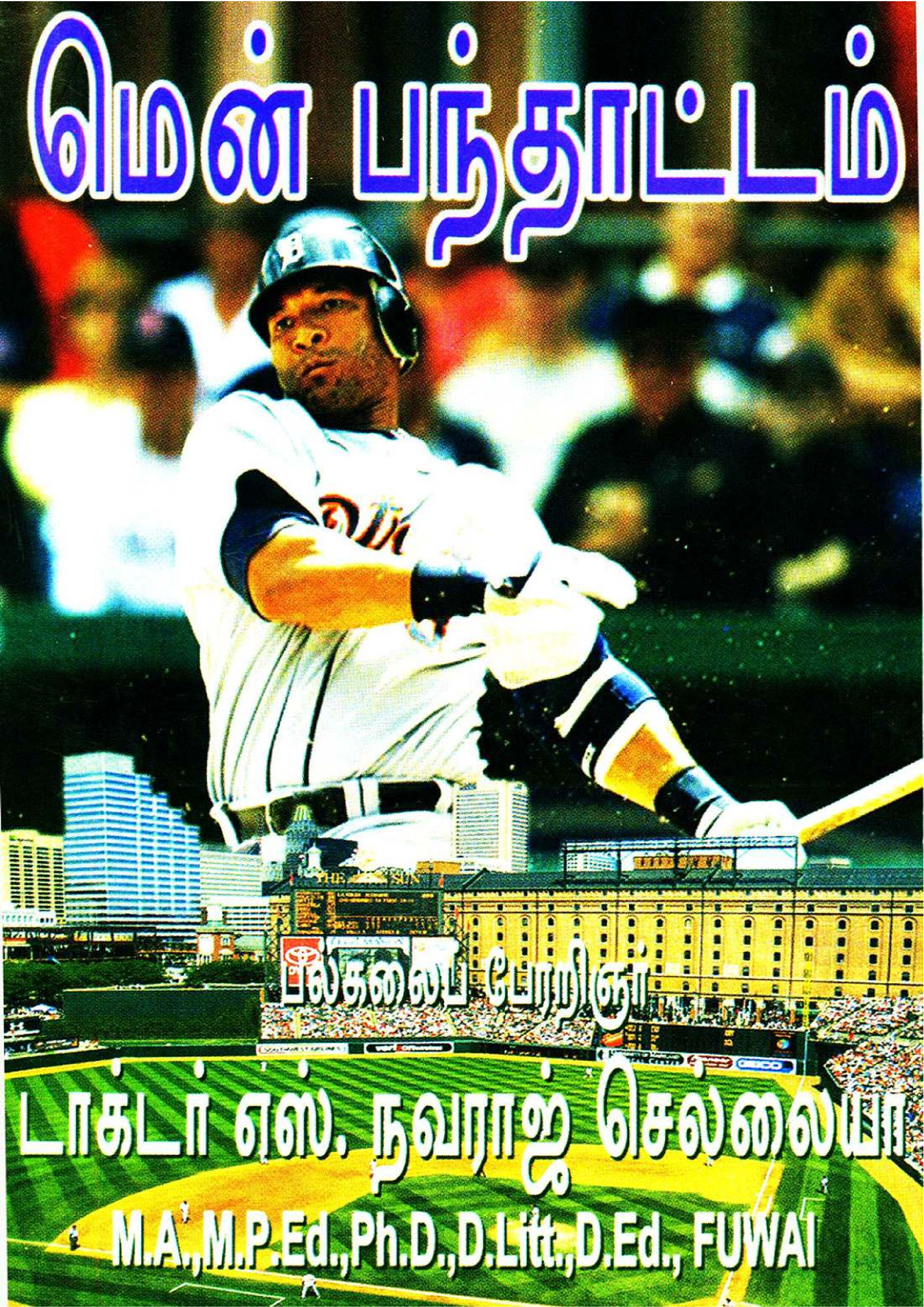
மென் பந்தாட்டம்



பல்கலைப் பேரறிஞர்

டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா
M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI

மென் பந்தாட்டம்

பல்கலைப் பேரறிஞர்
தேசிய விருதுபெற்ற நூலாசிரியர்
டாக்டர்.எஸ்.நவராஜ் செல்லையா
M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed.,FUWAI
முன்னாள் துணைச் செயலர்,
தமிழ்நாடு கோகோ கழகம்,
தமிழ்நாடு.

SILVER JUBILEE YEAR 1970-95
RAJMOHAN PATHIPPAGAM

எண்.8, போலீஸ் குவார்ட்டர்ஸ் ரோடு,
தி.நகர், சென்னை - 600 017
தொலைபேசி: 044 - 24332696

நூல் விவர அட்டவணை

நூலின் பெயர்	:	மென் பந்தாட்டம்
மொழி	:	தமிழ்
ஆசிரியர்	:	டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா
பதிப்பு	:	முதல் பதிப்பு - 1975 இரண்டாம் பதிப்பு - ஜுன் 2000 மூன்றாம் பதிப்பு - 2009
பக்கங்கள்	:	160
நூல் அளவு	:	கிரவுன்
எழுத்து	:	12 புள்ளிகள்
தாள்	:	வெள்ளைத்தாள்
ஒளி அச்சு	:	குகன் கம்ப்யூட்டர்ஸ், சென்னை-8. (94442 92899)

விலை ரூ.60.00

தயாரிப்பு	:	ஆர்.ஆடம் சாக்ரட்டீஸ்
வெளியீடு	:	**ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்,** 8, போலீஸ் குவார்ட்டர்ஸ் ரோடு, தி.நகர், சென்னை - 600 017.
அச்சிட்டோர்	:	கலர் லிங்ஸ், சென்னை-600 005.

முன்னுரை

மென் பந்தாட்டம் பற்றி வருகின்ற முதல் தமிழ் நூலாகும் இது.

ஒவ்வொரு விளையாட்டைப் பற்றியும் தமிழில் ஒரு நூல் இருக்க வேண்டும் என்று எழுந்த எண்ணத்தின் விளைவாக இதுவரை 12 விளையாட்டுக்களைப் பற்றி தனித்தனி நூல்கள் வெளிவந்திருக்கின்றன. பதின் மூன்றாவது தனி விளையாட்டு நூலாக இந்நூல் எழிலுற வந்திருக்கிறது.

மென் பந்தாட்டம் - ஏன் இந்தப் பெயர் பெற்றது, எவ்வாறு தோற்றம் கொண்டது, ஏற்றமுற வளர்வதற்குரிய சூழ்நிலைகள் என்னென்ன என்பதைப் பற்றியெல்லாம் வரலாறும் வளர்ச்சியும் என்ற முதல் பகுதியில் விவரமாகக் கொடுத்திருக்கிறேன்.

அடுத்து, மென்பந்தாட்டத்தை விரும்பி விளையாட முன்வரும் விவேகமுள்ளவர்களுக்காக, விளையாட்டின் முக்கிய திறன்களைப் பற்றி விளக்கியுள்ளேன்.

அடுத்து, ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் எவ்வாறு இருந்து ஆட வேண்டும் என்ற தகுதியையும் திறமை யையும் எளிமையாகவும் இனிமையாகவும் தந்துள்ளேன். அதனைத் தொடர்ந்து, ஆட்டக்காரர்கள் முக்கியமாக

அறிந்து கொள்ள வேண்டியது ஆட்டத்தைப் பற்றிய விதிமுறைகள் ஆகும்.

எல்லோரும் எளிதில் புரிந்து கொள்ளும் வண்ணம், விதிகளைத் தொகுத்துக் கொடுத்திருக்கிறேன். அத்துடன் நடுவர்கள் எவ்வாறு சிறப்பாகப் பணியாற்ற வேண்டும் என்ற முக்கிய குறிப்புக்களையும் விவரித்துள்ளேன்.

பல ஆண்டுகளாக எழுத முயன்று, இடையிடையே தடைபட்டுப்போய், இறுதியிலே நூல் வடிவம் பெற்றிருக்கின்ற இந்நூல், என் பொறுமையையும் முயற்சியையும் அதிகம் சோதித்துவிட்டது என்று கூடக் கூறலாம். என்றாலும், முழுமை பெற்றிருக்கும் இந்நூலைத் தமிழ் கூறும் நல்லுலகத்திடம் படைப்பதில் பெருமையும், பேரானந்தமும் கொள்கிறேன்.

விதிமுறைகளைப் படிக்கும் பொழுது, ஒரு முறைக்கு இருமுறை அமைதியாகவும் கவனத்துடனும் படித்தால், தெளிவாகப் புரிந்துவிடும் என்ற ஒரு குறிப்பை மட்டும் இங்கே வலியுறுத்திக் கூற விரும்புகிறேன்.

மென் பந்தாட்டத்தின் விதிமுறைகளை எழுதும் பொழுது, உற்ற நேரத்தில் உதவிய சென்னை M.I.T. கல்லூரி உடற்கல்வி இயக்குநர் திரு.எ.இராமச்சந்திரன் B.Sc; M.P.Ed., அவர்களுக்கு என் அன்பு நன்றி.

பள்ளிகளில் மாணவர்கள், மாணவியர்கள் மிகவும் விருப்பத்துடன் ஆடுகின்ற மென் பந்தாட்டத்தில் அவ்வப்போது ஐயப்பாடுகள் தோன்றி, ஆடுவோருக்கும் ஆட்டத்தை நடத்துவோருக்கும் இடையே அல்லற் பாட்டினை உண்டாக்கிய சூழ்நிலையைத் தவிர்த்திட இந்நூல் உதவிடும் என்ற நம்பிக்கையில், இந்நூல்

வருகிறது. இதனைப் பயன்படுத்திக் கொள்ளுமாறு கேட்டுக்கொள்கிறேன்.

அருந்துணையாக இருந்து, ஆக்கமும் ஊக்கமும் கொடுத்து, பொது நூலகங்களில் எனது நூல்களை வாங்கிப் பேராதரவு அளித்து, உற்சாகத்துடன் மேலும் பல நூல்கள் எழுதுமாறு தூண்டி வருகின்ற பெருந்தகை, தமிழ்நாடு பொது நூலகத்துறை இயக்குநர் மேன்மைமிகு வே.தில்லைநாயகம், M.A., M.L.S; B.T. அவர்களுக்கு என் அன்பு கலந்த நன்றியைத் தெரிவித்துக் கொள்கிறேன்.

விளையாட்டுத் துறையில் நூற்றுக்கு மேற்பட்ட தமிழ் இலக்கிய நூல்கள் வெளிவர வேண்டும் என்ற பேராசையில், பெருமுயற்சியில் ஈடுபட்டிருக்கும் எனக்குப் பெரிதும் உதவி வருகின்ற நண்பர்கள் அனைவருக்கும் என் நன்றி.

வணக்கம்

அன்பன்,
எஸ்.நவராஜ் செல்லையா

ஞானமலர் இல்லம்
சென்னை - 600 017.

1975-ஆம் ஆண்டு வெளியிடப்பட்ட முதல் பதிப்பில் ஆசிரியரின் முன்னுரை அப்படியே அச்சிடப் பட்டுள்ளது.

பதிப்புரை

வாசகப் பெருமக்களுக்கு வணக்கம்!

விளையாட்டுத்துறை தமிழ் இலக்கியத்தில் அதிக மான நூல்களை எழுதிய நூலாசிரியர் என்னும் பெருமைக்குரிய பெருந்தகை டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா அவர்கள்.

மாணவர் பருவத்தில் விளையாட்டுக்களில் அவருக்கிருந்த ஆர்வமும், ஈடுபாடும் பிற்காலத்தில் புத்தகங்கள் எழுத உதவியதாக அவரே கூறியிருக்கிறார்.

பல்வேறு விளையாட்டுக்களின் விதிகள், வழி முறைகள், விளையாடும் முறைகள், நுட்பங்களைத் தெளிவாகப் படம் பிடித்துக் காட்டுவது போன்ற உணர்வுடன் எழுதியுள்ளது இவரது எழுத்தின் சிறப்பு.

தமிழக இளைஞர்கள் விளையாட்டுக்களைப் பற்றி அறிந்துகொண்டு, விளையாட்டுக்களில் ஆர்வமுடன் பயிற்சி பெறவும், எழுச்சியுடன் போட்டிகளில் பங்குகொண்டு சர்வதேச அளவில் பதக்கங்களை

வென்று நமது தாய்த் திருநாட்டின் புகழைப் பாரெங்கும் பரப்ப வேண்டும் என்பதுதான் டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா அவர்களின் கனவு. அவரது கனவு மெய்ப்பட உதவப்போகும் தமிழக கட்டிளங் காளையர்கள் பலன்பெறும் வகையில், பயிற்சி பெற ஆர்வத்தைத் தூண்டும் வகையில் நூல்களை எழுதி வெளியிட்டு வந்தார்.

டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா அவர்களின் மறைவிற்குப் பிறகு அவரது நூல்களை மறு பதிப்பு செய்து வெளியிட்டு, தமிழ் மக்களுக்கு விளையாட்டுக் களைப் பற்றிய விழிப்புணர்வையும், உடல் நலம் பற்றிய விழிப்புணர்வையும் ஏற்படுத்த வேண்டும் என்று அவர் எடுத்துக்கொண்ட முயற்சி பாதியில் நின்றுவிடக்கூடாது என்னும் உயர்ந்த நோக்கில் அவரது நூல்களை மறு பதிப்பு செய்து வருகிறோம்.

வாசகர்களின் பேராதரவும் அரசு நூலகத்துறை போன்ற பிற நிறுவனங்களும் விளையாட்டுத்துறை நூல்களை வாங்கி ஆதரவு தந்து, டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா அவர்களின் கனவு மெய்ப்பட உதவ வேண்டும் என்ற எங்கள் வேண்டுகோளையும் முன் வைக்கிறோம்.

ஆர்.ஆடம் சாக்ரட்டீஸ்
பதிப்பாளர்
ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்

உள்ளே

			பக்கம்
1.	மென் பந்தாட்டத்தின் வரலாறும் வளர்ச்சியும்	...	9
2.	தளப்பந்தாட்டம் - மென் பந்தாட்டம் ஒரு விளக்கம்	...	28
3.	மென் பந்தாட்டத்தில் முக்கிய திறன் நுணுக்கங்கள்	...	33
4.	தடுத்தாடும் தந்திர முறைகள்	...	61
5.	சிறந்த ஆட்டத்திற்கு சில பயிற்சி முறைகள்	...	75
6.	நடுவருக்குரிய நயமான குறிப்புக்கள்	...	81
7.	மென் பந்தாட்டத்தின் விதிமுறைகள்	...	90

1. மென் பந்தாட்டத்தின் வரலாறும் வளர்ச்சியும்

பந்தாட்டம் வந்த கதை

மென் பந்தாட்டம் என்று இந்தப் பந்தாட்டத்தின் மென்மையைக் குறிப்பிடுவதால், வன் பந்தாட்டம் என்று ஒன்று இருந்திருக்க வேண்டும் என்று உங்களுக்கு எண்ணத் தோன்றுகின்றதல்லவா! வன் பந்தாட்டம் என்று ஒரு ஆட்டம் இல்லையாயினும், ஒரு பந்தாட்டத்தில் வலிமையும் கடினமும் இருந்தது என்னவோ உண்மைதான். அதனை தளப்பந்தாட்டம் (Base Ball) என்ற பெயரில் ஆடி வந்தனர் அமெரிக்கர்கள்.

ஆடுகின்ற மைதானத்தின் அளவோ அதிகம். ஆட்டத்தில் பயன்படும் பந்தும் சற்று கனமுள்ளதுதான். அடித்தாடும் மட்டையின் எடையும் அதிகமே. பந்தெறிமுறையும் சற்று வித்தியாசமாய் அமைந்து, வெளிப்புற மைதானங்களிலே பலராலும் விரும்பி ஆடப்படுகின்ற ஆட்டமாகவே தளப்பந்தாட்டம் ஆடப்பட்டு வந்தது.

அமெரிக்காவிலே தோன்றிய ஆட்டமாக, அதிலும் முழுக்க முழுக்க அமெரிக்கரே ஆடி மகிழ்ந்த ஆட்டமாக விளங்கிய அந்தத் தளப்பந்தாட்டத்தின் வரலாற்றைக் கொஞ்சம் ஆராய்ந்து அறிந்து கொண்டோமானால், நாம் மென் பந்தாட்டம் என்று இதை ஏன் கூறினோம் என்ற விவரம் புரியும். பந்தாட்டம் தோன்றிய சூழ்நிலையும் புரியும். ஆட்டத்தின் பெருமையும் நன்கு புரியும். ஏனென்றால் தளப்பந்தாட்டத்தின் வரலாறும், மென்பந்தாட்டத்தின் பிறப்பும் ஒன்றையொன்றைச் சார்ந்து பிரிக்க முடியாத அளவுக்கு பரிபூரணமாக இணைந்தே இருக்கிறது.

அமெரிக்க நாட்டில் புகழ் பெற்று விளங்கும் நியூயார்க் நகரில் உள்ள கூப்பர் டவுனைச் சேர்ந்த ஏப்னர் டபுள் டே (Abner Double Day) என்பவரால்தான், தளப் பந்தாட்டம் தொடங்கி வைக்கப்பட்டது என்று ஆராய்ச்சியாளர்கள் கூறுகின்றார்கள். ஏன் அவர் கண்டுபிடித்தார் என்று கூறவில்லை என்றால், அங்கே ஆடப்பட்ட கிழப் பூனை ஆட்டம் (An old Cat), அமெரிக்காவில் வந்து தங்கிய ஆங்கிலேயர்கள் ஆடிய ரவுண்டர்ஸ் கிரிக்கெட் போன்ற ஆட்டங்களைத் தழுவித்தான், அந்த தளப்பந்தாட்டம் தோன்றியது என்ற அபிப்ராயத்தால் தான், ஆராய்ச்சியாளர்கள் அவ்வாறு கூறினர்.

இனி, தளப்பந்தாட்டம் என்று பெயர் பெற்றிடும் அளவுக்கு அந்த ஆட்டம் வளர்ந்து வந்த வகை யினையும் காண்போம்.

கிழப் பூனை ஆட்டத்திற்கு வேண்டியது ஒரு ரப்பர் பந்தும், பந்தை அடித்தாடுவதற்கு அகலமான

பரப்பளவுள்ளதாக இருக்கும் ஒரு கிரிக்கெட் பந்தாடும் மட்டையுமாகும்.

ஆட்டத்தில் கலந்து கொண்டு ஆடுவோர் மூன்று பேர்களாவார்கள். ஒருவர் பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் (Batter), இரண்டு பேர் தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் (Fielders), பந்தடிப்பவர் பின்புறம் ஒரு முளைக்கம்பும் (Stake), பந்தை எறிபவர் (Pitcher) பின்புறம் ஒரு முளைக்கம்பும் என இரண்டு கம்பங்கள் ஊன்றி வைக்கப்பட்டிருக்கும்.

பந்தை எறிபவர் எறிகின்ற பந்தை மட்டையால் அடித்துவிட்டு, எதிரே உள்ள முளைக்கம்பு இருக்கும் இடத்திற்கு ஓடி வந்து தொட்டுவிட்டு, பிறகு, தான் முன்னே நின்று கொண்டிருந்த இடத்திற்குப் பின்புறம் உள்ள முளைக்கம்பை நோக்கி ஓடித் தொட்டுவிட வேண்டும். அதாவது பந்தைத் தடுத்தாடுபவர்கள் முளைக்கம்பை பந்தால் அடித்து விடுவதற்கு முன்பாகவே ஓடிப்போய் விடவேண்டும்.

இவ்வாறு ஆடி வரும் நாட்களில் ஆட்டத்தில் ஏற்பட்ட ஆர்வத்தின் காரணமாக, அதிக ஆட்டக்காரர்கள் ஆட்டத்தில் கலந்து கொண்டு ஆடியபோது, முளைக் கம்புகள் இரண்டிலிருந்து மூன்றாக எண்ணிக்கையில் மாறின. அதுபோலவே, அந்த ஆட்டத்தின் பெயரும் மாறிக்கொண்டே வந்தது. அதாவது, இரண்டு முளைக் கம்புகளை நட்டுவைத்து, நான்கு ஆட்டக்காரர்கள் இருந்து ஆடக்கூடிய ஆட்டத்திற்கு ‘2 கிழப் பூனை ஆட்டம்’ (Two old cat) என்ற பெயர் வந்தது. அதிகமான எண்ணிக்கையில் ஆட்டக்காரர்கள் வந்தபோது மேலும் ஒரு முளைக்கம்பு அதிகமானபோது, அது ‘3 கிழப் பூனை ஆட்டம்’ என்ற பெயரால் அழைக்கப்பட்டது.

இவ்வாறு எண்ணிக்கையிலும் ஆட்டக்காரர்கள் அதிகமாகிக் கொண்டு போகப் போக, ஆட்டத்திலும் மாற்றங்களும் ஏற்றங்களும் பெருவாரியான அளவில் நிகழ்ந்து, ஆட்டமும் மெருகேறிய வண்ணமாக முன்னேறிக் கொண்டிருந்தது.

ஓட்டம் (Run) எடுப்பதற்காக வேகமாக ஓடி வரும் பந்தடி ஆட்டக்காரர்கள், அடிக்கடி முளைக்கம்புகளில் இடித்துக் கொள்ள நேர்ந்ததால், ஏற்படுகின்ற தொந்தரவின் காரணமாக, முளைக்கம்புகள் நீக்கப்பட்டு விட்டன. அந்த இடத்தினை அடையாளம் காட்டு வதற்காக தட்டையான கற்கள் (Flat Stone) தரையில் வைக்கப்பட்டன. பின்னர் அந்தந்த இடங்களில் இரும்புத் தகடுகள் பதிக்கப்பட்டன.

கால் பதிக்கும் இடம் கடினமான கற்களாலும் இரும்பாலும் இருப்பதைத் தவிர்த்திட வேண்டும் என்பதற்காக, அதிலும் சற்று மென்மை அமைய வேண்டும் என்பதற்காக, தளப்பைகள் மெத்தை போல வைக்கப்பட்டன. நான்கு தளங்களை (Bases) பிரதானமாக வைத்துக் கொண்டு இந்த ஆட்டம் ஆடப் பெற்றதால் தான், தளப்பந்தாட்டம் (Base Ball) என்று பின்னர் சிறப்புப் பெயர் பெற்றது.

அமெரிக்கர்களுக்கிடையே மிகவும் புகழ் பெற்ற ஆட்டமாக தளப்பந்தாட்டம் இடம் பெற்றது. அங்கே உள்நாட்டுப் போர் நிகழ்ந்து கொண்டிருந்த வேளையிலும் கூட மக்கள் தளப்பந்தாட்டத்தை ஆடி மகிழ்ந்தனர். அதனை வேடிக்கை பார்க்கும் ரசிகர்கள் கூட்டமும் மிகுதியாகவே வந்து மகிழ்ந்தது.

பார்வையாளர்களின் பெருவாரியான கூட்டத்தை சமாளிக்க முடியாததால், அவர்களைக் கட்டுப்படுத்து வதற்காக நுழைவுக் கட்டணம் வசூலித்தும் கூட, கூட்டம் குறையவில்லை என்றால் பார்த்துக் கொள்ளுங்களேன்! அவ்வாறு வசூல் செய்த பணத்தை, விளையாட்டு வீரர்கள் கைச் செலவுக்காகப் பகிர்ந்தளித்தார்கள். இவ்வாறு தளப்பந்தாட்டம் ஆண்களையும் பெண் களையும், இளைஞர்கள், சிறுமிகள் அனைவரையும் கவர்ந்திழுக்கின்ற கவின்பெறு ஆட்டமாக விளங்கிக் கொண்டிருக்கும் வேளையில் தான், விநோதமான நிகழ்ச்சி ஒன்று அமெரிக்காவிலே நடந்தது. அதுவே, மென்பந்தாட்டம் பிறப்பதற்குக் காரணமாகவும் அமைந்துவிட்டது.

கையுறையும் விளக்குமாறும்

1887ம் ஆண்டில் ஒரு நாள் சிகாகோ நகரத்தில், ஃபாரகாட் படகுச் சங்கம் (Farracut Boat Club) என்ற ஓர் அமைப்பு இருந்து வந்தது. அந்த சங்கத்தின் ஆண்டு முடிவில் நன்றி தெரிவிக்கும் கூட்டம் ஒன்று கூட்டப்பட்டிருந்தது. அதற்காக அதன் அங்கத்தினர்கள் அனைவரும், உள்ளாடும் அரங்கம் (Gymnasium) ஒன்றில் கூடினார்கள்.

கூட்டம் தொடங்குவதற்கக் கொஞ்ச நேரம் இருந்தது. கூடியிருந்த இளைஞர்களுக்கோ பொழுது போகவில்லை. என்ன செய்வது என்றும் புரியவில்லை. அந்த நாளில் மிகவும் பிரசித்துப் பெற்று விளங்கிய தளப்பந்தாட்டத்தை ஆடலாம் என்றாலோ இடம் போதாது. அவர்கள் இருந்த இடம் உள்ளாடும் அரங்கம்தானே! அதற்குள் விளையாட முயற்சித்தாலும்,

வேண்டிய பந்தோ, அடித்தாடும் மட்டையோ எதுவும் கிடையாது.

என்றாலும் ஏதாவது ஒரு விளையாட்டை விளையாடியே ஆக வேண்டும் என்று விலகாத விருப்பத்திற்கு ஆட்பட்டு அல்லாடிக் கொண்டிருந்த போது தான், அதிசயமான, வேடிக்கையான அந்த நிகழ்ச்சி நடந்தது.

பழைய குத்துச் சண்டைக் கையுறைகளை (Gloves) எடுத்து ஒரு சிலர் வேடிக்கையாக அறைக்குள்ளே வீசி எறிந்து கொண்டிருந்தார்கள். அவர்களிலே ஒரு பையன் கீழே கிடந்த விளக்குமாற்றை எடுத்து, வீசி எறிந்த கையுறைகளை தடுத்து அடித்துத் தள்ளிக் கொண் டிருந்தான்.

இதை வேடிக்கை பார்த்து மகிழ்ந்து கொண் டிருந்தார்கள் மற்றவர்கள், அவர்களிலே ஒரு மனிதருக்கு ஆச்சரியம் தாங்க முடியவில்லை. அவரையும் அறியாமல் வாய்விட்டு அலறிவிட்டார்.

"ஆகா! அருமையான விளையாட்டு! எல்லோரும் ஓடிவாருங்கள்!!" என்று அங்கிருந்த அனைவரையும் அழைத்தார் அவர்.

வந்தவர்கள் வினாக்குறியுடன் நின்றார்கள். "பிடியுங்கள் ஆளுக்கொரு பக்கம்" என்று ஒரு மூலைக்கு அழைத்துச் சென்றார். அங்கே சுருட்டி வைக்கப் பட்டிருந்த மல்யுத்தம் போடுகின்ற மெத்தை விரிப்பைத் (Mat) தூக்கி வரச் செய்து, அரங்கத்தின் மத்தியிலே விரிக்கச் செய்தார். ஆமாம் புதிய ஆட்டத்தை ஆடுவதற்குரிய ஆடுகளம் ஒரு சில நிமிடங்களில் உருவாகிவிட்டது.

பந்து வேண்டுமே! குத்துச்சண்டை போடும் கையுறையே பந்தாகிவிட்டது. அடித்தாடுகின்ற மட்டையாக விளக்குமாறு இடம் பிடித்துக் கொண்டது. பிறகென்ன? ஆட்டம் 'ஜாம் ஜாம்' என்று தொடங்கிவிட்டது.

விளக்குமாற்றின் ஒடிந்த அடிக்கட்டையால் அடித்தாடும் ஆட்டம், அவர்களை மகிழ்ச்சிக் கடலுள் ஆழ்த்தியது. இன்பத்துள் ஆழ்த்திய இனிய ஆட்டத்தை இத்துடன் நிறுத்திவிடாமல், மேலும் ஆட வேண்டும் என்று ஆர்வம் கொண்ட அங்கத்தினர்கள் 'அவரை' அன்புடன் கேட்டுக் கொண்டனர்.

“நீங்கள் எல்லோரும் வருகிற சனிக்கிழமை இரவு இங்கே வந்து கூடுங்கள். அதற்குள் ஒரு சில விதி முறைகளையும் வழிகளையும் உருவாக்கி வைத்திருக்கிறேன். தொடர்ந்து ஆடி மகிழ்வோம்” என்று அவர்களை, 'அவர்' மனக்களிப்பூட்டி வழியனுப்பி வைத்தார். ஆனால், மனதில் உருவான ஆசையையும் அதற்கான திட்டத்தையும் வழி அனுப்பிவிட முடியாமல், சிந்தனையில் ஆழ்ந்து போனார்.

ஆழ்ந்த சிந்தனைக்குப் பின்னே அவர் ஒரு முடிவுக்கு வந்தார். அதாவது, வெளிப்புற மைதானத்திலே விளையாடுகின்ற தளப்பந்துக்கு இணையாக, உள்ளாடும் அரங்கத்திலேயும் இதனை ஆடச் செய்யலாம் என்பது தான் அந்த முடிவு.

ஆர்வம் ததும்பிட அங்கத்தினர்கள் அனைவரும் சனிக்கிழமையன்று வந்தனர். வந்தவர்கள் இரு குழுவினராகப் பிரிக்கப்பட்டனர். பந்து ஒன்று இருந்தது. ஆனால், அது அளவிலே சற்று பெரியதாக

அமைக்கப்பட்டிருந்தது. அதை அடிக்கப் பயன்படுகின்ற மட்டையோ, நுனியில் சிறிய ரப்பரால் உறையிடப் பட்டதாகவும் அமையப் பெற்றிருந்தது.

விளையாடுவதற்கு விசித்திரமாகவும் வேடிக்கை யாகவும், குதூகலமூட்டுவதாகவும் அமைந்திருந்த அந்த புதிய விளையாட்டில், அனைவரும் ஆர்வமுடன் பங்கு கொண்டார்கள். ஒரு புதிய ஆட்டத்தை உள்ளாடும் அரங்கத்தில் அருமையாக ஆடுவதற்காக நமக்கெல்லாம் உருவாக்கித் தந்தவரை மனமாரப் பாராட்டி நன்றியையும் தங்கள் மகிழ்ச்சியையும் தெரிவித்துக் கொண்டார்கள்.

அனைவரின் அன்பு கலந்த நன்றி செறிந்த பாராட்டுதலுக்குரியவராக அன்று விளங்கியவர் ஜார்ஜ் ஹேன்காக் (Geroge W Hancock) என்பவர். அவரே மென்பந்தாட்டத்தினைக் கண்டுபிடித்தவர் என்ற பெருமையை அடைந்திருக்கிறார். இதற்கு அவர் முதலில் இட்ட பெயர் உள்ளரங்குத் தளப்பந்தாட்டம் என்பதாகும். (Indoor Base Ball) ஏனெனில், வெளிப் புறத்தில் ஆடப்பெற்ற தளப்பந்தாட்டத்தைத் தழுவித்தானே இது தொடங்கப் பெற்றது.

புதிய ஆட்டம் தொடங்கப் பெற்றது என்னும் செய்தியானது, புயலாக, கானகத்துப் பெரு நெருப்பாக நாடெங்கும் பரவியது. எங்கெல்லாம் உள்ளாடும் அரங்கங்கள் இருந்தனவோ, அங்கெல்லாம் இந்த ஆட்டம் அறிமுகப்படுத்தப்பட்டது. ஆரம்பித்த சில நாட்களிளெல்லாம், எல்லா அரங்கங்களையும் ஆக்ரமித்துக் கொண்டது. ஏனெனில், இளைஞர், முதியவர், ஆண், பெண் என்ற பாகுபாடின்றி எளிதாக ஆடுதற்கு எற்ற நிலையிலே இந்த ஆட்டம் இருந்ததுதான் முக்கிய காரணமாகும்.

1930ஆம் ஆண்டில், சிகாகோ நகரைச் சேர்ந்த லியோ பிஷர் என்பவரும், பாலி என்பவரும் உள்ளரங்கத்தில் ஆடிய இந்த ஆட்டத்தை திறந்த வெளியில் ஆடி பரிசோதித்துப் பார்த்தனர். அது வெற்றிகரமாகவே அமைந்துவிட்டது.

ஆகவே, உள்ளாடும் அரங்கத்தில் மட்டுமின்றி, திறந்தவெளி மைதானங்களிலும் ஆடப்பெற்றதால், இதற்கு வேறொரு பெயரும் எற்படலாயிற்று. அதாவது இதற்கு (Indoor Outdoor) என்ற பெயரும் உண்டாயிற்று.

புகழும் பெயரும்

அமெரிக்க நாடெங்கும் இந்த ஆட்டம் வளரத் தொடங்கவே, அதன் தொடர்பாக ஆங்காங்கே மென் பந்தாட்டத்தை ஆடத் தொடங்கிய ஆட்டக்காரர்கள், தங்களுக்கு சாதகமான முறையிலே, சந்தர்ப்பத்திற்கு ஏற்றவாறு விதிகளையும் ஆட்ட அமைப்பினையும் மாற்றி அமைத்துக் கொண்டு ஆடி வந்தனர். சில சமயங்களில், பல குழுக்கள் ஒன்று சேர்ந்து விளையாடியபோது, ஆளுக்கொரு விதி என்பதால், அநேகக் குழப்பங்கள் ஆட்டத்திற்கிடையிலே தோன்றவும் ஆரம்பித்தன.

இதன் காரணமாக, 1908ஆம் ஆண்டு, அமெரிக்காவில் "தேசிய மென்பந்தாட்டப் பொழுது போக்காளர் சங்கம்" (National Amateur Play Ground Ball Association) ஒன்று உருவாகியது. ஒரு சீரான விதிமுறைகளே எங்கும் அமைந்திருக்க வேண்டும் என்று உளப்பூர்வமாக விரும்பிய அந்த சங்கம், புதிய விதிகளை அமைத்துத் தருகின்ற பெரும்பணியில் ஈடுபட்டது. இவ்வாறு உருவான விதிகளை 'அமெரிக்கன்

ஸ்போர்ட்ஸ் பப்ளிஷிங் ஹவுஸ்' எனும் நிறுவனம் முதன் முதலாக வெளியிட்டது. அத்துடன், நகரங்களுக் கிடையே போட்டி ஆட்டங்களை பெருவாரியாக நடத்தவும், அந்தப் பொழுதுபோக்காளர் சங்கம் திட்டங்களைத் தீட்டியது.

மக்களிடையே இந்த அமைப்பு முறை மிகுந்த வரவேற்பைப் பெற்றது. உள்ளாடும் அரங்கத்தில் ஆடுவதற்குரிய, ஒப்பற்ற ஓர் ஆட்டத்தைத் தேடிக் கொண்டிருந்த மக்களுக்கு, இது தேனாபிஷேகமாக இனித்தது. உள்ளாடும் அரங்கத்திற்கு என்றே உருவாக்கப்பட்ட இந்த ஆட்டத்தைத் திறந்த வெளியிலும் ஆடுவதற்கு ஒரு சிலர் முயன்றனர். என்றாலும் உள்ளாடும் அரங்கமே ஏற்ற இடம் என்பதையும் அவர்கள் உணர்ந்து கொள்ளாமல் இல்லை.

மென்பந்தாட்டத்தின் பெருமையை பத்திரிகைகள் பாராட்டி மகிழ்ந்தன. வளர்ந்துவரும் இதன் செழிப்பினை உணர்ந்து, பொதுமக்களுக்கு வேண்டிய அளவு நிறைய வசதிகள் செய்து தரவேண்டும் என்ற ஆர்வத்தில், பூங்காக்களில், பொது ஆடுகள மைதானங்களில், பொழுதுபோக்கு மன்றங்களில், சங்கங்களில் எல்லாம் இந்த ஆட்டத்தை ஆடிட ஏற்பாடு செய்தனர் அதிகாரிகள். ஆர்வமுள்ள மக்கள் விரும்பிய நேரமெல்லாம் வியந்து பாராட்டி விளையாடிக் களித்தனர்.

'எல்லோரும் ஆடலாம். எளிதான ஆட்டம். இதற்கென்று சிறப்பான திறன் நுணுக்கங்களோ, திறமைகளோ எதுவும் அதிகம் தேவையில்லை. நினைத்த நேரத்திலேயே ஆடவிழைவோர்க்கும் அருமையாக வாய்ப்பைத் தந்து அகம் மகிழ்ந்திடச் செய்கின்ற இனிய

ஆட்ட முறையை உடையது' என்கின்ற காரணங்களே, பொதுமக்களைக் கவர்ந்திழுக்கும் காந்த சக்தியாய் இதற்கு அமைந்திருந்தன.

பொதுமக்களின் பார்வையில் பட்டு, அது பிடித்தும் போய்விட்டால், அதன் பெயருக்கும புகழுக்கும் பஞ்சம் வருமா என்ன? புகழ் பரவியதோடு பெயரும் பரவியது. அதாவது, ஒரு பெயரோடு நிற்காமல், அந்தந்த இடங்களில் அவரவர்கள் விரும்பியதுபோல, இந்த ஆட்டத்திற்கு செல்லப் பெயர்கள் அமைந்து விட்டிருந்தன. அந்தப் பெயர்களின் பட்டியலைப் பாருங்கள். வேறெந்த ஆட்டத்திற்கும் இவ்வளவு பெயர்கள் இருந்ததில்லை.

1. பூனைக்குட்டிப் பந்தாட்டம் (Kitten Ball)
2. பொழுதுபோக்குப் பந்தாட்டம் (Recreation Ball)
3. பொழுதுபோக்குத் தளப் பந்தாட்டம் (Recreation Base Ball)
4. நேவிப் பந்தாட்டம் (Navy Ball)
5. பூசணிப் பந்தாட்டம் (Pumpkin Ball)
6. சதுரப் பந்தாட்டம் (Diamond Ball)
7. டிவிலைட் பந்தாட்டம் (Twilight Ball)
8. மஷ்பந்தாட்டம் (Mush Ball)
9. மென்பந்தாட்டம் (Soft Ball)
10. மென்தளப் பந்தாட்டம் (Soft Base Ball)
11. ஆடுகளப் பந்தாட்டம் (Play Ground Ball)
12. உள்வெளிப் பந்தாட்டம் (Indoor Outdoor)
13. பெண்கள் தளப்பந்தாட்டம் (Lady's Base Ball)
14. சேனைப் பந்தாட்டம் (Army Ball)

மின்னி வந்த மென் பந்தாட்டம்

தளப்பந்தாட்டம் வலிமை மிகுந்த ஆட்டம் என்று முன்னரே கூறியிருந்தோம். அதிலிருந்து தழுவி மென்மையாக உருவாக்கப்பட்டதால், இதனை மென்பந்தாட்டம் என்றனர்.

தளப் பந்தாட்டத்தில் உள்ள பந்தானது, ஆபத்தை விளைவிப்பதை போன்ற கனம் உள்ளதாகவும், தளங்களுக்கு (Base) இடையே ஓடுகின்ற தூரம் அதிகமாக இருந்ததாலும், மற்றும் கையுறை, முகமுடிகள், கவசங்கள் போன்றவற்றை அணிந்து கொண்டுதான் ஆட வேண்டும் என்கிற சூழ்நிலையிலும் அமைந் திருந்தது. அதனால் பெண்கள் விரும்பினாலும் தளப்பந்தாட்டம் ஆட முடியாமல் இருந்த நிலை மாறி, தளப்பந்தாட்டம் போன்றதோர் ஆட்டத்தை அதே முறையில் ஆனால் சற்று வன்மை குறைந்த நிலையில் அதேபோல் ஆடியதால்தான் இதனை பெண்கள் தளப்பந்தாட்டம் என்றும் கூறினார்கள்.

நான்கு தளங்களில் ஆடியதால் இதனை சதுரப் பந்தாட்டம் என்றனர். பந்து கொஞ்சம் பெரியதாக இருந்ததால், பூனைக்குட்டி போன்ற அமைப்பைக் குறிப்பதற்காக பூனைக்குட்டிப் பந்தாட்டம், பூசணிப் பந்தாட்டம் என்று கூறினார்கள் போலும். இவ்வாறு காரணங்கருதியும் இடத்திற்கேற்பவும், இப்பந்தாட்டம் பெயர் பெற்று விளங்கியது.

