விளையாட்டுத்துறையில்

சொல்லும் பொருளும்

"பல்கலைப் பேரறிஞர்" டாக்டர்

எஸ். நவராஜ் செல்லையா

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

விளையாட்டுத் துறையில் சொல்லும் பொருளும்

தேசிய விருது பெற்ற பேராசிரியர்
பல்கலைப் பேரறிஞர்
டாக்டர். எஸ். நவராஜ் செல்லையா
M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Litt., D.Ed., FUWAI

ராஜ்மோகன் பதிப்பகம்
'லில்லி பவனம்'
8, போலீஸ் குவார்ட்டர்ஸ் ரோடு,
தி. நகர், சென்னை - 600 017.
தொலைபேசி: 4342232

நூல் விபர அட்டவணை

நூலின் பெயர்	:	**விளையாட்டுத் துறையில் சொல்லும் பொருளும்**
மொழி	:	தமிழ்
பொருள்	:	சொல்லும் பொருளும்
ஆசிரியர்	:	**டாக்டர். எஸ். நவராஜ் செல்லையா (1937-2001)**
பதிப்பு	:	முதல் பதிப்பு 1980 திருத்திய பதிப்பு டிசம்பர் 2001
நூலின் அளவு	:	கிரவுன்
படிகள்	:	1200
அச்சு	:	12 புள்ளி
தாள்	:	வெள்ளை
பக்கங்கள்	:	96
நூல்கட்டுமானம்	:	பேப்பர் அட்டைக்கட்டு

விலை : ரூ. 20-00

உரிமை	:	பதிப்பகத்தாருக்கு
வெளியிட்டோர்	:	ராஜ்மோகன் பதிப்பகம் 8, போலீஸ் குவார்ட்டர்ஸ் ரோடு தி.நகர், சென்னை - 600 017. தொலைபேசி: 4342232
அச்சிட்டோர்	:	எவரெடி பிரிண்டர்ஸ் தி. நகர், சென்னை - 600 017. தொலைபேசி: 8252271

பொருளடக்கம்

1.	Athlete	உடலாளர்	7
2.	Coach	பயிற்சியாளர்	9
3.	Drill Master	உடற்பயிற்சி ஆசிரியர்	10
4.	Exercise	உடற்பயிற்சி	12
5.	Fan	விசிறி	13
6.	Match	போட்டி ஆட்டம்	16
7.	Team	குழு	18
8.	Relay	தொடரோட்டம்	20
9.	Umpire	நடுவர்	22
10.	Race	ஓட்டப் போட்டி	25
11.	Score	வெற்றிக் கணக்கு	26
12.	Sport	பொதுவான விளையாட்டு	28
13.	Game	வீரமான விளையாட்டு	30
14.	March	அணிநடை	33
15.	Tournament	தொடர் போட்டி ஆட்டம்	34
16.	Net	வலை	38
17.	Gymnasium	உள்ளாடும் அரங்கம்	39
18.	Intramural	உள்ளிடைப் போட்டி	41
19.	Ashes	சாம்பல்	42
20.	Hat Trick	ஹேட்ரிக்	45
21.	Arena	அரங்கம்	47
22.	Circus	சர்க்கஸ்	51
23.	Contest	போட்டியிடு	54
24.	Serve	அடித்தெறிதல்	55
25.	Trophy	கோப்பை	60
26.	Volley	வாலி	65
27.	Racket	பந்தடித்தாடும் மட்டை	67
28.	Exhibition	கண்காட்சி	70
29.	Novice	புது மாணவர்	72
30.	Strategy	திறமுறை	74
31.	Stunt	அரிய செயல்	77
32.	Forfeit	உரிமையிழத்தல்	79
33.	Olympiad	ஒலிம்பியாட்	83
34.	Amateur	பொழுது போக்குக் கலைஞன்	87
35.	Stadium	பந்தய மைதானம்	91

முன்னுரை

விளையாட்டுத்துறையில் சொல்லும் பொருளும் என்ற தலைப்பில் வெளிவரும் இந்நூல், இதுவரை தமிழிலக்கியத்தில், வெளிவராத முதல் நூல், அரிய நூல் என்பது என் எண்ணம்.

