமைப்பு

போட்டிகள் யாவும் முடிந்து அதிதிகள் வெளியேறியபின் மைதானத்தையும் பொருள்களையும் மீள் ஒழுங்கு செய்தல், வரவு செலவுகளை அறிக்கைப்படுத்தல், விளையாட்டு விழா வெற்றிகரமாக நடைபெற்றதா எனவும் ஏற்பட்ட பிரச்சினைகள், விடுபட்ட தவறுகள் என்பன தொடர்பாகவும் கலந்துரையாடி மதிப்பீடு செய்தல், இவற்றினை எழுத்து மூலமாகக் குறித்து வைப்பதன் மூலம் அடுத்தடுத்துவரும் விளையாட்டுப் போட்டிகளைத் திறம்பட ஒழுங்குபடுத்தி நடாத்த முடியும்.

விளையாட்டுக்கொடி இறக்கம், விளையாட்டுக்கொடியை பாடசாலை அதிபரிடம் கையளித்தல், விளையாட்டுப்போட்டி நிறைவு பெற்றமைக்கான உத்தியோகபூர்வ அறிவித்தல் போன்றவை நிகழ்ச்சி நிறைவு பெறும் வேளையில் நடைபெறுவது வழக்கம்



7.3 நிரற்போட்டி (Tournament)



இல்ல விளையாட்டுப் போட்டிகளில் மெய்வல்லுனர் போட்டிகளுக்கு மேலதிகமாக ஒழுங்கமைக்கப்பட்ட விளையாட்டுகளும் இடம் பெற வேண்டியது அவசியமாகும். இந்த விளையாட்டுப் போட்டிகளை ஒழுங்கமைக்கும்போது ஏற்படும் பிரச்சினைகளைத் தவிர்ப்பதற்காகவும் எல்லா அணிகளுக்கும் சமமான தீர்ப்பு வழங்கப்படுவதற்காகவும் தேசியரீதியில் ஏற்றுக்கொள்ளப்பட்ட முறைகளுக்கமைய நிரற் போட்டிகளை அமைத்தல் முக்கியமானதாகும்.



விளையாட்டுப் போட்டி ஒன்றில் வெற்றியாளரை அல்லது வெற்றி பெற்ற அணியைத் தெரிவு செய்வதற்காக தனிநபர்களுக்கிடையில் அல்லது குழுக்களுக்கிடையில் அங்கீகரிக்கப்பட்ட வீதிகளுக்கு அமைய ஒழுங்கு செய்யப்படும் போட்டி முறை “நிரற் போட்டி” என அழைக்கப்படும்.

நிரற்போட்டி அமைப்பதில் பல்வேறு முறைகளுண்டு. இல்ல விளையாட்டுப்போட்டி ஒன்றை ஒழுங்கு செய்யும்போது தேவைப்படும் முறைகள் தொடர்பாக மாத்திரம் இங்கே ஆராய்க.

1. விலகல் நிரல் முறை (Knockout Tournament System)
2. சுழற்சி நிரல் முறை (League Tournament System)

விலகல் நிரல் முறை



போட்டிகளில் தோல்வியுடையும் அணி போட்டித்தொடரில் இருந்து நீக்கப்படும். இம்முறையின் அணுகுலங்கள், பிரதிகுலங்கள் கீழே தரப்பட்டுள்ளன.



விலகல் நிரல்முறையில் அனுகூலம்	விலகல் நிரல்முறையில் பிரதிகூலம்
<ul style="list-style-type: none"> ● தேவைப்படும் பணம், உபகரணங்கள் குறைவு ● நடுவர்களைத் தெரிவு செய்வது சுலபம் ● போட்டிகளை நடாத்தி முடிப்பதற்கான காலம் குறைவு ● ஒழுங்கமைப்பு இலகுவானது ● குறுகிய காலப்பகுதியில் நடத்துவதனால் போட்டியாளர்களுக்கும் அக்கறை கூடுதலாக இருக்கும் 	<ul style="list-style-type: none"> ● ஒரு தடவை தோல்வியடைந்த அணி போட்டியிலிருந்து நீக்கப்படும் ● திறமையான அணி முதற்சுற்றில் தோல்வியடைந்தால் அடுத்த சுற்றுக்குத் திறமையான அணி செல்லமுடியாத நிலை ஏற்படும் ● திறமையான அணியைத் தெரிவு செய்வது கடினம். ● வெற்றியின் பின் அடுத்த போட்டிக்கு நீண்ட நேரம் காத்திருக்க நேரிடும்