பல்வேறு இடங்களில், பல்வேறு பெயர்களில் ஆட்டம் ஆடப்பெற்று வந்ததையும், மக்களிடையே குழப்பமான சூழ்நிலை உலவி வந்ததையும், உணர்ந்த ஜோசப் லீ (Joseph Lee) என்பவர், ஆடுகள தளப்

பந்தாட்டக் குழு ஒன்றை ஏற்படுத்தினார். விளையாட்டில் உள்ள வேறுபாடுகளை நுண்ணிதின் ஆராய்ந்து, ஆட்டத்திற்கான சிறந்த விதிமுறைகளை உருவாக்கி, அவற்றையே பின்பற்றி விளையாடுமாறு பொது மக்களைத் தூண்டினார்.

விதிகளை வகுத்தாலும், விளையாட்டில் ஓரமைப்பு முறை வந்தாலும் என்ன பயன். பெயர் ஒன்று நிலையாக இல்லையே! என்ற நினைவில் 1926ஆம் ஆண்டு வால்டேர் ஹேக்கன்சன் (Walter Hakanson) எனும் உடற்கல்வியாளர் மிகத் தீவிரமாக முயன்று, ஒரே பெயர்தான் இதற்கு இருக்க வேண்டும்; அதுவும், மென்பந்தாட்டம் என்றே அழைக்கப்பட வேண்டும் என்று வற்புறுத்தினார். 1926ஆம் ஆண்டு கொலரடா எனும் மாகாணத்தில் நடைபெற்ற கூட்டம் ஒன்றில், அவர் வற்புறுத்தினாலும், அவரது எண்ணம் உடனே பலித்துப் போய்விடவில்லை. அதே சமயத்தில் பொய்த்துப் போய்விடவும் இல்லை.

ஆறு ஆண்டுகள் உடற்கல்வியாளர்கள், விளையாட்டு வல்லுநர்கள் நெஞ்சில் ஆறிப்போகாமல் இந்த நினைவும் பெயரும் ஊறிக் கொண்டேயிருந்ததோ என்னவோ, அந்த வேண்டுகோள் 1932ஆம் ஆண்டு சிகாகோ நகரில் நடைபெற்ற ஒரு கூட்டத்தில் மீண்டும் தலை தூக்க ஆரம்பித்தது. வேண்டுகோளின் பெருமையை விளங்கிக் கொண்ட அந்தக் கூட்டத்தினர், மென்பந்தாட்டம் என்ற பெயரே இருக்க வேண்டும் என்று தீர்மானித்தனர். பெயர் சூட்டியும் விட்டனர். அதுவே இனிய பெயராக அமைந்து எல்லோரும் விரும்பி ஏற்று அழைக்கும் வண்ணம் பரவி நின்றது.

வளர்ச்சியும் மலர்ச்சியும்

1908ஆம் ஆண்டில் உருவாக்கப்பட்ட விதிகள் அவ்வாறே தொடர்ந்து வந்தன. பயன் நல்கின என்றாலும், அவை 1959ஆம் ஆண்டு வரை நீடித்து, மேலும் ஒரு சில, சிறுசிறு மாற்றங்களைப் பெற்றுக் கொண்டு வழி நடத்திச் சென்றன. இதனால் நாடு பூராவும் நன்னடை பயின்ற ஆட்டம், வெளி நாடுகளுக்கும் பயணம் புறப்படும் அளவுக்கு வளமான வளர்ச்சி யையும் மலர்ச்சியையும் அடைந்து கொண்டது.

இதன் வளர்ச்சியில் பெரும் பங்கு கொண்டு, இளைஞர்களிடையே எழுச்சிமிக்க ஆட்டமாக வளர்த்துவிட்ட பெருமை (Balls and Strikes) என்ற மாத இதழுக்கும் உண்டு. இவ்வாறு பத்திரிக்கையாளர் களாலும், பெரும்பணக்காரர்களின் பேரன்பினாலும் மென்பந்தாட்டம் மேன்மை நிலை அடைந்தது.

ஆட்டக்காரர்களின் ஆர்வமான பங்கேற்பிலேதான், ஆட்டத்தில் திறன் நுணுக்கங்கள் (Techniques) பெருகும் வழி வகைகள் நிறைந்தன. அத்தகைய சூழ்நிலைகள் எவ்வாறு அமைந்திருந்தன, அழகு நிலை தந்தன என்று காண்போம்.

பந்தெறியும் ஒரு ஆட்டக்காரர் (Pitcher) ஆரம்ப நாட்களில் பந்தினை வேகமாகத் தூக்கி அடிப்பதற்கேற்ற வகையில் மெதுவாகத் தூக்கிப் போட்ட வண்ணம் (Lob) ஆடினார். ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் (Batter) தனக்கு சாதகமாக அடிக்கின்ற நிலையில் பந்து வரும்வரை, அதாவது தான் விரும்புகின்ற நேரம் வரை, அடித்தாடுபவராகவே காத்து நின்று ஆடிக் கொண்டிருக் கலாம் என்று இருந்தார். பந்து மேலாக வந்ததைப்

பிடித்தால்தான் அடித்தாடிய ஆட்டக்காரர் ஆட்ட மிழப்பார் என்ற நிலை இல்லை. ஒருமுறை தரையில் வந்து பந்து விழுந்து வருவதைப் பிடித்துவிட்டால் கூட, அடித்தவர் ஆட்டமிழப்பார் என்ற சூழ்நிலையிலும் ஆடப்பட்டது. இதுபோன்ற முறையெல்லாம் ஒரு சில நிகழ்ச்சியினால், ஒரு சிலரின் ஆர்வமான முறைகளினால் மாற்றம் பெற்றுக் கொண்டன.

பில்கம்மிங்ஸ் (Bill Cummings) எனும் இளைஞர் மசாசியூசெட் எனும் மாநிலத்தைச் சேர்ந்தவர். ஒரு நாள் கரையில் இருந்தவாறு நீர்ப் பரப்பில் ஓட்டாஞ் செல் போன்ற தட்டையான ஒரு பொருளை எடுத்து வீசிக் கொண்டிருந்தபோது, அது தத்தித்தத்தி அழகாகச் செல்வதைக் கண்டு மகிழ்ந்திருக்கிறார். அதைப் பார்த்ததும் ஒரு 'புதிய ஞானம்' அவருக்குத் தோன்றி விட்டது.

இதைப்போலவே, மென்பந்தாட்டத்தில் பந்தெறிந்தால், எப்படியிருக்கும் என்பதுதான் அவரது சிந்தனை, அந்த அளவுக்கு அந்த ஆட்டத்தில் அவர் இலயித்துப் போயிருக்கிறார். இல்லையென்றால் இப்படி ஒரு நினைவலை நீரலையில் பதிந்திருக்கும்போது எப்படி வந்திருக்கும்?

பந்து தவழ்ந்து தவழ்ந்து போவதுபோல எறிந்தால் அது எப்படி போகும்? அதை அடித்தாடுபவர் எப்படி எளிதாக அடித்தாடிவிட முடியும் என்பதைத் தனது நண்பர்களிடம் விளக்கிக் கூறிய பொழுது, அவர்கள் அவ்விளைஞனை முட்டாள் என்று தட்டிக் கழித்ததோடு, காணும் இடங்களில் எல்லாம் கேலி செய்யவும் தொடங்கினர். என்றாலும், பில்கம்மிங்ஸ் அந்த

நினைவைக் கைவிடவில்லை. விடாமுயற்சியுடன் பழகிக் கொண்டே வந்ததால், அந்த 'வித்தையை' மிக அற்புதமாகவே கற்றுக் கொண்டுவிட்டான்.

இது நடந்து போய் நான்காண்டுகள் முடிந்து போய்விட்டன. 1864ஆம் ஆண்டு ஹார்வார்டு என்ற ஒரு குழுவோடு இவன் ஆடியபோது, இவன் எறிந்த பந்தை (pitch) எவ்வாறு அடித்தாடுவது என்று புரியாமல், அடித்தாட முடியாமல் தடுமாறிப்போய் அத்தனை பேரும் ஆட்டமிழந்தனர் (Out). அன்றுதான் அந்த ஆட்டமுறையின் சிறப்பையும் அனைவரும் உணர்ந்து பாராட்டியதுடன் நில்லாமல், தாங்கள் எறிகின்ற முறையில் புதுமையை மேற்கொள்ளவும் தொடங்கினர். பில்கம் மிங்ஸின் பெருமை சரித்திரத்தில் இடம் பெற்றது. பந்தெறியும் முறையும் செழுமை பெற்றது.

தட்டி ஆடும் தந்திரம் (Bunt)

டாமிபார்லோ எனும் ஒரு ஆட்டக்காரர். நல்ல ஆட்டக்காரர் என்றாலும் அவர் குள்ளமானவர். வேகமாக பந்தை அடித்தாடுவதில் வல்லவர். தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்களுக்கு மேலாகப் பந்து போவதுபோல, உயரமாக பந்தை அடித்து அனுப்புவதில் சமர்த்தர். அதனால், அவர் ஆட வந்துவிட்டார் என்றால், தடுத்தாடுபவர்கள் (Fielders) தூரமாகப் போய்நின்று கொண்டு, பந்தைப் பிடித்திட முயற்சி செய்வார்கள்.

இதை உணர்ந்து கொண்ட டாமிபார்லோ ஒரு தந்திரம் செய்தார். மனதில் எந்தவிதமான பரபரப்பும் காட்டாமல் இருந்து, உடல் அசைவில் மிகுந்த பதட்டம் உள்ளவர்போல் நடித்துக் கொண்டிருந்தார். அவர் பந்தாடும் மட்டையை வைத்திருந்த தன்மையைப் பார்த்த

எதிர்க்குழுவினர், தூரமாய் போய் நின்று கொண்டு, அடித்துவரும் பந்தைப் பிடித்திடத் தயாராக நின்றார்கள்.

பந்து தன்னிடம் எறியப்பட்டதும் (Pitched) உடனே அதை வேகமாக அடிக்காமல், தான் மட்டையில் பிடித்திருந்த கைப்பிடியை Grip மாற்றிக் கொண்டு, அந்தப் பந்தை அப்படியே தொடுவதுபோல் தொட்டுவிட்டு ஓடினார். பந்து தூரமாகப் போகும் என்று எதிர்பார்த்து நின்றவர்கள் எல்லோரும் ஏமாந்து போனார்கள். அவர் தந்திர ஆட்டத்தைக் கண்டு அயர்ந்தும் போனார்கள்.

டாமி பார்லோ இதுபோலவே தொடர்ந்து தொட்டாடியே (Bunt) விளையாடத் தொடங்கினார். இந்த ஆட்டமுறை அனைவருக்கும் பிடித்துவிட்டது. அதனால் அவர் ஆடிய Bunt முறை, ஆட்டத்தில் மிக முக்கியமான திறனாக இடம் பெற்றுக் கொண்டது.

இடம் பார்த்து அடித்தாடல் (Placing Hit)

பந்து வந்தால் முரட்டுத்தனமாக அடித்துவிட்டு, மிக விரைவாகத் தளங்கள் தோறும் ஓடி 'ஓட்டம்' (Run) எடுத்து விடவேண்டும் என்ற நினைவிலே மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் விளையாடிக் கொண்டிருந்த நேரத்தில், வில்லி கீலர் (Wille keeler) எனும் ஆட்டக்காரர், ஒரு புதிய ஆட்டமுறையைக் கையாண்டார்.

அதுவே, அமைதியான ஆட்டமாக அதே சமயத்தில் நிதானம் நிறைந்த புத்திசாலித்தனமான ஆட்டமாகவும் தெரிந்தது.

வில்லி கீலர் முரட்டுத்தனமாக அடித்தாடாமல், தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்கள் இல்லாத இடமாகப் பார்த்து, அந்த இடைவெளியில் (Gap) பந்தை அடித்துவிட்டு,

முதல் தளம் (First Base) நோக்கி மிக அமைதியாக ஓடி அடைந்துவிடுவாராம்.

இவ்வாறு ஆடிய முறை எல்லோரின் கருத்திலும் பதிந்துவிட்டது. இடம் பார்த்து அடித்தாடும் இதந்தரும் வழியில் இறங்கி ஆடுதல், ஒரு அரிய திறனாக மாறி, ஆட்டத்தை மறுமலர்ச்சியடையச் செய்தது.

முதல் தளத்தில் ஒரு மாறுதல்

முதல் தளத்தில் (First Base) நின்று கொண்டிருக்கும் ஒரு ஆட்டக்காரர் அந்தத் தளத்தின் தொடர்பை விட்டுவிட்டு வேறு எங்கும் போய் நிற்கக் கூடாது என்பது முதலில் இருந்த வந்த விதிமுறையாகும்.

சார்லி காமிஸ்கி (Charlie Comiskey) என்பவர், முதல் தளத்தில் நின்று கொண்டு, பந்தடித்துவிட்டு ஓடிவரும் ஆட்டக்காரரைத் தொட்டு ஆட்டமிழக்கச் செய்வதில் கைதேர்ந்தவர். வல்லவர். அவர் ஆடுகின்றபோது, ஒரு சமயம், ஒரு நிகழ்ச்சி நடைபெற்றது.

முதல் தளத்திலே நின்று ஆடிக் கொண்டிருக்கின்ற பொழுது, பந்தடித்தாடுபவர் அடிக்கின்ற பந்தானது, அவருக்குக் கைக்கு எட்டுகின்ற தூரத்திலே பலமுறை வந்து போகிறதென்றாலும், அவரால் தளத்தை விட்டுவிட்டு வந்துப் பந்தைப் பிடிக்க முடியாமல் கட்டுப்படுத்தி வைத்திருக்கும் விதியை உணர்ந்து, தனது குழு மேலாளரிடம் போய், வேறு மாதிரியாக ஆட அனுமதி கேட்டார்.

தளத்தை விட்டுவிட்டு வேறு எந்த இடத்தில் போய் நின்றாலும், எதிராட்டக்காரரைத் தொடும்போது மட்டும் தளத்தைத் தொட்டுக் கொண்டுதான் நிற்க வேண்டும் என்ற ஒரு நிபந்தனையுடன் அவரும் அனுமதி பெற்று

ஆடினார். இவ்வாறு, ஒரு புதிய விதிமுறை பிறப்பதற்குக் காரணமாக சார்லி காமிஸ்கி இருந்தார்.

அடிப்பதற்கும் ஓர் அளவு

ராய்தாமஸ் என்பவர் பந்தடித்தாடுவதில் நல்ல ஆற்றல் நிறைந்தவர், வேகமாக வருகின்ற பந்தையும் கூர்மையாக உணர்ந்து, வலிமையாக அடித்தாடுகின்ற திறமை மிகுந்தவர். அதனால், தனக்கு நல்ல வகையில் அடிப்பதற்கேற்ப பந்து வருகின்ற வகையில் தவறுகளை (Fouls) இழைத்துக் கொண்டேயிருப்பார். அப்பொழுது அடிக்கும் எண்ணிக்கை (Strike) கைக் கொள்ளப்படாத காலம் அது. ஆகவே, அவர் பந்தெறிய வந்தவர் பொறுமையை சோதிக்கும் தன்மையில், பந்தெறிபவரை எறிய வைத்தவாறு ஆடிக் கொண்டிருப்பார்.

பந்தெறிபவர் பொறுமை இழந்து போனால், அவர் எறிகின்ற திறனில் குறி குறையும் அல்லவா! அப்பொழுது, அவரும் அவரது குழுவினரும் பந்தை வலிமையாக அடித்தாடி அதிக ஓட்டங்களை (Runs) எடுத்துவிடுவார்கள்.

அவ்வாறு ராய் தாமஸ் கையாண்ட குறுக்குவழி முறையை ஒழித்துக் கட்டவே, 'தவறுகள்' (Fault) எவ்வளவு என்பதையும், 'அடித்தது' (Strike) எத்தனை என்பதையும் கணக்கிடுகின்ற விதிமுறை ஏற்பட்டது.

இவ்வாறாக, ஆட்டம் வளர்ச்சியுறவும், மறுமலர்ச்சி பெறவும் ஆட்டக்காரர்களே பல சமயங்களில் உதவியிருக்கின்றனர். ஆட்ட வல்லுநர்களும் ஆய்ந்து தெளிந்து, நுண்ணிதின் விளங்கி, விதிமுறைகளையும் தெளிவாக ஆக்கித் தந்திருக்கின்றனர்.

❖

2. தளப் பந்தாட்டமும் மென் பந்தாட்டமும்!

தளப் பந்தாட்டத்திலிருந்துதான் மென் பந்தாட்டம் தோன்றியது என்றாலும், மென் பந்தாட்டம் என்றால் ஒரு சிலர் தளப் பந்தாட்டம் என்றே நினைத்துக் குழப்பிக் கொண்டிருக்கின்றார்கள். ஆட்டத்தின் மையக்கருத்து ஒன்றுதான் என்றாலும், ஆடும் முறைகளில், ஆட்டத்திற்குரிய பொருட்களின் அமைப்புக்களில் சற்று மாறுபாடும் வேறுபாடும் கொண்டதாகவே விளங்கி வருகிறது என்பதை விளக்கவே இந்தப் பகுதி எழுதப்படுகிறது.

1. இரண்டு ஆட்டங்களிலும் நான்கு மூலைகள் (Bases) உண்டு. அதைத் தளம் என்றும் கூறுவார்கள். ஒரு தளத்திலிருந்து இன்னொரு தளத்திற்குரிய தூரத்தில்தான் வித்தியாசம் இருக்கிறது.

தளப் பந்தாட்டத்தில் ஒரு தளத்திற்கும் மற்றொரு தளத்திற்கும் உரிய தூரம் 90 அடியாகும். மென்

பந்தாட்டத்தில் இரண்டு தளங்களுக்கிடையே உள்ள தூரம் 60 அடியாகும்.

2. அடுத்த வேறுபாடு பந்தெறியும் தூரத்திலிருக்கிறது (pitching Distance). தளப் பந்தாட்டத்தில், பந்தெறிய நிற்கின்ற தூரம் 60 அடி 6 அங்குலமாகும். மென் பந்தாட்டத்தில் பந்தெறியாளர் நின்று எறியக்கூடிய தூரம் 46 அடியாகும்.

3. தளப் பந்தாட்டத்தில் பயன்படுகின்ற பந்தின் எடையானது அது சிறிய அளவில் உள்ளது. அதன் எடை 5 அவுன்சிலிருந்து 5¼ அவுன்சுக்குள்ளாக இருக்க வேண்டும். ஆனால் மென் பந்தாட்டத்தில் பயன் படுகின்ற பந்தானது பெரியதாகவும் எடையுள்ளதாகவும் அமைந்திருக்கிறது. இதன் எடை 6 அவுன்சுக்குக் குறையாமல் 6¾ அவுன்சுக்கு மிகாமல் இருக்க வேண்டும். சுற்றளவானது 11 7/8 அங்குலத்திற்குக் குறையாமல் 12 1/8 அங்குலத்திற்கு மிகாமலும் அமைந்திருக்க வேண்டும்.

4. தளப் பந்தாட்டத்தின் பந்தடி மட்டையைவிட மென்பந்தாட்டத்தின் பந்தடி மட்டை அளவில் சிறியது. எடையில் குறைந்ததாகும். இதன் நீளம் 34 அங்குலத்திற்கு மிகாமல் இருக்க வேண்டும். அதன் அகலப் பரப்பானது 2 1/8 அங்குல விட்டத்திற்கு மேல் போகாமல் அமைந்திருக்க வேண்டும். தளப் பந்தாட்ட மட்டை 42 அங்குல நீளத்திற்கு மிகாமலும், அகலமான பகுதியில் 2¾ அங்குலத்திற்கு மேல் போகாமலும், 34-39 அவுன்சுக்குள்ளான எடையிலும் இருக்க வேண்டும்.

5. தளப் பந்தாட்டத்தில் 'முறை ஆட்டங்கள்' (Innings) 9 ஆகும். மென் பந்தாட்டத்தில் 5 முறை ஆட்டங்களே உண்டு.

6. பந்தெறிவதிலும் கையைக் கீழாகக் கொண்டு போய்தான் எறிய வேண்டும். பந்தெறிபவர் பந்தெறிவதற்கும், அடிப்பதற்கு இடையிலே ஒரு தரம் ஓடிக் கொள்ளலாம் என்ற விதியும் மென்பந்தாட்டத்தில் உண்டு.

வேறுபல விதிமுறைகளில் வேற்றுமைகள் இருந்தாலும், 'ஓட்டம்' பெறுவதுதான் தலையாய கொள்கையாகும். தளப் பந்தாட்டம் 'தாய் விளையாட்டு' என்றால், மென் பந்தாட்டம் 'சேய் விளையாட்டு' என்றே அழைக்கப்படலாம். 'தாய் எட்டடி பாய்ந்தால் குட்டி பதினாறடி பாயும்' என்று ஒரு பழமொழி உண்டு. அதைப்போலவே தான், தளப் பந்தாட்டம் பெற்ற புகழைவிட மென் பந்தாட்டம் மக்களிடையே பெரும் புகழைப் பெற்று சிறப்பான இடத்தைப் பிடித்துக் கொண்டது.

அவ்வளவு சிறப்புக்கும் காரணம், மென்பந்தாட்டத் தினிடையே அமைந்திருந்த அடிப்படைத்திறன் நுணுக்கங்கள்தான். அப்படியென்றால், மென் பந்தாட்டத்திடம் மக்களை மயக்குகின்ற சக்திகள்தான் என்னவாக இருந்தன என்பதனையும் விவரமாகக் காண்போம் வாருங்கள்.

1. மென் பந்தாட்டத்திற்கென்று குறைந்த தேவைகள். அதாவது சிறிய ஆடுகளப் பரப்பு. ஒரு அடித்தாடும் மட்டை அவ்வளவு போதும். விருப்பம் போல் எவ்வளவு நேரம் வேண்டுமானாலும் விளையாடி மகிழலாம்.

2. ஆண், பெண், இளைஞர், முதியோர் என்று பாகுபாடும் வேறுபாடும் வித்தியாசமுமின்றி, விளையாடிக் களிப்பதற்கேற்ற எளிமையான, அதே

நேரத்தில் இனிமை நிறைந்த ஆட்டமாகத் திகழ்வதும் ஒரு காரணமாகும்.

3. இது தனிமனிதனின் விளையாடும் ஆற்றலும் திறமையும் முற்றிலும் வெளிப்படுகின்ற ஆட்டமாகத் திகழ்கிறது. அத்துடன், தான் சேர்ந்திருக்கும் குழுவுடன் இணைந்து வெற்றிக்கும் பாடுபடுகின்ற ஒற்றுமை உணர்வுடன் ஆடத் தூண்டும் அரிய வாய்ப்பினையும் அளித்துக் கொண்டிருக்கிறது.

4. ஒரு குழு வலிமையற்றதாக இருந்தாலும், ஒரு ஆட்டக்காரர் தனது ஆட்டத் திறமையால், அந்தக் குழுவை நன்றாக ஆட வைக்க முடியும் என்ற நம்பிக்கையை ஊட்டிடச் செய்து ஆடத் தூண்டுகிறது.

5. விரைந்து செயல்படுகின்ற மூளைவளம். முடிவெடுக்கும் ஆற்றல், எதையும் தீர்மானமாக எடைபோடும் அறிவு என்பதாக சில வினாடிகளுக் குள்ளே என்ன செய்ய வேண்டும் என்ற முடிவினை எடுத்து செயல்படக் கூடிய சுறுசுறுப்பான மூளை யையும் உடலையும் வளர்த்துக் கொள்ள உதவுகிறது.

6. இயற்கையாகவே உடலுடன் தோன்றிய உணர்வுகளான எறிதல், பிடித்தல், அடித்தல், ஓடுதல், தடுத்தல் போன்ற இயக்கங்களுக்கு ஈடு கொடுக்கும் படியான வகையில் இந்த ஆட்டம் அமைந்திருப்பதும் காரணமாகும்.

7. அதிக சுறுசுறுப்புடன் ஒரு ஆட்டக்காரரை ஆட வைத்தாலும், அயர்ந்து போய் விடக் கூடிய அளவுக்கு ஆட்டி வைத்திடும் ஆட்டமுமல்ல. இயக்கத்திலே ஓர் இன்ப நிலையை ஊட்டுவிக்கும் ஆட்டமாகவே விளங்குகிறது.

8. நொடி நேரத்தில் நூறு நினைவுகளை உண்டாக்கி விளையாடச் செய்வது போலவே, நீண்ட நேர ஓய்வினையும் அளிக்கவல்லது. அதாவது அதிக உழைப்பு - அதற்குள்ளே தேவையான ஓய்வினைத் தருவது என்ற தன்மையிலே ஆட்டம் அமைந்திருக்கிறது.

9. பெண்கள், சிறுவர்கள், முதியவர்களும் ஆடுகின்றார்கள் என்றால் இது மிகவும் பத்திரமான, பாதுகாப்புள்ள ஆட்டமாகும்.

10. ஏற்கெனவே கூறியிருந்தவாறு, அதிகச் செலவினை ஏற்படுத்தாத ஆட்டம். பந்தும் மட்டையும் அத்துடன் தளம் அமைக்க சிறு சிறு கோணிப்பைகள் நான்கு, அதிலே மணலைக் கொட்டியோ அல்லது மரத்தூளையோ வைத்துக் கட்டிக் கொண்டு விடலாம்.

இவ்வாறு ஆட்டக்காரர்களைக் கவர்ந்திழுப்பதுடன், பார்வையாளர்களுக்கும் பரபரப்பூட்டிப் பரவசப் படுத்தும் தன்மையில் உட்கார வைத்து, ஆட்டத்தை இறுதி வரையில் உற்சாகமாகக் கண்டுகளிக்க வைத்துவிடும் காந்த சக்தியைக் கொண்டு இலங்குகிறது.

அத்துடன் பொழுதினை இன்பமாகப் போக்க உதவுவதுடன், சிறப்பு உடற்பயிற்சியையும் அளிப்பதால், சுற்றுலா, மகிழ்வுலா செல்பவர்கள் கூட, ஓய்வு நேரத்தில் விளையாடி மகிழவும் உதவுகிறது என்பதால் தான், மக்கள் மன்றத்திலே மென் பந்தாட்டம் மேன்மையுடன் ஓங்கி வளர்ந்தது.

இத்தகைய சிறந்த ஆட்டத்தின் ஆடும் முறைகளை அடுத்து வரும் பகுதியில் விளக்கமாகக் காண்போம்.

❖

3. மென்பந்தாட்டத்தில் முக்கிய திறன் நுணுக்கங்கள்

பந்தடித்தாடுபவரை நோக்கிப் பந்தெறிதல் (Pitching); அடித்து வருகின்ற பந்தினைத் தவறவிடாமல் சரியாகப் பிடித்துவிடுதல் (Catching) பந்தெறிபவர் எறிகின்ற பந்தைக் குறிபார்த்து அடித்தாடுதல் (Batting); அடித்து விட்டு, ஆடுகள சதுரத்தில் உள்ள நான்கு முனைகளிலும் குறிக்கப்பட்டிருக்கும் தளங்களை மிதித்து விட்டு ஓட்டம் எடுத்தல் (Base Running) இந்த நான்கு திறன் நுணுக்கங்களும் மென்பந்தாட்டத்தில் மிக முக்கியமான திறன்களாகும் என்பது ஆட்ட வல்லுநர்களின் ஆன்ற கருத்தாகும்.

அத்தகைய அரிய திறன் நுணுக்கச் செயல்கள் எவ்வெவ்வாறு மேற்கொள்ளப்பட வேண்டும். எந்தெந்த முறையில் மெருகேற்றிக் கொள்ளப்பட வேண்டும். என்னென்ன வழிகளில் கையாளப்பட வேண்டும் என்பன போன்ற குறிப்புக்களை பின்வரும் பகுதிகளில்

தெளிவாகவும் தெள்ளிய நீரோடையில் முகம் பார்ப்பது என்பார்களே. அப்படிச் சொல்ல முனைந்திருக்கிறோம். விளையாட்டை விருத்தி செய்து கொள்ள வேண்டும் என்று விழையும் அன்பர்கள், வேண்டியவற்றை வேண்டியாங்கு பெற்றுப்பயன் துய்க்க அழைக்கிறோம்.

1. பந்தெறிதல் (Pitching)

ஒரு குழுவின் ஒன்பது ஆட்டக்காரர்களிலும், பந்தெறிபவரே மிக முக்கியமான ஆட்டக்காரராகத் திகழ்கிறார். இவரே அந்தக் குழுவிற்குரிய ஆட்டத்தின் திருப்பு முனையாகவும், திட்டமிடுகின்ற வழிகாட்டி யாகவும் திகழ்கின்றார்.

பந்தடித்தாடுபவரிடமிருந்து 46 அடி தூரத்தில் நின்று கொண்டிருக்கும் இவர், பந்தடித்தாடுபவரின் தளம் நோக்கி சரியாக, நெறியாக, விதிமுறை பிறழாமல் எறிகின்ற எல்லா தடவையிலுமே தவறாமல் வீசி அனுப்புவது என்பது மிகவும் கடினமான காரியந்தான். அதுவும் கீழ்க்கை அசைவின் மூலமாக (Under Hand Motion) பந்தை எறிந்து கொண்டிருப்பது கடினந்தான் என்றாலும், அது அவரது கடமையாயிற்றே!

பந்தடி மட்டையுடன் நிற்பவர், தான் எறிகின்ற பந்தை அடித்து ஆடினாலும் அல்லது அடித்தாடா விட்டாலும், அவர் குறிபார்த்து சரியாக எறிந்திட வேண்டும். அத்தகைய திறமையுள்ளவராக இருப்பதால்தான், இவரை மிக முக்கியமானவர் என்று அழைக்கிறோம், மதிக்கிறோம்.

பந்தை சரியாக எறியத் தெரியாதவரைக் கொண்டிருக்கும் ஒரு குழுவானது, நிச்சயம் தோற்றுப்

போய்விடும். எவ்வளவு தான் அடித்தாடும் ஆட்டக் காரர்களும் (Batters). தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர்களும் (Fielders) ஒரு குழுவில் இடம் பெற்றிருந்தாலும் சரி, அந்தக் குழு வெற்றியை எதிர்பார்ப்பது வீண் தான் என்றால் பார்த்துக் கொள்ளுங்களேன்!

எறிபவரின் மனோநிலையும் எறியும் முறையும்

1. பந்தெறியும் ஆட்டக்காரர் தன் குழுவின் சிறப்பான ஆட்டத்திற்காகப் பாடுபடும் கடின உழைப்பாளராக; ஆத்திரம் அடையாத நிதானத் தன்மை உள்ளவராக; தானே புகழ்பெற வேண்டும் என்பதற்காகத் தகாத வழியினில் தனது திறமையைப் பயன்படுத்தும் பேராசை இல்லாதவராக; சுருங்கக் கூறினால் சுயநலம் சிறிதுமில்லாத நேர்மையாளராக இருக்க வேண்டும்.

2. எந்த நேரத்திலும், நிலையிலும், தான்தான் அதிக ஆற்றல் உடையவன், சிறந்தவன் என்ற தலைக்கனம் எழாமல், தன்னைக் கட்டுப்படுத்திக் கொண்டு ஆடுகின்ற,

உணர்ச்சிவசப்படாத உண்மை ஊழியனாக இருக்க வேண்டும்.

3. தான் எந்த இடத்தில் எறிந்தால், எதிராட்டக்காரர் அடித்தாட முடியாமல் திணறுவார், திண்டாடுவார் என்பதை யூகித்து உணர்ந்து கொண்டு, அதே இடத்தில் தொடர்ந்தாற்போல் எறிகின்ற ஆற்றல் (Ability) உள்ளவராகவும், விடாப்பிடியும் விடாமுயற்சியும் உடையவராகவும் விளங்க வேண்டும்.

4. ஆற்றல் மிக்கத் திறன் நுணுக்கத்தில் கை தேர்ந்தவராக இருந்தாலும், சூழ்நிலையின் தன்மைக் கேற்ப மாறுபட்டுப் போய்விடாமல், அமைதியான மனத்தினராய் படபடப்பும் பதட்டமுமின்றி எறிகின்றதில் வல்லவராகவும் துலங்க வேண்டும்.

5. எதிராட்டக்காரரை ஆட்டமிழக்கச் செய்ய வேண்டும் என்பதுதான் அவரது நோக்கம் என்றாலும், அந்த நோக்கத்தில் ஊறிப்போயிருக்கும் ஆவேசத்தினால் எறிவதற்கான எறிவிதி முறைகளை (Pitching Rules) எப்பொழுது மீறவே கூடாது.

6. தவறான எறிமுறை (Illegal Pitch) என்பது எதிர்க்குழுவிற்கு சாதகமாகவும், தன் குழுவிற்குத் தண்டனை வழங்கிவிடும் தண்டாயுதமாகவும் விளங்கு வதால், மிகவும் எச்சரிக்கையுடனும் பொறுப்புடனும் எறிந்திட வேண்டும்.

7. எறிகின்றபோது பயன்படுத்துகின்ற கால் ஆட்சித்திறன் (Foot Work) தான் மிக முக்கியமானதாகும். அதைப்பற்றி நன்கு அறிந்தவரே எறிகின்ற முயற்சியில் ஈடுபட வேண்டும்.

பந்தை எறிவதற்கு மட்டுமே கால் ஆட்சித்திறன் பயன்படுகிறது என்று தான் ஒரு சிலர் எண்ணிக் கொண்டிருக்கின்றார்கள். அப்படி அல்ல. எறிந்த பந்தானது அடிபட்டுத் திரும்பி வரும்போது எளிதாகப் பந்தைப் பிடிக்கவும் வாய்ப்பாக இது உதவுகிறது. அதாவது நிற்கும் நிலையிலேயே ஆட்டக்காரரைத் தயார் நிலையில் நின்றிடவும், நின்றாடவும் தூண்டுகின்ற தன்மையான நிலையாகும்.

8. எவ்வாறு பந்தை எறிய வேண்டும் என்று உதவுவதுடன், எவ்வாறு பந்தைக் கட்டுப்படுத்தி எறியலாம் என்ற நெகிழ்ச்சித் தன்மையை உடலுக்குக் கொடுத்து, புதுவித யோசனைகளையும் மனதுக்குள் புகுத்தி விடுகின்ற அளவுக்கு, இந்தக் கால் ஆட்சித்திறன் கைகொடுத்து உதவுகின்றது.

9. **எறிகின்ற முறை:** இரண்டு கால்களையும் எறிதொடங்கும் நேரத்தில், சுமார் 12 அங்குலத்திலிருந்து ஏறத்தாழ 14 அங்குலம் வரையில் அகலம் இருப்பது போல் விரித்து நின்று, இரு கால்களின் மீதும் உடலின் முழு எடையும் விழுவதுபோல, முதலில் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

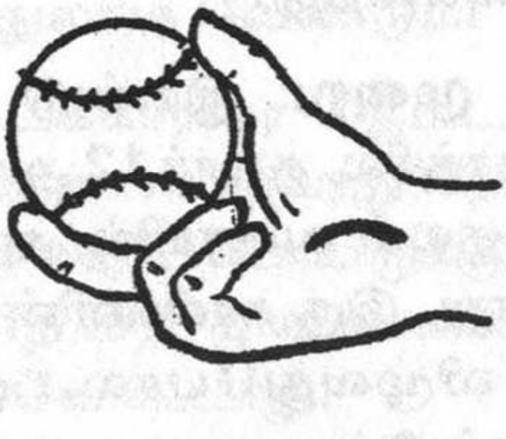
பந்தை ஒரு கையால் நன்றாகப் பற்றிப் பிடித்துக் கொண்டு, பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டிருக்கும் கையை பின்புறமாக கொண்டு சென்று, பிறகு பிடித்திருக்கும் நிலையிலே அதே கையை முன்புறமாகக் கொண்டு வரும் போது, இடப்புற இடுப்பை இடப்புறமாக சற்று அசைப்பதுபோல் நகர்த்தியபடி, இடது காலை ஓரடி முன்னே வைத்து பந்தை எறிய வேண்டும்.

பிறகு, பந்து சென்ற வழியிலேயே பந்தை எறிந்த கையும் போய் நிற்பதுபோலக் கொண்டு செல்லவும். பந்தை எறிவதும், ஒரு காலை எடுத்து முன்னே வைப்பதும் ஒன்று போல் நடப்பதாக இருக்க வேண்டும்.

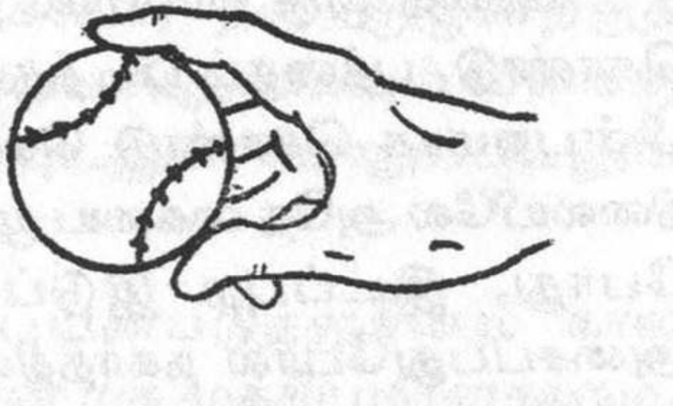
பந்தை பந்தின் தையல் உள்ள பகுதியினைப் (Seam) பற்றிக் கொண்டால், அழுத்திப் பிடிக்கவும், விரைவாக எறியவும் உதவும்.

10. இவ்வாறு எறியும் முறையை, நுணுக்கத்தின் காரணமாக, 4 வகையாகப் பிரித்துக் கூறுவார்கள் ஆட்ட வல்லுநர்கள். அவற்றையும் இங்கு சற்று விளக்கமாகக் காண்போம்.

1. மேல் உயர் பந்தெறி (Rise Ball)



வேகப் பந்தெறி முறை



கீழ் விழும் பந்தெறி முறை

மென்பந்தாட்டத்தில் இது பொதுவாகப் பயன் படுகின்ற எறி முறையாகும். பந்தைப் பிடித்து எறியும் பொழுது, மூடியுள்ள கை முஷ்டியானது (Knuckles) பந்தை அடிப்பவரை நோக்கி இருப்பதுபோல் வைத்தவாறு எறிகின்ற அமைப்புள்ளதாகும். பிறகு, மணிக்கட்டைக் கொஞ்சம் திருப்பிவிட்டால், பந்தை எறிந்த பிறகு முஷ்டிக்குப் பதிலாக, விரல்கள் பந்தடிப்பவரை நோக்கி இருப்பதுபோல் அமைந்து விடும்.

இவ்வாறு எறிகின்ற தன்மையில் பந்தானது பின்புறமாகச் சுழல் கொள்வதால் (Backward Spin) மட்டையில் பந்து அடிபடும் பொழுது மேற்புறமாகக் (உயர) கிளம்பிவிடக் கூடிய அளவிலே அமையும். ஆகவேதான் மேலே உயர்த்துகின்ற பந்தெறி என்பதால் மேல் உயர் பந்தெறி என்று பெயரிட்டிருக்கிறோம்.

2. வேகப்பந்தெறி (Fast Ball)

இடப்புறம் உள்ள படம் பாருங்கள். கையில் உள்ள சுண்டு விரல் தவிர, மற்ற 4 விரல்களின் அழுத்தமான பிடியிலே பந்து அகப்பட்டுக் கொண்டிருக்கிறது. பந்தை எறிகின்ற நேரத்தில், நடுவிரலும் ஆட்காட்டி விரலும் ஒருங்கிணைந்து கொண்டிருக்க, பந்து வேகமாக வீசப்படுகின்றது. இதுபோல எறிகின்ற பந்து நல்ல வேகம் கொண்டதாக விரைந்து செல்லும்.

3. கீழ் விழும் பந்தெறி (Drop Ball)

இதற்குரிய பந்தின் பிடி முறையானது, மேலுயர் பந்தெறிக்குள்ளது போல்தான். இரண்டுக்கும் அடிப்படைத் தன்மையானது பிடி முறையில் இருந்

தாலும், பந்தை எறியும்போது விடுகின்ற (Release) முறையில்தான் மாற்றம் உள்ளது.

பந்தைக் கீழ்விழும் பந்தாக (Drop) எறிய வேண்டும் என்றால், பந்துக்குக் கீழ்ப்புற சுழற்சி (Downwar Spin) தந்து எறிய வேண்டும். அதற்கு, பந்தை மிகவும் உறுதியாகவும் கெட்டியாகவும் (Firm Grip) பிடித்து இழுத்து, பந்தை எறிந்துவிடும் சமயத்தில், பந்தடி ஆட்டக்காரருக்கு முன்புறமாக எறிபவரின் உள்ளங்கை தெரிவதுபோன்ற அமைப்பில் எறிந்திட வேண்டும்.