விளையாட்டுத் துறையில் வல்லுநர்கள் மட்டு மன்றி, விளையாடும் வீரர்களும் வீராங்கனைகளும், கற்ற பார்வையாளர்களும், மற்றும் கல்லாத ரசிகர்களும் கூட மிக சர்வ சாதாரணமாக ஆங்கில வார்த்தைகளை உச்சரிப்பதை நாம் கேட்டிருக்கிறோம்.

விளையாட்டு பற்றிய சொற்கள் தான் அவைகள் என்றாலும், அடிக்கடி அவர்கள், அவர்களை அறியாமலேயே மிக இயல்பாகவும் எளிதாகவும் பேசுவதைப் பார்க்கும் பொழுது, எவ்வளவு அழுத்தமாக அந்த சொற்கள் அவர்கள் இதயத்திலே பதிந்து போயிருக்கின்றன என்கிற உண்மையையும் புரிந்து கொள்ள முடிகிறது.

விளையாட்டுத்துறையில் சிறு வயது முதற் கொண்டே மிக ஈடுபாடுடைய நான், விளையாட்டுக்கள் நடக்கும் பொழுது இவ்வாறு மற்றவர்கள் பேசிக் கொள்வதை மிகவும் உன்னிப்பாகவும், உற்சாகமாகவும் கவனித்து வந்திருக்கிறேன்.

அவ்வாறு அந்தச் சொற்களை தவறுதலாகவும், சில சமயங்களில் அர்த்தம் புரியாமலேயே அடித்துப் பேசப்படும் பொழுதும், அந்த சொற்களுக்குரிய உண்மையான பொருள் என்னவென்று புரியாமல் குழம்பிப் போயும் இருக்கிறேன்.

பல விளையாட்டுக்கள் பற்றிய நூல்கள் எழுதுவதற்காக நான் பல்வேறு துறை நூல்களை படிக்கும் வாய்ப்பினை பெற்ற பொழுது, எனக்கு பொருள் விளங்காமல் இருந்த சொற்களை ஆங்காங்கே கண்டு, கற்றுத் தெளிவு பெற்றேன்.

இது போன்ற பல சொற்களைத் தேடிக் கண்டு பிடிக்கும் ஆர்வம் வந்து சேர்ந்து கொள்ளவே, அந்த முயற்சியிலும் அவ்வப்போது ஈடுபடலானேன்.

ஏறத்தாழ 35 சொற்களின் தோற்றத்தையும், அதன் ஆரம்ப கால அர்த்தத்தையும், எந்தெந்த மொழியி லிருந்து எழில் பெற்று வந்தன

என்பதையும், அந்த அர்த்தம் இந்த காலத்திற்கு எப்படி பொருந்தி வந்திருக்கிறது என்பதையும் மிகவும் அரிதின் முயன்று இந்நூலில் விளக்கமாக எழுதியுள்ளேன்.

எந்த அளவுக்கு இதில் வெற்றி பெற்றிருக்கிறேன் என்ற வினாவுக்கு விடையாக உங்களின் கருத்துக்களை எதிர்பார்க்கிறேன்.

இப்படி சொல்லையும் அதற்குரிய பொருளையும் தேடுகின்ற முயற்சியும் ஆராய்ச்சியும் தேவைதானா என்று கேட்பவர்களும் இருக்கத்தான் இருப்பார்கள்.

காவிரி எங்கே தோன்றியது, கங்கை எங்கே தொடங்கியது, கருவின் மூலம் என்ன என்றெல்லாம் கேள்வி கேட்டு கிளர்ந்தெழுந்து விடை காண முயல்கின்றவர்களை பாராட்டி ஏற்றுக்கொள்கின்ற நெஞ்சங்கள், விளையாட்டுத் துறை என்றதும் இப்படி வினா விடுப்பதும் சகஜமே!