போட்டி நிரலை அமைத்தல்

இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கைக்கு சமமான அணிகள் போட்டியில் கலந்துகொள்ளும்போது அட்டவணையை வரைந்து, அணிகளைக் குறித்து போட்டி நிரலை அமைப்பது இலகுவானதாகும். இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கைக்கு சமனில்லாத அணிகள் போட்டியில் கலந்துகொள்ளும்போது அணிகள் ஒன்றுக்கு அல்லது சிலவற்றிற்கு 1வது சுற்றில் பங்குபற்றாமல் இருக்கவேண்டிய சந்தர்ப்பங்களும் உள்ளன. இது இடை (bye) வழங்கப்படுதல் எனப்படும்.

அவ்வாறு இடையைப் பெறும் அணிகளின் எண்ணிக்கையை அறிந்து கொள்வது தொடர்பாக கணித முறையொன்று உள்ளது. இங்கு அணிகளின் எண்ணிக்கைக்கு அடுத்ததாகவுள்ள இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கையை அறிதல் வேண்டும். இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கை தொடர்பாகக் கணித பாட அறிவைப் பிரயோகிக்க இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கை $2(2^1)$, $4(2^2)$, $8(2^3)$, $16(2^4)$, $32(2^5)$ என்றவாறு செல்லும் என இப்போது உங்களுக்குப் புரிந்திருக்கும்.



செயற்பாடு 7.5

கீழே குறிப்பிடப்பட்டுள்ள அணிகளின் எண்ணிக்கையானது போட்டிகளில் பங்குபற்றும் அணிகளாகும் எனக் கருதுக. இந்த அணிகளின் எண்ணிக்கைக்கு அடுத்ததாக உள்ள நிரலில் இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கையை உரிய இடத்தில் குறிப்பிடுக.

பங்குபற்றும் அணிகளின் எண்ணிக்கை	பங்குபற்றும் அணிகளுக்கு அடுத்ததாக உள்ள இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கை
06	
11	
23	
40	

அட்டவணை 7.2

இப்போது இடை வழங்கப்படவேண்டிய அணியின் எண்ணிக்கையை அறிவதற்காக இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கையிலிருந்து பங்குபற்றும் அணிகளின் எண்ணிக்கையைக் கழிக்க. இதன் சமன்பாட்டை கீழே காணலாம்.

$$\text{வழங்கப்படவேண்டிய இடைகளின் எண்ணிக்கை} = \text{இரண்டின் வர்க்க எண்ணிக்கை} - \text{பங்கு பற்றும் அணிகளின் எண்ணிக்கை}$$

அணிகளை ஒழுங்கு முறைப்படி அட்டவணைப்படுத்துதல் வேண்டும். அணிகளை ஒழுங்குபடுத்துவதற்காக குலுக்கல் முறையில் சீட்டொன்றை எடுப்பதன் மூலம் சீட்டின் இலக்கத்தின்படி அட்டவணைப்படுத்தலாம். அத்தோடு அணிகளின் திறமையின் அடிப்படையிலும் அட்டவணை தயாரிக்கும் சந்தர்ப்பங்கள் உள்ளன.