4. மிதவேகப் பந்தெறி (Slow Ball)

பந்தடிக்கக் காத்திருக்கும் ஆட்டக்காரர்கள், வேகமான சுழற்சியுடன் பந்து வரும் என்று காத்திருக்கின்ற நேரத்தில், அவர்களை ஏமாற்றிவிடும் அமைப்பிலே அமைந்துள்ள எறி முறையாகும்.

பந்தின் பிடி முறை(Grip)யானது மேல் உயர் பந்தெறிக்குள்ளதுபோல்தான். ஆனால், பந்தை உறுதியாகப் பிடித்திருக்காமல், சிறிது தொழதொழ வென்று இருப்பதுபோல் விரல்களால், பிடித்திருந்து, வேகமாக எறிவதுபோல் போக்குக் காட்டிவிட்டு எறிகின்ற முறைதான் மிதவேகப் பந்தெறியாகும்.

முறைகள் மாறி இருந்தாலும், எறியும் குறியிடம் ஒன்றுதான். குறிப்பிட்ட இடத்திற்கு எறிகின்ற குறிப்புத் தன்மையும்; பந்தெறிவதில் லாவகமான உடல் இயக்கமும்; நினைத்த நேரத்தில் விருப்பம்போல் எறிகின்ற நிறைந்த பயிற்சிமிக்கத் திறனாற்றலும் உள்ள ஒருவரே சிறந்த பந்தெறியாளராக ஆக முடியும்.

இனி, சிறந்த ஆட்டக்காரராகப் பயிற்சி பெற விழைகின்ற பந்தெறியாளருக்கு மிகமிக இன்றியமையாத ஆட்டக் குறிப்புக்களைத் தொகுத்துக் கீழே தந்திருக்கின்றோம். ஆடுவதற்கு முன், இக்கருத்துக்களை நன்கு மனதில் பதிய வைத்துக்கொண்டு, பயிற்சி காலங்களில் நல்ல தேர்ச்சியடையத்தக்க அளவில் பழகி வைத்துக் கொண்டு, ஆட்ட நேரத்தில் அனைவரும் பாராட்டத்தக்க வகையில் ஆடிப் புகழ்பெற வேண்டும் என்று கருத்துடனே இந்தப் பகுதியைத் தந்திருக்கின் றோம்.

பந்தெறியாளருக்குரிய சிறப்புக் குறிப்புகள்

1. பந்தெறியத் தயாராக இருக்கின்ற பந்தெறியாளர், பந்தெறிவதற்கு முன்பாக, எதிரே நிற்கும் அடித்தாடு பவரின் திறமையை முதலில் அறிந்து கொள்ள வேண்டும். அவரது அசைவுகளைக் கண்காணித்துக் கொண்டுவிட்டு, அவரது ஆட்டக்குறைபாடு என்ன (Weakness) என்பதையும் புரிந்து கொண்டு, அந்தத் திறமைக் குறைவுக்கு ஏற்ப பந்தை எறிய வேண்டும்.

2. பந்தை ஒரே மாதிரியாக எறிந்து கொண் டிருக்காமல், மேலோ, அல்லது கீழோ அல்லது தளப்பகுதிக்கு சற்றுத் தள்ளியோ என்கின்ற முறையிலே பந்தடி ஆட்டக்காரருக்குப் பந்தை எறிந்து வழங்கிக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

3. நிமிர்ந்து நின்றவண்ணம் பந்தை அடித்தாட முயல்பவருக்கு, பந்தை உயர்த்திப் போட்டுவிட்டால், அவர் எளிதாக அடித்தாடிவிடுவார். அதனால் அவரை சரியாக ஆடவிடாதவாறு, தாழ்வாகப் போகின்ற (Low ball) பந்தாக எறிந்து கொண்டிருக்க வேண்டும்.

4. அதுபோலவே, குனிந்து நின்று கொண்டு வேகமாக அடித்தாட முயற்சி செய்கின்ற ஆட்டக் காரருக்கு சற்று உயரமாகப் பந்தைப் போட்டால் அவரால் அவ்வளவு எளிதாக அடித்தாடிட முடியாமல் போகும். ஆகவே, ஆடுகின்றவர்கள் நிற்கும் நிலையறிந்து பந்தை எறிந்திட வேண்டும்.

5. ஒரு சில ஆட்டக்காரர்கள் ஆட வரும் பொழுதே, அச்சத்துடன் வருவதுண்டு. அவ்வாறு நடுங்கி வருவதைக் கண்டு கொண்டால், அவருக்கு உடனடி யாகப் பந்தை எறிந்துவிடக் கூடாது. சற்று காலம் தாழ்த்த வேண்டும். அவ்வாறு அவரைக் காக்க வைப்பதன் மூலம், அவரை மேலும் பயமுறுத்தவும் அச்சுறுத்தவும் முடியும். அதனால், அவரது ஆட்ட வேகத்தைக் குறைப்பதுடன், ஆட்டத் திறமையையும் குலைத்துவிட முடியும். ஆகவே, இதுபோன்ற சமயத்தில், தந்திர முறைகளையும் கையாள வேண்டியது மிகமிக அவசியமாகும்.

6. வருகின்ற பந்தை அடித்தாடாமல், தட்டி ஆடிவிட்டு (Bunt) ஓடுவதற்காகத் தயாராக இருக்கின்ற ஆட்டக்காரராக இருந்தால், அவருக்கு நேராகப் பந்தைப் போடக் கூடாது. சற்று உயரமாக செல்வது போல் (High Ball) பந்தை எறிய வேண்டும்.

7. இரண்டு முறை அடித்தாட முயன்றும் முடியாமல், இருமுறை அடித்தாடினார் (Two Strikes) என்ற நிலையில் நின்றாடிக் கொண்டிருக்கும் ஆட்டக்காரருக்கு, மூன்றாவது தடவையாவது நன்றாக அடித்தாடி விடுவதற்கேற்றவாறு உள்ள உணர்வினை ஊட்டுவது போல எறிய வேண்டும். அதேநேரத்தில், அவரால்

அடிக்க முடியாதவாறு பந்தானது மேலோ அல்லது கீழோ அல்லது பக்கவாட்டிலோ போவதுபோல ஏமாற்றி எறிந்திட வேண்டும். அப்பொழுதுதான் அவரை எளிதாக ஆட்டமிழக்கச் செய்ய முடியும்.

8. எல்லா தளங்களிலும் (Bases) எதிராட்டக்காரர்கள் நின்று கொண்டிருக்கும்போது, அடித்தாட வருகின்ற ஆட்டக்காரருக்கு (Batter), பந்தை சரியாக எறிந்து விட்டால், அவர் வேகமாக இழுத்தடித்தால் பந்து தூரமாகப்போய் விழும் பொழுது, எல்லோரும் 'ஓட்டம்' எடுத்துவிடக் கூடிய வாய்ப்பு கிடைத்துவிடும். ஆக, அந்த இக்கட்டான சூழ்நிலையை முறியடிப்பது பந்தெறியாளரது கையில்தான் இருக்கிறது.

எறிகின்ற பந்தானது, அடித்தாடுபவரின் முழங்கால் அளவுக்குப் போவதுபோல எறிந்து, அவரையும் அந்தப் பந்தைத் தரையோடு தரையாக அடித்தாடுவது போல ஆட வைக்கின்ற தன்மையில் எறிய வேண்டும். அப்பொழுதுதான் எதிராட்டக்காரர்களை எளிதாக ஆட்டமிழக்கச் செய்ய முடியும்.

9. தன் குழுவிற்காக, தன் சாமர்த்தியம் முழுவதையும் தானமாக்கத் தயாராக இருக்கின்றவராக பந்தெறியாளர் இருக்க வேண்டும். தனது குழுவினர் தவறினை இழைக்கும் பொழுது அவர்களை திட்டாமலும், எரிந்து விழாமலும் பக்குவமாக அவர்களிடம் பேசி, உற்சாகப்படுத்தி சரியாக ஆடச் செய்ய வேண்டும்.

10. எப்பொழுதும் உடலைப் பதப்படுத்திக் கொண்டு (Warm up) தான் பந்தெறி தளத்திற்குச் செல்ல வேண்டும்.

11. பந்தைக் கட்டுப்பாட்டுடன் எறியவும், எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் எறிவதில் அலட்சியமும் அசட்டு மனப்பான்மையும் வந்துவிடக் கூடாது.

12. எறியும்போது குறியோடு எறிய வேண்டும். பதட்டப்படாமல், நிதானத்துடன் லட்சிய நோக்குடன் எறிய வேண்டும்.

13. எறிந்துவிட்டதும் தன் கடமை முடிந்து போய்விட்டது என்று எந்தப் பந்தெறியாளரும் நினைத்துக் கொண்டு பேசாமல் நின்றுவிடக் கூடாது. தன் பக்கம் வருகின்ற பந்தைத் தடுத்தாடுவதற்கு ஏற்ற நிலையிலும் தயாராக இருக்க வேண்டும்.

14. பந்தெறியாளருக்கு இடப்பக்கம் பந்து வரும்போது, முதல்தளக் காவலர் தடுத்தாட முயல்வார். அவருக்குத் துணையாக இருந்து உதவலாம். அனாவசியமாக, அவர் முயற்சியில் குறுக்கிட்டு கெடுத்துவிடக் கூடாது.

15. தனக்கு எட்டாத பந்தைப் பிடிக்க முயற்சி செய்வது எப்பொழுதும் கூடாது. அதனால், உங்களுக்கும் பின்னால் உள்ளவர்கள் ஓடி வந்து எளிதாகப் பிடிக்கக்கூடிய பந்தை, நீங்கள் தடுமாறிப் பிடிக்க முயன்று முடியாமற்போய் மற்றவர் எளிதாகச் செய்கின்ற காரியத்தை செய்ய இயலாமல் போகும்படி, காரியத்தைக் கெடுத்துவிடக் கூடாது.

இத்தகைய முக்கியமான செயல்களின் மூல கர்த்தாவாக விளங்குகின்ற பந்தெறியாளரைத்தான், மிக முக்கியமான ஆட்டக்காரர் என்று முதலிலே விவரித்திருந்தோம். மிகமுக்கியமானவர் என்பதனால், மீதி

இருக்கும் எட்டு சக ஆட்டக்காரர்களையும் இவர் எக்காரணத்தைக் கொண்டும் மறந்துவிடாமல் இருப்பது நல்லதாகும்.

தேருக்கு அச்சாணியாக மட்டுமல்லாமல், தள்ளிக் கொண்டு உருண்டோடும் சக்கரமாகவும் விளங்கு கின்றதைப்போல் பந்தெறியாளர் விளங்குகின்றார்.

இனி அடுத்த பகுதியான பந்தடி முறையில் உள்ள சிறப்புக்களையும், முக்கிய திறன் நுணுக்கங்களையும் விளக்கமாகக் காண்போம்.

2. பந்தைப் பிடித்தாடல் (Catching)

பந்தை அடிப்பவருக்கு எறியும் நுணுக்கம் நிறைந்த ஆற்றலைப் போலவே, அடித்து வருகின்ற பந்தைப் பிடித்தாடும் திறனும் மிக முக்கியமானதாகும். பந்தெறிபவருக்கு இணையான சாமர்த்தியமும் சாதுர்யமும் நிறைந்தவராகவே, பிடித்தாடுபவர் விளங்குகின்றார்.

எங்கேயோ நின்று கொண்டிருக்கிறார், ஏதோ பந்தைப் பிடிக்கிறார், எறிகிறார் என்று அவர் சாதாரணமானவர்போல் தோன்றினாலும், அவரே ஆட்டத்தின் மூல சக்தியாகவும் திகழ்கின்றார்.

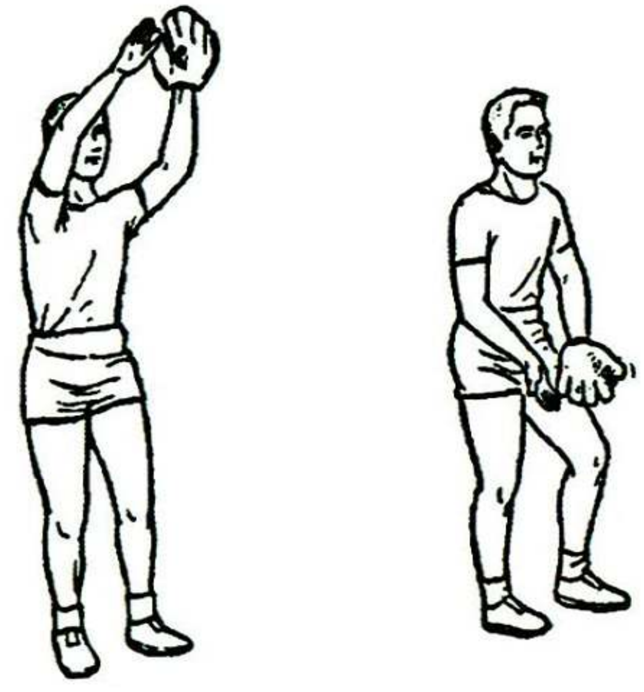
மைதானத்தில், வழிகாட்டியாக இருந்து ஆடுகின்றார். தடுத்தாடும் நிலையில் வல்லமை மிகுந்த இயக்குநராக நடைபோடுகின்றார். பந்தெறிபவருக்கு அவ்வப்போது யோசனை கூறி, எதிரியின் குறையை உணர்த்தி, அதற்கேற்ப எறியச் செய்து, ஆட்ட முறையையே மாற்றியமைக்கவும், ஆட்டத்தில் தைரியமூட்டி விளையாடச் செய்யவும் ஆன சகல சக்தி

படைத்தவராகவும் பந்தைப் பிடித்தாடுபவர் விளங்கு கின்றார்.

பந்தைப் பிடிப்பவர் விளையாடும் முறை

1. எந்த நேரத்திலும் பந்தைப் பிடித்துவிட நிற்கும் தயார் நிலை. அதாவது உடலாலும் உள்ளத்தாலும் இருக்கின்ற தயார் நிலை. அவ்வாறு பிடித்திடச் செல்கின்ற நிலையை பூனைபோல் பாய்ச்சல் என்றும், எந்த அசைவிலும் இரையைப் பிடிக்க இருக்கும் புலிப் பாய்ச்சல் என்றும், எந்த நிமிடத்திலும் தன்னிடம் வருகின்ற பந்தைப் பிடித்திட நிற்கும் தயார் நிலை என்பதாக ஆட்ட வல்லுநர்கள் கூறுகின்றார்கள்.

2. கால்களை சேர்த்துக் கொண்டு நிற்காமல், சற்று அகலமாக வைத்துக்கொண்டு நிற்க வேண்டும். அதாவது, இடப்புறமா, வலப்புறமா, கீழே குனிவதா, அல்லது பின்புறம் வளைவதா என்பன போன்ற அசைவுகளுக்கு விரைந்து செயல்படுகின்ற நிலையிலே நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.



A B

3. பந்தெறிபவர் பந்தை எறியத் தொடங்கியவுடன், சற்று முன்புறம் உடலை வளைத்துக் குனிந்தவாறு இருந்து, பந்தின் மேலேயே பார்வையைச் செலுத்தி, முழுக் கவனத்துடனும் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

4. பிடித்தாடும் ஆட்டக்காரர்களுக்குள் இடைவெளி தூரம் அதிகம் இல்லையென்றாலும், ஒருவருக்கொருவர் இடைவெளியை அறிந்து கொண்டு, இடையூறு இல்லாமல் பந்தைப் பிடிக்க முயல வேண்டும். எந்தப் பந்தை யார் பிடிப்பது என்பதில் பிரச்சினையைக் கிளப்பிக் கொள்ளாமல், வாய்ப்புள்ளவர்களுக்கு விட்டுக் கொடுத்து விளையாடுகின்ற தன்மையிலே பிடித்தாடு பவர் தமது பணியைச் செய்திட வேண்டும்.

5. பந்தைப் பிடிக்கின்றவர் எப்பொழுதும் முதல் தளத்தில் உள்ளவருக்குத்தான் எறிய வேண்டும். பந்தை அடித்துவிட்ட எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர், உடனே முதல் தளம் நோக்கித்தானே ஓடி வர வேண்டும். ஆகவே, பந்தைப் பிடிப்பவர், காலம் தாழ்த்தாது, உடனே முதல் தளம் நோக்கி விரைவாக எறிய வேண்டும். மேலும், சரியாக எறிய வேண்டும்.

6. அதிக உயரமாகப் போகாமலும், தரையோடு தரையாகப் போய்விடாமலும், தரையைவிட 2 அடி உயரத்திற்கு மேலாக, கைக்கெட்டும் உயரத்தில் வருமாறு குறியாக எறிய வேண்டும். அப்பொழுதுதான், எதிர் ஆட்டக்காரரை எளிதாக ஆட்டமிழக்கச் செய்துவிடலாம்.

7. முதல் தளத்திற்குத்தானே எறிய வேண்டும் என்று பந்தை எப்பொழுதும் முதல் தளத்திற்கே அனுப்பிக் கொண்டிருப்பதும் முட்டாள் தனத்தின் சிகரமாகும். சமயத்தில் 2ம் தளத்திற்கோ 3ஆம் தளத்திற்கோ எறிய

வேண்டி இருக்கும். இதற்கு மதியூகம், மதிநுட்பம் நிறைய வேண்டும்.

8. எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர்களின் ஆட்டக் குறைபாட்டைக் கண்டு கொள்வதுபோலவே, அவர்களின் பந்தடிக்கும் திறமையையும், தளங்களுக்கு இடையே ஓடுகின்ற தந்திர முறைகளையும் செவ்வனே அறிந்து கொள்ள வேண்டும். அதற்கேற்ப தங்கள் பிடித்தாடும் முறையை, நிற்கும் நிலையை அமைத்துக் கொள்ளவும் வேண்டும்.

9. பந்தெறியாளர் எப்படி எறிகிறார், அவர் மட்டையில் பந்து பட்டால் எப்படி திரும்பிவரும், எந்த வேகத்தில் வரும் என்றெல்லாம் முன்கூட்டியே யூகித்து உணர்ந்து கொள்கின்ற ஆற்றல் வேண்டும்.

10. எப்பொழுதும் ஒரு கையால் பந்தைப் பிடிக்கின்ற பழக்கத்தைத் தவிர்த்திட வேண்டும். இரு கையால் பந்தைப் பிடிப்பது பத்திரமானது. பாதுகாப்பானதாகும்.

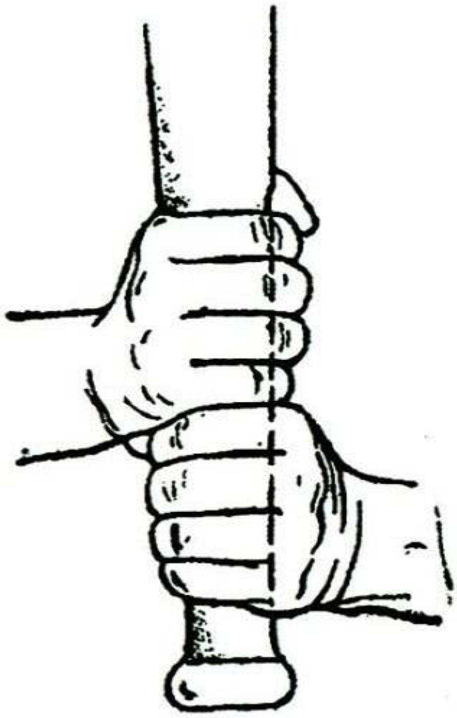
3. பந்தடித்தாடுதல் (Batting)

எல்லா விளையாட்டுக்களிலும் இருப்பதுபோலவே, மென்பந்தாட்டத்திலும் தாக்கி ஆடுதல் (Offence) என்றும், தடுத்தாடுதல் (Defence) என்றும் இரு ஆட்ட முறைகள் உண்டு.

தடுத்தாடும் முறையில் பந்தெறிதல், அடித்துவரும் பந்தைப் பிடித்தல், தடுத்தல் (Fielding) என்று அமைந்திருப்பது போலவே, தாக்கி ஆடும் ஆட்டத்தில் முக்கிய பிரிவுகளாக இரண்டு திறன் நுணுக்கங்கள் இணைந்திருக்கின்றன. அவற்றுள் தலையாயது

பந்தடித்தாடுவதாகும். அதனைத் தொடர்ந்து இரண்டாவதாக வருவது தளத்திற்கிடையில் ஓடி நிற்பதாகும் (Base Running).

அவ்விரண்டு தலையாய நுணுக்கங்களில், முதலில் பந்தாடித்தாடும் திறனுள் நிறைந்திருக்கும் ஆடும் முறைகளை இனி விரிவாகக் காண்போம்.



அடித்தாடுவது என்பதில் அடித்தாட நிற்கும் நிலையானது (Stance) ஆளுக்கு ஆள் வேறுபடும். அதாவது ஆட்டக்காரரின் உடல்வாகு, ஆடும் வசதி, பழகிக் கொண்டிருக்கும் பழக்கம் இவற்றைப் பொறுத்தே நின்றாடும் நிலை வேறுபடும். ஆகவே, அடித்தாட வருபவர்கள் அந்த இடத்திற்கு வந்தவுடன், எவ்வாறு நடந்து கொள்ள வேண்டும் என்பதை மட்டும் இங்கு கவனிப்போம்.

முக்கிய குறிப்புக்கள்

1. பந்தாடித்தாடும் இடத்திற்கு ஆடும் மட்டையுடன் வந்தவுடன், பந்தெறிபவர் எறியும் எறிக்காகக் காத்திருக்க

வேண்டும். அப்பொழுது சலனமில்லாமல், உணர்ச்சி வசப்படாமல் அமைதியான மனமுடையவராக இருப்பது மிகமிக அவசியமாகும்.

2. பதட்டப்படுவதும், 'என்னவோ நடந்துவிடும்' என்று கற்பனை மனத்தினராய் அங்குமிங்கும் அலைந்தவாறு படபடப்புடன் இயங்கி நிற்பதும், அடித்தாடும் நிலைமையையும், வலிமையையும் வெகுவாகக் குலைத்துவிடும். ஆகவே, 'வந்துவிட்டோம் அடித்தாட, வருவதை ஏற்றுக் கொள்வோம்' என்ற 'எதையும் தாங்கும் இதயத்தினராய்' நின்றிருக்க வேண்டும்.

3. அடித்தாடும் மட்டையை உறுதியாகப் பிடித்துக் கொண்டிருக்கலாம். ஆனால், இறுக்கமாகப் பிடித்திருக்கக் கூடாது. அவ்வாறு, அழுத்திப் பிடிப்பதால் தசைகளும் உணர்ச்சி வசப்பட்டு உணர்ச்சி மயமாகிவிடுவதால், அடிக்கும் பொழுது தசைகள் அவ்வளவாக எளிதில் ஒத்துழைக்காமல் போய்விடும் அவல நிலை ஏற்பட்டுவிடுகிறது.

4. அடித்தாடும் மட்டையை பின்னோக்கிக் கொண்டு சென்று விட்டு, அங்கிருந்தபடியே அடித்தாடத் தயாராக இருக்க வேண்டும். அடிக்கடி முன்னும் பின்னும் ஆட்டி அசைத்துக் கொண்டு நிற்கக் கூடாது. அது மனதின் ஒன்றிய ஒருமுக நிலையைக் (Concentration) கெடுத்து விடும்.

5. ஒரு சிலர் மட்டையைத் தரையில் படும்படி வைத்து நின்று ஆடுவதும் உண்டு. அடித்தாடுபவர் எப்படி வைத்துக் கொண்டு நின்றாலும், அவர் சதிராடாத நெஞ்சினராய், சாந்த நிலையில் தான் இருக்க வேண்டும் என்பதை எல்லோரும் மறந்துவிடக்கூடாது.

6. தன்னுடைய தேகத்திற்கு முன்புறமாக இருப்பதுபோல் தான் பந்தைத் தடுத்து அடிக்க வேண்டும். அதன் தொடர்ச்சியாக, பந்தை அடிக்கின்ற மட்டையானது தோளின் பின்புறம் செல்லலாம். அப்படித்தான் செல்ல வேண்டும். பந்தைத் தனக்கு முன்புறமாக இருப்பது போல் வைத்து அடிக்காவிடில், பந்தின் மேல் படுகின்ற அடியின் வேகமும் விரைவும் அவ்வளவாகக் கிடைக்காமல் போய்விடும். மணிக் கட்டின் நெகிழ்ச்சியுடன் ஆடுவதும், அடித்த பிறகு மட்டையை லாவகமாகப் பின்புறம் கொண்டு போவது போல தொடர்ந்து செல்வதும் (Follow through) இயல்பாக அமைவதுபோல ஆடவேண்டும்.

7. மட்டையின் சரியான பாகத்தில் தான் அடித்தாட வேண்டும். கைப்பிடிக்கு அருகிலோ அல்லது முனையிலோ பந்தை அடித்தாடினால் சமநிலை இழந்து போவதுடன், அடிப்பதில் வேகமும் கிடைக்காமல் போய்விடும். ஆகவே, இரு கால்களினாலும் தரையில் அழுந்த நின்று, பந்தைக் குறிபார்த்து அடித்தாடிட வேண்டும். பந்தை எதிர்பார்த்து மிகவும் குனிந்து கொண்டு நிற்பதும் கூடாது. அது தேவையில்லை. இயல்பாக இயற்கையாகவே நின்று ஆடலாம்.

8. பந்தடித்தாடுபவர் தனக்கு எந்தக் கனத்தில் வேண்டுமோ, அந்த எடையில் உள்ளதாகப் பார்த்துத் தான். தனக்குரிய ஆடும் மட்டையைத் தேர்ந்தெடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். கையில் மட்டையைப் பிடித்திருக்கும் பொழுது, அடித்தாடுவதற்கேற்ற மன உணர்வும் தெம்பும் ஏற்படுகின்ற இனிய மனோநிலை உண்டாவது போன்ற நிலை எழ வேண்டும்.

எடையில் இலேசானதாக இருக்கும் மட்டை, வேகத்துடன் பந்தை அடித்தாடுவதற்கு அவ்வளவாகப் பயன்படாது என்ற ஒரு குறிப்பையும் நீங்கள் உணர்ந்து கொள்ள வேண்டும்.

9. பந்தெறிபவரைப் பற்றியும் (Pitcher), அவருடைய பந்தெறியும் முறையினைப் பற்றியும் தனக்குள்ளே தப்புக் கணக்குப் போடுவது போல, தவறாகக் கணித்துக் கொண்டு (Guess) நிற்கக் கூடாது. அவரது திறமையையும் உயர்வாகவே மதித்து, அடித்தாடுவதற்குத் தயாராகவே நிற்க வேண்டும்.

10. பந்தெறிபவருக்கும் பந்தை அடிப்பவருக்கும் இடையில் 46 அடி தூரம் (பெண்கள் என்றால் 40 அடி இருக்கிறது). அங்கிருந்து எறியப்படுகின்ற பந்தானது, வேகமாக வரலாம் (Speed). சுழன்றும் (Spin) வரலாம். வளைந்தும் (Curve) வரலாம். மெதுவாகவும் வரலாம்.

அந்தத் தன்மையை உணர்ந்து கொண்டு, சரியான நேரத்தில் நேரம் பார்த்து (Correct Timing) தக்க தருணத்தில் சரியான இடத்தில் வைத்துப் பந்தை அடித்தாடிட வேண்டும்.

11. பந்தை அடிக்க முனையும்போது, காலை அகலமாக வைத்திருந்து (Long Stride) அடிப்பது நல்ல ஆட்ட முறையல்ல. அவ்வாறு வைத்து நிற்கும்போது, அது கையையும் தோள் பகுதியையும் தாழ்த்தி விடுவதால் பந்தைக் குறியுடன் பார்க்கும் பார்வையை மறைத்துவிடக் கூடும். உடல் சமநிலையும் சரிந்து போய்விடுவதால், சுறுசுறுப்புடன் இயங்குவதிலும் சிரமம் நிறைந்திருக்கும். ஆகவே, சிறு தப்படி வைப்பதுபோல் நின்று கொண்டால், உடல் சமநிலையில்

இருப்பதுடன் தனது தேகத்தின் முழுசக்தியைப் பயன்படுத்திப் பந்தை சந்தித்து அடித்தாடக்கூடிய ஆற்றலையும் அது அளித்துவிடும்.

12. அடித்தாடும் முறையில் வேகமாகத்தான் அடித்தாட வேண்டும் என்பதில்லை. சில சமயங்களில், சந்தர்ப்ப சூழ்நிலைக்கு ஏற்றாற்போல, பந்தைத் தொட்டாடி விட்டுப் போகின்ற (Bunt) ஆட்ட முறையும் உண்டு. அதனையும் இங்கே விரிவாகக் காண்போம்.

தொட்டாடும் முறை (Bunt)

எல்லா ஆட்டக்காரர்களுக்கும் இந்த ஆட்ட முறை தெரிந்திருப்பது மிகமிக அவசியமானதாகும். குழுவின் வெற்றிக்கு இம்முறை, சிறப்பான திறன் நுணுக்கம் நிறைந்ததாகவும் அமைந்திருக்கிறது.

வேகமாக அடித்தாட முடியாத அலலது தெரியாத ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் (Batter) தளங்களில் தனது ஆட்டக்காரர்கள் இருந்து கொண்டிருக்கும் பொழுதும், அல்லது, இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் தங்கள் குழுவில் ஆட்டமிழந்த நிலையில் (Out) இருக்கும் பொழுதும் இதுபோல் தொட்டாடி விட்டு ஓடினால், அது பயனுள்ள ஆட்டமுறையாக அமைந்துவிடும் என்று ஆட்ட வல்லுநர்கள் கூறுகின்றார்கள்.

ஆடும் முறை

சற்று குனிந்தவாறு இருந்து, தரைக்கு இணையாக இருப்பது போல மட்டையைப் பிடித்துக் கொண்டிருக்க வேண்டும். மட்டையைப் பிடித்திருக்கும் முறை இதில் சற்று மாறுபட்டிருப்பதையும் நாம் காணலாம்.

கைப்பிடியில் சற்று தளர்வாக இருப்பது போல் பிடி அமைந்திருக்கும். ஒரு கை கைப்பிடியின் தொடக்கத்தில் இருக்க, மற்றொரு கையானது மட்டையின் நடு மையத்தில் இருப்பது போல் பிடித்திருக்க வேண்டும்.

இவ்வாறு நின்று தொட்டாடுவதின் ரகசியம் என்னவென்றால் எறிபவர் எறிந்து வருகின்ற பந்தின் வேகத்தைத் தணிப்பதுபோல் பந்தைத் தடுத்து, அந்த இடத்திலேயே விழச் செய்துவிடுவதுதான். இதில் என்ன பயன் என்றால், தடுத்தாடுபவர்கள் எல்லோரும் தூரத்திலே நின்று கொண்டிருப்பதால், எளிதாகத் தளம் நோக்கி ஓட வாய்ப்பாக இருப்பதுதான். அதனால்தான், மட்டையைத் தளர்வாகப் பிடித்திருக்க வேண்டும் என்று ஆரம்பத்தில் குறிப்பிட்டோம்.

அவ்வாறு பிடிப்பதானது பந்தின் வேகத்தைக் கட்டுப்படுத்திவிடவும், நினைத்த இடத்தில் பந்தை விழச் செய்யவும் கூடிய சக்தியையும் சாதுர்யத்தையும் அளித்துவிடுகின்றது.

இதில் ஈடுபடும் ஆட்டக்காரர், பந்தைத் தொட்டாடிய உடனேயே, தளம் நோக்கி ஓடிவிட வேண்டும்.

முதல் தளத்திலும் இரண்டாம் தளத்திலும் ஆள் இருந்தால் இவர் மூன்றாம் தளம் பக்கமாகப் பந்தைத் தட்டி விட்டுவிட வேண்டும். அதாவது மூன்றாம் தளத்தைக் காத்துக் கொண்டு ஆடுபவரை, அந்த இடத்தில் இருந்து ஓடிவரச் செய்வதுபோல் இருக்க வேண்டும்.

அப்பொழுதுதான், தொட்டாடியவர் தம் தளத்திற்கு ஓட, அதில் இருந்தவர் 2ஆம் தளத்திற்கும், மற்றவர் மூன்றாம் தளத்திற்கும் எளிதாகப் போய்ச் சேர்ந்திட வாய்ப்பாக அமையும்.

1ஆம் தளத்தில் ஆள் இருந்தால் 1ஆம் தளத்தின் பக்கமாக பந்தைத் தட்டிவிட்டு ஓடினால், 1ஆம் தளக் காப்பாளர் ஓடிவந்து பந்தை எடுப்பதற்குள் எளிதாக ஓடிட முடியும்.

ஆகவே, நிலைமையை அறிந்து கொண்டு, எந்தப் பக்கமாகப் பந்தை ஆட வேண்டும் என்பதையெலலாம், பயிற்சி செய்யும் காலத்திலேயே கற்றுக் கொள்ள வேண்டும்.

தொட்டாடுபவர் சிறந்த விரைவோட்டக்காரராக இருக்க வேண்டும். அப்பொழுதுதான் இந்த ஆட்ட முறை பலிக்கும்.

பந்து சரியாகத் தளத்தின் (Base) மீது வருகிற பொழுது தொட்டாடுகின்ற முறையே சாலச் சிறந்தது. பயன்தரத் தக்கது.

சரியாக வராத பந்தை அடித்தாட முயல்வது தவறான ஆட்ட முறையாகும். 'ஓடுமீன் ஓட உறுமீன் வருமளவும், வாடியிருக்குமாம் கொக்கு' என்பதுபோல, எறியப்படுகின்ற பந்தில் எது சரியாக வருகின்றது என்பதைக் காத்திருந்து, கணித்திருந்து ஆடுகின்ற முறையினைத் தெளிவாகக் கற்றுக்கொள்ள வேண்டும்.

அவ்வப்பொழுது குழுத் தலைவரிடமிருந்து சைகையின் மூலம், ஆடுகின்ற முறையினைப் புரிந்து கொண்டு ஆடுவது நல்ல முறையாகும்.

மேலே கூறிய முறைகளில் சிறப்பாக ஆடுவதற்கு, பந்தாடும் மட்டையைப் பிடித்திருக்கும் தன்மையாலும் அமையும் என்ற கருத்தினை அடிப்படையாகக் கொண்டு மட்டையைப் பிடிக்கும் விதத்தை (Grip) மூன்று வகையாகப் பிரித்துக் காட்டுவார்கள்.

முதல் முறை: இயல்பான முறை. இது எல்லோரும் பிடித்திருக்கின்ற முறைதான் (Standard). இதில், மட்டையின் கைப்பிடி ஆரம்பத்திலிருந்து மேல் நோக்கி ஒன்று அல்லது இரண்டு அங்குல தூரத்தில் இரு கைகளையும் சேர்த்துப் பிடித்துக் கொண்டு ஆடுவது.

இந்தப் பிடிமுறை. நன்றாக அடிப்பதற்கேற்ற வலிமையையும், நினைத்த இடத்திற்குக் கட்டுப் பாட்டுடன் பந்தை அனுப்புவதற்கேற்ற இலாவகத் தையும் அந்த ஆட்டக்காரருக்கு அளிக்கின்றது.

இரண்டாம் முறை: மட்டையின் அடிப்பாகத்தில் பிடிக்காமல், குறியிருக்கும் (Trade mark) இடத்தில் இரண்டு கைகளாலும் மட்டையைப் பிடித்துக் கொண்டு, ஆடுபவர் உண்டு. இதை மையப்பிடி (Choke grip) என்றும் அழைப்பார்கள்.

ஆட்டத்தில் அதிக அனுபவம் நிறைந்த ஆட்டக் காரர்கள், விரைவாக எறியப்பட்டு வரும் பந்தை வேகமாக அடிக்கவும், இடம் பார்த்துப் (Gap) பந்தை அடித்துவிட்டு ஓடவும், இந்தப் பிடி முறையினால் பயன் பெறுகின்றார்கள். கனமுள்ளதாக மட்டை இருந்தாலும் இதே பிடிமுறையைத்தான் பழகியவர்கள் பின்பற்றி ஆடுகின்றார்கள்.

மூன்றாம் முறை: மட்டையில் உள்ள குமிழ் ஓரத்தில் அதாவது அடிப்பாகத்தில் பிடித்துக் கொள்வது. இதற்கு தூரக் கைப்பிடி (Long grip) என்று பெயர்.

எந்தப் பிடிமுறையைப் பின்பற்றி ஆடினாலும், இரு கைகளையும் சேர்த்துப் பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும். சற்றுத் தளர்வாக ஆரம்பத்தில் பிடித்திருந்து, பந்துடன் தொடர்பு கொள்ளும்போது மட்டும் சற்று இறுக்கமாகப்

பிடித்துக் கொள்ள வேண்டும் என்பதை மட்டும் மறந்துவிடக் கூடாது.

மட்டையைப் பிடித்திருக்கும் பாவனையில் இருந்தே, பதட்டநிலையில் அல்லது அவசர நிலையில், அல்லது ஆத்திரப்படுகின்ற நிலையில் நீங்கள் நிற்கின்றீர்கள் என்பதை எறியும் ஆட்டக்காரர் கண்டு கொண்டுவிடுவார். ஆகவே, உணர்ச்சி வசப்படாமல் நீங்கள் நின்றாட வேண்டும் என்பது மிகவும் சாமர்த்தியமாகும்.

இனி, பந்தாடும் மட்டையுடன் நின்றாடும் நிலை (Stance) எவ்வாறு இருக்க வேண்டும் என்பதையும் அறிந்து கொள்வோம்.

அடித்தாடும் கட்டத்தை நோக்கி நின்று, இடது கால் பாதம் பந்தெறிபவர் பக்கம் பார்ப்பது போலவும், வலது கால் அடித்தாடும் கட்டத்தின் பின்முனையை நோக்கி இருப்பது போலவும், ஏற்றமுறையில் இரு கால்களையும் தேவையான அளவு அகலமாக வைத்து நிற்க வேண்டும்.

அதாவது உங்கள் தோள் அகல அளவுக்கு ஏற்றவாறு கால்களை அகலமாக்கி நின்றால், உடல் எடையானது இரண்டு கால்களிலும் சமமாக விழும். அதனால் நின்றாட வசதியாக இருக்கும். இடுப்பையும் முழங்கால்களையும் வேண்டுமென்றே வளைக்காமல், இயற்கையாக இருப்பதுபோலவே வைத்துக்கொண்டு நிற்க வேண்டும்.

அடித்தாடும் கட்டத்தை விட்டுத் தூரமாகத் தள்ளி நிற்பதும் அல்லது கட்டத்தை ஒட்டியவாறு நின்று கொண்டிருப்பதும், அடித்தாடுவதற்கு வசதியாக இருக்காது. கட்டத்தை ஒட்டி நின்றால் உடலைப்

பின்புறமாக வளைத்துக் கொண்டுதான் அடிக்க இயலும். அதுபோலவே, தூரமாகத் தள்ளி நின்றால், கட்டத்திற்குள் வரும் பந்தைக் குனிந்துதான் அடிக்க முடியும்.

அவ்வாறு வளையும்பொழுது அல்லது குனியும் பொழுது, உடல் சமநிலை இழந்துபோகும் என்பதால், இந்த முறையில் உடலை நிறுத்தாமல் பார்த்துக் கொண்டு ஆட வேண்டுமட்.

4. தள ஓட்டம் (Base Running)

மென்பந்தாட்டத்தில் ஓட்டம் (Run) எடுப்பதுதான் தலையாய நோக்கமாகும். ஓட்டம் என்பது மென் பந்தாட்ட ஆடுகளத்தின் முனைப்பகுதிகளில் உள்ள சதுரக் கட்டங்களாகிய தளங்களை மிதித்துக் கொண்டு ஓடி, அடித்தாடத் தொடங்கிய இடத்திற்கு மீண்டும் வந்து சேருவதுதான். ஆகவே, ஓட்டம் எடுப்பது என்பதுதான் ஆட்டத்தில் வெற்றிபெற வழி வகுப்பதாகும்.

இரு தளங்களுக்கிடையேயுள்ள தூரம் 60 அடியாகும். மிகக் குறைவான தூரமாக இருந்தாலும், விரைவாக ஓடியாக வேண்டும். மிக வேகமாக ஓடக்கூடிய ஆற்றல் உள்ளவரே, ஓட்டம் எடுக்க வழியுண்டு.