ஆனால், அற்புதமான பொருள் பொதிந்த விளையாட்டுச் சொற்கள் எல்லாம் வாழ்க்கை நடை முறையை ஒட்டியே, காரணப் பெயர்களாகவே அமைந்திருக்கும் பாங்கினை அறியும் பொழுது, உங்கள் மனமும் மகிழும். விளையாட்டுத் துறை சொற்களின் நிலையும் கலையும் புரியும்.

அத்தகைய அரிய சொற்களை, அன்றாடம் நம்மிடையே உரையாடலில் நடம் பயிலும் சொற்களை உங்கள் இடம் தந்திருக்கிறேன். சொல்லிப் பாருங்கள். என்ன பொருள் இருந்திருக்கும், எப்படி வளர்ந்திருக்கும் என்று கற்பனை பண்ணிப் பாருங்கள். பின்னர் படியுங்கள்.

'நிச்சயம் சுவையாக இருக்கும், நிம்மதியாக பொழுது போகவும் வைக்கும், நல்ல கருத்துக்களை நயம்பட அறிகின்ற பொழுது பேரின்பம் பிறக்கும்' என்ற நம்பிக்கையில் உங்கள் கையில் படைக்கிறேன்.

எனது நூல்களையும் ஏற்று, ஆதரிக்கும் அறிஞருலகம் இந்நூலையும் ஏற்று, பாராட்டும், பயன்பெறும் என்று நம்புகிறேன்.

அன்பன்

டாக்டர். எஸ். நவராஜ் செல்லையா

விளையாட்டுத் துறையில் சொல்லும் பொருளும்

சிறு விளக்கம்:

ஆங்கிலம் அறிந்தவர்களே விளையாட்டுக்களைப் பற்றி அதிகம் புரிந்து கொள்ளமுடியும் என்ற நிலையிருந்த காலமும் இருந்தது. அந்த இன்னிலை மாறி, 'எல்லாம் தமிழில்' என்ற இனிய நிலைக்கு மாற்றம்பெற்று ஏற்ற முற்றிருக்கும் நாளில் வாழ்கிறோம் நாம்.

தமிழ்த் தாயின் தளிர்பாதங்களுக்குக் காணிக்கையாக வும், தமிழ்கூறும் நல்லுலக மக்களுக்குப் பயன்படும் பரிசாகவும், ஒவ்வொரு விளையாட்டைப் பற்றியும் ஒவ்வொரு நூலாக இப்பொழுது வெளிவந்த வண்ணம் இருக்கின்றன.

விளையாட்டுக்களில் ஒரு சில சொற்களை அடிக்கடி நாம் நம்மையறியாமலேயே பயன் படுத்திக் கொண்டு வருகிறோம். விளையாடி மகிழ்வதற்கும், விளையாட்டுக்களை நடத்துவதற்கும் மிக இன்றியமையாதனவாக பல சொற்கள் நடை முறையில் இருக்கின்றன. ஆங்கிலம் அறியாதாரும், அவற்றை அழகாகச் சொல்லவும் பயன்படுத்தவும் நாம் கேட்டிருக்கின்றோம்.

அத்தகைய முக்கியமான சொற்களையெல்லாம் தொகுத்துப் பார்க்கும்பொழுது, ஒவ்வொரு சொல்லும்

ஒவ்வொரு காரியத்தைக் குறிக்கின்ற சிறந்த காரணப் பெயர்களாகவே இருக்கின்றன. ஆகவே, பொருள் பொதிந்து புகழ் படைத்த அச்சொற்கள், உருவம் பெற்ற நிலையை நாம் விளக்கமாகத் தெரிந்து கொண்டால், விளையாட்டை அனுபவிப்பதற்கும் ஆனந்தமுடன் ஆடி மகிழ்வதற்கும் உதவியாக இருக்கும் என்ற நம்பிக்கையின் அடிப்படையில், அடிக்கடி பயன்படும் சொற்கள் பிறந்தவிதம் பற்றி இனி அறிந்து கொள்வோம்.