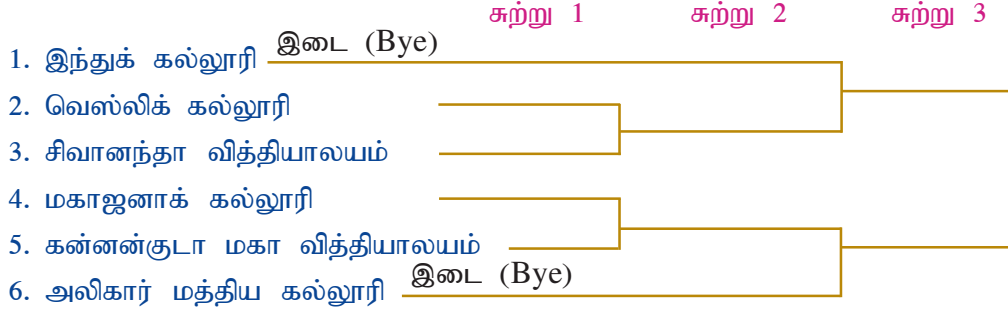
இடை வழங்கல்



இடை வழங்குவதிலும் ஏற்றுக்கொள்ளப்பட்ட முறைகளுண்டு. 1 வது இடை அட்டவணையில் கீழுள்ள அணிக்கும், 2 வது இடை அட்டவணையில் மேலுள்ள அணிக்கும் அடுத்த இடை மீண்டும் கீழே உள்ள அடுத்த அணிக்கும் என்றவாறாக மேலும் கீழுமாக மாறிமாறி இடை வழங்கப்பட வேண்டும்.



நாம் இனிப் போட்டி நிரலை அமைப்போம். போட்டிக்காக 6 பாடசாலைகள் பங்குபற்றுகின்ற முறை கீழே காட்டப்பட்டுள்ளது.



அட்டவணை 7.3

இங்கு பங்குபற்றும் அணிகளின் எண்ணிக்கை 6 ஆகையால் அதற்கு அடுத்ததாகவுள்ள இரண்டின் வர்க்கமானது 8 ஆகும். ஆகவே, வழங்கப்பட வேண்டிய இடைகளின் எண்ணிக்கை $8-6 = 2$. அட்டவணை 7.3 இல் உள்ளவாறு இடையைக் குறிப்பிடுவோம். 1 வது இடையை கீழே உள்ள அலிகார் மத்திய கல்லூரிக்கும் 2 வது இடையை மேலேயுள்ள இந்துக்கல்லூரிக்கும் வழங்க வேண்டும். இவ்விரண்டு அணிகளுக்கும் இரண்டாவது சுற்றுவரை கோடு வரைந்து அதன் மேல் “இடை” என குறிப்பிடுக (அட்டவணை 7.3 ஐப் பார்க்க).

அதன் பின் பாடசாலைகளை மேலிருந்து ஒழுங்காக ஒன்று சேர்க்க. அப்பொழுது 1 வது போட்டி வெஸ்லிக் கல்லூரிக்கும் சிவானந்தா வித்தியாலயத்திற்கும் இடையேயும் 2 வது போட்டி மகாஜனாக் கல்லூரிக்கும் கன்னன்குடா வித்தியாலயத்திற்கும் இடையேயும் நடைபெறும். அத்துடன் 1 வது சுற்றுப்போட்டி முடிவடையும். 2 வது சுற்றை அட்டவணையிலுள்ளவாறு அமைத்துக்கொள்ளவும்.

இங்கு நடைபெறும் போட்டிகளின் எண்ணிக்கையை அறிவதற்கு பின்வரும் சமன்பாட்டைப் பிரயோகிக்கலாம்.

$$n - \text{பங்குபற்றும் அணிகளின் எண்ணிக்கை}$$

$$\text{நடைபெறும் போட்டிகளின் எண்ணிக்கை} = (n-1)$$

$$(6-1) = 5$$



செயற்பாடு 7.4

9,11 அணிகள் பங்குபற்றும் விலகல் போட்டிநிரல் அட்டவணை இரண்டை அமைத்துக்கொள்க.