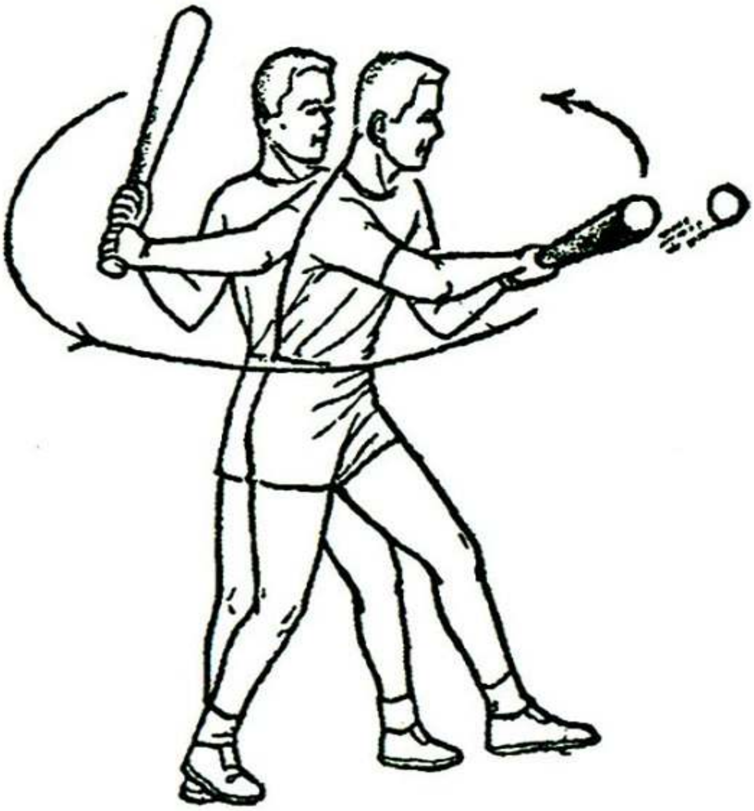
மிக வேகமாக ஓட வேண்டும் என்று நினைத்தாலும், அதற்கும் முன்னே மிக வேகமாக முடிவெடுத்து ஓடிவிட வேண்டும். இதில் தயக்கமோ, குழப்பமோ, தடுமாற்றமோ எதுவுமே வரக்கூடாது.

ஏனெனில், ஒவ்வெரு ஓட்டக்காரரும் எடுக்கக்கூடிய ஓட்டமும், ஆட்டத்தின் முக்கிய சக்தியாக விளங்குகிறது. மூன்று பேர்கள் ஆட்டமிழந்துவிட்டால், அந்த ஆடும் வாய்ப்பு முடிந்து போவதால், மூன்று பேர்கள்

ஆட்டமிழப்பதற்குள் எத்தனை ஓட்டம் எடுத்திருக்கின் றார்கள் என்பதில்தான் ஆட்டத்தின் அற்புதக் கலைநுணுக்கம் அமைந்திருக்கிறது.

பந்தடிக்க வந்துவிட்ட ஒரு ஆட்டக்காரர், சரியான முறையில் (Fair Hit) பந்தை அடித்தாடிவிட்டார் என்றால், அவர் உடனே தள ஆட்டக்காரராக (Base Runner) மாறிவிடுகிறார். அதாவது, அவர் முதலாவது தளம் நோக்கி ஓடித்தான் ஆக வேண்டும். அதிலும் விரைவாக ஓடியே ஆக வேண்டும். நிலைமை சரியில்லா விட்டாலும் ஓடியே தீர வேண்டும்.

ஓடிப்போய் முதலாம் தளத்தில் முதல் தளக் காப்பாளர் பந்துடன் தொடுவதற்கு முன் நின்று கொண்டால்தான், ஆட்டத்தைத் தொடர முடியும். ஓடிப்போய் தளத்தில் மிதித்து நின்று கொள்வது ஒரு முறை. அவ்வாறு இயலாமல், ஓடிப்போய் சாய்ந்து சரிந்து விழுந்து தொடுதல் (Silding) என்கின்ற முறையும்



உண்டு. இதில் கீழே விழுந்து சரிவதால், சிராய்ப்பு ஏற்பட வழியுண்டு. இது அபாய முறைதான்.

சரிந்து தளம் தொடும் முயற்சியால், தளக் காப்பாளரிடமிருந்து தந்திரமாகத் தப்பித்துக் கொள்ள முடிகிறது. அத்துடன், விரைவாக ஓடி உடனே நிற்க முயன்று துன்புறுவதைத் தவிர்க்கவும் பயன்படுகிறது.

தள ஓட்டக்காரர் எப்பொழுதும் சுறுசுறுப்பாக நின்று, ஓடத் தயாராகவே நிற்க வேண்டும். தான் தப்பித்து ஓடினால் போதும் என்று, சுயநலத்தோடு நினைத்து விடாமல், ஆட்டத்தை முழுவதும் கண்காணித்துக் கொண்டு, அதற்கேற்ப எச்சரிக்கையுடன் நடந்து கொள்ள வேண்டும்.

யாரிடம் பந்திருக்கிறது. அது எங்கே எறியப் படுகிறது, எங்கே போனால் எப்படி எளிதாக ஓடி முடிக்கலாம் என்பனவற்றைக் கவனமாகக் கண்டறிந்து கொண்டு கடந்திட வேண்டும்.

நன்றாகத் தளம் சுற்றி ஓடும் வல்லவர்களால்தான் எளிதாக ஓட்டம் எடுக்க முடிகிறது. ஆட்டத்தை வெல்லவும் முடிகிறது.

தளத்தில் நிற்பவர்கள் நினைத்தாற்போல் ஓடிவிட முடியாது. பந்தெறிபவரின் கையிலிருந்து பந்து புறப்பட்டுப் போனவுடன்தான், இவர் தன்னுடைய தளத்திலிருந்து ஓட முடியும். நடுவரை ஏமாற்றிவிடலாம் என்பதுபோல ஆட்டம் காட்டுவதும், போக்குக் காட்டுவதும் ஆட்டமிழந்திடச் செய்துவிடும் என்பதால், கவனமாக நடந்து கொள்ள வேண்டும்.

❖

4. தடுத்தாடும் தந்திர முறைகள்

போட்டிக்கு வருகின்ற இரு குழுக்களில் ஒன்று அடித்தாடும் குழுவாகவும், மற்றொன்று தடுத்தாடும் குழுவாகவும், பிரிந்து ஆடும். ஒரு குழு பந்தை அடித்தாடி ஓட்டம் எடுக்க முயற்சி செய்கின்ற பொழுது, மற்றொரு குழு பந்தை எறிந்தும் பந்தை பிடித்தும் எதிர்க்குழு எடுக்கின்ற முயற்சியை முறியடித்து விடுவதிலும்தான் ஆட்டம் அருமையாகக் காட்சியளிக்கிறது.

அடித்தாடும் குழுவிற்குரிய திறன்கள் பந்தை அடித்தலும், அடித்த பிறகு தளம் சுற்றி ஓடலும் என்பதுடன் அடங்கிவிடுகின்றன. தடுத்தாடும் குழுவிற்கோ பந்தை எறிதல் (Pitching). அடித்து வரும் பந்தைப் பிடித்தல், முதல் தளம், இரண்டாம் தளம், மூன்றாம் தளம் இவற்றில் ஆட்டக்காரர்களை நிறுத்திக் காப்பாளராக்கி வைத்தல், மற்றும் ஆங்காங்கே மீதியாட்டக்காரர்களை வைத்திருத்தல் என்பன போன்ற ஆட்ட முறைகள் பலவாறு உண்டு.

ஆகவே, பல நுண்திறன்கள் வாய்ந்த குழுவாக தடுத்தாடும் குழுவானது விளங்குவதால்தான், எதிர்க்குழு ஓட்டமெடுக்க முடியாமல் திணறவைக்கின்ற ஆற்றல்களை, தடுத்தாடும் தந்திர முறைகள் என்ற இந்தப் பகுதியில் விளக்கமாகக் கொடுத்திருக்கிறோம்.

ஏற்கெனவே, பந்தை எறிகின்ற பாங்கினையும், பிடித்து விடுகின்ற முறையினையும் முன்பகுதிகளில் விளக்கி இருக்கின்றோம். இனி, தளக்காப்பாளர்களின் (Basemen) தகுதியையும், ஆடும் திறமைகள் பற்றியும் இங்கே விரிவாகக் காண்போம்.

1. முதல் தளக்காப்பாளர் (First Baseman)

ஆட்ட நேரத்தில் முக்கியமான பங்கினை ஏற்பவராக இருக்கிறார். சில சமயங்களில் ஆட்டத்தில் மிக மிக முக்கியமானவராகவும் இவர் விளங்குகின்றார். அத்தகைய உன்னத இடத்தை வகிக்கும் ஆட்டக் காரருக்குரிய முதல் தகுதி உயரமானவராக இருத்தல் வேண்டும் என்பதே.

உயரமானவர்கள் தேவை என்பதால், குள்ள மானவர்கள் இருக்கக் கூடாதா என்றால், குள்ள மானவர்கள்கூட சிறப்பாக இந்த இடத்தில் நின்று ஆடி வருகின்றார்கள்.

ஆளின் உயரத்திலே என்ன இருக்கிறது? உணர்வு பூர்வமாக, உற்சாகத்துடன், திறமையாக ஆடுவதில்தான் எல்லாம் இருக்கிறது என்பதையும் பல குள்ள ஆட்டக்காரர்கள் நிரூபித்துக்காட்டி இருக்கின்றார்கள்.

பொதுவாக, இடது கைப்பழக்கம் உள்ளவராக (Left Hander) இருந்தால் இந்த இடத்திற்கு மிகவும்

பொருத்தமானவராக அமையலாம் என்பது ஒரு சிலர் கருத்தாகும். ஏனெனில், தரையோடு தரையாக வரும் பந்து, தொட்டாடிவிட்டதால் வரும் பந்து இவற்றை எளிதாகப் பிடிப்பதுடன், இரண்டாம் தளத்திற்கு உடனே தாமதமின்றி அனுப்ப இடது கையே வசதியாக இருக்கும் என்றும் சிலர் வாதிடுவார்கள். முன்னர் கூறியது போலவே, சுறுசுறுப்பும் திறமையும் இருந்தால் எந்தக் கையாக இருந்தால் என்ன என்று சமாதானம் கூறி, மேலே தொடருவோம்.

தகுதியும் திறமையும்

1. உயரமாக, தாழ்வாக, விரைவாக, தரையின்மீது துள்ளி விழுவதாக வரும் பந்தைத் தவறவிடாமல், நழுவவிடாமல், பிடிக்கின்ற திறமையுள்ளவராக இருக்க வேண்டும். அதையும் வலிந்து மிகவும் கஷ்டப்பட்டுக் கொண்டு பிடித்து ஆடாமல் இயல்பாகவும், எளிதாகவும் பிடிக்கின்ற ஆற்றல் உள்ளவராகவும் இருத்தல் வேண்டும்.

2. தளத்தின் மீது ஒரு காலை வைத்துக் கொண்டே பந்தைப் பிடித்திட வேண்டும் என்பதல்ல. தன் தளத்தைச் சுற்றிச் சுற்றி வலம் வந்த வண்ணமாக இருக்கும் பொழுதே, தேவைக்கேற்றவாறு நின்று, முன்கூட்டியே பந்து வரும் திசையினை யூகித்துணர்ந்து, அதனை அழகாகப் பிடிப்பதற்கேற்றவாறு தயாராக நிற்கின்ற சாமர்த்தியசாலியாகவும் அவர் இருக்க வேண்டும்.

3. முளை அடித்தாற்போன்று ஒரே இடத்தில் நின்று கொண்டு அல்லது உடலை 'அஷ்ட கோணலாக' வளைத்தபடி இருந்து வரும் பந்தைப் பிடிக்க முயல்வது,

பார்ப்பவர்களுக்கு வேடிக்கையாக இருக்குமே தவிர, விளையாட்டின் வெற்றிக்கோ, சிறப்புக்கோ அது பயன் தராது.

4. பந்தை அடித்துவிட்டு ஓடிவரும் பந்தடி ஆட்டக்காரர், தளத்தினை அடைவதற்கு முன்னரே பந்தைப் பிடித்துத் தளத்தினைத் தொட்டுக் கொண்டுவிடுகிற சாமர்த்தியம் நிறைய வேண்டும். அவ்வாறு பந்தைப் பிடிக்க அல்லது தளத்தினை மிதிக்க என்று அவர் அணுகிவிடுகின்ற ஒவ்வொரு அங்குலமும், பந்தயம் போல்தான் இருக்கும். அத்தகைய அவசர நிலைக்கு ஈடுகொடுக்கின்ற சாதுர்யம் உள்ளவரால்தான் அந்த இடத்தை அலங்கரிக்க முடியும்.

6. வருகின்ற பந்துக்கு ஏற்ப பிடிக்கும் நிலையினை ஏற்படுத்திக் கொள்ள வேண்டும். அதே சமயத்தில் பந்தைத் தேடி தன் தளத்தினை விட்டு விலகிப் போய் விடாமலும், போனாலும் உடனே திரும்பி வந்து விடுகின்ற வேகமும் யூகமும் உள்ளவராகவும் இருந்திடல் வேண்டும்.

6. பந்தைப் பிடிக்கத் தெரிவதுடன், விரைவாக ஓடக்கூடியவராகவும் இருந்திட வேண்டும்.

7. பந்தெறிபவருக்கு உதவியாக இருந்து, உற்ற சமயத்தில் உதவியும் தேவையான நேரத்தில் யோசனையையும் தைரியத்தையும் ஊட்டுபவராகவும் இருக்க வேண்டும்.

8. முதல் தளக் காப்பாளர் பந்தை நன்றாகப் பற்றிப் பிடிப்பதற்கு முன்னர், எறிவதற்கு முயலக்கூடாது.

பந்தெறிபவருக்குப் போகும் பந்தைப்போய் பிடித்திடவும் கூடாது.

9. ஆங்காங்கே நிற்கும் தன் குழு ஆட்டக்காரர் களுக்கு அவ்வப்போது அறிவுரை வழங்கி, ஆட்டத்தைத் திறமையாக நடத்திச் சென்றிடவும் வல்லவராக விளங்கிட வேண்டும். அவசரமும் ஆவேசமும் இன்றி, இக்கட்டான சூழ்நிலைகளில் கெட்டிக்காரத்தனமாக சமாளித்திட வேண்டும்.

2. இரண்டாம் தளக் காப்பாளர் (Second Baseman)

இவர் மிகவும் பொறுப்புள்ள ஆட்டக்காரராக, மிகவும் முக்கியமான இடத்தில் இருந்து ஆடும் முக்கியமானவராக விளங்குகிறார்.

தரையோடு தரையாக வரும் பந்தைப் பிடிப்பதிலும் சரி, உயரமாக வந்தாலும் சரி, எப்படி வந்தாலும் தவறிப்போகாமல் பிடித்துவிடுபவராகிய ஆற்றல் உள்ளவரே, இந்த இடத்தில் இருந்து சிறப்பாக ஆட முடியும்.

1. தரையுடன் வரும் பந்தைப் பிடிக்க, அவசரமின்றி பந்தைத் தனது பக்கமாக வரவிட்டு, கையிலே பந்து மோதுமாறு செய்துபிடிக்க வேண்டும். அப்பொழுது, பந்துக்கு முன்னால் தமது உடலையும் வைத்து ஒரு தடுப்புபோல் அமைத்துக் கொண்டால், பிடி தவறினாலும் பந்து தேக்கப்பட்டுவிடும். அதனால், பாதுகாப்பான ஆட்டமாகவும் அது அமைந்துவிடும்.

2. பந்தைப் பிடிப்பதற்காக, பந்துடன் சண்டை போடக்கூடாது. இலாவகமாக அதனைக் கைப்பற்றிட வேண்டும். தரையில் துள்ளி விழுந்து வருகின்ற பந்தைப்

(Bounce) பிடித்து தடுத்துவிட வேண்டும். மெதுவாக வரும் பந்தை அது தன்னிடம் வரட்டும் என்று காத்திராமல், வேகமாக முன்னே ஓடிச் சென்று பிடித்திட வேண்டும்.

3. பந்தின் மேலே எப்பொழுதும் கண்ணுங் கருத்துமாக இருந்து, கவனமாக ஆட வேண்டும். வீணாக நேரத்தைக் கடத்திவிடக் கூடாது. பந்தைப் பிடித்தவுடன், எந்த இடத்திற்கு பந்து தேவை என்பதை யூகித்து உணர்ந்து கொண்டு, சரியாக போவதுபோல எறிகின்ற திறமை உடையவராக இருத்தல் வேண்டும்.

4. பிறர் பகுதிக்குள்ளே ஓடும் பந்தைப் போய் பிடிக்க நேரும் பொழுது, அவருக்கும் எச்சரிக்கை தந்துவிட்டு, எச்சரிக்கையாக அவரையும் இருக்கச் செய்துவிட்டு, பிடித்தாடலாம். அதாவது ஒருவருக்கொருவர் உதவியாக இருந்து பந்தைத் தடுத்தாட வேண்டும்.

ஏனென்றால், கொஞ்சம் தாமதமானாலும், தளத்தில் ஓடுபவர்கள், வேகமாக ஓடி வந்து தொட்டுத் தப்பித்துக் கொண்டுவிடுவார்கள்.

5. நேரம் பார்த்து, இடம் பார்த்துப் பந்தை எறிய வேண்டும். ஆத்திரப்பட்டு ஓட்டக்காரர் மேல் எந்தக் காரணத்தைக் கொண்டும் பந்தை எறிந்துவிடக் கூடாது.

6. தன் குழு ஆட்டக்காரர்கள் பந்தை எளிதாகப் பிடிப்பதற்கு ஏற்ற வகையில் மேலாகவும் சரியாகவும் எறிந்திட வேண்டும்.

7. உயரமாகத் தனக்கு பந்து வந்தாலும், பிடித்த உடனே தனது தளம் நோக்கிக் கொண்டு வந்துவிட வேண்டும்.

3. மூன்றாம் தளக் காப்பாளர் (Third Base Man)

1. மூன்றாம் தளத்தைத் தீ முனை (Hot Corner) என்று கூறுவார்கள். இந்தத் தளம் நோக்கித் தான் அடிபட்ட பந்து வெகுவேகமாக அடிக்கடி வரும்.

முதல் இரண்டாம் தளங்களிலிருந்து பந்து அடிக்கடி வந்தவண்ணம் இருக்கும். இந்தத் தளத்திலிருந்து ஒருவர் ஓடித் தப்பிப் போய்விட்டால், ஒரு ஓட்டம் எடுத்துவிடுவார்களே!

2. அதனால், தூரரத்திலிருந்து வந்தாலும், வேகமாக எறியப்பட்டாலும், வருகின்ற பந்தைத் தவறவிடாமல் பிடிக்கும் திறமையுள்ளவரே மூன்றாம் தளத்தில், நிறுத்தப்பட வேண்டும். அதுபோலவே, பந்தைப் பிடித்து சரியாக ஆள் பார்த்து எறிவதிலும் நல்ல தேர்ச்சியுள்ளவராகவும் இருக்க வேண்டும்.

3. தொட்டாடி விடுகின்ற (Bunt) பந்தைப் பிடித்து விடவும் அல்லது தடுத்தாடவும் இவருக்கு அதிக வாய்ப்பு உண்டு. அதனால் சிறிது நேரத்தைக் கூட வீணாக்காமல், பந்தைப் பிடித்ததும் எறிகின்ற பழக்கம் உள்ளவராகவும் இருத்தல் வேண்டும்.

4. தேவையில்லாமல் இவர் பந்தை எங்கும் எறியவே கூடாது.

5. எதிர்க்குழு ஆட்டக்காரர்களின் இயங்கும் திசை தெரிந்து, அதற்கேற்றவாறு, இவர் விரைந்தாடிட வேண்டும்.

6. ஆட்ட நேரத்தில் எதிர்க்குழுவில் எத்தனைபேர் ஆட்டமிழந்திருக்கின்றனர்? அவர்கள் எடுத்திருக்கும் ஓட்டங்கள் எத்தனை? அவர்களது ஆட்டமுறை எப்படி

அமைந்திருக்கிறது? ஒவ்வொரு தளத்திலும் ஆள் உண்டா? நிற்பவர்கள் யார் யார் என்பதையெல்லாம் தெளிவாக அறிந்திருக்க வேண்டும்.

7. பந்தெறிபவர் எந்த முறையில் எறிகின்றார்? அடிப்பவர் எவ்வாறு அடிக்க முயற்சி செய்கிறார்? அப்படியானால் பந்து எந்தப் பக்கம் வரும்? என்பதை யெல்லாம் யூகித்தறியும் முன்னறிவுள்ளவராகவும் இருப்பது அவசியம்.

8. முதல், இரண்டாம் தளங்களில் ஓட்டக்காரர்கள் நிற்கும் பொழுது, அல்லது இரண்டாம் தளத்தில் மட்டும் ஓட்டக்காரர் நிற்கின்ற பொழுது இவர் தன்னுடைய மூன்றாம் தளத்தை மட்டுமே காத்து ஆட வேண்டும். அப்பொழுது தொட்டாடிவரும் பந்தை (Bunt) எடுப்பதற்காக ஓடக் கூடாது. அந்த நேரத்தில், எப்படி ஆட வேண்டும் என்பதை முன்கூட்டியோ, அல்லது சைகை மூலமோ கூறி வைத்துக் கொண்டு ஆடிட வேண்டும்.

9. கையிலே பந்து இல்லாமல், ஒரு ஓட்டக்காரரை தொடுவதற்கு விரட்டிக் கொண்டு ஓடுவதில் எந்தவித மான லாபமும் இல்லை.

பொறுப்புள்ள இடத்தில் இருப்பதால், இவர் நிதானமிழக்காமல் நின்று, சிறப்புற ஆட வேண்டியது மிகமிக அவசியமாகும்.

4. முன் தடுப்பாளர் (Short Stop)

1. முன் தடுப்பாளர் நின்றாடுகின்ற இடமானது, ஒரு கடினமான ஆட்டத் திறனை எதிர்பார்க்கின்ற

இடமாகத்தான் அமைந்திருக்கின்றது. இவர் நின்று கொண்டு பந்தைத் தடுத்தாடும் இடமானது, அவருக்குப் பின்னால், விரிந்து பரந்திருக்கும் ஒரு பெரிய பரப்பளவைப் பாதுகாத்து ஆடுவதற்குரிய தன்மையில் தான் உருவாக்கப்பட்டிருக்கிறது.

2. இவர் நிற்கும் இடத்திற்கு பந்து வேகமாகவும் வரலாம் மெதுவாகவும் வரலாம். அதனை தப்பவிடாது, நிச்சயமாகப் பிடித்துவிடுபவராகவே இவர் இருக்க வேண்டும். தரையோடுவரும் பந்தைத் தடுத்துப் பிடிப்பது போலவே, சற்று உயரமாக வரும் பந்தைக்கூட எட்டிப்பிடித்துவிடும் கெட்டிக்காரராகவும் இருந்தால் இந்த இடத்தில் சிறப்பான புகழை எய்திட முடியும்.

3. பந்தடித்தவுடன் அதைப் பிடிக்க இவர் எந்த இடத்திற்குப் போனாலும், அங்கிருந்து அவர் யாருக்குப் பந்தை அனுப்பிவிட வேண்டுமோ, அங்கு சரியான கோணத்தில் (Angle) அனுப்பும் சாதுர்யம் உள்ள வராகவும் இருக்க வேண்டும்.

4. விரைவாக நினைக்கக்கூடிய மனமும், அதே போல் விரைவாக முடிவெடுக்கக் கூடிய சக்தியும், அதை ஒட்டி, எதையும் முன்னுணர்ந்து ஆடும் வல்லமையும் உடையவரே முன் தடுப்பாளராக இருந்து திறமையுடன் ஆட முடியும்.

5. பந்தைப் பிடித்தாடுவது என்பது தடுத்தாடுவோர் அனைவருக்கும் உரிய முக்கிய திறன்தான் என்றாலும், பந்தை உரியவருக்கு உரிய நேரத்தில் வழங்குவதில்தான் இவரது ஆட்டத் திறனின் மாட்சி அமைந்திருக்கிறது. ஆக, இவர் தன் பொறுப்புணர்ந்து, பெருமையுற ஆடிட வேண்டும்.

6. அதிக உணர்ச்சி வசப்படாமல் இயல்பாக இருந்து (Natural) சற்று வளைந்து முன்புறமாகக் குனிந்து, உடல் எடை முழுவதும் குதிகாலில் படுவதுபோல நின்றால், பந்தைப் பிடிக்கின்ற சமயத்தில் எளிதாகவும், அதே நேரத்தில் இனிதாகவும் இருக்கும்.

7. முன் தடுப்பாளரும் இரண்டாம் தள ஆட்டக்காரரும் இணைந்து ஒன்றிய கருத்துடன் செயல்பட்டால், அந்தக்குழு அதிக அளவிலே பயன் அடையும். ஏனெனில், இவர்களுக்குப் பின்னால் பரந்திருக்கும் ஒரு பெரிய பரப்பளவையல்லவா காத்து நின்றாட முடிகிறது.

இவர்களையும் கடந்து பந்து போய்விட்டால், அடித்தாடும் குழுவினர் அதிகமான 'ஓட்டங்களை' அல்லவா எடுத்துவிடுவார்கள்! அதனைத் தடுத்து நிறுத்துகின்ற பெரும் பொறுப்பு இவர்கள் மீதல்லவா சுமத்தப்பட்டிருக்கிறது. பொறுப்புணர்ந்து நடந்து கொண்டால், சிறப்பு தானாகவே வந்துவிடாதா!

8. பந்தை அடிக்கும் ஆட்டக்காரர் பந்தைத் தட்டிவிட்டு ஓட இருக்கிறாரா (Bunt) அல்லது வேகமாக அடித்தாட இருக்கிறாரா என்பதை அறிந்து கொள்வதுடன், அவர் எந்தப்பக்கம் பந்தை அடிக்க இருக்கிறார் என்பதின் திசை தெரிந்து விசையறிந்து, அப்பக்கம் நின்றுப் பந்தை பிடிக்க முயலும் திறன் அவ்வளவு எளிதில் வந்துவிடாது. அதிகப் பயிற்சியின் காரணமாகவே அத்திறன் வரும்.

9. தான் எறியக்கூடிய தூரத்தின் அளவைக் கணித்துக் கொண்டு, அதற்கேற்ப சரியாக எறிந்தாடும் திறமையையும் வளர்த்துக் கொள்ள வேண்டும்.

சரியான இடத்தில், சரியான சமயத்தில் நின்று கொண்டு, விரைவாக நினைத்து, முடிவெடுத்து, காரியம் ஆற்றுகின்ற சாதுர்யம் நிறைந்த ஒருவரைப் பெற்றிருக்கும் குழு, பாக்கியம் செய்த குழுவாகும்.

5. வெளிப்புற ஆட்டக்காரர்கள் (Out Field Play)

1. பந்தெறிபவர், மூன்று தளங்களிலும் நின்றாடும் தளக்காப்பாளர்கள், முன் தடுப்பாளர் இவர்கள் ஐவரும் உட்புற ஆட்டக்காரர்கள் ஆவார்கள் (Infield). அதாவது ஆடுகள சதுரத்திற்குள்ளே நின்றாடும் ஆட்டக்காரர்கள் ஆவார்கள். பந்தைப் பிடிப்பவர் (Catcher) பந்தடிப்பவருக்குப் பின்னால் நின்று கொண்டிருக்கிறார். இவர் ஆறாவது ஆட்டக்காரர். மீதி மூன்று பேரும் இடப்புறக்காப்பாளர் (Left Fielder), மையக்காப்பாளர் (Centre Fielder), எனப்பிரிந்து ஆடுகின்ற (மூவரும்) வெளிப்புற ஆட்டக்காரர்கள் ஆவார்கள்.

2. இவர்களுக்குப் பந்து அடிக்கடி வர வாய்ப் பில்லை. ஆனால், தனக்கு வரவே வராது என்று சொல்லி விடவும் முடியாத நிலை. 'பந்து எப்பொழுதும் வரும்' என்ற மனோ நிலையுடன் தான், உடலும் மனமும் சுறுசுறுப்பாக இயங்குகின்ற தன்மையில் நின்று கொண்டிருக்க வேண்டும்.

3. தனக்கு வராது என்று தளர்வான நினைவுடன், சோம்பல் சூழ்ந்த தேகத்துடனும் நின்று கொண் டிருந்தால், ஆட்டத்தைக் கோட்டை விட வேண்டியது தான். தனக்குப் பந்து வரவில்லையே என்று பொறுமை இழந்துவிடக் கூடாது. எரிச்சல் பட்ட நிலையில் ஏனோ தானோ என்றும் இருந்துவிடக்கூடாது. 'எனக்கென்ன

என்னிடமா வரப்போகிறது' என்ற துறவு மனப் பான்மையும் கொண்டுவிடக் கூடாது.

4. மனம் தளர்ந்து போய்விட்டால் உடல் ஒத்துழைப்பு தராது என்பதை இவர்கள் மறந்துவிடவே கூடாது. 'தளர்ந்து நிற்கலாம். பந்து வந்தால் போய் பாய்ந்து பிடித்துவிடலாம்' என்று நினைத்தால், நிச்சயமாகத் திடீரென்று இயங்கிட முடியாது. அவ்வாறு இயங்கினாலும் பந்தை இயல்பாகப் பிடித்துவிடவும் முடியாது என்பதால், மிகவும் சுறுசுறுப்புடன் நின்றாடிட வேண்டும்.

5. தன்னைக் கடந்து பந்து போவது போல, கால்களை அகற்றி வைத்துக் கொண்டு பந்தைப் பிடிக்கக் கூடாது. மிகவும் எச்சரிக்கையுடன் தான் பந்தைப் பிடிக்க வேண்டும்.

6. இவர்களிடம் வருகின்ற பந்து, பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் வேகமாக அடித்தாடும்போது தான் வரும். அந்த பந்து தரையோடு தரையாகவோ அல்லது உயரமாகவோ, வருகின்ற தன்மையில் அமையலாம். அப்பொழுது நன்றாகப் பந்தைப் பிடித்திட, எப்பொழுதும் சுறுசுறுப்பாக நின்றால் தானே முடியும்! ஆக, வேகமாக வரும் பந்தைக் குறியுடன் சரியாகத் தடுத்தாட அல்லது பிடித்தாடக் கூடிய பெரும் வல்லமை மிக்கவராக இவர்கள் இருந்தாடிட வேண்டும்.

7. இவர்கள் குதிகால்களால் ஓடாமல், முன் பாதங்களினால் ஓடிட வேண்டும். எப்பொழுதும் பந்துக்குப் பின்னால் பந்தை விரட்டிக் கொண்டு ஓடக்கூடாது. பந்து வரும் வேகம், பந்து செல்லும் திசை இவற்றை அறிந்து கவனித்துப் பிடிக்க வேண்டும்.

அதாவது, பந்து மட்டையில் அடிபட்டுக் கிளம்பிய வுடன், அது எங்கே போய் விழும் என்பதை உணருகின்ற முன்னுணரும் நுண்ணறிவு படைத்தவ ராகவும் விளங்கிட வேண்டும்.

அதை உணர்ந்து அங்கே சென்று நிற்கும் பொழுதுதான், அவரது தயார் நிலையின் பெருமை உணர்ந்து கொள்ளப்படும். ஆக, அவரது ஒவ்வொரு அசைவும் ஆட்டத்திறமையின் ஆற்றலினால்தான் ஏற்படுகிறது.

8. பந்தின் திசையறியாது, ஓடும் வேகம் புரியாது தாண்டிக் குதித்து, அல்லது பார்வையாளர்கள் கண்களை உறுத்தலாம், கவர்ச்சி காட்டலாம், அது நல்ல ஆட்டத்திற்குப் பயன்படாது.

பந்தை அவ்வாறு பிடிக்கும் முயற்சியில் கொஞ்சம் தவறிப்போனால் என்ன ஆகும்? பந்தைத் துரத்திக் கொண்டு ஓடிப்பிடிக்க வேண்டும். அல்லது பந்து நின்ற பிறகு தான் ஓடி எடுக்க வேண்டும். அப்படியானால், அதற்குள் அந்த ஓட்டக்காரர்கள் 'ஓட்டங்களை' எடுத்து விட்டிருப்பார்களே! அதனால் யாருக்கு லாபம்? எதிர்க்குழுவிற்கு சாதகமாகவா ஆடுவது? இந்தக் கருத்தை உணர்ந்து ஆடிட வேண்டும்.

9. தான் நின்றாடும் இடத்தில் குழப்பமில்லாமல் இருந்து ஆட வேண்டும். பந்துக்கு முன்னால் போய் விட்டால், உயரமாக வரும் பந்தைப் பிடிக்க முடியாது. அதன் போக்கறிந்து நின்று பிடிக்க வேண்டும். அத்துடன், இரண்டு பேர்களின் மத்தியில் பந்துபோனால், யார் பிடிப்பது என்ற கேள்வியுடன் நின்று விடக்கூடாது. அவர் பிடிப்பார் என்று அடுத்தவர் மேல் பாரத்தைப்

போட்டு விட்டு கற்பனையில் கிடைத்த விடையுடன் இருந்து விடுவது தவறான ஆட்ட முறையாகும்.

'இந்தப் பந்தை நான் பிடிக்கிறேன்' என்று பாங்கருக்கு எச்சரித்துவிட்டுப் பிடித்திட முயல்வது தான் ஒற்றுமையான ஆட்டத்தின் உச்சக்கட்டமாகும்.

10. வினாடிப் பொழுதிற்குள்ளே முடிவெடுத்து ஆடக்கூடிய, ஓடக்கூடிய இடத்தில் நிற்கின்ற இவர்கள், எங்கு நின்று பந்தைப் பிடித்தாலும் உடனே பந்தை உரியவருக்கு எறிந்து விட வேண்டியது இவரது தலையாய கடமையாகும். காலம் தாழ்த்துவது கூடவே கூடாது.

ஆகவே, எப்பொழுதோ பந்து வரும் என்ற இடத்தில் இருந்து ஆடுகின்ற வெளிப்புற ஆட்டக் காரர்கள், ஒவ்வொரு பந்தும் தன்னிடம் தான் வரப்போகிறது என்று எண்ணிக் கொண்டு, தயார் நிலையில் சதாகாலமும் இருந்து ஆட வேண்டும். நேரம் கடத்தாது, பந்தைக் கொடுத்து ஆட வேண்டும். இதுவே அவர்களின் அருமையான பணியாக அமைந்திருக்கிறது.

❖

5. சிறந்த ஆட்டத்திற்கு சில பயிற்சி முறைகள்

ஆட்டக்காரர்கள் குழுவாக இணைந்து கூடி ஆடினாலும், தனிப்பட்ட ஆட்டக்காரர்களின் திறன் நுணுக்கமும் சிறந்து விளங்கினால்தான், அக்குழுவானது வெற்றிபெற வழிவகுத்துக் கொடுக்கும். ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் ஆட்டத்தில் உள்ள திறன் நுணுக்கங் களை ஆர்வ மிகுதியால் பழகிப் பயிற்சி செய்து வரவேண்டும்.

தொடர்ந்து பயிற்சி செய்து வந்தால், தங்களது குறைகள், பலஹீனங்கள் தங்களுக்கே நன்றாகப் புரிந்துவரும். புரிந்து கொள்கின்ற பொழுதே, அவற்றைக் களைந்தெறிந்து திருத்திக் கொள்ளவும் வாய்ப்பு ஏற்படுகிறது.

தவறுகள் மறைய மறைய, புதியன புரிந்து கொண்டே வரும். அப்பொழுது புதுப்புது ஆட்டத் திறன்களைக் கற்றுக்கொள்ளும் வகை பிறந்துவிடும்.

ஓடும் முறையில் நளினம், பந்து வருவதைத் தடுப்பதில் லாவகம், எதிரியை ஏமாற்றுவதில் தந்திரம், பந்தைப் பிடிப்பதில் தன்னம்பிக்கை, பிடித்ததை எறிவதில் வல்லமை எல்லாமே சிறப்பாகச் செயல்படும் வண்ணம் தேர்ச்சியும் மாட்சியும் கொள்ள முடிகின்றது.

ஆகவேதான், 'பயிற்சி செய்யுங்கள் - முயற்சி செய்யுங்கள்' என்று ஆட்டக்காரர்களை ஆட்ட வல்லுநர்கள் சதாகாலமும் அறிவுறுத்திக் கொண்டே இருக்கின்றார்கள்.

எனவே, ஆட்டக்காரர்கள் அனுதினம் கீழ்க்காணும் முறைகளில் கவனம் செலுத்தித் தேர்ந்திட வேண்டும் என்பதற்காக சில பயிற்சிகளைத் தந்திருக்கின்றோம்.

1. சுவற்றில் ஒரு குறிப்பிட்ட அகலத்திற்குக் கோடு போட்டுக்கொண்டு, 20 அடிக்கு அப்பால் நின்ற வண்ணம், அந்தக் குறிப்பிட்ட இடத்தில் பந்து படுவதுபோல் எறிந்து பழகுதல்.

குறிப்பு: சுவற்றில் குறிப்பிடும் இடம், ஒருவரின் முழங்கால் - தோள் உயர அளவுக்கு இடைப்பட்ட உயரமாக இருக்க வேண்டும்.

2. சுவற்றில் மோதி எதிர்ப்பட்டு வரும் பந்தை மற்றவர்கள் விழிப்புடன் இருந்து பிடித்துப் பழகுதல்.

3. ஒருவர் பந்தை உயரே எறிய, இன்னொருவர் பத்திரமாகப் பிடிப்பதுபோல் பிடித்து பழகுதல், அந்தப் பந்தைப் பிடித்தவர் எறிய மற்றொருவர் பிடித்தல். இவ்வாறு உயரே சென்று வரும் பந்தைப் பிடிக்கப் பழகுதல்.

4. இருக்கின்ற ஆட்டக்காரர்களை இரு குழுவாகப் பிரித்து எதிரெதிரே 20 அடி இடைவெளி இருக்கின்ற வகையில் நிறுத்தி வைத்திட வேண்டும்.

5-ம் எண்ணுள்ளவர் எதிர்க்குழு 1ம் எண் ஆட்டக்காரருக்கு எறிய, அவர் பந்தைப் பிடித்து எதிர்க்குழு 1ம் எண்ணுக்கு எறிய வேண்டும். அவர் எதிர்க்குழு 2க்கும் 2 எதிர்க்குழு 2க்கும், அவர் 3க்கும் என்று மாற்றி மாற்றி எறிந்து எறிந்து பிடித்துப் பழகிக் கொள்ள வேண்டு.

கீழே காண்க.

1 2 3 4 5 / 5 4 3 2 1

5 ஆட்டக்காரர்களை இரு குழுவினராகப் பிரித்துக் கொண்டு, அவர்கள் விரும்பிய இடத்தில் மைதானத்தில் நிற்கச் செய்ய வேண்டும். எறியுங்கள் என்று சைகை கொடுத்தவுடன், ஒரு குழுவினர் தங்கள் ஆட்டக் காரர்களுக்கிடையே பந்தை எறிந்து பிடித்துக் கொள்ள முயல வேண்டும். எதிர்க்குழுவினர் அவர்கள் பந்தைப் பிடிக்கவிடாதபடி தடுத்திட வேண்டும்.

பந்தைப் பிடித்திட அந்தக் குழு தவறிவிட்டால், அடுத்தக் குழு பந்தினைப் பிடித்தெறிய முயல வேண்டும். எதிர்க்குழு தடுத்திட, இவ்வாறு பிடிக்கும் ஆற்றலைப் பெருக்கிக் கொள்ள வேண்டும்.

6. ஒரு சுவற்றில் வட்டத்திற்குள் வட்டம் என்று நான்கு வட்டங்கள் போட வேண்டும். 20 அடி தூரத்திற்கு அப்பால் நின்று கொண்டு, உள்ளேயிருக்கும் சிறு வட்டத்திற்குள் பந்து படுமாறு எறிய வேண்டும். எல்லா ஆட்டக்காரருக்கும் வாய்ப்பு உண்டு. அதில், அதிக முறை

உள்வட்டத்தில் பந்து படுமாறு எறிகின்ற ஆட்டக்காரரே வெற்றி பெற்றார் என்று அறிவிக்க வேண்டும்.