1. ATHLETE

அத்லெட் என்ற சொல் அத்லாஸ் (Athlos) என்ற வார்த்தையிலிருந்து பிறந்திருக்கிறது. இது ஒரு கிரேக்கச் சொல்லாகும், அத்லாஸ் என்ற வார்த்தைக்குப் போட்டி (Contest) என்பது பொருளாகும். அதே தொடர்புடைய மற்றொரு சொல்லும் இருக்கிறது. அதனை அத்லான் (Athlon) என்றார்கள். அதற்குப் பரிசு (Prize) என்று பொருளாகும்.

அதாவது, கிரேக்க நாட்டில் நடைபெற்ற போட்டிகளில் பரிசினைப் பெறுவதற்காகப் போட்டியில் கலந்து கொண்டதொரு ஆற்றல் மிகு வீரனையே அவர்கள் அத்லெட் என்று அழைத்தார்கள். கிரேக்கர்கள் காலத்திலும், அவர்களைத் தொடர்ந்து ரோமானியர்கள் காலத்திலும் இதே அர்த்தத்தில்தான் விளையாட்டு வீரர்கள் அழைக்கப்பட்டனர், போட்டியில் பரிசு பெறும் நோக்கத்துடன் கலந்து கொண்ட வீரனையே அத்லெட் என்று அழைத்தனர்.

அதன் பின்னர், காலம் மாறமாற, விளையாட்டுப் போட்டிகளில் நுணுக்கமும் தேர்ச்சியும் மிகமிக, அத்லெட் என்ற சொல்லுக்கு வேறு பொருளைத் தரத் தொடங்கினர் விளையாட்டு வல்லுநர்கள்.

அத்லெட் என்றால் உடற்பயிற்சிகளில் நன்கு தேர்ந்தவன், உடல்பலம் (Strength) நெஞ்சுரம் (Stamina), விரைவும் சுறுசுறுப்பும் (Agility) நிறைந்து போட்டிகளில் பங்கு பெறத் தகுந்தவன், ஆடும் விளையாட்டுக்களில் நுணுக்கங்கள் நிறைந்திருக்கும் தேர்ந்திருக்கும் கெட்டிக்காரன் என்றெல்லாம் விளக்கம் தரத் தொடங்கினார்கள்.

அவர்கள் விளக்கப்படி, நன்கு தேர்ச்சிப்பெற்ற சிறந்த உடலை உடையவன் என்கின்ற பொருளையே நம்மால் அறிந்துகொள்ள முடிகிறது. அத்தகைய அத்லெட் என்ற சொல்லுக்குத் தமிழில் **உடலாளர்** என்று ஒரு புதிய சொல்லை உருவாக்கி இருக்கிறேன்.

உடல் - ஆளர் என்பது உடலாளர் ஆகிறது. உடலை சிறப்பாக ஆள்கின்ற ஆற்றல் பெற்றவரை உடலாளர் என்கிறோம்.

பேச்சை ஆள்பவரை பேச்சாளர் என்றும், எழுத்தை ஆள்பவரை எழுத்தாளர் என்றும்; வாக்கை ஆள்பவரை வாக்காளர் என்றும்; குணத்தை ஆள்பவரை குணாளர் என்றும்; மணத்தை ஆள்பவரை மணவாளர் என்றும் சொல்கின்ற மரபுப்படி, உடலாளர் என்று ஓர் சொல்லை உருவாக்கி இருக்கிறோம்.

உடலால் சிறந்து, உடல் ஆற்றலை ஒருமுகப்படுத்தி திறன்களில் மிகுந்து, உச்சகட்டமாகச் செயலாற்றுபவரையே உடலாளர் என்கிறோம்.