கூழற்சி நிரல்முறை (League Tournament)



இம் முறையில் முக்கியமான விடயமாவது ஒரு அணி மற்றைய அனைத்து அணிகளுடனும் போட்டியிடும் சந்தர்ப்பத்தை வழங்குவதாகும். இதன் மூலம் திறமையான வெற்றியாளரை அல்லது வெற்றிபெற்ற அணியைத் தெரிவுசெய்ய முடியும்.

அணிகளின் எண்ணிக்கை அதிகமாயின் பங்குபற்றும் சந்தர்ப்பங்களில் பகுதியாகப் பிரித்து அப்பகுதிகளுக்குரிய அணிகளுக்கிடையில் போட்டிகளை நடாத்துவதற்கு ஒழுங்கு செய்யப்படும்.

உலகக்கிண்ண கிரிக்கெற் போட்டிகளின் முதலாவது சுற்றினை நினைவுபடுத்திப் பாருங்கள். அந்தப் போட்டியில் A, B, C, D என 4 பகுதிகளாக அணிகளைப் பிரித்து ஒவ்வொரு அணியிலும் 1 வது, 2 வது இடத்தைப் பெறும் அணிகள் அடுத்த சுற்றுக்குத் தெரிவு செய்யப்படும். இந்த நிரற் போட்டிகளிலும் அனுகூலங்களும், பிரதிகூலங்களும் காணப்படுகின்றன.

கூழற்சி நிரல் முறையில் அனுகூலங்கள்	கூழற்சி நிரல் முறையில் பிரதி கூலங்கள்
<ul style="list-style-type: none">• திறமையான வெற்றியாளர்களைத் தெரிவு செய்ய முடியும்.• திறமையான அணியை மதிப்பிட்டுக்கொள்ளலாம்.• ஒவ்வொரு அணிக்கும் அதிகமான போட்டிகளில் பங்குபற்றும் சந்தர்ப்பம் கிடைக்கும்.• வெற்றி பெற்றவர்களைத் தரப்படுத்தல் இலகுவானது.• முதல் சுற்றுகளில் திறமைகளை வெளிக்காட்டாத வீரர்களுக்குப் பதிலாக மாற்று வீரர்களைப் பயன்படுத்தலாம்.	<ul style="list-style-type: none">• நீண்ட காலம் தேவைப்படும்.• அதிகளவு பணம் தேவைப்படும்.• ஒழுங்கமைப்பது கடினம்• நடுவர்களைத் தெரிதல் கடினம்.• கூடுதலான வளங்கள் தேவைப்படும். (மைதானம், உபகரணங்கள்)

சுழற்சி நிரல் முறையில் போட்டி நிரலை அமைப்பதற்கு

- வட்ட அமைப்பு முறை
- அட்டவணை முறை பயன்படுத்தப்படுகிறது.

அணிகள் 6 பங்குபற்றும் போட்டி நிரலை அமைக்கும் முறை தொடர்பாகக் கவனம் செலுத்துக.

அணிகள் A, B, C, D, E, F எனக்கொள்க.

வட்ட அமைப்பு முறை - Cyclic Method				
1 வது சுற்று F - A E - B D - C	2 வது சுற்று E - A D - F C - B	3 வது சுற்று D - A C - E B - F	4 வது சுற்று C - A B - D F - E	5 வது சுற்று B - A F - C E - D

எல்லாச் சுற்றிலும் ஓர் எழுத்தை (A) நிலையாக வைத்துக்கொண்டு மற்றைய எழுத்துகளை வலஞ்சுழியாக ஒவ்வொரு சுற்றிலும் சுற்றுதல் வேண்டும். இங்கு ஓர் அணி எல்லா அணிகளுடனும் போட்டியில் பங்குபெறுகிறது.