7. கால்பந்தாட்டத்தில் அல்லது வளைகோல் பந்தாட்டத்தில் உள்ளதுபோல இலக்கினை (Goal) அமைத்துக் கொண்டு, அதில் இலக்குக் காவலர்போல் ஒருவரை முதலில் நிற்கச் செய்ய வேண்டும். பிறகு, தூர இருந்து இலக்கை நோக்கிப் பந்தை வேகமாக தரையோடு தரையாக உருட்டிவிட வேண்டும். இலக்கினுள் நிற்பவர், பந்து தன்னைக் கடந்து போய் விடாதவாறு தடுத்துப் பிடித்திட வேண்டும். இது தடுத்தாடும் ஆட்டத்திற்கு (Fielding) சிறந்த பயிற்சி முறையாகும்.

8. சுவற்றிலே பந்தை வேகமாக அடிக்க வேண்டும். அது எதிர்த்து வரும்போது, இருக்கின்ற ஆட்டக்காரர்கள் அனைவருமே தாவிப் பிடிக்க வேண்டும். ஒருமுறை பந்தைப் பிடித்தவருக்கு 1 வெற்றி எண் (point) தரப்படல் வேண்டும்.

இவ்வாறு பந்தை அதிகமுறை பிடித்து, முதலில் 10 வெற்றி எண்கள் யார் பெறுகின்றாரோ, அவரே வெற்றி பெற்றவர் என்று அறிவிக்க வேண்டும்.

9. அதேபோல், பந்தை யார் அதிக தூரம் எறிகின்றார் என்று போட்டி வைத்து, பலமுறை எறியச் செய்ய வேண்டும்.

10. 40 அல்லது 50 அடி தூரத்தில் வாயகன்ற ஒரு பெட்டியை வைத்துவிட்டு, ஒருவரை அந்தப் பெட்டிக்குள் விழுமாறு பந்தை எறியச் செய்ய வேண்டும்.

நேரே பெட்டிக்குள் போய் பந்து விழுந்தால் 2 வெற்றி எண்கள், உருண்டு போய் பெட்டியைத் தொட்டால் 1 வெற்றி எண். முதலில் யார் 10 வெற்றி எண்கள் எடுக்கின்றாரோ, அவர் தான் வெற்றி பெற்றார் என்று அறிவித்து, மீண்டும் மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடர வேண்டும்.

11. பந்தை மட்டையால் அடித்துவிட்டு உடனே வேகமாக ஓடுதல். அடுத்த முறை இன்னும் வேகமாக ஓடுதல். பலமுறை ஓடிப் பார்த்தல்.

12. பந்தை அடிப்பவருக்கு முன்னே குறிப்பிட்ட சிறிய அளவில் எல்லைக்கோடு ஒன்றைப் போட்டு, பந்தை மட்டையால் தொட்டாடிடச் செய்தல் (Bunt). பந்தை அவர் தடுத்தாடும் பொழுது, எல்லைக்குள்ளேயே பந்து கிடக்குமாறு ஆட வேண்டும். எல்லைக்கு வெளியே பந்து போகாதவாறு கட்டுப்பாட்டுடன் ஆட முயலுதல்.

இத்துடன், ஆட்டக்காரர்கள் ஒற்றுமையுடன் ஆட்டம் முழுமையும் தொடர்ந்தாடிடும் மனோபக்குவத்தையும் வளர்த்துக் கொள்ள வேண்டும். ஒருவர் தவறை மற்றொருவர் மிகைப்படுத்திக் கொண்டும், கத்திப் பேசியும் திட்டித் தீர்த்தும் ஆடுவது அழகான ஆட்டமல்ல. அது அவமானத்தை உண்டாக்கிவிடும்.

திறமையும் பொறுமையும் இரண்டும் மிக முக்கியமான தேவைகளாகும். பேசிக்கொண்டு ஆடுவது எதிர்க்குழுவினரின் சக்திக்கு ஈடு கொடுத்து ஆடிட உதவாது. தங்கள் திறமையையும் வெளிக்கொணர வகை செய்யாது தடுத்துவிடும்.

ஆகவே, ஆட்டக்காரர்கள் பயிற்சி காலத்திலேயே, போட்டியின் போது இப்படித்தான் ஆடிட வேண்டும் என்றும், சமயத்திற்கு ஏற்றாற்போல் தந்திர வழிகளைக் கையாள வேண்டும் என்றும் கற்றுப்பழகி வைத்துக் கொண்டிருக்க வேண்டும். அதற்கு சைகை முறை சாலவும் பொருத்தமுள்ளதாகும்.

தலைக்குல்லாவைத் தொடுவது. கையைக் கட்டிக்கொள்வது, தலையை சொரிவது, கையைத் தட்டுவது. காதைப் பிடித்துக் கொள்வது. ஒவ்வொரு சைகைக்கும் ஒவ்வொரு ஆட்டமுறை உண்டு. சைகையை பார்த்ததும், உடனே ஆட்டத்தின் போக்கை மாற்றி, வேறு ஒரு தந்திரத்தைக் கையாள்வது.

இதுபோன்ற கூடி விளையாடும் ஒற்றுமை மிகுந்த குழுவே, எப்பொழுதும் எளிதாக வெல்லும் வாய்ப்பினையும் ஆற்றலையும் பெறுகின்றது என்பதால், ஆட்டக்காரர்கள் பயிற்சிக் காலங்களிலேயே பண்பாடு மிக்கத் திறன் நுணுக்கங்களில் தங்களைத் தேர்ந்தவர்களாக ஆக்கிக் கொள்ள வேண்டும். அதுவே வருங்கால வாழ்விற்கும் வைப்பு நிதியாக இருந்து, வாழ்வாங்கு வாழ வைக்கும்!

❖

6. நடுவருக்குரிய நயமான குறிப்புக்கள்

1. நடுவருக்குரிய தகுதிகள்

1. ஆர்வமுள்ள, அதே நேரத்தில் தன்னால் திறம்பட நடுவராகப் பணியாற்றிட முடியும் என்ற நம்பிக்கை யுள்ள அனைவருமே நடுவராகப் பணியாற்றலாம். அதே நேரத்தில், விதிகளுக்கேற்ப நடக்கும் சரியான அல்லது முறையான ஆட்டம் (Fair play) நடைபெற வேண்டும் என்பதிலும் அதிக அக்கறை காட்டும் ஆர்வம் கொண்டவர்களாக இருக்க வேண்டும் என்பதுவே ஒரு நடுவருக்குரிய முதல் தகுதியாகும்.

2. தன்னடக்கம் நிறைந்தவராகவும், சுயக்கட்டுப் பாட்டுடன் சொல்வது போலவே செயலாற்றும் திறமையுடையவராகவும் இருக்க வேண்டும். அதுவே நல்ல நடுவருக்குரிய சிறப்புக் குணமாகும்.

3. மென் பந்தாட்டத்திற்குரிய விதிகள் அனைத் தையும் முழுவதுமாகக் கற்றுத் தெரிந்து

கொண்டிருப்பதுடன், அத்தனை விதிகளையும் ஐயம் திரிபற, தெள்ளத் தெளிவாக உணர்ந்தவராகவும் திகழ வேண்டும்.

4. விதிகளை மட்டும் கற்றுணர்ந்த மேதையாகத் திகழ்ந்தால் மட்டும் போதாது. ஒரு ஆட்டக்காரரின் உணர்வையும், குழுத் தலைவர்களின் மனப் பாங்கினையும் பிரதிபலிக்கும் தன்மையுள்ளவராகவும் நடுவர் இருக்க வேண்டும்.

5. ஆட்டம் நடைபெறுகின்ற சூழ்நிலையை முன்கூட்டியே உணர்ந்து கொண்டு, எந்த இடத்தில் நின்று கொண்டு கண்காணித்தால் ஆட்டம் முழுவதையும் சரியாகக் கண்காணித்து நடத்திச் செல்ல முடியும் என்பதை யூகித்து முடிவெடுத்திடும் வல்லமையும் வளர்த்துக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

6. ஆட்டம் மிக விரைவான ஆட்டம் என்பதால், மிக விரைவாக மின்னல் வேகத்தில் முடிவெடுக்கும் ஆற்றலும் வேண்டும். அதிவேகம் தேவை என்பதற்காக, எடுக்கும் முடிவில் அவசரப்பட்டு விடவும் கூடாது. நிதானம் தவறாத முடிவினை நிர்ணயித்திடும் நேர்மைப் பண்பாற்றல் வேண்டும்.

7. தான் எடுக்கின்ற முடிவு சரியானது என்று உறுதி செய்து கொண்ட பிறகுதான், நடுவர் அறிவிக்க வேண்டும். ஒருமுறை அவ்வாறு முடிவெடுத்துக் கூறி அறிவித்துவிட்டால், எக்காரணம் கொண்டும் அதை மாற்றவே கூடாது. மாற்றுகின்ற முயற்சியையும் ஒரு சிறிதேனும் அனுமதிக்கக் கூடவே கூடாது.

8. தான் எடுத்திருக்கும் முடிவு தவறென்று உடனே தனக்குத் தெரிந்து விட்டாலும், அதனைத் தைரியமாக

ஏற்றுக் கொள்ளவும் தயாராக இருக்க வேண்டும். முடிந்தால், பிறர் முறையிடுவதற்கு முன் மாற்றிட, வேறு வழி இருந்தால் மாற்றி ஆடச் செய்ய முயலவேண்டும்.

9. தான் செய்த தவறு உடனே தெரியாமல், கொஞ்ச நேரங்கழித்துத்தான் தெரிந்து கொள்ள முடிகிறது என்றால், அதற்காக வருந்தவோ அல்லது அதேபோல இன்னொரு தவறான முடிவை பாதிக்கப்பட்ட குழுவிற்குத் தந்து சரிகட்டி சகாயம் செய்யவோ முயற்சி செய்ய நினைப்பதும், தவறான பழக்கமாகும்.

நேர்மையின் நிலைக்களனாக விளங்கவே முயல வேண்டும்.

10. ஆட்ட நேரத்தில் சலசலவென்று பேசுவதோ, அல்லது பிறரைப் பேச அனுமதிப்பதோ கூடாது. ஆட்டத்தை சைகை மூலம் (Signal) நடத்திச் செல்வதுதான் நலம் பயப்பதாகும்.

2. நடுவருக்குரிய கடமைகள்

1. மென்பந்தாட்டப் போட்டித் தொடங்குவதற்கு 20 நிமிடங்களுக்கு முன்னதாக ஆடுகளத்திற்கு நடுவரானவர் வந்துவிட வேண்டும். ஆடுகள அளவுகள் சரியான முறையில் பின்பற்றப்பட்டு, ஆடுகளம் சரியாகக் குறிக்கப்பட்டிருக்கின்றவா, ஆட்டத்திற்குத் தேவையான உபகரணங்கள் எல்லாம் உரிய இடத்திற்கு வந்து சேர்ந்துவிட்டனவா, அந்தந்த இடங்களில் வைக்கப்பட்டு விட்டனவா என்பனவற்றைப் பார்த்து, அவ்வாறு இல்லாவிடில் வைக்கச் செய்துவிட வேண்டும்.

2. குழுப் பொறுப்பாளர், மற்றும் ஆட்ட அதிகாரிகளிடம் தன்னை அறிமுகம் செய்து கொண்டு

விடுவதுடன், அவர்களுடன் கலந்துரையாடி, ஒவ்வொரு வரது கடமையையும் விளக்கி, எவ்வாறெல்லாம் அவற்றைப் பின்பற்றி வரவேண்டும் என்பதையும் விளக்கிட வேண்டும்.

3. குறிப்பாளரிடம் (Scorer) பேசி, குறிக்கப் பட்டிருக்கும் ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்கள், அவர்களது ஆடும் வரிசை, யார் முதலில் ஆடத் தொடங்குகின்றார் என்பன போன்ற விவரங்களையும் கண்டு தெரிந்து கொண்டு, அவருடன் குறிப்பாளர் எப்படி இணைந்து பணியாற்ற வேண்டும் என்பதையும் விவரமாகக் கூறி ஏற்கச் செய்திட வேண்டும்.

4. விளையாட இருக்கின்ற ஆடுகளம் பற்றி ஏதாவது புதிய விதியமைப்பினை மேற்கொள்ள வேண்டிய சூழ்நிலை அமைந்தால், அதனை இரு குழுவினரும் புரிந்து கொள்ளுமாறு முதலில் விளக்கிட வேண்டும்.

அவர்கள் ஏற்றுக் கொண்டபின், ஏற்றுக் கொண்ட விதிகளை ஒரு காகிதத்தில் தெளிவாக எழுதி, இரு குழுத்தலைவர்களின் கையொப்பங்களையும் பெற்றுக் கொண்டுவிட வேண்டும்.

5. பிறகு, இரு குழுத் தலைவர்களையும் அழைத்து, இருவரையும் அறிமுகப்படுத்தி வைத்து, நாணயம் சுண்டியெறிவதின் மூலம் யார் முதலில் அடித்தாடத் தொடங்க வேண்டும் என்பதையும் நிர்ணயம் செய்ய வேண்டும்.

6. அதன் பின்னர், பந்தெறிபவர் யார், பிடிப்பவர் யார் என்பன போன்ற விவரங்களைத் தெரிந்து மற்ற குழுவிற்கு அறிவிக்க வேண்டும்.

ஆடுகளத்தில் பல தளங்கள் இருப்பதால், ஒரு நடுவரே இருந்து கண்காணித்து நடத்திட முடியும் என்பது இயலாத காரியமாகும். எனவே இரண்டு நடுவர்கள் இருந்தால் சரியாகப் பணியாற்ற முடியும்.

அ. அடித்தாடும் தளத்தின் நடுவர் (Plate Umpire)

1. ஆட்டம் சிறப்புற நடக்கவும், முடிவு பெறவும் கூடியதற்கான அனைத்துப் பொறுப்புக்களையும் நடுவரே ஏற்றுக் கொண்டிருக்கிறார்.

2. ஆட்டக்காரர்கள் ஆட்டத்தைத் தொடங்கிடத் தயாராக ஆனவுடன், நடுவர் தளத்திற்குப் பின்புறம் சென்று நின்று கொண்டு, ஆடுங்கள் (Play Ball) என்று கூறி, ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைக்க வேண்டும்.

3. பந்தைப் பிடிப்பவரின் (Catcher) பக்கத்திலே நிற்கலாம். ஆனால், அவரது ஆட்டத்திற்கு இடையூறு எதுவும் ஏற்படாமல் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும்.

4. நின்று கொண்டிருக்கும் இடம் பந்தை நன்றாகப் பார்த்து, எறியை சரியானதா என்று முடிவு செய்கின்ற இடமாகப் பார்த்து நிற்க வேண்டும்.

5. முழங்கால்களுக்குக் கீழாக அல்லது தோள் பகுதிக்கு மேல் அளவில் வருகின்றதா என்பதைப் பார்க்கும்போது, பந்தைப்பிடிப்பவர் செய்கின்ற செயல்களைத் தவிர்த்து விடவும்.

பந்து எந்த வழியாக, எந்த நிலையில் எறிந்து வர வேண்டும் என்பதை மட்டும் கற்பனைக் கண்ணோட்ட இடமாகப் (Imaginary Strike Area) பார்த்து வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

6. நேராகத்தான் பந்தை எறிய வேண்டும் என்று எறிபவரை நடுவர் வலுக்கட்டாயப் படுத்தக் கூடாது. அடித்தாடும் தளத்திற்குள்ளேயே ஓரத்திலோ, அல்லது ஒரு மூலையிலோ எறிந்தால், அது எறிபவரின் சாமர்த்தியம்தான். அந்த நிலையில் வைத்து, நடுவர் மிகவும் சரியாக, சாமர்த்தியமாக முடிவெடுக்க வேண்டும்.

7. பந்தை பந்தடிப்பவர் (Striker) அடித்தாடினார் (Strike) என்றால், வலது கையை உடனே உயரே தூக்கி - முதலாவது அடி என்பதற்கு 1 விரல், 2ஆவது முறை என்றால் 2 விரல் என்று விரல்களை உயர்த்திக் காட்டவும்.

8. தவறாக எறிந்த பந்துக்கு (Foul Ball) இடது கையை உயர்த்தலாம். பந்து போன திசைப் பக்கம் பார்த்து அல்லது வாயால் கூறினாலே போதும்.

இனி நடுவர் என்னென்ன வகையில் தன் பொறுப்பினில் செயல்படுகின்றார் என்று இனி காண்போம்.

1. பந்து எத்தனை (Ball) அடித்தது எத்தனை (Strike) என்று கணக்கிடுதல்.

2. அடித்தாடிய பந்து சரியானதா (Fair) அல்லது தவறானதா (Foul) என்றும் கூறுதல்.

3. அடித்தாடுபவர் பந்தைத் தொட்டாடினாரா (Bunt) என்று கூறுதல்.

4. பந்தெறியில் வருகிற பந்து அல்லது மட்டையால் அடிக்கப்பட்ட பந்து அல்லது தடுத்தாடுபவரால் எறியப்பட்ட பந்து, அடித்தாடுபவரை அல்லது அவரத

உடையைத் தொட்டதா அல்லது நடுவரைத் தொட்டதா என்று முடிவெடுத்தல்.

5. மட்டையில் அடிபட்டு உயரே போன பந்து ஆடுகளத்திற்குள்ளே இருந்ததா அல்லது வெளிப் புறமாகப் பறந்து போனதா என்று தீர்மானித்தல்.

6. அடிபட்டுப்போன பந்து சரியான முறையில் பிடிக்கப்பட்டதா இல்லையா என்று கூறுதல்.

7. சரியாக அடிக்கப்பட்ட பந்தினைத் தொடர்ந்து, முதல் அல்லது இரண்டாம் தளத்திற்கு ஓட்டக்காரர்கள் ஓடுவதைக்கண்டு முடிவெடுத்தல்.

8. பந்து பிடிக்கப்படுவதற்கு முன்னர் ஒன்றுக்கு மேற்பட்டத் தளத்தைக் கடந்து, அல்லது மூன்றாம் தளத்தில் உள்ள ஓட்டக்காரர், தான் நின்ற தளத்திலிருந்து நீங்கி ஓடினாரா, இல்லையா என்பதற்கான முறையீடு (Appeal) வரும்போது தீர்மானித்தல்.

9. தவறான எறி முறையினைப் (Illegal Pitch) பற்றி, தள நடுவரைக் கலந்து, முடிவினைக் கூறும் பொறுப் பேற்றல்.

10. குறிப்பேட்டை ஆராய்ந்து, கடைசியிலே கையொப்பமிடுதல்.

11. இறுதியாக இரு குழுவினரும் எடுத்த ஓட்டங் களின் எண்ணிக்கையினை பார்வையாளர்களுக்குத் தள நடுவர் தெரிவித்தல்.

இவ்வாறு பணியாற்றுகின்ற அடித்தாடும் தள நடுவருடன், நின்றாடும் தள நடுவர் எவ்வாறு ஒத்துழைத்துப் பணியாற்ற வேண்டும் என்பதை அடுத்து வரும் பகுதியில் விவரமாகக் காண்போம்.

ஆ. தள நடுவர் (Base Umpire)

1. எந்த ஆட்டக்காரரும் தளங்களில் நிற்கவில்லை யென்றால், முதல் தளம் இருக்கும் இடத்திலிருந்து ஆடுகளத்திற்கு வெளியே 10 அல்லது 15 அடிக்கு அப்பால் நின்று கொண்டிருக்கலாம்.

2. முதலாம் தளத்தில் ஓட்டக்காரர் வந்து நின்றுவிட்டால், முதல் இரண்டு தளங்களுக்கிடையே நின்று கொள்ளலாம். அப்படி நிற்பதால், முதல் இரண்டு தளத்தில் நிற்கும் ஓட்டக்காரர்களையும், பந்தெறி பவரையும், பந்தடிபடுவதற்கு முன்னதாகவே தளம் விட்டு ஓடும் ஓட்டக்காரரையும் கண்காணித்துக் கொள்ளலாம்.

3. ஆட்டத்தை நன்கு கண்காணிக்க முன்னும் பின்னும் தன்னிச்சையாக இயங்கலாம். ஆனால் ஓட்டக்காரர்களுக்கு இடைஞ்சலாக அவர்கள் ஓடும் பாதையில் எப்பொழுதும் நிற்கக்கூடாது. அவர்கள் பார்வையை மறைக்கும் வகையிலும் நிற்கக் கூடாது.

4. ஆட்டத்தில் என்ன நடக்கிறது என்பதை அறிந்து வைத்துக் கொள்ளுங்கள். ஏதாவது ஒன்றைப் பார்த்துவிட்டால் பார்த்த பிறகும், பேசாமல் இருங்கள். எதிர்க்குழுவினர் அதை உங்கள் கவனத்திற்கு உடனே கொண்டு வந்துவிட்டால்தான் நீங்கள் அது பற்றிக் கூற வேண்டும்.

ஆகவே, உங்கள் கடமை பற்றிய குறிப்புக் களையும், தெரிந்து வைத்தக் கொள்ளுங்கள்.

முதல் தளம், இரண்டாம் தளம் பற்றியே தான் உங்கள் முடிவு எப்பொழுதும் இருக்க வேண்டும்.

மூன்றாம் தளம் பற்றி அடித்தாடும் தளத்தின் நடுவர் உங்களைக் கேட்டால்தான், நீங்கள் உங்கள் முடிவினைக் கூற வேண்டும்.

தவறான எறியைப் பற்றி, உங்களை நடுவர் கேட்கும் பொழுது, உங்கள் கருத்தினை அவருடன் பகிர்ந்து கொள்ளலாம்.

விதிமுறைகளுக்கேற்ப, ஆட்டம் திருப்திகரமாக நடக்க, உங்கள் ஒத்துழைப்பு நடுவருடன் சிறந்த முறையில் இருக்க வேண்டும்.

நடுவர் குறிப்பேட்டினைப் பரிசோதிக்கும் பொழுது, அவருடன் கூட இருந்து உதவி செய்யலாம்.

எல்லா வகையிலும் இரு நடுவர்களும் இணைந்த மனத்தினராய் இருந்து செயல்பட்டால், ஆட்டம் சிறப்புற நடந்தேறும். ஆட்டக்காரர்களின் மனமும் ஆனந்த மடையும். பார்வையாளர்களும் பரவசம் அடைவார்கள்.

❖

7. மென் பந்தாட்டத்தின் விதிமுறைகள்

1. ஆடுகளத்தின் அளவு (The Diamond)

மென்பந்தாட்ட ஆடுகள சதுரமானது 60 அடி நீளமுள்ள தளக்கோடுகளால் (Base Lines) அமைக்கப் பட்டிருக்கிறது.

பந்தெறிவோர் நின்றெறியும் இடமானது (Pitcher's Box) தளத்திலிருந்து ஆண்கள் ஆட்டத்திற்கு 46 அடி தூரம் என்றும், பெண்கள் ஆட்டம் என்றால் 40 அடி தூரம் என்றும் குறிக்கப்பட்டிருக்கிறது.

ஆடுகளத்திற்குள்ளே தான், பந்தை அடித்தாடுவது தடுத்தாடுவது போன்ற செயல்கள் நடைபெற வேண்டும். பந்தை அடித்தாடும் இடத்திலிருந்து (Home Plate) எல்லை முடிவு வரை எந்தவிதமான தடையும் இல்லாத பரந்த வெளியாக 225 அடி தூரத்திற்குக் குறையாமல் ஆடுகளம் அமைந்திருக்க வேண்டும்.

எல்லைக்கும் வெளியே அடித்தாடும் இடத்திற்கும், பின் தடுப்புக்கும் இடையே 25 அடி ஆரத்திற்கு எந்தவிதமான தடையும் இல்லாத பரந்த வெளியாகவும் இருக்க வேண்டும்.

இரு குழுக்களும் முன்னதாகவே ஏற்றுக் கொண்டு, ஆடுகள எல்லையை நிர்ணயித்துக் கொள்வதுடன், பின் தடுப்புகள், வேலிகள், வாகனம் நிறுத்துமிடங்கள், பார்வையாளர்கள் இருக்கைகள் எல்லாவற்றையும் குறிப்பிட்ட எல்லைக்குள்ளே அமைந்திருக்குமாறும் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும்.

200 அடிக்கும் குறைவாக பரந்த வெளி அமைந்திருந்தால், அது நடுவர்கள் கவனத்திற்குக் கட்டாயமாகக் கொண்டு வந்திருக்கப்பட வேண்டும்.

2. ஆடுகளம் அமைத்தல் (Laying Out Diamond)

முதலில் மைதானத்தில் பந்தடித்தாடும் தளத்தினைக் குறித்துக் கொள்ள வேண்டும். பந்தைப் பிடிப்பவர் (Catcher) நிற்கும் இடத்தின் அருகாமையில் உள்ள பந்தடித்தாடும் தள மூலையில், ஒரு ஆணியை அடித்து, அதில் நீண்ட கயிறு ஒன்றையும் கட்டிவிட வேண்டும்.

அந்த நீண்டக் கயிற்றில் 46 அடி, 60 அடி 84 அடி 10¼ அங்குலம். 120 அடி என்று அளந்து, குறியிட்டு வைத்துவிட வேண்டும்.

பிறகு, நேர் பக்கமாக, கயிற்றை இழுத்துக் கொண்டு போய் 46 அடி தூரத்தைக் குறித்தால், அது பந்தெறிவோர் எறியும் இடமாகக் காட்டும். இன்னும் நேரே கயிற்றைக் கொண்டு சென்றால் 120 அடி குறிவரும். அதுதான் இரண்டாம் தளம் குறிக்கப்பட வேண்டிய இடமாகும்.

3. ஆடப் பயன்படும் பொருட்கள் (Equipment)

1. பந்தடி மட்டை (The Bat)

பந்தடிக்கும் மட்டையின் நீளம் 34 அங்குலத்திற்கு மிகாமலும், அதன் அதிக அகலப் பகுதியானது, 2¼ அங்குலத்திற்கு மிகாமலும், பாதுகாப்புப் பிடியானது கார்க் அல்லது அதற்கிணையான பொருளால் ஆக்கப்பட்டிருக்கவும் வேண்டும்.

பந்தாடும் மட்டையின் கைப்பிடி நுனியிலிருந்து, 10 அங்குலத்திற்குக் குறையாமல் 15 அங்குலத்திற்கு மேற்படாமல் நாடா சுற்றப்பட்டிருக்க வேண்டும். இதுவே அங்கீகரிக்கப்பட்ட மென்பந்தாட்டப் பந்தடி மட்டையாகும்.

2. பந்து (The Ball)

மென்மையான, மிருதுவான தன்மையுள்ளதாகத் தைக்கப்பட்டிருக்கும் பந்தின் சுற்றளவு 11 7/8 அங்குலத்திற்குக் குறையாமலும் 12 1/8 அங்குலத்திற்கு மேற்படாமலும், எடை 6 1/4 அவுன்சுக்குக் குறையாமலும் 7 அவுன்சுக்கு மிகாமலும் அமைந்திருக்க வேண்டும்.

3. பந்தடித்தாடும் தளம் (Home Plate)

ரப்பரால் அல்லது அதற்கிணையான பொருத்தமான பொருளால் ஆக்கப்பட்டிருக்கும் பந்தடித்தாடும் தளமானது. பஞ்சமுகம் (Five Side) கொண்டதாக அமைக்கப்பட்டிருக்கும்.

பந்தெறிபவரை நோக்கியுள்ள முனைப்பகுதியின் குறுக்களவு 17 அங்குலம் இருக்க வேண்டும்.

பந்தெறிபவர் நிற்கும் கட்டத்திற்கு இணையாக இருக்கும் பகுதிகள் 8½ அங்குல நீளம் இருக்க வேண்டும். பிடித்தாடுபவர் (Catcher) நிற்கும் பகுதியினை நோக்கியுள்ள பகுதி 12 அங்குல நீளம் உள்ளதாகக் குறிக்கப்பட வேண்டும்.

4. பந்தெறியும் கட்டம் (Pitcher's Plate)

பந்தெறிபவர் நின்றெறியும் கட்டமானது மரப் பலகையால் அல்லது ரப்பரால் அமைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். அது 24 அங்குல நீளமும் 6 அங்குல அகலம் உடையதாகவும் இருக்க வேண்டும். அதன் மேற்பகுதி தரையோடு தரையாக இருப்பதுபோல் தான் அமைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

அடித்தாடும் தளம் காட்டும் எல்லைக் கோட்டின் வெளிப்புறப் பகுதியில் இருந்து 46 அடி தூரம் ஆண்கள் ஆட்டத்திற்கும், 40 அடி தூரம் பெண்கள் ஆட்டத்திற்கும் என்றும் குறித்து வைக்கப்படல் வேண்டும்.

5. தளங்கள் (The Bases)

ஒவ்வொரு தளமும் 15 அங்குல நீள அகலமுள்ள சதுரக்கட்டம் போல, கேன்வாஸ் அல்லது அதற் கிணையான பொருத்தமான பொருட்களால் ஆக்கப் பட்டு, தளங்களுக்குரிய இடங்களில் நகராமல், சிறந்த முறையில் தைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

3. பந்தடித்தாடும் தளம் (Home Plate)

ரப்பரால் அல்லது அதற்கிணையான பொருத்தமான பொருளால் ஆக்கப்பட்டிருக்கும் பந்தடித்தாடும் தளமானது, பஞ்சமுகம் (Five Side) கொண்டதாக அமைக்கப்பட்டிருக்கும்.

பந்தெறிபவரை நோக்கியுள்ள முனைப்பகுதியின் குறுக்களவு 17 அங்குலம் இருக்க வேண்டும். பந்தெறிபவர் நிற்கும் கட்டத்திற்கு இணையாக இருக்கும் பகுதிகள் 8½ அங்குல நீளம் இருக்க வேண்டும். பிடித்தாடுபவர் (Catcher) நிற்கும் பகுதியினை நோக்கியுள்ள பகுதி 12 அங்குல நீளம் உள்ளதாகக் குறிக்கப்பட வேண்டும்.

4. பந்தெறியும் கட்டம் (Pitcher's Plate)

பந்தெறிபவர் நின்றெறியும் கட்டமானது மரப் பலகையால் அல்லது ரப்பரால் அமைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். அது 24 அங்குல நீளமும் 6 அங்குல அகலம் உடையதாகவும் இருக்க வேண்டும். அதன் மேற்பகுதி தரையோடு தரையாக இருப்பதுபோல் தான் அமைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

அடித்தாடும் தளம் காட்டும் எல்லைக் கோட்டின் வெளிப்புறப் பகுதியில் இருந்து 46 அடி தூரம் ஆண்கள் ஆட்டத்திற்கும், 40 அடி தூரம் பெண்கள் ஆட்டத்திற்கும் என்றும் குறித்து வைக்கப்படல் வேண்டும்.

5. தளங்கள் (The Bases)

ஒவ்வொரு தளமும் 15 அங்குல நீள அகலமுள்ள சதுரக்கட்டம் போல, கேன்வாஸ் அல்லது அதற்கிணையான பொருத்தமான பொருட்களால் ஆக்கப்பட்டு, தளங்களுக்குரிய இடங்களில் நகராமல், சிறந்த முறையில் தைக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும்.

6. கையுறைகள் (Gloves)

எந்த ஆட்டக்காரர் விரும்பினாலும், கையுறைகளை அணிந்து கொள்ளலாம். ஆட்டக்காலணியை (Shoe)

ஒவ்வொருவரும் அணிந்து கொள்ள வேண்டும். அதன் அடிப்பாகம் மென்மையான அல்லது ரப்பர் பொருளால் ஆக்கப்பட்டிருக்க வேண்டும். மென் பந்தாட்டத்திற் கென்றே தயாரிக்கப்பட்ட காலணிகளையும் அணிந்து கொள்ளலாம்.

4. ஆட்டக்காரர்களும், மாற்றாட்டக்காரர்களும், நிரந்தர ஆட்டக்காரர்கள் (Regular Players)

ஒரு குழுவிற்கு 9 ஆட்டக்காரர்கள் உண்டு. ஒரு குழுவானது ஆட்டத்தைத் தொடங்க அல்லது தொடர்ந்து ஆட 9 ஆட்டக்காரர்களைக் கட்டாயமாகக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

ஒன்பது ஆட்டக்காரர்களும் தாங்கள் ஆடுகின்ற இடத்திற்கு ஏற்ப பெயரினைப் பெறுகின்றார்கள். அது வருமாறு:

1. பந்தெறிபவர்	(Pitcher)
2. பந்தைப் பிடிப்பவர்	(Catcher)
3. முதல் தளக் காப்பாளர்	(First Base Man)
4. இரண்டாம் தளக் காப்பாளர்	(Second Base Man)
5. மூன்றாம் தளக் காப்பாளர்	(Third Base Man)
6. முன் தடுப்பாளர்	(Short Stop)
7. இடப்புறக் காப்பாளர்	(Left Fielder)
8. மையக்காப்பாளர்	(Centre Fielder)
9. வலப்புறக் காப்பாளர்	(Right Fielder)

ஆட்டத்தில் பங்கு பெறும் ஆட்டக்காரர்களின் பெயர்களை ஆட்டத்திற்கு முன்கூட்டியே ஆட்ட அதிகாரிகளிடம் கொடுத்து, குறிப்பேட்டில் பதிவு செய்து கொள்ள வேண்டும்.

மாற்றாட்டக்காரர்கள் (Substitutes)

1) மாற்றாட்டக்காரர்கள் யார் என்பதையும் குழுவின் தலைவரானவர் அதிகாரியிடம் முன்கூட்டியே குறித்துக் கொடுத்துவிட வேண்டும்.

2) மாற்றாட்டக்காரரை ஒரு ஆட்டக்காரருக்குப் பதிலாக சேர்க்க விரும்புகிற ஒரு குழுத்தலைவர், தன் விருப்பத்தை நடுவரிடம் கூற வேண்டும். அந்த மாற்றத்தை நடுவரானவர் எதிர்க்குழுத் தலைவருக்கும் மற்றும் பார்வையாளர்களுக்கும் அறிவிப்பார்.

3) எந்த இடத்தில் யாருக்காகப் போய் ஒரு மாற்றாட்டக்காரர் நின்று ஆடுகின்றாரோ, அந்த இடத்தின் பெயரால்தான் அவர் அழைக்கப்பட வேண்டும். அதாவது:

பந்தடித்தாடுபவருக்குப் பதிலாக வந்தால் பந்தடித் தாடுபவர் என்றும்;

தடுத்தாடுபவருக்குப் பதிலாக வந்தால் தடுத் தாடுபவர் என்றும்;

தள ஓட்டக்காரருக்குப் பதிலாக வந்தால் தள ஓட்டக்காரர் என்றும்;

பந்தெறிபவருக்குப் பதிலாக வந்தால் பந்தெறிபவர் என்றும் அழைக்கப்பட்டு ஆட்டத்தில் பங்கு பெறுகிறார்.

4) பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரராக மாற்றாட்டக்காரர் ஆட அனுமதிக்கப்பட்டாலும், அவர் ஆடும் வரிசைப்படிதான் (Batting Order) வந்து ஆட வேண்டும்.

5) மாற்றாட்டக்காரர் மாறிய குறிப்பினை நடுவர் அறிவித்தாலும் அறிவிக்காவிட்டாலும், அவர் ஆடுகின்ற

ஆட்டம் விதிப்படி முறையாக ஏற்றுக்கொள்ளப் படுகின்ற தென்றே அர்த்தம் ஆகும்.

6) பந்தெறிபவர் என்று பதிவு செய்யப்பட்ட ஆட்டக்காரருக்குப் பதிலாக ஒருவர் மாற்றப்பட வேண்டுமென்றால், அதை உடனே மற்ற ஆட்டக் காரருக்குப் பதிலாக ஆளை மாற்றுவதுபோல எளிதாகச் செய்துவிட முடியாது.

குறிப்பிட்ட பந்தெறிபவர் எந்த பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரரை நோக்கி எறிந்து கொண்டிருக்கிறாரோ, அவரின் அந்த ஆடும் வாய்ப்பு (Turn) முடியும்வரை முழுதும் எறிந்த பிறகுதான், மாற்றாட்டக்காரரை மாற்ற வேண்டும். நினைத்தவுடன் பந்தெறிபவரை மாற்றிவிட முடியாது.

7) ஒரு தடவை ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப் பட்ட ஓர் ஆட்டக்காரர், மீண்டும் வந்து ஆட்டத்தில் கலந்து கொள்ள முடியாது. ஆனால், பயிற்சியாளராக (Coach) வந்து பங்கு பெறலாம்.

8. எந்த ஆட்டக்காரரும் பந்தடிப்பவர் முன்னே வந்து அவரது பார்வையை அல்லது ஆட்டத்தை மறைப்பது அல்லது தொந்தரவு தருவது போல வேண்டுமென்றே நிற்கக் கூடாது.

5. விளையாடும் முறை (The Game)

1. போட்டி ஆட்டம் நடைபெற இருக்கின்ற ஆடுகளத்தின் தகுதியை, அது தரமாக இருக்கின்றதா இல்லையா என்பதை, விருந்தேற்கும் குழுவே (Home Team) தீர்மானித்து முடிவெடுக்கும்.

'ஆடுங்கள்' என்று ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைத்த பிறகே, ஆடுகளத்தின் தரைத்தகுதியைப் பற்றி முடிவெடுக்கின்ற உரிமை நடுவருக்கு உண்டு.

2. ஆட்டத்தைத் தொடங்குவதற்காக எந்தக் குழு முதலில் அடித்தாடுவது அல்லது தடுத்தாடுவது என்பதைத் தேர்ந்தெடுக்க நாணயம் சுண்டியெறிதலின் (Toss) மூலம் தீர்மானிக்கப்படும்.

3. ஒரு போட்டி ஆட்டத்தில் 5 முறை ஆட்டங்கள் (Five innings) இரு குழுக்களும் ஆட வேண்டும்.

ஒரு முறை ஆட்டம் என்பது, ஒரு தடவை அடித்தாடுவது (Batting). ஒரு முறை தடுத்தாடுவது (Fielding) ஆகும்.

4. ஒரு போட்டி ஆட்டத்தில் 5 முறை ஆட்டங்களையும் கட்டாயம் ஆடித்தான் ஆக வேண்டும் என்பது அவசியமில்லை. ஏனெனில், முதலில் தடுத்தாடி இரண்டாவதாக அடித்தாட வருகின்ற குழுவானது, நான்கு முறை ஆட்டங்களிலும் அதிகமான ஓட்டங்கள் எடுத்திருந்தாலும் அல்லது ஐந்தாவது முறை ஆட்டத்தில் மூன்றாவது ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழப்பதற்கு முன்னும் ஆட்டத்தை ஆடாமல் நிறுத்திவிடலாம்.

சமநிலை ஆட்டம்

5. 5 முறை ஆட்டங்களையும் ஆடி முடித்த பிறகும் இரு குழுக்களும் வெற்றி தோல்வி காணாது சமநிலையில் இருந்தால், மேலும் அதிகமாகக் கூடுதல் (Additional) முறை ஆட்டங்களைத் தொடர்ந்து ஆட வேண்டும். அதாவது, அந்தக் கூடுதல் முறை ஆட்டம் முடிவடையும்போது, யார் அதிக 'ஓட்டங்கள்' எடுத்திருக்கின்றாரோ, அந்தக்

குழுவினரே வென்றவராவார். அல்லது, பந்தடித்தாடும் ஒரு குழுவினர் தங்கள் ஆட்டக்காரர்களின் இரு ஆட்டக்காரர்களை இழந்து மூன்றாம் ஆட்டக்காரரை இழப்பதற்குள் (At Bat) அதிகமான ஓட்டங்களை எடுத்திருந்தாலும் அந்தக் குழுவே வென்றதாகக் கொள்ளப்படும்.

6. மூன்று 'முறை ஆட்டங்கள், அல்லது முழு அளவு 'முறை ஆட்டங்கள்' ஆடி முடித்த பிறகும், இரண்டு குழுக்களும் சமமான எண்ணிக்கையில் ஓட்டங்கள் எடுத்திருந்தால், அல்லது இரண்டாவது பந்தடித்தாட வாய்ப்பு பெற்றக் குழு (Second At Bat) முடிவடையாத முறை ஆட்டத்தில் எதிர்க்குழு எடுத்திருந்த ஓட்டங் களுக்கு சமமான எண்ணிக்கையில் ஓட்டங்கள் எடுத்திருந்தாலும், ஆட்டம் சமமாக (Tie) முடிந்ததென்றே கருதி அறிவிக்கப்படும்.