பொருள் பொதிந்த இந்தச் சொல்லுக்கு ஏற்ப விளையாட்டில் பங்கு பெறுபவர்கள் அனைவரும் விளங்க வேண்டும் என்பதே நம் விருப்பமாகும்.

2. COACH

ஒரு குறிப்பிட்ட விளையாட்டில் பங்குபெறும் வீரர்களுக்கு சிறப்புப் பயிற்சியளிப்பவரை நாம் 'கோச்' என்று அழைக்கிறோம்.

ஆரம்ப காலத்தில் கோச் (Koch) என்றால் நான்கு சக்கர வண்டி என்பதற்குரிய பெயராகும். அந்த நான்கு சக்கர வண்டியான 'கோச்' என்ற சொல்லிலிருந்து தான், இந்தப் பெயரும் பிறந்து வந்திருக்கிறது.

கோச் என்ற வண்டியை முதன் முதலில் செய்தவன் ஹங்கேரி நாட்டில் உள்ள கோஷி அல்லது கோசி (KOSZI) or (KOCSI) என்ற நகரில் வாழ்ந்து வந்தானாம். அவன் வாழ்ந்து வந்த நகரத்தின் பெயரே அவன் செய்த வண்டிக்குப் பெயராக வந்துவிட்டது. அது ஆட்களை ஓரிடத்திலிருந்து மற்றொரு இடத்திற்கு ஏற்றிச் செல்லப் பயன்பட்டதாகும்.

இது எப்படி விளையாட்டுக்குப் பொருந்தி வந்தது என்றால், கோச் என்னும் பயிற்சியாளன், தான் பயிற்சி தரும் ஆர்வமுள்ள வீரர்களைத் தன் கூடவே

கூட்டிக்கொண்டு சென்று பயிற்சி அளித்ததால்தான் அந்தப் பெயரைத் தந்திருக்கின்றார்கள்.

ஒரு வேளை, குரு குல வாசத்தில் இருந்த குரு சீடன் முறைபோல, பயிற்சியளிப்பவர் பெறுபவர்களைப் பயிற்சி தர அழைத்துச் செல்லும் தன்மையில் அமைந்திருக்கலாம் என்பதால்தான், கோச் என்று அழைக்கப்பட்டிருக்கிறார் போலும்.

இன்று கோச் என்பவர், சிறப்புப் பயிற்சி தரும் பொறுப்பில் உள்ளவர், பொறுப்பானவர் என்பதை நீங்களே தெரிந்து கொள்ளலாம்.

3. DRILL MASTER

உயர்நிலைப் பள்ளிகளிலும், கல்லூரிகளிலும் விளையாட்டுத்துறை ஆசிரியராகவும் இயக்குநராகவும் பணியாற்றுகின்ற உடற்கல்வி ஆசிரியர்களை, ஆரம்ப காலத்தில் **டிரில் மாஸ்டர்** என்று பொதுமக்களும், மற்றும் ஆசிரிய மாணவ சமுதாயமும் பெயரிட்டு அழைத்ததுண்டு.

விளையாட்டுத் துறையில் சற்று மாற்றம் ஏற்படத் தொடங்கியது. அதாவது விழிப்புணர்ச்சிப் பெறத் தொடங்கியபொழுது, டிரில் மாஸ்டர் என்ற பெயர் மாறி மறைந்து, பி.டி. மாஸ்டர் (P.T. Master) என்று வரத் தொடங்கியது. அதாவது உடலுக்குப் பயிற்சி தருகின்ற ஆசிரியர் என்று ஆசிரியரின் உயர்வான உண்மை நிலையை உணரத்தொடங்கி அழைக்கத் தலைப் பட்டனர் மக்கள்.