அட்டவணை முறை

	A	B	C	D	E	F
A		AB	AC	AD	AE	AF
B			BC	BD	BE	BF
C				CD	CE	CF
D					DE	DF
E						EF
F						

சுழற்சிநிரல் முறையில் நடைபெற வேண்டிய போட்டிகளின் எண்ணிக்கையை அறிவதற்கு கீழேயுள்ள சமன்பாட்டைப் பயன்படுத்தலாம்.

$$\text{நடைபெறும் போட்டிகளின் எண்ணிக்கை} = \frac{n(n-1)}{2}$$

∴ இங்கு n என்பது பங்குபற்றும் அணிகள் எண்ணிக்கை.



6 அணிகள் கொண்ட போட்டி ஒன்றைப்பற்றி ஆராய்வோம்.

$$\frac{6(6-1)}{2} = 15$$

இங்கு 15 போட்டிகள் நடைபெறும்.

நாங்கள் இவ்வளவு நேரமும் ஆராய்ந்தது இரட்டை எண்ணிக்கையில் அணிகள் பங்குபற்றும் சந்தர்ப்பங்கள் தொடர்பாகவேயாகும். பங்குபற்றும் அணிகள் ஒற்றை எண்ணில் இருக்கும்போது வட்ட அமைப்பு முறையில் ஒவ்வொரு சுற்றிலும் ஒர் அணிக்கு இடை வழங்கப்படும்.

A, B, C, D, E, F, G என 7 அணிகள் பங்குபற்றுகின்ற வட்ட அமைப்பு முறையை வரைவோம்.

1 வது சுற்று 2 வது சுற்று 3 வது சுற்று 4 வது சுற்று 5 வது சுற்று 6 வது சுற்று 7 வது சுற்று

G - இடை F - இடை E - இடை D - இடை C - இடை B - இடை A - இடை
 F - A E - G D - F C - E B - D A - C G - B
 E - B D - A C - G B - F A - E G - D F - C
 D - C C - B B - A A - G G - F F - E E - D

இடை வழங்கப்படும் அணி அச்சுற்று நடைபெறும் போட்டிகளில் பங்குபெறமாட்டாது. ஒவ்வொரு சுற்று முடிவிலும் எழுத்துக்கள் வலஞ்சுழியாகச் சுழற்றப்பட்டு சுற்றுகள் அமைக்கப்படும்.

இதனை அட்டவணை மூலமும் அமைக்கலாம்.

	A	B	C	D	E	F	G
A		AB	AC	AD	AE	AF	AG
B			BC	BD	BE	BF	BG
C				CD	CE	CF	CG
D					DE	DF	DG
E						EF	EG
F							FG
G							

நடைபெற வேண்டிய போட்டிகளின் எண்ணிக்கையை ஆராய்வோம்.

$$\begin{aligned}\text{நடைபெறும் போட்டிகளின் எண்ணிக்கை} &= \frac{n(n-1)}{2} \\ &= \frac{7(7-1)}{2} \\ &= 21\end{aligned}$$

இங்கு 21 போட்டிகள் நடைபெறும்.

சுழற்சி நிரற் போட்டிகளில் புள்ளிகள் வழங்கப்படுவதன் மூலம் வெற்றிபெறும் அணிகள் ஒழுங்குபடுத்தப்படும்.

வெற்றி - 2

தோல்வி - 0

சமம் - 1 என்ற முறையில் புள்ளிகள் வழங்கப்படும்

செயற்பாடு 7.8

9,12 அணிகள் பங்குபற்றும் போட்டி ஒன்றுக்காக இரண்டு வட்ட அமைப்புப் போட்டி நிரலை அமைக்க. இவ்விரண்டு அணிகளிலும் நடைபெறவேண்டிய போட்டிகளின் எண்ணிக்கையைக் கணிக்க.

ஒப்படை

6 அணிகள் பங்குபற்றும் போட்டிச் சுற்றொன்றில் நடைபெறவுள்ள போட்டி நிரல், போட்டி நடைபெறும் ஒழுங்குமுறைகள் என்பன பற்றி விபர அறிக்கை ஒன்று தயாரிக்குக.