7. ஒரு முறையான போட்டி ஆட்டத்தில், ஆட்ட இறுதியில், அதிகமான ஓட்டங்களை எடுத்தக் குழுவே வென்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

8. முறையான போட்டி ஆட்டம் இரு குழுக்களின் சமமான ஓட்ட எண்ணிக்கையால் முடிந்திருந்தால், மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடங்க வேண்டுமானால், ஆரம்பத்திலிருந்து தொடங்கியே ஆட வேண்டும் (Replay).

ஓட்டமும் முறையும் ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் முறையாகப் பந்தை அடித்துவிட்டு, முதல், இரண்டாம் மூன்றாவது தளங்களை மிதித்து (தொட்டு) விட்டு, முதலில் பந்தடித்தாடிய தளத்திற்கு வந்து சேர்ந்து விட்டால் (அதாவது மூன்றாவது ஆட்டக்காரர்

ஆட்டமிழப்பதற்குள்) ஒரு ஓட்டம் (One Run) எடுத்ததாகக் குறிக்கப்படும்.

10. மூன்றாவது ஓட்டக்காரர் ஒருவர் கீழ்க்காணும் முறைகளில் ஆட்டமிழந்து போனால், இன்னொரு ஓட்டக்காரர் பந்தடித்தாடும் தளத்திற்கு ஓடி வந்து சேர்ந்தாலும், அது கணக்கில் ஏற்றுக் கொள்ளப்பட மாட்டாது. அல்லது மூன்றாவது ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழப்பதற்குள் எடுக்கின்ற ஓட்டங்களையே சரியான ஓட்டம் என்பது விதிமுறையாகும்.

அ) பந்தடித்துவிட்டு ஓடியவர் (Batter) முதலாவது தளத்தை அடைவதற்குள் தொடப்பட்டு வெளியேற்றப் பட்டால்;

ஆ) பந்தடித்துவிட்டு ஓடியவர் முதல் தளம் ஓடி சேருகின்ற பொழுது, அங்கு ஏற்கெனவே நின்று கொண்டிருக்கும் தள ஓட்டக்காரர் (Base runner);

இ) பந்தெறிபவர் தன் கையிலிருந்து பந்தை எறிவதற்கு முன், தள ஓட்டக்காரர் ஒருவர் தன் தளத்தைவிட்டு நீங்கி வந்துவிட்டால்,

ஈ) ஓடிவரும் தள ஓட்டக்காரர், இன்னொரு தளத்தை நோக்கிச் செல்லும்போது, தளத்தைத் தொடுவதற்கு முன்னதாகவே, தொடப்பட்டுவிட்டால்,

இதற்கிடையில் ஒருவர் ஓடி பந்தடித்தாடும் தளத்தை அடைந்துவிட்டாலும், மூன்றாவது ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்துவிட்டால், அந்த ஓட்டம் கணக்கில் சேர்த்துக் கொள்ளப்பட மாட்டாது.

உ) குறிப்பேட்டில் வரிசைப்படுத்தப்பட்டிருக்கும் பந்தடி ஓட்டக்காரர் வரிசைப்படியேதான் பந்தடித்தாட

வேண்டும் என்பதுடன், அதே வரிசை முறையில்தான் ஓட்டமும் எடுத்தாக வேண்டும்.

உதாரணமாக, இரண்டாவதாக பந்தடித்தாட வந்தவர் தள ஓட்டக்காரராகத் தளம் ஒன்றில் நின்று கொண்டிருக்கும் பொழுது, அவருக்கு முன்னதாக மூன்றாவதாக பந்தடித்தாட வந்தவர், மூன்று தளங்களையும் தொட்டுவிட்டு, 'ஓட்டம்' எடுத்துவிட முடியாது. அவர் ஆட்டமிழக்காமல் இருக்கும்பொழுது, அவருக்குப்பின் வருபவர் முன்னே ஓடி 'ஓட்டம்' எடுத்தாலும், அது கணக்கில் ஏற்றுக்கொள்ளப்பட மாட்டாது.

6. குழுவின் தவறும் நடுவரின் முடிவும் (Forfeited Game)

1. ஒரு குழு குறித்த நேரத்திற்குள் ஆடுகளத்திற்கு வராவிட்டால்;

2. அல்லது, வந்திருந்தாலும் ஆடுகளத்திற்குள் ஆட வராவிட்டால்;

3. ஏற்கெனவே குறிக்கப்பட்டிருக்கும் நேரத்திற்கு வந்து ஆட்டத்தைத் தொடங்கிட மறுத்துவிட்டால்;

4. ஆட்டம் தொடங்கிய பிறகு, நடுவரால் ஆட்டம் இடையிலே நிறுத்தப்பட்டோ அல்லது முடிக்கப்பட்டோ அல்லது முடிக்கப்பட்டோ இல்லாத நிலையில், ஒரு குழு ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்து ஆடிட மறுத்துவிட்டால்;

5. ஏதோ ஒரு காரணத்தால் ஆட்டம் இடையிலே நடுவரால் நிறுத்தப்பட்டு மீண்டும் துவங்குகின்ற பொழுது, ஆட வாருங்கள் என்று நடுவர் அழைத்த

பிறகும், 2 நிமிடங்களுக்குள் ஒரு குழு ஆடுவதற்கு வரத் தவறினால்;

6. ஆட்டத்தைத் தாமதப்படுத்தவும் அல்லது விரைவுபடுத்திடவும் கூடிய குறுக்கு வழிகளைத் தெளிவாகவே ஒரு குழு மேற்கொண்டால்;

7. நடுவரால் எச்சரிக்கப்பட்ட பிறகும் கூட, ஆட்டத்தின் ஏதாவது ஒரு விதியினைத் தொடர்ந்து ஒரு குழு மீறினால்;

8. ஒரு குழுவின் ஒரு ஆட்டக்காரர் ஆட்டத்தை விட்டு வெளியேற்றப்படும் பொழுது, அதனை ஏற்காமல் ஒரு நிமிடத்திற்கு மேல் வெளியேறாமல் தாமதம் செய்தால்;

ஒரு குழுவானது ஆட்டத்தை அதாவது தனது ஆடும் வாய்ப்பை இழந்துவிடும். அதாவது அந்த ஆட்டத்தில் அந்தக் குழு தோற்றதாக அறிவிக்கப்படும்.

அவ்வாறு அறிவிக்கப்பட்டபின், தவறு செய்யாத குழுவானது வென்றதாக அறிவிக்கப்பட்டு, அந்தக் குழுவிற்குரிய வெற்றி எண்ணானது (Point) 5-0 என்ற கணக்கில் குறிக்கப்படும்.

7. பந்தடித்தாடும் முறை (Batting)

1. பந்தடித்தாடுபவர் (Batter) பந்தடித்தாடும் கட்டத்துக்குள் சென்று, தான் அடித்தாடக்கூடிய நிலையில் நின்று கொள்ள வேண்டும்.

2. பந்தை அடித்தாடுகின்ற சமயத்தில், பந்தடித்தாடும் ஆட்டக்காரரின் ஒரு கால் அல்லது இரண்டு கால்களும் பந்தடித்தாடும் கட்டத்தின் கோடுகளைத்

தொட்டுக் கொண்டிருக்கக்கூடாது. அதுமட்டுமன்றி, கோடுகளுக்கு வெளியேயுள்ள தரைப் பகுதியையும் தொடக்கூடாது.

3. பந்தெறிபவர் (Pitcher) பந்தெறியத் தயாராக நின்று கொண்டிருக்கும் பொழுது, பந்தடித்தாடுபவர்தான் நின்று கொண்டிருக்கும் இடத்திலிருந்து (Catcher) முன்புறமுள்ள மற்றொரு அடித்தாடும் கட்டத்திற்குள் சென்றுவிடக் கூடாது.

தண்டனை: இது தவறாகும். விதியை மீறி நடந்து கொண்ட பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்தார் (Out) என்று அறிவிக்கப்பட, பந்து நிலைப்பந்தாகிறது (Dead Ball). அதே சமயத்தில், தள ஓட்டக்காரர்கள் மேலும் ஒரு தளம் போவதற்கும் அனுமதிக்கப்பட மாட்டார்கள்.

4. அடுத்த பந்தடிக்காரர் வரலாம் என்று நடுவர் அறிவித்த 1 நிமிடத்திற்குள், அடுத்த பந்தடிக்காரர் உடனே வந்து தனக்குரிய இடத்தில் முறைப்படி நின்று கொள்ள வேண்டும்.

தண்டனை: ஒரு நிமிடத்திற்குள் தனக்குரிய இடத்திற்கு வராத அந்த பந்தடி ஆட்டக்காரர், ஆட்டமிழந்தார் என்று நடுவரால் அறிவிக்கப்படுவார். பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்படும். தள ஓட்டக்காரர்கள் முன்னேறிட அடுத்த தளம் நோக்கி ஓடலாம். ஆனால், ஓடுகின்ற சமயத்தில் தொடப்பட்டால் (அவர்கள்) தொடப்பட்டவர் ஆட்டமிழந்து போவார்.

8. ஆடவருகின்ற வரிசையும் விதிமுறையும்

5. குறிப்பேட்டில் (Score Sheet) கொடுக்கப் பட்டிருக்கின்ற ஆட்டக்காரர்களின் பெயர் வரிசைப் படியே, ஒவ்வொருவரும் பந்தடித்தாடிட வர வேண்டும்.

இவ்வாறு பந்தடிக்க வருகின்ற வரிசையின்படியே, ஒவ்வொரு குழுவின் மேலாளர் அல்லது குழுத் தலைவன் தள நடுவரிடம் பட்டியலைத் தரவேண்டும். அவர் அதனைக் கொண்டு சென்று குறிப்பாளரிடம் கொடுப்பார்.

தண்டனை: அவ்வாறு வரிசை முறையாகப் பெயர்களைத் தரத் தவறினால், அக்குழுவினை ஆட்டமிழந்ததாக நடுவர் அறிவித்துவிடுவார்.

6. பந்தாட வருகின்ற வரிசை முறையை, நடுவரிடம் கொடுத்திருப்பதுபோலவே, ஆட்டம் முழுவதும் ஆட வந்து கொண்டேயிருக்க வேண்டும். யாராவது ஆட்டக்காரர்கள் ஒருவருக்குப் பதிலாக மாற்றாட்டக்காரர் ஆடவந்தால், எந்த ஆட்டக்காரர் வெளியேறினாரோ அவரிடத்தில் பெயரைப் பதிந்து கொண்டு, அவருக்குரிய ஆடும் வரிசை முறைக்கேற்பவே ஆடவர வேண்டும்.

7. ஒவ்வொரு 'முறை ஆட்டத்திற்கும்' (Inning) யார் முதலாவது பந்தடி ஆட்டக்காரராக வரவேண்டும் என்றால், முந்தைய முறை ஆட்டத்தில் பந்தடி வாய்ப்பு கிடைக்கப் பெற்றவருக்கு அடுத்த பெயருள்ளவரே வர வேண்டும்.

தண்டனை: வரிசை முறை தவறாக ஆட வந்து விட்டால், அதை முறையீடு ஆட்டமாகக் (Appeal Play) கொள்ளலாம்.

'முறையீடு' ஆட்டத்தில் வந்துவிட்டால், அதை எப்படி மேற்கொள்ள வேண்டும் என்ற வகைகளை கீழே காணலாம்.

அ) பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஒருவர் வரிசை முறையில் தவறாகி வந்து ஆடும்போது கண்டுபிடிக்கப்பட்டால், அதாவது அவர் பந்தடிக்கின்ற தளத்தில் வைத்து கண்டுபிடிக்கப்பட்டால், உடனே யார் அந்த வரிசை முறையில் வரவேண்டுமோ, அவரை அழைத்து வந்து ஆடச் செய்யலாம்.

அவ்வாறு ஆடத் தொடங்கும்போது, தவறாக ஆடியவர் அப்பொழுது எத்தனை பந்து (Ball) எத்தனை அடி (Strike) என்ற கணக்கில் இருந்தாரோ, அந்தக் கணக்கையே மேற்கொள்ளச் செய்து தொடர்ந்து ஆடலாம். அதே சமயத்தில், மற்ற ஆட்டக்காரர்கள் தளம் மாறிச் சென்றிருந்தாலும், ஓட்டம் எடுத்திருந்தாலும், அது சரியென்றே ஏற்றுக் கொள்ளப்படும்.

ஆ) தவறான வரிசை முறையில் ஒருவர் வந்து ஆடி, அவரது ஆடும் வாய்ப்பு (Turn) முடிந்து, இன்னொரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட வந்து நின்று, அவருக்குப் பந்தெறிவதற்கு முன்னால் இந்தத் தவறு கண்டுபிடிக்கப்பட்டால், தவறான வரிசையில் வந்து அடித்தாடியவர் ஆட்டமிழப்பார் (Out).

அப்பொழுது, எடுத்த ஓட்டங்கள் எல்லாம் குறிப்பிலிருந்து நீக்கப்படும். தளம் மாறி ஓடியவர்கள் தவறான பந்தடி ஆட்டக்காரர் வந்தபோது, இருந்த இடம் திரும்பவும், அதாவது முன்னர் தாங்கள் நின்று கொண்டிருந்த இடங்களுக்குச் சென்று நிற்க வேண்டும்.

பிறகு, சரியான வரிசையில் பெயர் உள்ள ஆட்டக் காரரே வந்து பந்தடித்தாட அழைக்கப்படுவார்.

தவறான வரிசையில் வந்து ஆடிய ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்கும் பொழுது, அவர் மூன்றாவதாக ஆட்டமிழந்தார் என்றால், சரியான வரிசையில் உள்ள ஆட்டக்காரர், திரும்பவும் ஆடத் தொடங்குகின்ற அடுத்த முறை ஆட்டத்தில், முதலாவது பந்தடி ஆட்டக்காரராக ஆக்கப்படுவார்.

இ) தவறான ஆட்டக்காரர் வந்து ஆடி, பிறகு அடுத்த பந்தடி ஆட்டக்காரர் வந்து நின்று, முதலாவது பந்தும் எறிந்த பிறகு (First pitch) இந்தத் தவறு கண்டுபிடிக்கப் பட்டால், தவறாக வந்து ஆடியவர் வாய்ப்பு சரியானது என்றே ஏற்றுக்கொள்ளப்படும்.

அப்பொழுது எடுத்திருந்த ஓட்டங்கள், மாறியிருந்த தளங்கள் எல்லாம் சரியானதென்றே ஏற்றுக்கொள்ளப் படும். அதற்கு அடுத்து பந்தடிக்கும் வாய்ப்பு, தவறாக வந்து ஆடியவருக்கு அடுத்தப் பெயருள்ளவருக்கே கொடுக்கப்படும். யாரும் ஆட்டமிழந்தார் என்று நடுவர் அறிவிக்கமாட்டார்.

தனக்குரிய வாய்ப்பைத் தவறவிட்டுவிட்ட பந்தடி ஆட்டக்காரருக்குத் திரும்பவும் வாய்ப்பு அப்பொழுது கிடைக்காது. அவர் தனது ஆடும் வாய்ப்பை அந்த 'முறை ஆட்டத்தில்' இழந்து போனார். மீண்டும் அவருக்கு எந்தமுறை ஆட்டத்தில் வாய்ப்பு கிடைக்கிறதோ அப்பொழுதுதான் வாய்ப்பு கிடைக்கும்.

ஈ) தவறாக வந்தவரது ஆடும் வாய்ப்பு முடிவதற்குள், மூன்றாவது ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்துவிட்டால், அடுத்த முறை ஆட்டத்தில், இவரே முதலாவது பந்தடி ஆட்டக்காரராக இருப்பார்.

8. பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் எதிர்க்குழுவின் பந்தைப் பிடிப்பவருக்குரிய பணியான பந்தைத் தடுத்தாடுவது (Fielding) அல்லது பந்தை எறிவது (Throwing) போன்ற பணிகளில் ஈடுபடும்போது அடித்தாடும் கட்டத்திற்கு வெளியே வந்து தடை செய்வது கூடாது. அல்லது தான் நிற்கும், அடித்தாடும் கட்டத்திற்குள் நின்று கொண்டு வேண்டுமென்றே தடை செய்வதும் கூடாது.

தண்டனை: பந்து நிலைப் பந்தாகிறது. பந்தடி ஆட்டக்காரர் இடையூறு விளைவித்தார் என்று நடுவர் எண்ணுகின்ற சமயத்தில், தள ஓட்டக்காரர்கள் முதலில் எங்கு நின்றார்களோ, அதன்படி அவரவர்கள் பழைய இடங்களுக்கே திரும்பி வந்துவிட வேண்டும். அத்துடன் பந்தடி ஆட்டக்காரரும் ஆட்டம் இழப்பார். ஆனால் அதில் விதிவிலக்குகள் உண்டு.

அ) அதாவது ஆட்டக்காரர் இடையூறு விளைவிக்கும் நேரத்தைப் பயன்படுத்திக் கொண்டு அடுத்தத் தளத்திற்கு ஓடும்போது தொடப்பட்டும் ஆட்டமிழந்து போனால், பந்தடி ஆட்டக்காரர்கள் ஆட்டமிழக்க மாட்டார்.

ஆ) இரண்டு ஆட்டக்காரர்களுக்குக் குறைந்த அளவில் ஏற்கெனவே ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்திருக்கும் நிலையில், மூன்றாம் தளத்தில் ஒரு ஓட்டக்காரர் நின்று கொண்டிருக்கும் பொழுது, பந்தடித்தாடும் தளத்தில் நின்று கொண்டு, ஆட்டத்திற்கு இடையூறு விளைவித்துக் கொண்டு நிற்கின்ற சமயத்தில், பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்கமாட்டார். ஏனென்றால், அந்த ஓட்டக்காரர் தான் ஆட்டமிழக்கின்றார்.

9. பந்தடிக்கும் வாய்ப்பினைப் பெற்றிருக்கும் குழுவினர், எக்காரணத்தை முன்னிட்டும் எதிர்க்குழுவில் ஒரு ஆட்டக்காரர் தவறான பந்தடியால் உயர்ந்து செல்லும் பந்தை (Foul Fly Ball) பிடிக்க முயலும்போது, இடையூறு செய்யக் கூடாது.

தண்டனை: பந்து நிலைப் பந்தாகிறது. பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டம் இழக்கிறார். தள ஓட்டக்காரர்கள் ஓடியிருந்தால், மீண்டும் தங்களது பழைய இடத்திற்கே, அதாவது பந்தெறியும்போது நின்று கொண்டிருந்த இடத்திற்கே திரும்பி வந்து நிற்க வேண்டும்.

10. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் தான் முதலில் அடித்த பந்தையே இரண்டாவது முறையாக வேண்டுமென்றே அடிப்பதோ அல்லது தொட்டாடுவதோ (Bunt) அல்லது பந்தடி மட்டையை எறிந்து பந்தைத் தடுப்பதோ, அல்லது முதல் தளத்தை நோக்கிப் போகின்ற பந்தைத் தடுப்பதோ கூடாது.

தண்டனை: அவ்வாறு செய்தால், பந்து நிலைப் பந்தாகிறது. பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்கிறார். தள ஓட்டக்காரர்கள் தளங்களை நோக்கி முன்னேறக்கூடாது. அவரவர் இடத்திலேயே நிற்க வேண்டும்.

அடி (Strike) என்று நடுவர் அறிவிக்கும்பொழுது;

11. பந்தடிப்பவருக்கு அடிக்க ஏதுவாக சரியான விதிமுறைப்படி எறியப்படுகின்ற பந்தை, பந்தடிப்பவர் அடிப்பதற்காக மட்டையைச் சுழற்றினாலும் அல்லது சுழற்றாவிட்டாலும், அவர் அடித்தார் (Strike) என்றே நடுவர் அறிவித்துவிடுவார்.

தண்டனை: அடித்தார் என்று நடுவர் அறிவித்த பிறகு, தளங்களில் நின்று கொண்டிருக்கும் தள ஓட்டக்காரர்கள், அடுத்த தளங்களை நோக்கி, ஓடி முன்னேறலாம். ஆனால், அவர்கள் தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழக்கவும் கூடும்.

பந்தடி ஆட்டக்காரரும் ஆட்டம் இழக்கலாம். எப்பொழுதென்றால்,

அ) மூன்றாவது அடி (Third Strike) என்று நடுவர் அறிவிக்கின்ற பொழுது, பந்தைத் தவறவிடாமல், பந்தைப் பிடிப்பவர் பிடித்துவிட்டால்,

ஆ) முதல் தளத்தில் இரண்டு ஆட்டக்காரர்களுக்கும் குறைவான எண்ணிக்கையில் நின்று கொண்டிருந்தால்,

இ) பந்தைப் பிடித்தாடும் கட்டத்தில் இருந்து கொண்டே பந்தைப் பிடிப்பவர், (Catcher) தவறான முறையில் மட்டையில் பந்துபட்டு விடுவதை ஒவ்வொரு தடவையும் பிடித்துவிட்டால்,

தண்டனை: பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்படும். தள ஓட்டக்காரர்கள் தொடப்பட்டால் ஆட்டம் இழந்து விடுவார்கள் என்ற சூழ்நிலையில் ஓடி, தளம் மாறிக் கொள்ளலாம். அது 'மூன்றாவது அடி'யாக இருந்தால், பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்துவிடுவார்.

ஈ) பந்தடி ஆட்டக்காரருக்கு இரண்டு அடிகளுக்கும் (Two Strikes) குறைவாக இருக்கும் பொழுது, தவறான ஒவ்வொரு பந்தும், உயரத்தில் வரும்போது விதிகளுக் கேற்ப பிடிக்கப்படாமல் இருந்தால்.

உ) பந்தெறியால் வரும் பந்தை அடிக்க முயலும் பொழுது அது மட்டையில் படாமல், பந்தடிப்பவரின் உடலில் ஏதாவது ஒரு பாகத்தைத் தொட்டுவிடுதல்.

ஊ) பந்தடிக்காரர் அடித்தாடிய பந்தானது, அவர் பந்தடித்தாடும் கட்டத்திற்குள் இருந்து, இரண்டு அடிகளுக்கான வாய்ப்பில் ஆடுகிற பொழுது, அவரின் உடலில் அல்லது உடமையில்பட்டு (தவறான ஆடுகள) வெளிப்பகுதிக்குச் சென்றுவிட்டால்.

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகிவிடுகிறது. தள ஓட்டக்காரர்கள் ஓடியிருந்தாலும், மீண்டும் அவர்கள் தங்களது பழைய இடத்திற்கே திரும்பி வந்துவிட வேண்டும். திரும்பி வரும்பொழுது தொடப்பட்டாலும், அவர்கள் ஆட்டமிழந்ததாக அறிவிக்கப்படுவார்கள்.

12. பந்து என்று (Ball) அழைக்கப்படும் பொழுது

அ. பந்தெறிபவரால் (Pitcher) எறியபப்டுகின்ற பந்தானது அடித்தாடக்கூடிய பகுதிக்குள் போகாமலும், பந்தடித்தாடும் தளத்திற்குப் போவதற்கு முன்னதாகவே தரையைத் தொட்டுவிட்டாலும், அவ்வாறு வருகின்ற பந்தினை பந்தாடித்தாடுபவர் அடித்தாடாமல் இருந்து விடுகிறபொழுது, நடுவர் அதனை 'பந்து' (Ball) என்று கணக்கிடுவார்.

தண்டனை: பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்படும். தள ஓட்டக்காரர்கள் முன்னேறி ஓடிச் சென்று நின்று கொள்ளலாம். ஆனால் அதற்கிடையில் தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழந்து விடவும் கூடும்.

ஆ. ஒவ்வொரு முறையும், விதிகளுக்குப் புறம்பான அமைப்பில் எறியப்படுகின்ற பந்தாக பந்தடித்தாடும் தளம் நோக்கி வந்தால்.

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகிறது. தள ஓட்டக்காரர்கள் ஒரு தளம் முன்னேறிச் சென்று நின்று கொள்ளலாம். அவர்கள் தொடப்பட்டாலும் ஆட்டம் இழக்க மாட்டார்கள் என்ற அளவில் அவர்கள் தங்களது தளங்களிலிருந்து முன்னேறிச் செல்ல அனுமதிக்கப் படுவார்கள்.

13. விதிகளுக்குரியவாறு வரும் பந்தும், அடித்தாடிய பந்தும்

அ) விதிகளுக்குட்பட்டவாறு எறியப்பட்ட பந்தானது அடித்தாடப்பட்ட பிறகு, பந்தடித்தாடிய தளத்திற்கும் முதல் தளத்திற்கிடையிலும் அல்லது பந்தடித் தளத்திற்கும் மூன்றாம் தளத்திற்கு இடையிலும் உள்ள எல்லைக்குட்பட்ட தரையினைத் தொட்டாலும் அல்லது அங்கேயே நிலை கொண்டுவிட்டாலும் அது சரியான பந்தடியாகும்.

ஆ) எல்லைக்குட்பட்ட சரியான தரையின் மேல் அல்லது மேலாகச் (On or Over) சென்று உள்ளாடும் ஆடுகளப் பகுதிக்குள் வந்துவிட்டாலும்.

இ) முதல் தளம், இரண்டாம் தளம், மூன்றாம் தளங்களைத் தொட்டிருந்தாலும்.

ஈ) சரியான ஆடுகளத் தரையின்மேல் அல்லது மேலாகவோ, அங்கே நிற்கின்ற நடுவர் அல்லது ஆட்டக்காரரின் உடல் அல்லது உடையின் மேலோ பந்து பட்டிருந்தாலும்.

உ) முதல் அல்லது மூன்றாம் தளத்திற்கு அப்பால் முதலில் பந்து விழுந்திருந்தாலும் அது சரியான பந்து (Fair Ball) என்றே ஏற்றுக் கொள்ளப்படும்.

சரியான பந்து எது என்று கணக்கிட்டு நிர்ணயிக்கும் போது, வருகிற பந்தையும் அங்கிருக்கின்ற எல்லைக் கோட்டின் இணைப்பான தன்மையையும் தான் ஆராய வேண்டுமே தவிர, பந்தைப் பிடித்தாடுகின்ற (Fielder) ஆட்டக்காரர், அவர் பந்தைப் பிடிக்கும் பொழுது சரியான ஆடுகளத் தரையில் இருக்கிறாரா அல்லது ஆடுகள எல்லைக்கு வெளியே இருக்கிறாரா என்பதைப் பார்க்கக் கூடாது.

தண்டனை: பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்படும். தள ஓட்டக்காரர்கள் தளத்திற்கிடையில் தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழக்கலாம் என்ற நிபந்தனைக்குட்பட்டு, எத்தனை தளங்கள் வேண்டும் என்றாலும் ஓடி முன்னேறிக் கொள்ளலாம்.

பந்தை அடித்தாடியவர், அவர் அடித்தாடிய பந்து ஆடுகளத் தரைப்பகுதிக்குள்ளே தான் சென்றது என்ற விதிக்கு ஏற்ப இருந்தால், அவரும் தள ஓட்டக்காரராக ஆகிவிடலாம்.

14. எத்தனை தளங்கள் எடுத்துக் கொள்ளலாம்?

அ) அடித்தாடிய பந்தானது சரியான ஆடுகளப் பகுதிக்கு மேல் அல்லது மேலாகச் சென்று பந்தடித்தாடும் தளத்திலிருந்து 225 அடிக்கு அப்பாலும் உள்ள வேலிக்குப் பின்புறம் அல்லது தடுப்புக்கு அப்பால் போய் விழுந்தால், அதற்கு ஒரு ஓட்டம் தரப்படும் (Home Run).

ஆ) 225 அடிக்கு அப்பால் போய் பந்து விழாமல், 225 அடிக்குள் இருந்தால், அதற்கு 2 தளங்கள் மட்டும் ஓடிக் கொள்ளலாம் என்று அனுமதிக்கப்படும்.

15. சரியாக அடித்தாடிய பந்து தவறானதாக மாறுவது எப்படி?

அ) சரியாக அடித்தாடிய பந்தானது பந்தடித்தாடும் தளத்திற்கும் முதல் தளத்திற்கும், பந்தடித்தாடும் தளத்திற்கும் மூன்றாம் தளத்திற்கும் இடைப்பட்ட பகுதியில் உள்ள தவறான தரைப்பகுதியில் பந்து தேங்கி நின்றால்;

ஆ) பந்து அடிபட்டு மேலே போகும்பொழுது முதல் அல்லது மூன்றாம் தளத்திற்குத் தள்ளி உள்ள வெளிப்புற பகுதியின் (Foul Ground) மேல் அல்லது மேலாகப் போய்விடுதல்;

இ) முதல் அல்லது மூன்றாம் தளத்திற்கு அப்பால் உள்ள வெளிப்புற பகுதியினை முதலில் பந்து தொட்டுவிடுதல்;

ஈ) தவறான தரையாகக் கருதப்படும் வெளிப்புறப் பகுதியில் இருக்கும் நடுவர், ஆட்டக்காரர் உடை அல்லது உடலினைத் தொடுதல் அல்லது மற்ற தடுப்புக்கள் மேல் தொட்டுப் பந்து விழுந்தால்;

சரியாக அடித்தாடிய பந்தும் தவறான பந்து என்று நடுவரால் அறிவிக்கப்படும்.

தண்டனை: (அ ஆ இரு பகுதிக்கும் உரியது). தவறான பகுதிக்குப் பந்து போனாலும், அது முறையோடு பிடிக்கப்படாமற் போனால், பந்து நிலைப்பந்தாகிறது. பந்து முறையோடு பிடிக்கப்பட்டு விட்டால், பந்தடிக்காரர் ஆட்டமிழக்கிறார்.

2. பந்து பிடிக்கப்படாமற் போனால் ஏற்கெனவே அவர் மேல் 'இரண்டு அடிகள்' என்ற நிலை இல்லாமல்

இருந்தால், 'அடி' (Strike) என்பதாகக் கணக்கில் கொள்ளப்படும்.

3. பந்து பிடிக்கப்படாமல் இருந்தால், தள ஓட்டக்காரர்கள், ஓரிரு தளங்கள் ஓடிக் கொள்ளலாம். பந்து பிடிக்கப்பட்டுவிட்டால், உடனே தாங்கள் முன்னர் நின்று கொண்டிருந்த தளத்திற்கு ஓடி வந்து விட வேண்டும். வர முயற்சிக்கும் பொழுது தொடப்பட்டு விட்டால் ஆட்டமிழந்து விடுவார்கள்.

16. பந்து தவறாகப் பட்டு போதல்

மட்டையில் பந்து தவறாகப்பட்டு போதல் (Foul Tip) என்பது தவறான பந்தாட்டமாகும். அதாவது, அந்த தவறான பந்து மட்டையில் பட்ட பிறகு, பந்தடித் தாடுபவரின் தலைக்கு மேலே போகாமல் (Not Higher Than The Head) நேரே பிடிப்பவருக்குச் (Catcher) சென்று அவர் பிடித்துவிட்டால், அது தவறான பந்தாகக் கருதப் படுகிறது.

குறிப்பு: அவ்வாறு போகும் பந்து பிடிக்கப்பட்டால், அது 'அடி' என்று கணக்கிடப்படும். பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்படும். தள ஓட்டக்காரர்கள், தளங்களுக்கிடையில் தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழந்து விடுவார்கள் என்ற விதியின்படி, ஓடிக்கொள்ளலாம். தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழப்பார்கள்.

17. பந்தைத் தொட்டாடும் பொழுது

பந்தைத் தொட்டாடுதல் என்பது மட்டையை வீசி அடிப்பது அல்ல. ஆனால், வேண்டுமென்றே வரும் பந்தின் மீது மட்டை படுமாறு வைத்துத் தொட்டாடி, மிக அருகிலேயே கீழே விழுமாறு செய்து விடுவதுதான்.

குறிப்பு: இவ்வாறு ஆடும்போது பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்படும். பந்தடி ஆட்டக்காரர் தள ஓட்டக்காரராக மாறுகின்றார். வேறு தளங்களில் உள்ள தள ஓட்டக்காரர்கள் மற்ற தளங்களுக்கு மாறி ஓடலாம். ஆனால் தளங்களுக்கு இடையில் அவர்கள் தொடப் பட்டால் ஆட்டமிழப்பார்கள்.

2. பந்தைத் தொட்டாடும் போது 'மூன்றாவது அடி' தவறானதாகிவிட்டால் (Foul) பந்தடிக்காரர் ஆட்டமிழக்கிறார். தள ஓட்டக்காரர்கள் தளத்திற்காக முன்னேறிச் செல்ல முடியாது.

18. கீழ்க்காணும் சூழ்நிலைகளில் ஒரு பந்தடி ஆட்டக் காரர் ஆட்டமிழந்துவிடுகிறார் (Batter is out)

1. மூன்றாவது அடியில் பந்தை பிடிப்பவர் பிடித்துவிட்டால்.

2. ஏற்கெனவே இரண்டுக்கும் குறைவாக ஆட்டக்காரர்கள் ஆட்டமிழந்திருக்கும் போது, பந்தடி ஆட்டக்காரர் மூன்றாவது அடி முடிந்து முதல் தளம் நோக்கி ஓட வேண்டிய சூழ்நிலையில், எல்லா தளங்களிலும் ஓட்டக்காரர்கள் நின்று கொண்டிருந்தால்.

3. மூன்றாவது அடி அடிக்கும்போது, அது அடியாகக் கருதப்படும் பொழுது அடி தவறிப்போய் பந்தானது பந்தடிக்காரர் உடலின் ஏதாவது ஒரு பகுதியைத் தொட்டுவிட்டால்.

4. 'இரண்டாவது அடி' முடிந்து, பந்தைத் தொட்டாட முயலும்போது, அது தவறாகிவிட்டால்.

5. தவறாக அடித்தாடிய பந்து (Foul Ball) விதிகளுக்குட்பட்ட முறையில் பிடிக்கப்பட்டால்.

6. ஆடுகள உட்பகுதி (In Field) என்பது ஆடுகள சதுரத்தைக் குறிக்கும் எல்லைக்கோடுகளுக்குட்பட்ட பகுதியாகும்.

உட்புறப்பகுதியில் உயர்ந்து வரும் பந்து (In Field Fly) என்பது சரியான முறையில் மட்டையால் பந்து அடிக்கப்பட்டு (தொட்டாடியதால் அல்லது கோட்டோரமாக வருவதுபோல் உள்ள பந்து அல்ல) வருவதை பந்தைத் தடுத்தாடுபவர்களால் (Fielder) எளிதாகப் பிடிக்கும் வண்ணம் அமைவதை அல்லது அவர்களால் எளிதாகப் பிடிக்க முடியும் என்று நடுவர் கருதினால், அதுவே உட்புறப்பகுதியில் உயர்ந்து வரும் பந்து என்று அழைக்கப்படும்.

மேலே விளக்கப் பெற்றிருப்பது போல, பந்தடி ஆட்டக்காரர் பந்தை அடித்திருக்கும்போது, தள ஓட்டக்காரர்கள் முதல் இரண்டு தளங்களில் அல்லது முதலாவது, இரண்டாவது, மூன்றாவது என்ற மூன்று தளங்களிலும் இருந்தால், அப்பொழுது இரண்டு ஆட்டக்காரர்களுக்கும் குறைவான எண்ணிக்கையில் ஆட்டக்காரர்கள் ஆட்டமிழந்திருந்தால், பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டமிழந்துவிடுகிறார்.

8. ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் அடித்தாடிய பந்து உயரத்தில் இருக்கும் பொழுது அல்லது ஒருவர் பந்தை எறிய முயன்று அதை இன்னொரு தடுத்தாடும் ஆட்டக்காரர் பிடிக்க முயலும்பொழுது, அல்லது ஒருவர் எறிய முயன்று கொண்டிருக்கும் பொழுது, நடுவரின்

அபிப்பிராயப்படி, ஓடிக் கொண்டிருக்கும் தள ஓட்டக்காரர் ஒருவர் தடுத்தாடுபவருக்கு இடையூறு விளைவிக்கிறார் என்றால், பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஆட்டம் இழக்கிறார். அத்துடன் அல்லாமல், அவர் இழைத்த தவறினை சுட்டிக்காட்டித் தடுத்தாடிய ஓட்டக்காரரும் ஆட்டமிழக்கிறார்.

8. பந்தெறியும் விதிமுறைகள் (Pitching Regulations)

1. பந்தெறியத் தொடங்குவதற்கு முன்

1. பந்தெறிய வருகிற ஆட்டக்காரர், முதலில் பந்தெறிபவர் கட்டத்திற்குள் வந்து இரண்டு கால்களும் தரையில் நன்றாகப் பதிந்திருக்குமாறு நின்று கொள்ள வேண்டும்.

2. பந்தெறிவதற்கு முன், பந்தெறிபவர் தனது இரண்டு தோள்களில் ஒன்று இரண்டாம் தளத்திற்கும், மற்றொன்று மூன்றாம் தளத்தினை நோக்கியிருப்பது போலவும் வைத்து, பந்தடிப்பவரை நோக்கி முதலில் அசையாமல் நின்று, இரண்டு கைகளாலும் பந்தைப் பிடித்து (தன் உடலுக்கு) தனக்கு முன்பாக வைத்துக் கொண்டிருக்க வேண்டும்.

3. பிறகு, பந்தை ஒரு கையில் எடுத்து எறிவதற்காகக் கொண்டு செல்வதற்கு முன், ஒரு வினாடி நேரமாவது முன்கூறிய முறையில் நிலையாக நிற்க வேண்டும். அவ்வாறு நிற்பது 20 வினாடிகளுக்கு மேலும் போகாமல் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும்.

4. பந்தைப் பிடிப்பவர் (Catcher) பந்தைப் பிடித்தாடுவதற்குத் தயாராக இருக்கும்வரை,

பந்தெறிபவர் பந்தெறியக்கூடிய நிலையில் இருந்தாலும், அவர் எறிந்தாடக்கூடிய நிலையில் இல்லையென்றே கருதப்படும்.

5. தன் கைகளில் பந்து இல்லாமல், பந்தெறிபவர் பந்தெறியும் கட்டத்தில் அல்லது பந்தெறியும் கட்டத்தின் அருகில் வந்து நிற்கக் கூடாது.

2. பந்தெறிவது எப்படி?

1. தன் உடல் முன்பாக இருகைகளாலும் பிடித்திருக்கும் பந்திலிருந்து ஒரு கையை எடுத்தவுடனே, பந்தெறியும் செயல் தொடங்கிவிடுகிறது.

பந்தெறியும்போது, ஒரு காலடி (Step) எடுத்து வைத்துக் கொள்ளலாம். அவ்வாறு எடுத்து வைக்கும் காலடியானது, பந்தடித்தாடுபவரை நோக்கி அதாவது முன்புறமாகத்தான் இருக்க வேண்டும்.

ஒரு காலடி எடுத்து வைக்கும் செயலும் பந்தெறியும் செயலும் ஒன்று போலவே (Simultaneous) இருக்க வேண்டும்.

3. சரியான பந்தெறி என்று எவ்வாறு அறிவது? (Legal Delivery)

கையை கீழ்ப்புறமாகவே முன்னேறி செல்வது போல கொண்டு சென்று (under Hand Motion) பந்தடித்தாடுபவரை நோக்கி எறியப்படுகின்ற பந்தெறி முறையையே சரியான பந்தெறி என்று கூறுகிறோம்.

1. பந்தெறிபவரை நோக்கி எறியப்படுகின்ற பந்தானது கையை விட்டு நீங்கிப் போகும் பொழுது - எறிந்த கையும் மணிக்கட்டுப் பகுதியும் முன்புறமாக

சிறிது நேரம் உடலுக்கு நேர்க்கோட்டளவு அமைந் திருப்பது போல சென்றிருக்க வேண்டும்.

2. எறியும் கைப்பகுதியானது இடுப்பளவுக்குக் கீழாகவே இருக்க வேண்டும். மணிக்கட்டானது முழங்கைப்பகுதிக்கு மேல் வரக் கூடாது. இந்த அமைப்புடன் தான் பந்தை எறிந்து வர வேண்டும்.

3. பந்தடித்தாடுபவரை நோக்கி ஒரு காலடியை (Step) எடுத்து வைத்து எறிந்ததுமே, பந்தெறியானது முடிந்து விடுகிறது.

4. பந்தெறி நிகழ்த்தும் போது பந்தைப் பிடித்தாடுபவர் (Catcher) அவரது பந்தைப் பிடித்தாடும் பகுதிக்குள்ளே கட்டாயம் இருக்க வேண்டும்.