பின்னர், விளையாட்டுத் துறையில் பணியாற்று பவர்களான ஆசிரியர்கள், மாணவர்களது உடலையும் உள்ளத்தையும் பண்படுத்தி வளர்க்கின்ற பணியில் ஈடுபட்டு வருகின்றார்கள் என்பதை உணர்ந்து, உடற்கல்வி ஆசிரியர் (Physical Education Teacher) என்று பெயர் மாற்றி அழைத்தனர் விஞ்ஞானபூர்வமான கல்வியாக, உடலுக்குக் கல்வியாக விளங்குகிறது என்பதால்தான், உடற்கல்வி என்றும் பெருமையுடன் அழைக்கப்பட்டு வந்தது. இன்றும் வருகிறது.

ஆரம்ப நாட்களில், உடற்கல்விக் கல்லூரிகள் அதிக மில்லாத காலத்தில், உயர்நிலைப் பள்ளிகளில் உடற்கல்வி ஆசிரியர்களாக, இராணுவத்தில் உடற்பயிற்சி பயிற்றுனராகப் பணியாற்றி ஓய்வு பெற்றவர்களை (Ex-Servicemen) அமர்த்தினார்கள். அவர்கள் உடற்பயிற்சிக்கே அதிக முக்கியத்துவம் கொடுத்து, பள்ளிகளில் பணியாற்றி வந்தார்கள். அதனால் அவர்களை டிரில் மாஸ்டர் என்றே எல்லோரும் அழைத்தனர்.

அப்படியானால் உடற்பயிற்சிக்கு Drill என்ற வார்த்தை எப்படி வந்தது என்று ஆராய்வோமானால் உண்மை விளங்கும்.

அதற்காக அதன் பழங்கால வரலாற்றை அறிய, நாம் பின்னோக்கிப் போக வேண்டியவர்களாக இருக்கிறோம்.

இன்றைய வழக்கில் உள்ள Drill என்ற சொல்லுக்கு தமிழகராதியின்படி, **துளைசெய் (Bore), துளையிடும் கருவி, பயிற்சி அளி** என்று பல மாதிரியாகப் பொருள்

கூறுகின்ற வார்த்தைகள் பல உண்டு. ஆனால், இந்த டிரில் என்ற வார்த்தையானது டச்சு மொழியிலிருந்து உருவாகிய சொல்லாகும்.

Dutch Drillen என்ற டச்சு சொல்லுக்கும் துளையிடு, ஊடுருவிச் செல் (Pierce) என்பது பொருளாகும். இது எதற்காகப் பயன்படுத்தப்பட்டது என்றால், மரத்தைத் துளையிடுவதற்காக, அதாவது சுற்றிச் சுற்றி, ஒன்றினையே குறிவைத்து, ஊடுருவிச் செயல்படுகின்ற காரியத்தைச் செய்வது என்பதற்காகத்தான்.

இராணுவத்தில் பணியாற்றுகின்ற படைவீரர்கள், பல முறைகளில் உடற்பயிற்சிகளைத் திரும்பத் திரும்பச் செய்து, மரத்தைத் துளையிடுவதுபோல, உடலை பயிற்சியால் துளைத்து அவர்களை பலம் நிறைந்தவர்களாக மாற்றிட, இராணுவ அதிகாரிகள் பயன்படுத்திய முறையையே Drill என்று வழங்கினர்.

அந்த முறையே உடற்பயிற்சித் துறைக்கும் வந்ததால்தான், உடற்பயிற்சியை Drill என்றும், உடற்பயிற்சி தருபவரை டிரில் மாஸ்டர் என்றும் அழைத்தனர்.

4. EXERCISE

உடற்பயிற்சி என்ற பொருளில் வழங்கும் எக்சர்சைஸ் எனும் சொல், இலத்தீன் மொழிச் சொல்லாகும்.

இதை எக்சார்சைஸ் (EXCORCISE) என்றும் வழங்கியது உண்டு.

எக்சார்சைஸ் எனும் சொல் தீய தேவதைகளான பேய்களை (Demons) விரட்டும் என்பதாகும்.

எக்சர்சைஸ் என்றால், மிருகங்களை வெளியே விரட்டு, அல்லது வெளியே விடு என்பதாகும்.