5. பந்தைப் பிடிப்பவர், ஒவ்வொரு முறை எறிந்தப் பந்தைப் பிடித்தவுடன், பந்தெறிபவரிடம் நேராகவே எறிந்து தர வேண்டும்.

பந்தடித்தாடுபவர் பந்தை அடித்தாடினாலோ, உடனே பந்தை எறிந்து தர வேண்டியது அவசிய மில்லை.

எறிபவரிடமிருந்து பந்து தனக்குக் கிடைத்ததும் பந்தைப் பிடித்தாடுபவர் நேராக உடனே பந்தெறி பவருக்கு அனுப்பி விட வேண்டும்.

பந்தைப் பெற்ற பந்தெறிபவர், அடுத்த 20 விநாடிகளுக்கு அடுத்த பந்தெறியை ஆரம்பித்துவிட வேண்டும். (ஓட்டக்காரர்கள் தளங்களில் இருக்கும் பொழுது, இந்த விதிமுறை பின்பற்றப்படத் தேவை யில்லை.)

4. பந்தெறியும் முறை

1. பந்தடித்தாடுபவரை நோக்கி உடனே பந்தை எறிந்துவிட வேண்டும். அவர் வேறு எந்தவித அசைவு களையும் (Motion) செய்யக் கூடாது.

2. பந்தெறியத் தொடங்கியவுடன், பந்துள்ள கையை முன் பின் என்று பலமுறை (Rocker Action) கொண்டு செல்லக்கூடாது. இரண்டு கைகளிலும் முதலில் பந்தை வைத்திருந்துவிட்டு, பந்திலிருந்து ஒரு கையை எடுத்ததும், பந்தை பின்புறமாகக் கொண்டு சென்று, பிறகு முன்புறமாகக் கொண்டு வந்து, முன்போலவே உடலுக்கு முன்புறம் பந்தை இருகைகளிலும் பந்தைப் பிடித்துக் கொண்டு நிற்பது, இந்த முறை கூடாது.

3. பந்தை எறிவதற்காகப் பின்புறம் கையை கொண்டு சென்றுவிட்ட பிறகு, இடையிலே கை வேகத்தை நிறுத்திவிடக் கூடாது அல்லது முன்நோக்கி வரும் கையின் திசையினை மாற்றிவிடவும் கூடாது (Reverse Motion).

4. பந்தெறிபவர் பின்புறம் வீசி எறிவதற்காக ஒரு முறைக்கு மேல் கையை கொண்டு செல்லக் கூடாது. பந்தை எறிவதற்கு முன், பந்தெறிபவர் தன் கையை உடலின் பின்புறத்திற்குக் (Rear) கொண்டு செல்லலாம்.

5. காலை முன்புறம் ஓரடி (Step) எடுத்து வைக்கும் பொழுதே, பந்தையும் முன்னோக்கி எறிந்திருக்க வேண்டும். காலை எடுத்து வைத்துவிட்டு, மீண்டும் ஒரு முறை பந்தைப் பின்புறமாகக் கொண்டு சென்று (கைவீச்சைத் தொடர்தல்) எறிய முயலக்கூடாது. அது தவறான எறியாகும்.

5. பந்தெறிபவர் கவனத்திற்கு

1. பந்தடித்தாடுபவர் பந்தை அடித்து விடுவதிலிருந்து தடுக்க வேண்டும் என்பதற்காக பந்தெறிபவர் வேண்டுமென்றே பந்தை மெதுவாகப் போடுவதோ (Drop), தரையில் உருட்டுவதோ (Roll), அல்லது தரையில் துள்ளவிடுவதோ (Bounce) கூடாது.

2. ஆட்ட நேரத்தில் எந்த சமயத்திலும் பந்தெறிபவர் தன் பந்தெறியும் கைக்கு அல்லது விரலுக்கு நாடா (Tape) அல்லது வேறு எந்தப் பொருளையோ அதுபோன்று பயன்படுத்தக் கூடாது. அதுபோலவே பந்தின்மேல் நாடாவை ஒட்டவோ, சுற்றி வைக்கவோ கூடாது.

3. நடுவரின் மேற்பார்வையின் கீழ், கையை ஈரப்பசையிலிருந்து போக்கிக்கொள்ள, ரோசின் (Rosin) என்ற பவுடரை மட்டும் பயன்படுத்திக் கொள்ளலாம்.

4. கையிலே கங்கணம் கட்டியிருப்பதுபோல, பந்தெறிபவர் தனது பந்தெறியும் முன் கையில் வியர்வையைத் தடுக்கும் கட்டோ (Sweat Band) அல்லது காப்பு போன்ற பொருளையோ அல்லது அதுபோன்ற அமைப்புள்ள வேறு எவற்றையும் அணிந்து கொள்ளக் கூடாது.

தவறும் தண்டனையும்

மேலே கூறியவற்றில் ஏதேனும் ஒரு தவறினைப் பந்தெறிபவர் இழைத்துவிட்டாலும், அது முறையிலா பந்தெறி (Illegal Pitch) என்றே குற்றம் சாட்டப்படும்.

உடனே பந்து நிலைப்பந்தாகிவிடும். பந்தடித்தாடு பவருக்கு ஒரு பந்து (Ball) என்று கணக்கிடப்படும். தள ஓட்டக்காரர்கள் ஒரு தளத்திலிருந்து மற்றொரு தளத்திற்கு

மாறிச் செல்ல அதாவது தொடப்பட்டு ஆட்டமிழக்காத வண்ணம், மாறிச் செல்வதற்கு அனுமதிக்கப்படுவார்கள்.

விதிவிலக்கு: தவறாகவே பந்தெறிபவர் பந்தடித்தாடுபவரை நோக்கி எறியும் பொழுது, அதை பந்தடித்தாடுபவர் அடித்துவிட்டு முதல் தளம் நோக்கிப் பாதுகாப்பாக ஓடியும், மற்ற தள ஓட்டக்காரர்களும் ஒவ்வொரு தளத்திற்கும் ஓடிவிட்டாலும், ஆட்டம் தொடர்ந்து நடைபெறும். முறையிலா பந்தெறி என்று அதனை நடுவர் குறிப்பிடமாட்டார்.

குறிப்பு: தாமதமான நிலைப் பந்து என்பதை, நடுவரானவர் தனது இடது கையை சரிமட்டமாக நீட்டி, சைகை மூலம் காட்டிவிட வேண்டும்.

6. முறையான பந்தெறி இல்லை என்று அறிவிக்கும் சூழ்நிலை (No Pitch)

1. ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டிருக்கும் போது (Suspension) பந்தெறிபவர் பந்தெறிந்தால்;

2. பந்தடித்தாடுபவர் பந்தடித்தாடத் தயாராக இல்லாத நிலைமையில் பந்தெறிந்தால்; அல்லது முதலில் எறிந்த பந்தை அடித்து அல்லது அடிக்க முயன்று அதனால் சமநிலை இழந்தவாறு நின்று கொண்டிருக்கும் போது எறிந்தால்;

3. சீக்கிரமாக தளத்தை விட்டு ஓடினார் என்பதற்காகத் தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படும் பொழுது (Out) பந்தெறிந்தால்;

4. தவறான பந்து (Foul Ball) என்று நடுவர் அறிவித்து, அப்பொழுது பந்து நிலைப்பந்தாகி இருக்கும் பொழுது - தள ஓட்டக்காரர் தன்னுடைய தளத்தை மீண்டும் வந்து அடைந்து நிற்பதற்குள் பந்தெறிந்தால்;

அது முறையான பந்தெறி இல்லை என்று நடுவர் அறிவித்துவிடுவார்.

தண்டனை: இதுபோன்று அறிவிக்கப்பட்டிருக்கும் சூழ்நிலையில், பந்து நிலைப்பந்தாகிவிடுகிறது. முறையில்லா பந்தெறியைத் தொடர்ந்து நடக்கின்ற மற்ற செயல்கள் எல்லாம் நிராகரிக்கப்படும் (Cancelled).

7. ஒவ்வொரு 'முறை ஆட்டத்' தொடக்கத்திலும்

1. ஒவவொரு 'முறை ஆட்டம்' (Inning) தொடங்குகின்ற போதும், அல்லது ஒரு பந்தெறியாளரை (Pitcher) மற்றொருவர் பந்தெறியாளராக வந்து மாற்றி ஆடுகின்றபோதும், தன்னுடைய குழு ஆட்டக்காரர் களுக்கிடையே அல்லது பந்தைப் பிடிப்பவருக்கிடையே 5 முறை பந்தை எறிந்து வழங்கி ஆடுகின்ற பயிற்சி ஆட்டத்தை 1 நிமிடத்திற்குள்ளாக ஆடிப் பார்த்துக் கொள்ள வேண்டும்.

2. இவ்வாறு முன்மாதிரியாக பந்தெறிந்து ஆடிப் பார்க்கின்ற பொழுது, ஆட்டம் நிறுத்தப்பட்டிருக்கிறது. 5 முறை பந்தெறிந்து ஆட வேண்டும் என்ற அளவினை மீறி, பந்தெறிபவர் எறிந்தால், அவர் அவ்வாறு எறிந்ததற்காக பந்து (Ball) என்று கணக்கிட்டு நடுவர் எண்ணத் தொடங்கிவிடுவார்.

ஆகவே, 5 முறைக்குமேல் எறிந்து பார்க்கக்கூடாது.

3. பந்தை எறிந்திட பந்தெறியாளர் தன் கையை பின்புறம் (Windup) கொண்டு செல்லும்போது, பந்து தவறி கீழே விழுந்துவிட்டால், பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகவே கருதப்படும். அப்பொழுது தள ஓட்டக்காரர்கள், தாங்கள் தொடப்பட்டால் ஆட்ட

மிழக்கலாம் என்ற நிலையில், தங்களை சோதனைக் குள்ளாக்கிக் கொண்டு, தளம் மாறி ஓடலாம், முன்னேறலாம்.

4. பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளது என்ற நிலையில், பந்து பந்தெறியாளருடைய கைக்கு வந்து, அவரது காலானது பந்தெறியும் ஆட்டத்தைத் தொட்டுக் கொண்டிருந்தால், அவர் அப்பொழுது தளம் நோக்கிப் பந்தை எறிய முடியாது.

தண்டனை: கட்டத்தில் இருந்தவாறு அவர் தளம் நோக்கிப் பந்தை எறிந்தால், அது தவறான பந்தெறி (Illegal Pitch) என்று தீர்மானிக்கப்படும். பந்து நிலைப்பந்தாகிறது.

பந்தெறியும் கட்டத்திலிருந்து எறிந்த பந்தின் காரணமாக முறையீடு ஆட்டம்' (Appeal Play) எழுந்தால், அந்த முறையீடு நிராகரிக்கப்படும்.

5. 'முறை ஆட்டம்' ஒன்ற நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது, பந்தெறிபவருடன் அவர் குழுவின் மேலாளர் அல்லது வேறு பிரதிநிதி ஒருவர், ஒருமுறை தான் வந்து கலந்து பேசி கருத்துப் பரிமாற்றம் (Conference) செய்து கொள்ளலாம். இரண்டாம் முறையாகக் கலந்து பேசினால், அந்தப் பந்தெறியாளர் பந்தெறியும் பணியிலிருந்து நீக்கப்படுவதுடன், அந்த ஆட்டம் முடியும்வரை பந்தெறியாளராகப் பணியாற்ற முடியாதவாறு நீக்கப்பட்டுவிடுவார்.

9. தளங்களுக்கிடையே ஓடுதல் (Base Running)

1. தள ஓட்டக்காரர்கள் சரியான முறையில் தளத்தை தொடுதல்

1. தள ஓட்டக்காரர்கள் சரியான முறையில் தளங்களைத் தொட்டு விட்டுத்தான் ஓட வேண்டும்.

அதாவது முதலாவது, இரண்டாவது, மூன்றாவது, நான்காவதான பந்தடித்தாடும் தளம் ஆகிய நான்கினையும் மிதித்துவிட்டுத்தான் ஓட வேண்டும்.

2. ஆட்டம் நடந்து கொண்டிருக்கும் பொழுது ஒரு தள ஓட்டக்காரர் முன்பிருந்த தளத்திற்குத் திரும்பி வரவேண்டும் என்றால், முன்போலவே, அந்தந்த தளத்தினை மிதித்தவாறுதான் செல்ல வேண்டும் (Reverse order).

குறிப்பு: அவர்கள் அவ்வாறு திரும்பிச் செல்லும் போது, பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகவே கருதப்படும். தள ஓட்டக்காரர் தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழப்பார் என்ற நிபந்தனைக்குள்ளாகியே ஓடிட வேண்டும்.

3. ஒரு தள ஓட்டக்காரர் தொடப்பட்டு ஆட்ட மிழக்காதவாறு ஒரு தளத்தைத் தொட்டுவிட்டு அந்தத் தளத்தில் நிற்கும் உரிமை பெற்றுவிட்டாரென்றால், அடுத்த தளத்திற்குச் சென்று அதைத் தொடும் வரை அல்லது தன்னைத் தொடர்ந்து பின்வரும் தன் குழு தள ஓட்டக்காரருக்குத் தன் தளத்தைக் கட்டாயம் விட்டுக் கொடுத்தாக வேண்டும் என்ற தருணம் வரும் வரை, அந்தத் தளத்திலேயே இருந்தாடலாம்.

4. தளத்திற்கிடையே ஓடுகின்ற தள ஓட்டக்காரர், தளத்தின் உரிய இடத்திலிருந்து அதனைத் தள்ளி அப்புறப்படுத்திவிடுகிற பொழுது, அவரும் அல்லது அவரைத் தொடர்ந்து ஓடி வருகின்ற ஓட்டக்காரர்களும் தளம் நோக்கியே ஓட வேண்டியிருப்பதால், அவர்கள் காரணமின்றியே, நிலைமாறிப்போக வேண்டிய நிர்ப்பந்தத்துக்கு ஆளாகின்றார்கள்.

குறிப்பு: (2-3-க்குரியது) பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்பட்டு, தொடப்பட்டால் ஆட்ட மிழந்திடலாம் என்ற நிலையினில், தள ஓட்டக்காரர்கள் தளம் நோக்கி முன்னேறி ஓடலாம்.

5. ஒரு தள ஓட்டக்காரர் முன்னோக்கியே தளம் மாறி ஓட வேண்டும். அப்படியின்றி பின்னோக்கி அதாவது வந்த தளத்திற்கே திரும்பி ஓட முயல்வது என்பது தடுத்தாடுபவர்களைக் குழப்பத்தில் ஆழ்த்துவதுபோல் அல்லது ஆட்டத்தையே பரிகாசம் பண்ணுவதுபோல் ஆகும் என்பதால், அவ்வாறு ஓடக் கூடாது.

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகிறது. அவ்வாறு ஓடிய தள ஓட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்கிறார் (Out).

6. இரண்டு தள ஓட்டக்காரர்கள் ஒரே சமயத்தில் ஒரு தளத்தில் இடம்பிடித்துக் கொண்டிருக்கக் கூடாது.

தண்டனை: விதி முறைக்கேற்ப, முதலில் ஒரு தளத்தைப் பிடித்துக் கொண்டிருப்பவரே தளத்திற்கு உரியவர் ஆகிறார். அடுத்த தள ஓட்டக்காரர், தடுத்தாடுப வரால் பந்தால் தொடப்பட்டால், ஆட்டமிழந்துவிடுவார் (Out).

7. முதலில் அதாவது முன்னால் ஓடிக் கொண்டிருக்கும் ஒரு ஓட்டக்காரர் தளத்தினை ஒழுங்காக மிதிக்காமல் ஓடி அதனால் ஆட்டமிழந்து போனால், அவரைத் தொடர்ந்து ஓடி வருகின்ற அடுத்த ஓட்டக்காரரை அது பாதிக்காது. அவர் சரியான முறையில் தளத்தினைத் தொட்டால், அந்தத் தளத்திற்கு அவர் உரியவர் ஆகிவிடுகிறார்.

இவ்வாறு சரியான முறையில் தளத்தினைத் தொடாதவர் ஆட்டமிழப்பதனால் அவர் மூன்றாவது ஆட்டமிழக்கும் ஆளாக (Third Out) இருந்தால், அவரைத் தொடர்ந்து ஓடி வரும் ஓட்டக்காரர் ஓட்டம் (Run) எடுக்க முடியாது.

8. தளத்தை மிதிக்காமல் ஓடிச் சென்ற ஒரு ஓட்டக்காரர் அல்லது தவறான முறையுடன் தளத்தை விட்டு நீங்கிச் சென்ற ஒரு ஓட்டக்காரர், தன் தளத்திற்கு அடுத்த ஓட்டக்காரர் வந்து சேர்ந்துவிட்டால், அந்தத் தளத்திற்கு மீண்டும் இவர் திரும்பிப்போய் சேர முடியாது.

பந்து நிலைப் பந்தாகிவிடுகிற பொழுது, தான் தொடத்தவறிய தளத்தினை எந்த ஓட்டக்காரரும் திரும்பி வந்து தொட முடியாது. அல்லது, தன் தளத்தை விட்டு நீங்கி, தான் தொடத் தவறிய தளத்திற்கு அடுத்த தளம் நோக்கி முன்னேறிச் சென்றவர் அல்லது தன் தளம் விட்டு நீங்கிச் சென்றவர் தான் விட்ட தளத்தைத் தொட முடியாது.

9. தவறான முறையிலே ஒருமுறை தன்னுடைய தளத்தினை விட்டு விட்டு நீங்கிச் சென்ற அல்லது தொடாமல் தவறவிட்ட தளத்தினை ஒரு ஓட்டக்காரர் திரும்பி வந்து தொட முடியாது.

2. பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் தள ஓட்டக்காரர் ஆவது எப்பொழுது?

1. விதிமுறைகளுக்கேற்ப எறியப்பட்டு வரும் சரியான பந்தை சரியாக அடித்துவிட்டால்.

2. ஏற்கெனவே இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் ஆட்டமிழந்திருக்காத நிலையில் முதல் தளத்தில் யாரும் இல்லாமல் காலியாக இருக்கும் பொழுது; அல்லது

இரண்டு ஆட்டக்காரர்கள் ஆட்டமிழந்திருக்கும் நிலையில், பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் மூன்றாவது அடி (Third strike) என்று நடுவர் கூறிவிடுகிற பொழுது, அந்தப் பந்தானது தரையைத் தொடுவதற்கு முன் பிடிக்கத் தவறிவிட்டால்.

3. எல்லைக்கு வெளிப்புறப் பகுதியில் (Foul Ground) நின்று கொண்டிருக்கும் நடுவரின் உடல் அல்லது உடைமேல் பந்து பட்டுவிட்டால்.

குறிப்பு: பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகக் கருதப்படும். பந்தடி ஆட்டக்காரர் தளம் நோக்கி ஓடலாம். ஆனால் தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழக்க வேண்டும் என்ற நிபந்தனையுடன்தான் அவர் தளம் நோக்கி ஓடலாம்.

4. நான்கு பந்துகள் (Four Balls) என்று நடுவர் அறிவித்தவுடன்.

குறிப்பு: பந்து தடுக்கப்பட்டிருக்காவிடில், பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகவே கருதப்படும். தொடப் பட்டாலும் ஆட்டமிழக்கமாட்டார் என்பதின் பேரில், பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் ஒரு தளம் நோக்கிப் போக அனுமதிக்கப்படுவார். ஒரு தளம் முன்னேறிச் செல்ல அவருக்கு உரிமையுண்டு.

5. பந்தெறியாளரிடமிருந்து வருகிற பந்தை அடிக்க முனையும்போது, பந்தடிக்கும் ஒரு ஆட்டக்காரருக்கு இடையூறு செய்ய அல்லது தடுத்திட, பந்தைப் பிடிப்பவர் முயன்றால்.

குறிப்பு: பந்து நிலைப்பந்தாகிவிடும். பந்து ஆட்டத்தில் இல்லை. அதாவது ஆடப்படவில்லை (Not in Play) என்பதாகிவிடும். பந்தடிக்கும் ஆட்டக்காரர் ஒரு

தளம் நோக்கி முன்னேறிப்போக அனுமதிக்கப்படுவார். முதல் தளம் நோக்கி அவர் பத்திரமாகப் போய்ச் சேர்ந்தவுடன், மற்ற தள ஓட்டக்காரர்கள் அனைவரும் குறைந்த அளவு ஒரு தளம் நோக்கி முன்னேறிச் செல்ல அனுமதிக்கப்படுவார்கள்.

6. ஆடுகள உட்புறத்தில் நின்று கொண்டிருக்கும் நடுவர் அல்லது தள ஓட்டக்காரர் உடலின் மீது அல்லது உடையின் மீது பந்து பட்டால்.

குறிப்பு

1. பந்தெறிபவர் அல்லது பந்தைத் தடுத்தாடுபவர் அனைவரையும் கடந்து வருகின்ற பந்து, நடுவர் அல்லது தள ஓட்டக்காரர் மீது பட்டால், பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகவே கருதப்படும்.

2. தடுத்தாடுபவர் பந்தைத் தடுத்தாடுவதற்கு முன்னதாக அதற்கு முன்னாலேயே பந்தானது நடுவர் அல்லது தள ஓட்டக்காரர் மீது பட்டுவிட்டால், பந்து நிலைப்பந்தாகிறது. ஒரு தளம் நோக்கிச் செல்ல, பந்தடி ஆட்டக்காரர் அனுமதிக்கப்படுகிறார். தொடப்பட்டாலும் அப்பொழுது அவர் ஆட்டமிழக்கமாட்டார் என்ற உரிமையுடனே அவர் தளம் நோக்கிச் செல்ல அனுமதிக்கப்படுகிறார்.

3. பந்தடி ஆட்டக்காரர் தனது பந்தடித்தாடும் தளத்தில் நின்று கொண்டிருக்கும் பொழுது, பந்தெறியாளரிடமிருந்து எறியப்பட்டு வருகிற பந்தானது அவரது உடலின் மீதோ அல்லது உடையின் மீதோ படாமல் இருந்தால், அந்தப் பந்தானது அவரது உடலின் மீது படுவதற்குமுன் தரையினைத் தொட்டிருந்தாலும்

குறிப்பு: பந்து நிலைப்பந்தாகிறது. நடுவரானவர் அதனை 'பந்து' என்றோ 'அடி' (Strike) என்றோ அறிவிக்கலாம்.

3. தள ஓட்டக்காரர் தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழப்பார்

கீழே கொடுக்கப்பட்டிருக்கும் குறிப்புக்களின்படி, ஒரு பந்தடி ஆட்டக்காரர் தளம் நோக்கி முன்னேறும் பொழுது தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழப்பார்.

1. பந்தெறிவதற்காக பந்தெறிபவர் எறிய, அந்தப் பந்தானது அவரது கையை விட்டு நீங்குகிற பொழுது.

2. வீண் எறி (Over Throw) மூலமாக எறியப்பட்ட பந்தானது, ஆடுகள உட்பகுதியில் அல்லது எல்லைக்கு வெளியே போகும்பொழுது தடுக்கப்படாமல் இருந்தால்.

3. ஆடுகள சரியான பரப்பில் அடிபட்ட பந்தானது போகும் பொழுது அது தடுக்கப்படாமல் இருந்தால்.

4. தளம் தொடாமல் ஓடும் ஓட்டக்காரர் ஆட்டமிழத்தல்

1. பந்து ஆட்டத்தில் இருக்கும்பொழுது, அவருக்கு உரியதான தளத்தினைத் தொடத் தவறிவிட்டு, அடுத்த தளத்திற்கு செல்ல முயற்சித்தல்.

முதலில் அடித்தாடிய பந்தடி ஆட்டக்காரர் ஓடி வருகிறபொழுது தள ஓட்டக்காரர் அல்லது வேறு ஒரு தள ஓட்டக்காரர் முதல் தளத்தில் இருந்து கட்டாயமாக ஓடியே ஆக வேண்டும். ஏனென்றால், பந்தடித்தாடி மறுதளம் நோக்கி விட்டு ஓடி வருகிறவருக்கு முதல் தளத்தில் இடம் தந்தே ஆக வேண்டும். அவ்வாறு தளத்தினை விட்டுத் தர முடியாத தள ஓட்டக்காரர், கட்டாயமாக ஆட்டம் இழந்துவிடுவார் (Force-Out).

2. முதல் தளத்தை சரியாக மிதிக்காமல் ஓடி, இரண்டாம் தளத்திற்குச் சென்று அங்கே இருந்து தொடர்ந்து ஆட முயலும்போதும் ஆட்டமிழக்கிறார்.

5. உரிமையுடன் தளம் நோக்கி முன்னேறுதல்

தள ஓட்டக்காரர்கள் தொடப்பட்டாலும் ஆட்டம் இழக்கமாட்டார்கள் என்ற உரிமையுடன் தளம் நோக்கி முன்னேறிச் செல்ல, கீழ்க்காணும் விதிமுறைகள் வழிகாட்டுகின்றன.

1. பந்துகள் (Balls) என்ற அடிப்படையில் 4 பந்து ஆனதால், நடுவர் அறிவித்த பிறகு, முதல் தளம் நோக்கிப் பந்தடி ஆட்டக்காரர் வருகின்ற நேரத்தில், அந்தத் தளத்தை விட்டுவிட்டு, மற்ற தள ஓட்டக்காரர் மாறிச் சென்றுதான் ஆக வேண்டும்.

குறிப்பு: அப்பொழுது, பந்து தடுக்கப்படாவிடில், பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகவே கருதப்படும். தள ஓட்டக்காரர் ஒரு தளம் செல்லலாம். பந்து ஆட்டத்தில் இருக்கும் பொழுது தொடப்பட்டால், ஆட்டமிழக்கலாம் என்ற விதி இருப்பதால், அதற்குட்பட்டால் மேலும் தளம் நோக்கி முன்னேறியும் விடலாம்.

2. பந்தைத் தடுத்தாட முயலும் பொழுது அல்லது பந்தைக் கையில் வைத்துக்கொண்டு தள ஓட்டக்காரரைத் தொட ஒரு தடுத்தாடுபவர் (Fielder) முயலலாம். அவ்வாறு இல்லாத நேரத்தில், தளம் நோக்கி ஓடுகின்ற ஓட்டக்காரரை, தளத்தைத் தொடவிடாமல் தடுத்தாடுபவர் தடுத்தால் (Obstruct).

தண்டனை: அவ்வாறு தடுத்திருக்காவிட்டால், தள ஓட்டக்காரர்கள் ஒரு தளம் ஓடியிருப்பார்கள் என்று

நடுவர் கருதினால், எல்லா தள ஓட்டக்காரர்களையும் ஒரு தளம் நோக்கி முன்னேறிச் செல்ல ஆணையிடுவார். அப்பொழுது பந்து நிலைப்பந்தாகிறது.

3. முரட்டுத்தனமாக எறிந்த பந்தானது, அல்லது பிடிக்கப்படாமல் கடந்து போகின்ற பந்தானது, பின் தடுப்புக்கு (Back Stop) மேலேயோ அலலது கீழேயோ அல்லது உள்ளேயோ சென்றால் அல்லது பின்தடுப்பில் தேங்கி நின்றால்.

4. பந்தடி ஆட்டக்காரருக்கு ஒரு தளம் செல்லலாம் என்ற அனுமதி கிடைத்த பிறகு, (முதல் தளத்தில்) நிற்பவர் கட்டாயமாக அந்தத் தளத்தை விட்டுக் கொடுத்துவிட்டு முன்னேறிச் செல்ல வேண்டும்.

5. பந்தெறிபவர் (Pitcher) தவறான முறையில் பந்தெறிந்தால்.

6. பந்தெறிபவர் எறிந்த பந்தானது (Pitched Ball) பின் தடுப்புக்கு மேலேயோ, உள்ளேயோ அல்லது உட்புறமாகவோ சென்றிருந்தால்.

குறிப்பு: பந்து நிலைப்பந்தாகிறது. தள ஓட்டக் காரர்கள் தளம் நோக்கி முன்னேறிச் செல்ல அனுமதிக்கப்படுவார்கள்.

7. பந்தைத் தடுத்தாடுபவர், பந்தடித்தாடுபவர் அடித்த பந்தை அல்லது பிறர் எறிந்த பந்தைத் தடுத்தாடவோ அல்லது பிடித்தாடவோ முயலும்போது, தன்னுடைய தொப்பி, அல்லது கையுறை அல்லது தனது சீருடையின் ஏதாவது ஒரு பகுதியைப் பயன் படுத்தினால்.

தண்டனை: பந்தடித்தாடுபவர் அடித்த பந்தை தடுத்தாடுபவர் அவ்வாறு நிறுத்தினால் மூன்று தளங்கள் செல்ல தள ஓட்டக்காரர்கள் அனுமதிக்கப்படுவார்கள். எறிந்த பந்தாக (Thrown Ball) இருந்தால், அதற்கு இரண்டு தளங்கள் செல்ல அனுமதிக்கப்படுவார்கள். மேலும் தளங்கள் ஓடிட வேண்டுமென்று விரும்பினால், அப்பொழுது தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழக்க வேண்டும் என்ற அடிப்படையில் அவர்கள் ஓடிக் கொள்ளலாம்.

சரியான முறையில் அடிக்கப்பட்ட பந்தை தவறான முறையில் தடுத்து அல்லது தொட்டாடிய தடுத்தாடு பவரை நடுவர் கண்டுகொண்டால், அவ்வாறு அவர் தடுத்தாடியிருக்காவிட்டால், அந்தப் பந்தானது எல்லைவரை சென்றிருக்கும் என்று அவர் உறுதியாக நினைத்தால், அந்த ஓட்டக்காரர் ஒரு ஓட்டம் (Run) எடுத்துவிட (Home Run) அனுமதியளித்துவிடலாம்.

8. பந்து விளையாட்டிலிருக்கும்போது, முதல், மூன்றாம் அல்லது அடித்தாடும் தளத்தைத் தாண்டி அதிகப்படியாக வீசியெறிந்து, அப்பந்தானது தவறான ஆடுகளத்தில் தடுக்கப்பட்டால் அல்லது நிறுத்தப் பட்டால்.

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகிறது. எந்தத் தள ஓட்டக்காரர் மீது விளையாடப்பட்டதோ அவர் தான் ஓடிய தளத்திற்கு மேலே இன்னும் ஒரு தளம் கூட செல்லலாம். மற்ற தள ஓட்டக்காரர்களுக்கும் அதே அளவு தளங்கள் முன்னேற அனுமதிக்கப்படும்.

6. தள ஓட்டக்காரரின் முன்னேற்றம் நிறுத்தப்படுதல்

1. சரியாக அடிக்கப்பட்டு பறந்து போகும் பந்தானது நேராக வேலியையோ அல்லது பார்வையாளர்களின்

இடத்தை தாண்டியோ போனால், அடித்தவர் ஒரு முழு ஓட்டம் எடுக்க தகுதியானவராவார். ஆனால் வேலியோ, பார்வையாளர் நிற்குமிடமோ 225 அடிக்கும் குறைவான தூரத்திற்குள் இருந்தால், இரண்டு தளங்கள் மட்டுமே ஓடலாம். அடித்தவர் சரியான முறையில் தான் ஓட வேண்டும். இந்தக் குறைவான தூரம் நடுவருக்கு சரியாக தெரியும்படி செய்ய வேண்டும்.

2. சரியான பந்து, வேலியைத் தாண்டி உருண்டோ அல்லது குதித்து மேலேயோ, அடியிலோ தடைகளைத் தாண்டிச் சென்றால்,

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகிவிடும். தள ஓட்டக்காரர்கள் தாங்கள் நிற்கும் இடத்திலிருந்து இரண்டு தளங்கள் செல்ல அனுமதிக்கப்படுவார்கள்.

3. வீசிய பந்தோ அல்லது எறிந்த பந்தோ நடுவரையோ அல்லது அவருடைய உடையையோ தொட்டால்.

தண்டனை: பந்து விளையாட்டிலிருக்கும். தள ஓட்டக்காரர்கள் ஒரு தளம் வரையிலும் செல்லக்கூடிய விதிக்குட்பட்டு ஓடலாம்.

7. தளம் நோக்கித் திரும்பி வருதல்

ஒரு தள ஓட்டக்காரர் திரும்பவும் தன் தளத்திற்கு வரவேண்டும் என்பது கீழ்க்காணும் சமயங்களில் தீர்மானிக்கப்படுகிறது.

1. தவறான பந்தை தவறான முறையில் பிடித்ததாக நடுவர் கூறினால்;

2. தவறாக அடிக்கப்பட்டப் பந்து என்று நடுவர் கூறினால்;

3. யாராவது ஒரு தள ஓட்டக்காரரோ அல்லது அடித்தவரோ உள்ளே நுழைந்து இடையூறு செய்ததற்காக வெளியேற்றப்பட்டால், மற்ற தள ஓட்டக்காரர்கள் நடுவரின் தீர்மானப்படி முன்பிருந்த தளங்களுக்கே திரும்பிவர வேண்டும்;

4. தள நடுவரின் உடையோ அல்லது அவரோ பிடிப்பவர் எறிகின்ற பந்தினைத் தடுத்தால்;

5. அடித்தாடுபவரின் உடலின் அல்லது உடையில் எந்த பகுதியாவது வீசியெறிந்த பந்தைத் தொட்டால்;

6. சரியான பந்தானது தடுத்தாடுபவர்கள் தொடு முன்னர் நடுவரின் மீது பட்டுவிட்டால்;

7. அடித்தாடுபவரின் மேல் எறிந்தாடும் பந்து (Pitch) நேராகப் பட்டால்;

தண்டனை: 1. பந்து நிலைப்பந்தாகிறது.

2. அடித்தாடுபவர் தள ஆட்டக்காரராக மாறாமலிருந்தால் தவிர, மற்ற தள ஆட்டக்காரர்கள் தங்கள் இருப்பிடத்திலிருந்து தொடப்பட்டால் ஆட்டமிழக்க மாட்டார்கள் என்ற உரிமையுடன் மீண்டும் முன்பிருந்த தளம் நோக்கித் திரும்ப வேண்டும்.

3. எல்லா தளங்களிலும் ஆளில்லாமல் இருந்தால் ஓட்டம் எடுக்க முடியாது.

4. தள ஓட்டக்காரர்கள் திரும்ப தங்கள் தளத்திற்கு வரும்போது, இடைப்பட்ட தளங்களைத் தொட வேண்டியதில்லை. ஆனால், சரியான முறையில் வரவேண்டும்.

5. திரும்ப வந்து சேருவதற்குரிய நேரம் கொடுக்கப் பட வேண்டியது அவசியமாகும்.

8. அடித்தாடுபவர்கள், தள ஓட்டக்காரர்கள் ஆட்டமிழக்கும் சூழ்நிலை

அடித்தாடுபவர், தள ஓட்டக்காரர்கள் கீழ்க்காணும் சூழ்நிலைகளில், வெளியேற்றப்படுவார்கள் (Out).

1. மூன்றாவது அடியை பிடிப்பவர் தவறவிட்ட பின்பு, பந்தை வைத்துக் கொண்டு தடுத்தாடுபவரில் ஒருவர் அடித்தாடுபவரை முதல் தளத்திற்குச் செல்லு முன் தொட்டால்;

2. மூன்றாவது அடியை பிடிக்காமல் தவற விட்ட பின்னர், அந்தப் பந்தை முதல் தளத்தில் தடுத்தாடுபவர் அடித்தவர் வந்து சேருவதற்கு முன் பந்தை அந்தத் தளத்தில் வைத்துவிட்டால்;

3. சரியாக அடிக்கப்பட்டப் பந்தைக் கொண்டு, அடித்தவர் முதல் தளம் அடைவதற்கு முன்னே தொடப்பட்டால்;

4. சரியாக அடிக்கப்பட்டப் பந்தை தள ஓட்டக்காரர் கையில் வைத்துக்கொண்டு முதல் தளத்தை அடித்தாடுபவர் வருமுன் தொட்டால்;

5. அடிபட்டு பறக்கும் பந்தானது தரையிலோ அல்லது மற்ற பொருளின் மீதோ படுவதற்கு முன் தடுத்தாடுபவர் பிடித்துவிட்டால்;

தண்டனை: பந்து ஆட்டத்திலிருக்கும், அடித்தவரான தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படுவார்.

6. அடித்தவர் மூன்றடி தூர எல்லைக் கோட்டைத் தாண்டி அப்பால் ஓடினால், அப்படி ஓடும்போது தடுத்தாடுபவருக்குத் தடையாகக் குறுக்கிட்டால்.

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகும். அடித்தாடிய தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படுவார்.

9. தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படும் சூழ்நிலை

1. தளங்களுக்கிடையே ஓடும்போது மூன்றடி நேர்க்கோட்டைத் தாண்டி தடுத்தாடுபவர் தொடுவதிலிருந்து தப்பிக்க அப்பால் ஓடினால்;

2. பந்து விளையாட்டிலிருக்கும்போது தளத்தினை மிதிக்காத அல்லது சேராத தள ஓட்டக்காரர், தடுத்தாடுபவரால் பந்தால் தொடப்பட்டால்;

3. கண்டிப்பாக ஓடி சேர வேண்டிய தளத்தில் தள ஓட்டக்காரர் வருவதற்குமுன், தடுத்தாடுபவர் பந்தை அத்தளத்தில் வைத்துக் கொண்டிருந்தால்;

4. ஆட்டம் தற்காலிகமாக நிறுத்தப்பட்டுத் துவங்கப்பட்டவுடன், தள ஓட்டக்காரர் தன் தளத்திற்குத் திரும்பாவிட்டால், ஆட்டத்தைத் துவங்கியவுடன் நடுவர் அவரால் வெளியேற்றப்படுவார்.

5. ஒரு தள ஓட்டக்காரர் தனக்கு முன்னே அவர் நிற்கும் நின்றாடுகின்ற முன் தள ஓட்டக்காரர் வெளியேறும் முன்னர், தளத்தை தாண்டி ஓடினால்;

தண்டனை: பந்து ஆட்டத்திலிருக்கும். தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படுவார் (Out).

அடிபட்டுப் பறந்து போகும் பந்தைப் பிடிக்கும் முன்பே தளத்தைவிட்டு வெளியேறிய தள ஓட்டக்காரர் ஒருவர், தன் தளத்திற்குத் திரும்பும் முன்னரே தடுத்தாடுபவர் பந்தைக் கையில் பிடித்து வைத்துக் கொண்டிருந்தாலோ அல்லது தளத்தைத் தொட்டாலோ;

7. தள ஓட்டக்காரர் சரியாக தளத்தைத் தொடாமலோ அல்லது தளங்களுக்கிடையிலிருக்கும் போதோ தடுத்தாடுபவர் பந்தால் அத்தளத்தைத் தொட்டாலும், தள ஓட்டக்காரரைத் தொட்டாலும்;

8. தள ஓட்டக்காரர் முதல் தளத்தைத் தாண்டி ஓடிய பின் திரும்பவும் முதல் தளத்திற்கு வராமல் இரண்டாம் தளத்திற்குச் சென்று திரும்பும்போது அல்லது சரியான விதிப்படி தொடப்பட்டால்;

தண்டனை: அ. இது ஒரு முறையீடு ஆட்டமாகும் (Appeal Play). ஆகவே, தளத்திற்கு அப்பால் தடுத்தாடும் குழுவைச் சேர்ந்தவர்கள் அடுத்தப் பந்தை எறியும் முன் தங்கள் முறையீட்டைக் கூறி அவரை வெளியேற்றுமாறு செய்ய வேண்டும்.

ஆ. பந்து ஆட்டத்திலிருக்கும், தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படுவார்.

இ. வெளியேற்றப்பட்டவர் கண்டிப்பான முறையிலோ அல்லது அம்முறை ஆட்டத்திலோ (Inning) மூன்றாவதாக வெளியேற்றப்பட்டவராகவோ (Third Out) இல்லாவிடில், எல்லா ஓட்டங்களும் கணக்கிடப்படும்.

9. தள ஓட்டக்காரர் தடுத்தாடுபவரின் ஆட்டத்திற்குத் தடையேற்படுத்தினால், அவர் வெளியேற்றப்படுவார். அப்படி ஏற்பட்டத் தடையானது, தந்திரமான இரு முறை ஆடும் (Double play) ஆட்டம் என ஆட முடியாமல் செய்யத்தான் என்று நடுவர் தீர்மானித்தால், அடுத்து தொடர்ந்து வரும் தள ஓட்டக்காரரையும் சேர்த்து வெளியேற்றிவிடுவார்.

10. சரியாக அடிக்கப்பட்டப் பந்தானது தடுத்தாடுபவர் தொடுமுன்போ அல்லது அவர்களைத் தாண்டும் முன்போ தளத்திற்கு அப்பால் நிற்கும் தள ஓட்டக்காரர் மேல் பட்டால்;

11. உள்ளே நின்று தடுத்தாடுபவர் தவறவிட்டப் பந்தை, வேண்டுமென்றே உதைத்துத் தள்ளினால்;

12. தள ஓட்டக்காரர் மூன்றாம் தளத்திலிருக்கும் போது அடித்தாடுபவர் பந்தடித்தாடும் தள இடத்தின் (Home plate) விளையாட்டில் குறுக்கிட்டால், அம்முறையில் இரண்டு பேருக்கும் குறைவாக ஆட்டக்காரர் வெளியேற்றப்பட்டிருந்தால்;

13. தள ஓட்டக்காரரை தளத்திற்குத் திரும்பும்போது அல்லது அதை விட்டு ஓடும்போது பயிற்சியாளர் (Coach) அவரைத் தொட்டோ, பிடித்தோ உதவியதாக நடுவர் நினைத்தால்;

14. அடித்த அல்லது வீசிய பந்தை எடுக்க ஓடுகின்ற தடுத்தாடுபவரின் ஆட்டத்திற்குக் குறுக்கே தடையாக, மூன்றாம் தளத்தினருகில் நிற்கும் பயிற்சியாளர் பந்தடித்தாடும் தளத்தை நோக்கி ஓடிப்போனால், மூன்றாம் தளத்திற்கு அருகில் நிற்கும் தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படுவார்.

15. ஒரு தள ஓட்டக்காரர் முன்னேறும் தளத்திற்கு அருகிலோ அல்லது சுற்றியோ அடித்தாடும் குழுவைச் சேர்ந்தவர்கள் கூட்டமாக கூடித் தடுத்தாடுபவர்களுக்குக் குழப்பத்தை உண்டாக்கினால்;

16. தள ஓட்டக்காரர் (தலைகீழாக) அதாவது மூன்றாம் தளத்திலிருந்து 2-ம் தளம் நோக்கி என்பதாக தளங்களுக்கிடையே ஓடினால்;

17. பயிற்சியாளர் வேண்டுமென்றே, வீசிய பந்தின் குறுக்கே தடையாக இருந்தால்;

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகும். அடித்தாடியவர் தள ஓட்டக்காரர் ஆனால் தவிர, மற்ற யாரும் எந்த தளங்களுக்கிடையேயும் ஓட வேண்டாம்.

18. தள ஓட்டக்காரர் தளத்துடன் இணைந்து நிற்க வேண்டும். பந்து முறையாக எறிபவரின் கையை விட்டுப் போகுமுன் தளத்தைவிட்டு வெளியேறினால், அவர் வெளியேற்றப்படுவார் (Out). பந்து எறிந்த பின்போ அல்லது அடிக்க முயற்சித்த பின்போ தள ஓட்டக்காரர் தளத்திற்கு வெளியே சென்றிருந்தால், திரும்பவும் அவர் தளத்திற்கு வந்தடைய எறிபவர் நேரம் கொடுக்க வேண்டும். அவ்வாறு அவர் திரும்பவும் தளத்தை அடைந்தபின், எறிபவரின் கையை விட்டு பந்து அகலுமுன்னர் தளத்தை விட்டு வெளியே செல்லுதல் கூடாது. அதற்குபின் தளத்தை விட்டு வெளியேறினால், பந்து, எறிபவர் கையிலிருந்தாலும்கூட, தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படுவார்.

தண்டனை: பந்து நிலைப்பந்தாகும். பந்து எறிவது தடை செய்யப்பட்டு, தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப் படுவார்.

10. தள ஓட்டக்காரர் ஆட்டமிழக்காத சூழ்நிலை

தள ஓட்டக்காரர் கீழ்க்கண்ட சந்தர்ப்பங்களில் வெளியேற்றப்பட மாட்டார்.

1. தள ஓட்டக்காரர் பந்தை தடுத்தாடுபவரின் பின்னே பந்தைத் தடுக்கும் போது, அவருக்கு குறுக்கீடு இல்லாமலிருக்கும் பொருட்டு தன் பாதையில் நகர்ந்து ஓடினால்;

2. தடுத்தாடுபவர் கையில் பந்தில்லாமல் நிற்கும் போது, தள ஓட்டக்காரர் ஓடும் பாதையில், ஓடும் பாதையை விட்டு அப்பால் ஓடினால்;

3. தடுத்தாடுபவர்கள் பந்தைத் தடுக்கும் முயற்சியில் ஒருவருக்கு மேலே பலராக ஈடுபட்டிருக்கும்போது ஓடுபவர் அங்கிருப்பவரின் மேல் மோதிக் கொண்டால், மோதிக்கொண்ட தடுத்தாடுபவர் பந்தைத் தடுக்கும் சாதகமான நிலையில் இல்லையென்று நடுவர் நினைத்தால்;

4. ஆடுகளத்தின் உள்ளிருந்து ஆடும் உள்ளாட்டக் காரரைத் தாண்டி வந்து பந்து தள ஓட்டக்காரரின் மேல் பட்டுப் போகும்போது, வேறு யாரும் அதைத் தடுக்க முடியாது என்று நடுவர் தீர்மானித்தால்;

5. தடுத்தாடுபவர் கையில் சரியாக பிடிக்காத பந்தினால் தள ஓட்டக்காரரைத் தொட்டால்;

6. தடுத்தாடும் குழுவைச் சார்ந்தவர்கள் அடுத்த பந்து எறியும் முறைக்கு முன், முறையிட்டு நடுவரின் முடிவைக் கோராததால்,

7. தள ஓட்டக்காரர் முதல் தளத்தைத் தொட்டுத் தாண்டி ஓடிவிட்டு பின் மீண்டும் முதல் தளத்திற்கே திரும்பி வரும்போது:

8. தள ஓட்டக்காரர் தளத்திற்கு திரும்ப வரும் வரை நேரம் கொடுக்காமல் அடுத்த பந்தை எறிந்தால், தள ஓட்டக்காரர் வெளியேற்றப்படாமல் அவர் அடுத்த தளத்திற்கு முன்னேற அனுமதிக்கப்படுவார்.

9. ஓடுபவர் ஒருவர் தளம் நோக்கி முன்னேற ஆரம்பித்த பின்னர் அவர் ஓட்டத்தை, எறிபவர் பந்தை

கையில் வைத்துக்கொண்டோ அல்லது பந்தெறிக் கட்டத்தின் மீது சென்று நின்று கொண்டோ தடை செய்ய முடியாது.

10. அடிபட்டுப் பறந்து போகும் பந்தைத் தடுத்தாடுபவர் தொடும் வரையில் நின்று, தன் தளத்தில் நிற்கும் ஓட்டக்காரர் அதன்பின் முன்னேறினால்;

11. தள ஓட்டக்காரர் சறுக்கி சரிந்து வீழ்ந்து (Sliding) தளத்தை அடையும்போது தளம் நகர்ந்து சென்றால், தளமும் ஓட்டக்காரருடன் சென்றதாகக் கருதப்படும்.

தண்டனை: தள ஓட்டக்காரர் பாதுகாப்பாக அடைந்த நிலையில் தளத்தைத் தாண்டி சென்றதற்காக வெளியேற்றப்பட மாட்டார். தளம் சரியாக இடப்பட்டவுடன் அவர் திரும்பவும் தளத்தைவிட்டு வெளியேற்றும் வாய்ப்பில்லாமல் வந்தடையலாம். தள ஓட்டக்காரர் தளம் திரும்ப முன்னிருந்த இடத்தில் இடப்படுமுன் முன்னேற முயற்சித்தால், இந்த தகுதியை அவர் இழக்க நேரிடும்.

11. பந்து நிலையானது - பந்து ஆட்டத்தில் இல்லை எனும் சூழ்நிலை

1. பந்து நிலைப்பந்தாகும். பந்து ஆட்டத்தில் இல்லை என்று கீழ்க்காணும் சூழ்நிலையில் தீர்மானிக்கப்படும்.

1. பந்து தவறான முறையில் அடிக்கப்பட்டபோது;

2. பந்தை வீசுபவர் வீசுவதற்குத் தயாராகயிருக்கும் பொழுது; அடித்தாடுபவர் ஒரு கட்டத்திலிருந்து (Box) அடுத்த கட்டத்திற்குத் தாண்டிப் போனால்;

3. பந்தை தவறான முறையில் வீசியெறிந்தபோது;

4. 'தவறான வீச்சு' அல்லது 'தவறான பந்தெறி' என்று நடுவர் அழைத்தபோது;

5. கட்டத்திற்குள் நிற்கும் அடிப்பவரின் மீதோ அல்லது அவரது ஆடையின்மீதோ, வீசிய பந்தானது படும்போது;

6. தவறான பந்தை (Foul Ball) பிடிக்காமல் விட்டபோது;

7. தளத்தைவிட்டுப் பந்து வீசு முன்னரே வெளியேறியதற்காக வெளியேற்றப்பட்டபோது;

8. அடித்தாடும் குழு சில சமயங்களில் ஆட்டத்தில் குறுக்கிடும் பொழுது;

1. பந்தடிப்பவர் வேண்டுமென்றே இரண்டாவது முறை பந்தை அடித்தாலும், பந்தாடும் மட்டையை வீசி பந்தையடித்தாலும், அல்லது பந்து முதல் தளத்தை நோக்கிச் செல்லும்போது பந்தாடும் மட்டையை வீசி அதன் திசையை மாற்றினாலும்;

2. அதிகப்படியாக வீசிய 'வீண் எறியை' (over throw) பயிற்சியாளரோ அல்லது அவரது உடையோ வேண்டுமென்றே தடை செய்தால்;

3. சரியான பந்து (Fair Ball) தளத்தை விட்டு அகன்ற ஓட்டக்காரரின் மீதோ, அல்லது தடுத்தாடுபவர்களின் ஒருவரைக் கடந்தோ அல்லது தொடாமலோ பட்டு விட்டால்;

4. அடித்தாடுபவர் பிடித்தாடுபவரின் குறுக்கே நின்று தடை செய்தால்;

5. அடித்தாடும் குழுவினர், தடுத்தாடும் குழுவுக்கு இடையூறு செய்யும்போது;

6. தடுத்தாடுபவர் தவறவிட்டப் பந்தை ஓட்டக்காரர் காலால் வேண்டுமென்றே உதைத்தால்;

7. தள ஓட்டக்காரர் மூன்றாம் தளத்தைச் சுற்றியுள்ள ஆடுமிடத்தில் அடித்தாடுபவர் தடை செய்தால், அதாவது இரண்டு பேருக்கும் குறைவாக வெளியேற்றப் பட்டிருக்கும்போது (Out);

8. தடுக்கப்பட்ட பந்து (Block Ball) என்று அறிவிக்கப்பட்ட போது;

9. அபாயப் பந்தெறி (Wild Pitch) அல்லது பிடிப்பவரைக் கடந்து சென்ற பந்தானது பின் தடுப்புக்கு கீழ் அல்லது மேலே தாண்டி சென்றுவிட்ட பொழுது;

10. வீண் எறியாக வீசிய பந்தானது தவறான எல்லைக்குள் 25 அடிக்குக் குறைவான தூரத்தில் யாராலும் அல்லது ஏதாவது ஒரு பொருளாலும் தடுக்கப்பட்டால்;

11. குறிப்பிட்ட ஆடுகள எல்லையைத் தாண்டி தவறான பகுதிக்குப் போகும் பந்தை விளையாட வாய்ப்பில்லாதபோது;

12. (ஓய்வு) நேரம் குறிப்பிட்டபோது;

13. தடுத்தாடுபவர் தள ஓட்டக்காரரின் குறுக்கே செல்லும்போது;

14. பந்தடித்தாடும் தளத்தில் நிற்கும்போது தானே அடித்த பந்தானது அடித்தாடும் அவரது உடல், உடையான எந்தப் பகுதியின் மேல் பட்டாலும் இரண்டு முறை அடித்ததற்கும் குறைவாக இருக்கும் போது;

15. ஒரு தள ஓட்டக்காரர் தலைகீழாக, அதாவது முன்னும் பின்னுமாக (Reverse) தளங்களுக்கிடையில் தடுத்தாடுபவரைக் குழப்பவோ அல்லது ஓட்டத்தில் ஒரு திருப்பத்தை உண்டாக்குவதற்காகவோ ஓடிப்போகும் போது;

16. தள நடுவர் உடலோ அல்லது அவரது உடையோ பிடித்தாடுபவர் பந்து வீசுவதை, தடை செய்யும்போது;

17. வீசிய பந்து அடித்தாடுபவரின் மேல் பட்டால்;

18. ஓடுபவரை பிடித்து அல்லது தொட்டு, நிற்கும் தளத்தை விட்டு வெளியேறுமாறு பயிற்சியாளர் உதவியதாகவோ, அல்லது மூன்றாவது தளத்தை ஒட்டியோ, அல்லது அக்கோட்டை ஒட்டியோ தளத்தை நோக்கி ஓடியோ, பந்தைப் பிடித்தாடுபவரின் ஆட்டத்திற்கு இடையூறு விளைவிப்பதாகவோ நடுவர் தீர்மானித்தால்;

19. அடித்தாடுபவரின் அணியைச் சேர்ந்தவர்களில் ஒரு வீரர் அல்லது அதற்கும் மேற்கொண்டு பலர் சேர்ந்து நின்று கொண்டு, தள ஓட்டக்காரர் முன்னேறும்போது தடுத்தாடுபவர்களுக்குக் குழப்பம் உண்டாக்கினாலும் அல்லது ஆட்டத்திற்கு இடையூறு உண்டாக்கினாலும்;

20. தள ஓட்டக்காரர் சரியான பந்து வீசியெறியும் முன்பாக தளத்திற்கு வெளியே நிற்கும் போது;

பிரிவு 2: பந்து கீழ்க்கண்ட சந்தர்ப்பங்களில் ஆட்டத்தில் இருக்கும்; (The Ball is in Play)

1. அடித்தாடுபவருக்கு மேல் பந்து எறிந்தாடுகிற போது நான்காவது பந்து என்று நடுவர் கூறியதும்,

அடித்தாடுபவர் முதல் தளத்தை அடைகிற வரையிலும் அவரை வெளியேற்ற முடியாது;

2. பந்தடித்தாடுபவர் மீது 'மூன்றாவது அடி' (Three strikes) யென்று நடுவர் கூறிய பொழுது;

3. அடிபட்டுப் போகும் பந்து அல்லது தவறான அடி சரியாக பிடிக்கப்பட்ட பொழுது;

4. உள் ஆடுகளத்தில் பறக்கும் பந்து விதி (In Fly Ball) அனுசரிக்கப்படும் பொழுது;

5. வீசியெறிந்த அல்லது குறிபார்த்து எறிந்த பந்து தவறான எல்லைக்குள் தடுக்கப்படாமல் அல்லது தடை செய்யப்படாமல் சென்ற பொழுது;

6. வீசியெறிந்த அல்லது பந்தெறியால் செல்லும் பந்து நடுவரின் மேல் தாக்கும் பொழுது;

7. வீசிய பந்து தடுத்தாடுபவரின் பின்னால் சென்று சரியான ஆடுகளத்தின் உள்ளே தங்கியிருக்கும்போது;

8. சரியான பந்து தடுத்தாடுபவரின் மேல் பட்டோ அல்லது கடந்தோ சென்று நடுவரின் மீதோ அல்லது தள ஓட்டக்காரரின் மேல் படுகிற பொழுது;

9. சரியான பந்து தவறான எல்லையில் நிற்கும நடுவரின் மேல் படுகின்ற பொழுது;

10. தள ஓட்டக்காரர்கள் தங்களுக்கு அனுமதிககப பட்ட தளத்திற்குச் சென்று அடைந்து, தடுத்தாடுபவர் தவறான முறையில் அடித்த அல்லது வீசிய பந்தைப் பிடிக்கும் பொழுது;

11. தள ஓட்டக்காரர் முன்னோட்டக்காரரைத் தாண்டி ஓடியதற்காக வெளியேற்றப்படுகிறபொழுது;

12. சரியான பந்து முறையாக அடிக்கப்படுகிற பொழுது;

13. பந்து விளையாட்டிலிருக்கும் போது தள ஓட்டக்காரர் திரும்பவும் பின்னோக்கி ஓடும் கட்டாய நிலையேற்கிற பொழுது;

14. ஒரு தள ஓட்டக்காரர் தன் தளத்தைத் தொட்டு வெளியேற்றப்படுமுன் சென்று தொடப்படுகிற பொழுது;

15. தள ஓட்டக்காரர்கள் முன்னேறிக் கொண் டிருக்கும் போது தளங்கள் இடத்தை விட்டு நகர்த்தப்படுகிறபோது;

16. தள ஓட்டக்காரர் செல்லும் பாதையிலிருந்து மூன்று அடிக்கு அப்பால் தடுத்தாடுபவர் வந்து பந்தால் தொடாமலிருக்கும் பொருட்டு நகர்ந்து ஓடும் பொழுது;

17. தள ஓட்டக்காரர் தொட்டோ அல்லது கட்டாயமாகவோ வெளியேற்றப்படுகிற பொழுது;

18. விளையாட்டானது சற்று நேரம் தடை செய்யப்பட்டு மீண்டும் ஆரம்பிக்கப்படும்போது, தள ஓட்டக்காரர் தன் தளத்தைத் தொடாமல் சென்றதற்காக வெளியேற்றப்பட்டபோது;

19. முறையீட்டு விளையாட்டு விதியை அனுசரித்து விளையாடிய பொழுது;

எல்லா சூழ்நிலைகளிலும், பந்து ஆட்டத்தில் உள்ளதாகவே கருதப்படும்.

மென் பந்தாட்டத்தின் விதிமுறைகள் எளிமை யானவையே. சில நேரங்களில் குழப்பம் தருவது

போன்ற உணர்வை உண்டாக்கினாலும், ஒரு முறைக்கு இருமுறை மீண்டும் படித்தும், அந்த ஆட்ட சூழ்நிலையை மனக்கண் முன்னே கொண்டு வந்து நிறுத்தியும் நிதானத்துடனும் மீண்டும் படிக்கின்ற பொழுது, தெளிவாகிவிடும். ஆகவே, விதிகளை அவசரப்படாமல், ஆர அமர அமர்ந்து படித்துப் பயன்பெறுமாறு கேட்டுக் கொள்கிறோம்.

மென் பந்தாட்டம் தமிழகப் பள்ளிகளிலும், மற்றும் ஆர்வமுள்ள பொதுமக்களாலும் விரும்பி ஆடப் படுகின்ற ஆட்டமாக இருக்கிறது. அவர்கள் மேலும், ஆட்டத்தின் சிறப்பான திறன்களையும் தகுதிகளையும் பெறுவதற்குத் துணையாக அமைந்த இந்நூல், தமிழகத்தில் மென்பந்தாட்டம் மேலும் மலர்ச்சியுற உதவும் என்ற நம்பிக்கையில் கொடுத்திருக்கிறோம்.

மென் பந்தாட்டத்தின் மென்மையிலும் மேன்மை யிலும் பங்கு பெறும் ஆடும் ஆட்டக்காரர்கள், பல் திறனும் பெருகி, விளையாடி மகிழவும், மற்றவர்களை மகிழ்விக்கவும் வாழ்த்துகிறோம்.

❖

கலைச் சொற்கள்

Appeal ... முறையீடு
Base ... தளம்
Base Ball ... தளப்பந்தாட்டம்
Base Man ... தளக் காப்பாளர்
Base Run ... தள ஓட்டம்
Base Umpire ... தள நடுவர்
Batter ... பந்தடி ஆட்டக்காரர்
Batting Order ... ஆடும் வரிசை
Bunt ... தட்டி ஆடல்
Catching ... பிடித்தாடல்
Centre Fielder ... மையக் காப்பாளர்
Concentration ... ஒரு முகநிலை
Dead Ball ... நிலைப்பந்து
Defence ... தடுத்தாடல்
Fair Ball ... சரியான பந்து
Fair Play ... முறையான ஆட்டம்
Fast Ball ... வேகப்பந்து
Fielder ... தடுத்தாடுபவர்
First Base ... முதல் தளம்
First Baseman ... முதல் தளக் காப்பாளர்
First Pitch ... முதல் பந்தெறி
First Work ... கால் ஆட்சித்திறன்
Forfeited Game ... முடிவுற்ற ஆட்டம்
Foul ... தவறு

Foul Ball	... தவறான பந்து
Foul Ground	... வெளிப்புற அல்லது தவறான பகுதி
Gloves	... கையுறைகள்
Gymnasium	... உள்ளாடும் அரங்கம்
Grip	... பிடிமுறை அல்லது பிடிப்பு
Home Team	... விருந்தேற்கும் குழு
Home Plate	... பந்தடித்தாடும் தளம்
Illegal Pitch	... முறையிலா பந்தெறி
Infield	... ஆடுகள உட்பகுதி
Inning	... முறை ஆட்டம்
Legal Delivery	... சரியான பந்தெறி
Left Fielder	... இடப்புறக் காப்பாளர்
Left Hander	... இடக்கை ஆட்டக்காரர்
Offence	... தாக்கி ஆடுதல்
Over throw	... வீண் எறி
Over field Play	... வெளிப்புற ஆட்டம்
Pitcher	... பந்தெறியாளர்
Pitcher's Box	... பந்தெறி இடம்
Pitching	... பந்தெறிதல்
Pitching Rule	... பந்தெறி விதி
Pitching Distance	... பந்தெறி தூரம்
Point	... வெற்றி எண்
Plate Umpire	... தள நடுவர்
Regular Player	... நிரந்தர ஆட்டக்காரர்
Replay	... மீண்டும் ஆடல்
Right Fielder	... வலப்புறக் காப்பாளர்
Rise ball	... மேல் உயர் பந்தெறி
Run	... ஓட்டம்

Scorer	...	வெற்றி எண் குறிப்பாளர்
Score sheet	...	வெற்றி எண் குறிப்பேடு
Second Base man	...	இரண்டாம் தளக் காப்பாளர்
Short stop	...	முன் தடுப்பாளர்
Signal	...	சைகைக்குறி
Sliding	...	சரிந்து விழல்
Steak	...	முளைக்கம்பு
Stance	...	நின்றாடும் நிலை
Strike	...	அடித்தாடல்
Step	...	காலடி அல்லது தப்படி
Substitute	...	மாற்றாட்டக்காரர்
Third Baseman	...	மூன்றாம் தளக்காப்பாளர்
Tie	...	சமநிலை
Turn	...	ஆடும் வாய்ப்பு
Wild Pitch	...	ஆபாயப் பந்தெறி
Weakness	...	ஆட்டக் குறைபாடு

❖ ❖ ❖

டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா

அவர்களைப் பற்றி

அறிஞர்கள் சொல்கிறார்கள்

விளையாட்டுத் துறையின் வியன்மிகு கலைச் சொற்கள் குற்றால அருவி ஓடி வருவதைப்போல தங்கு தடையின்றிய பேச்சு, ஆழமான கல்வி, பரந்துபட்ட உலக அறிவு, பண்பாட்டின் சிகரம், இனிமையானவர், நகைச் சுவை நல்லரசு, செயலிலே விறுவிறுப்பு, விளையாட்டுத் துறையிலே ஒப்பாரும், மிக்காரும் இல்லாத உயர்ந்த நிலை. இவர்தான் நவராஜ் செல்லையா.

- தமிழ்த் தொண்டர் கோ.முத்துப்பிள்ளை

டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா அவர்கள் ஓய்வறியாத உழைப்பாளர். அவரது சுறுசுறுப்பும், போலித் தனமில்லா பேச்சும், தளராத தன்னம்பிக்கை யும் அவரைச் சுற்றி இருக்கும் எல்லோரையும் எழுச்சி பெற வைக்கும்.

- டாக்டர் பொற்கோ

டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா உடற்கல்விக்கு அளித்த அர்ப்பணிப்பு, நண்பர்களின் மீது அவர் கொண்டிருந்த அன்பு, ஆர்வம், பாசம், பணிவு, இனிய சொற்கள், ஆற்றிய உதவிகளும், பணிகளும் அவர் மறைந்தாலும் என்றும் ஆயிரக்கணக்கானோர் நெஞ்சங் களில் மறையாது. அவர் ஏற்றிய தீபம் அணையாது, மேலும் சுடர் விட்டுப் பிரகாசிக்க நம்மைப் போன்றோர் முயற்சி எடுத்துக்கொள்ள வேண்டும்.

- பேராசிரியர் இரத்தின நடராஜன்

தேசிய விருது பெற்ற நூலாசிரியர், பல்கலைப் பேரறிஞர்

டாக்டர் எஸ். நவராஜ் செல்லையா

அவர்களைப் பற்றி

தினமணி நாளிதழ்

விளையாட்டு, உடல் நலம், உடற்பயிற்சி, உடற்கல்வி, யோகாசனம், மனநலம் குறித்த ஆய்வு நூல்களை இவர் எழுதி யுள்ளார்.

முதன்முதலாக விளையாட்டுத்துறை பற்றி ஆய்வு செய்து, சென்னைப் பல்கலைக் கழகத்தில் டாக்டர் பட்டம் பெற்றவர் இவர்.

விளையாட்டுக் களஞ்சியம் மாத இதழ் 1977 முதல் வெளியிட்டு, அதன் ஆசிரியராகவும் பணியாற்றி வந்தத்ா

விளையாட்டு இசைப் பாடல்கள் என்னும் ஒலி நாடாவை 1978-ஆம் ஆண்டு வெளியிட்டார்.

விளையாட்டுக்களின் பெருமையை உணர்த்தும் வகையில் "ஓட்டப் பந்தயம்" எனும் திரைப்படத்தை இயக்கியுள்ளார். இதன் கதை, வசனம், பாடல்கள், இசை, பின்னணிக்குரல், நடிப்பு, தயாரிப்பு முதலிய பொறுப்புக்களையும் ஏற்று திரையிட்டார்.

உடற்கல்வித் துறையில் சர்வதேச அளவில் சிறந்து விளங்கும் ஒருவருக்கு தமிழ்நாடு அளவிலே "உடற்கல்வி கலைமாமணி" என்ற விருதையும், ஒவ்வொரு பள்ளியிலும் சிறந்து விளங்கும் உடற்கல்வி ஆசிரியப் பெருமக்களுக்கு "உடற்கல்வி ஜீவ ஜோதி" என்ற விருதையும் வாங்கிப் பாராட்டி வந்தார்.

ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் கதை, விளையாட்டுக்களின் வரலாறும் வழிமுறைகளும், விளையாட்டுக்களின் கதைகள் முதலிய நூல்களுக்காக 3 முறை தேசிய விருது பெற்றுள்ளார்.

தமிழ்நாட்டுச் சடுகுடுப் பாடல்களும், சடுகுடு ஆட்டமும் என்னும் நூலுக்குத் தமிழக அரசின் பரிசு கிடைத்துள்ளது.

சென்னை அமைந்துள்ள ஒய்.எம்.சி.ஏ. கல்லூரியில் பேராசிரிய ராகவும், ஆய்வுத்துறைத் தலைவராகவும் பணியாற்றியுள்ளார்.

உலகப் பொதுமறை திருக்குறளுக்கு புதிய சிந்தனையுடன் (அறத்துப்பால் மட்டும்) திருக்குறள் புதிய உரை என்ற நூலையும் எழுதியுள்ளார்.

தேசிய விருதுபெற்ற நூலாசிரியர்

பல்கலைப் பேரறிஞர்

டாக்டர் எஸ்.நவராஜ் செல்லையா

M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI.

எழுதிய உன்னத நூல்கள்.

விளையாட்டுக்களின் வரலாறு

1. விளையாட்டுக்களின் கதைகள்
2. விளையாட்டுக்களின் வழிமுறைகளும் வரலாறும்
3. உலக நாடுகளில் உடற்கல்வி
4. இந்தியாவில் ஆசிய விளையாட்டுக்கள்
5. ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் கதை
6. கிரேக்க ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள்
7. 1984-இல் ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள்
8. சியோல் ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள்
9. விளையாட்டு உலகில் வீரக் கதைகள்
10. விளையாட்டுகளுக்குப் பெயர் வந்தது எப்படி?
11. கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் கதை
12. வழிகாட்டும் விளையாட்டு வீரர்கள்
13. விளையாட்டுத் துறையில் தமிழ் இலக்கிய வளர்ச்சி
14. ஒரு நூறு சிறு விளையாட்டுக்கள்
15. கூடி விளையாடும் குழு விளையாட்டுக்கள்
16. பொழுதுபோக்கு விளையாட்டுக்கள்

விளையாட்டுக்களின் வரிசை

17. விளையாட்டுக்களின் விதிகள்
18. கால்பந்தாட்டம்

19. கைப்பந்தாட்டம்
20. கூடைப் பந்தாட்டம்
21. வளைகோல் பந்தாட்டம்
22. பூப்பந்தாட்டம்
23. வளையப் பந்தாட்டம்
24. சடுகுடு ஆட்டம்
25. கோகோ ஆட்டம்
26. மென் பந்தாட்டம்
27. கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் கேள்வி பதில்
28. சதுரங்கம் விளையாடுவது எப்படி?
29. கேரம் விளையாடுவது எப்படி?

உடற்பயிற்சி - யோகா

30. தேகத்தைத் தெரிந்து கொள்வோம்
31. நீங்களும் உடலழகு பெறலாம்
32. நீங்களும் உயரமாக வளரலாம்
33. உடலுக்கு அழகு தரும் எடைப் பயிற்சிகள்
34. உடலழகுப் பயிற்சி முறைகள்
35. உங்களுக்கு உதவும் உடற்பயிற்சிகள்
36. குண்டான உடம்பைக் குறைப்பது எப்படி?
37. தொந்தியைக் குறைக்க சுலபமான வழிகள்
38. பெண்களும் பேரழகு பெறலாம்
39. பலம் தரும் பத்து நிமிடப் பயிற்சிகள்
40. குழந்தைகளுக்கான உடற்பயிற்சியும் விளையாட்டும்
41. பயன்தரும் யோகாசனங்கள்
42. பேரின்பம் தரும் பிராணாயாமம்

உடல் நல நூல்கள்

43. நீங்களும் வலிமையோடு வாழலாம்
44. நீங்களும் நோயில்லாமல் வாழலாம்
45. நீங்களும் மகிழ்ச்சியாக வாழலாம்

46. நீங்களும் இளமையாக வாழலாம்
47. உபயோகமுள்ள உடல்நலக் குறிப்புக்கள்
48. உடல் எடையும் உணவுக் கட்டுப்பாடும்
49. உடம்பைக் காப்பாற்றும் ஒன்பது ரகசியங்கள்
50. நலமே நமது பலம்
51. முக அழகைக் காப்பது எப்படி?

மனபல நூல்கள்

52. நமக்கு நாமே உதவி
53. அவமானமா? அஞ்சாதே!
54. நிமிர்ந்து நில்! துணிந்து செல்
55. மனைவியுடன் மகிழ்ச்சியாக வாழ்வது எப்படி?

ஆய்வு நூல்கள்

56. திருக்குறள் புதிய உரை
57. குறளுக்குப் புதிய பொருள்
58. வள்ளுவரின் விளையாட்டுச் சிந்தனைகள்
59. வள்ளுவர் வணங்கிய கடவுள்
60. தமிழ்நாட்டுச் சடுகுடுப் பாடல்களும் சடுகுடு ஆட்டமும்

பொது அறிவு நூல்கள்

61. விளையாட்டுத் துறையில் பொது அறிவு நூல்
62. விளையாட்டுக்களில் வினாடி வினா விடை
63. தெரிந்தால் சமயத்தில் உதவும்
64. விளையாட்டு அமுதம்
65. விளையாட்டுச் சிந்தனைகள்
66. விளையாட்டு உலகம்
67. சிந்தனைச் சுற்றுலா
68. விளையாட்டு உலகில் சுவையான சம்பவங்கள்

69. அர்த்தமுள்ள விளையாட்டுக்கள்
70. விளையாட்டுக்களில் வினோதங்கள்
71. வானொலியில் விளையாட்டுக்கள்
72. அனுபவக் களஞ்சியம்
73. மறைந்து கிடக்கும் மனித சக்தி
74. புதுப்புது சிந்தனைகள்
75. உடற்கல்வி என்றால் என்ன?
76. உடற்கல்வியை கற்பிக்கும் முறைகள்
77. விளையாட்டு விழா நடத்துவது எப்படி?
78. நீங்களும் ஒலிம்பிக் வீரராகலாம்
79. விளையாட்டு விருந்து
80. வாழ்க்கைப் பந்தயம்
81. பல்கலைச் சிந்தனைக் களஞ்சியம்
82. இலக்கியம் சிந்தும் விளையாட்டு இன்பம்
83. கிரிக்கெட் விளையாடுவது எப்படி?

அகராதி வரிசை

84. விளையாட்டுத் துறையில் ஆங்கிலம் தமிழ் அகராதி
85. விளையாட்டுத் துறையில் கலைச்சொல் அகராதி
86. விளையாட்டுத் துறையில் சொல்லும் பொருளும்

ஆங்கில நூல்கள்

87. G.K. for Competitive Exam.
88. How to Break Ties-in Sports and Games
89. G.K. in Sports and Games
90. Quotations on Sports and Games
91. General Knowledge in Sports and Games
92. Physical Fitness and Health

கவிதை நூல்கள்

93. சிந்தனைப் பந்தாட்டம்
94. விளையாட்டு ஆத்திச்சூடி
95. செங்கரும்பு
96. நல்ல பாடல்கள் (சிறுவர்)
97. நல்ல நல்ல கதைப் பாடல்கள் (சிறுவர்)

சிறுவர் நூல்கள்

98. நல்ல கதைகள் - 1
99. நல்ல கதைகள் - 2
100. நல்ல கதைகள் - 3
101. பண்பு தரும் அன்புக் கதைகள்
102. கடவுள் கைவிட மாட்டார்
103. தெய்வ மலர்
104. வெற்றி விளையாட்டு காட்டுகிறது
105. வேஷங்கள் விளையாடுகின்றன

நாடக நூல்கள்

106. நல்ல நாடகங்கள் (இலக்கியம்)
107. நவனின் நாடகங்கள்
108. நவரச நாடகங்கள்
109. மாணவர்க்கேற்ற மேடை நாடகங்கள்
110. சுவையான நாடகங்கள்
111. சாந்தி தமிழ் வாசகம்
112. Shanthi's ABC Book
113. நன்னெறிக் கல்வி - 9-ஆம் வகுப்பு
114. நன்னெறிக் கல்வி - 10-ஆம் வகுப்பு
115. நவனார் உரை நூல் - 10-ஆம் வகுப்பு

உடற்கல்விப் பாட நூல்கள்

116. Physical Education and Health Education VI to VIII (CBS)
117. Physical Education and Health Education IX to X (CBS)
118. உடல் நல உடற்கல்விப் பாட நூல் (6ம் வகுப்பு)
119. உடல் நல உடற்கல்விப் பாட நூல் (7ம் வகுப்பு)
120. உடல் நல உடற்கல்விப் பாட நூல் (8ம் வகுப்பு)
121. உடல் நல உடற்கல்விப் பாட நூல் (9ம் வகுப்பு)
122. உடல் நல உடற்கல்விப் பாட நூல் (10ம் வகுப்பு)
123. உடல் நல உடற்கல்விப் பாட நூல் (11ம் வகுப்பு)
124. உடல் நல உடற்கல்விப் பாட நூல் (12ம் வகுப்பு)
125. Health and Physical Education Text Book (VI Std.)
126. Health and Physical Education Text Book (VII Std.)
127. Health and Physical Education Text Book (VIII Std.)
128. Health and Physical Education Text Book (IX Std.)
129. Health and Physical Education Text Book (X Std.)
130. Health and Physical Education Text Book (Xi Std.)
131. Health and Physical Education Text Book (XII Std.)

ஆசிரியர் பரிசு பெற்ற நூல்கள்

மத்திய அரசு

ஒலிம்பிக் பந்தயத்தின் கதை 1977

விளையாட்டுக்களின் கதைகள் 1981

விளையாட்டுக்களின் வரலாறும் வழிமுறைகளும் 1985

தமிழ்நாடு அரசு

தமிழ்நாட்டுச் சடுகுடு பாடல்களும் ஆட்டமும் 1988

ஆசிரியரைப் பற்றி...

திருமூலர், திருவள்ளுவர், வள்ளலார் போன்றவர்களுக்குப் பிறகு தேகத்தின் தெய்வாம்சம் பற்றி மக்களிடையே மகிமையை வளர்க்கும் பணியை நாற்பது ஆண்டுகளாகச் செய்து வந்தார்.

எங்கும் தமிழ், எதிலும் தமிழ் என்ற கொள்கை யில் நம்பிக்கையுடைய இவர், எங்கும் முதல் எதிலும் முதல் என்பது போல பல அறிய காரியங்களை நிறைவேற்றித் தமிழ்த் தொண்டாற்றினார்.

சென்னைப் பல்கலைக் கழகம், அண்ணாமலைப் பல்கலைக் கழகம் போன்றவை நடத்திய ஓடுகளப் போட்டிகளில் வெற்ற வீரராகத் திகழ்ந்தவர்.

தான் பெற்ற வெற்றியும், புகழும் எல்லோரும் பெற வேண்டும் என்பதற்காக, ‘‘விளையாட்டு இலக்கியத் துறை’’ என்ற புதிய துறையை உருவாக்கி நூல்களை எழுதி வெளியிட்டார்.

முதன்முதலாக விளையாட்டுத் துறை இலக்கிய நூலை 1964-ஆம் ஆண்டு எழுதி முடித்த இவர், 2001 வரை இருநூறு நூல்களைப் படைத்திருக்கிறார்.

இதற்காக தான் வகித்து வந்த எல்லாப் பதவிகளையும் விட்டுவிட்டு முழுநேர எழுத்தாளராக வாழ்ந்தார்.

பதிப்பாளர்

1937-2001

ஆசிரியரைப்பற்றி

டாக்டர்.எஸ். நவராஜ் செல்லையா அவர்கள் தனது மாணவர் பருவத்தில் சிறந்த விளையாட்டு வீரராகத் திகழ்ந்தவர். சென்னை பல்கலைக்கழக அளவில் மும்முறைத்தாண்டும் போட்டியில் சாதனையாளர். மழலையர் பள்ளி குழந்தைகள் முதல் ஆய்வறிஞர் பட்டம் பெற்ற மாணவர் வரை பாடம் நடத்திடும் வாய்ப்பு பெற்றவர்.

சென்னை பல்கலைக்கழக வரலாற்றில் விளையாட்டுத்துறையில் ஆய்வறிஞர் பட்டம் பெற்ற முதல் மாணவர்.

விளையாட்டுத்துறையில் அதிகமான நூல்களை எழுதி, தமிழ் இலக்கிய வளர்ச்சிக்கு துணை நின்றவர். எங்கும் தமிழ், எதிலும் தமிழ் என்பதில் அதிக ஈடுபாடு கொண்டவர்.

விளையாட்டுத்துறையை சார்ந்த 'விளையாட்டுக் களஞ்சியம்' மாத இதழை 25 ஆண்டுகள் தொடர்ந்து ஆசிரியர் பொறுப்பை ஏற்று வெளியிட்ட பெருமைக்குரிய மனிதர்.

விளையாட்டுக்களின் மேன்மையை சொல்லும் ஒலி நாடாக்களையும், 'ஓட்டப்பந்தயம்' என்னும் திரைப்படத்தையும் தயாரித்து, இயக்கி, நடித்து திரையிட்ட சாதனையாளர்.

மூன்று முறை தேசிய விருது பெற்றுள்ளார். ஒருமுறை தமிழ்நாடு அரசின் விருதையும் பெற்றுள்ளார்.

'திருக்குறள் புதிய உரை' என்னும் நூலில் திருக்குறள் (அறத்துப்பால் மட்டும்) ஒழுக்கம் பற்றி கூறும் உடலியல் நூல் என்னும் கருத்தை முதன்மையாகக் கொண்டு புத்துரைதந்து தமிழுக்கு தொண்டாற்றிய தமிழ்த்தொண்டர்.

ஆர். ஆடம் சாக்ரட்டீஸ்
பதிப்பாளர்.