Ex என்றால் வெளியே (Out) என்றும், Arcere என்றால் அடைத்து வை என்பதும் பொருளாகும்.

'உடலில் உள்ள தீய கழிவுப் பொருட்களை வெளியேற்று, அதுபோல் தீய நினைவுகளான பேய் எண்ணங்களை விரட்டு. முரட்டுத் தனமான மிருக நினைவுகளை வெளியேற்று' என்ற நம்பிக்கையில் இந்த சொல்லை உடற் பயிற்சிக்குப் பயன்படுத்தி இருந்தாலும் இருக்கலாம்.

உடற்பயிற்சியானது உடலைத் தூய்மையாக்கி, நல்ல நினைவுகளை மனதில் அடைத்து வைக்கிறது என்பது உண்மையானால், அந்த எண்ணத்தோடுதான் இந்த சொல்லும் இந்த வகையில் பயன்படுத்தப் பட்டிருக்க வேண்டும்! என்றே நாமும் உறுதியாக நம்பலாம்.

5. FAN

Fan என்பதற்கு விசிறி என்று தமிழில் விளக்கமாக விமர்சனம் செய்வதை நீங்கள் அடிக்கடி கேட்டிருப்பீர்கள். 'நானும் அவருக்கு விசிறி' என்று நீங்களும் உங்களையறியாமல் பேசிக்கொண்டிருந்ததும், இப்பொழுது உங்களுடைய நினைவுக்கும் வரும்.

சினிமா நடிகர்களுக்கு விசிறிகள் அதிகம். அவர்கள் அதனை சற்று மாற்றிக்கொண்டு, ரசிகர்கள் என்று இப்பொழுது தங்களை அழைத்துக்கொண்டு பெருமைப் படுகின்றார்கள். அவர்களுக்கென்று சங்கமும், அமைப்புக்களும் நிறைய உண்டு.

விளையாட்டுத் துறையிலும் அத்தகைய ரசிகர்கள் நிறைய உண்டு. தங்களுக்குப் பிடித்த விளையாட்டு வீரரைப் பெருமையுடன் பாராட்டிப் பேசுவதும், புகழ்வதும், அவரைப் போலவே நடை நடப்பதும், உடை உடுப்பதும், அவரின் வீரத்தைப்பற்றிப் பேசி மகிழ்வதும் அதிகமாகவே உண்டு. அதனை Hero Worship என்று ஆங்கிலத்தில் கூறுவார்கள்.

விளையாட்டு நேரத்தில் தங்களுக்குப் பிடித்த விளையாட்டு வீரர்களையும், அவர் சார்ந்திருக்கும் குழுவையும் உற்சாகப்படுத்தி மகிழ்விக்க என்று, மேல் நாட்டில் சங்கங்கள் நிறைய அமைந்திருக்கின்றன. அவர்கள் எங்கு சென்று விளையாடினாலும், போய் வர ஆகும் அதற்கான செலவையும் தாங்களே ஏற்றுக்கொண்டு, நேரம் வீணாகிறதே என்ற கவலையையும் மறந்து, ஆர்வத்துடன் பாராட்டி சத்தம் போடுவது, கூச்சல் போடுவது அவர்கள் வழக்கம்.

அதை ஆர்வம் என்பதா? வெறி என்பதா? ஆசையின் வேகம் என்பதா? எப்படிச் சொன்னாலும் Fan என்ற வார்த்தை வந்த விதமே, வெறியின் வேகத்தினால் தான் என்று அறியும்போது, ரசிகர்கள் கூட்டம் உற்சாகத்தின் எல்லைக்குச் சென்று, மைதானத்திற்குள் புகுந்து விடுவதும், தீ வைத்து விடுவதும் போன்ற செயல்கள்

எல்லாம் உண்மையை நிரூபிக்கின்ற செயல்கள் தானோ என்று நாம் ஐயப்படவும் வேண்டியுள்ளது.

Fan என்ற சொல்லுக்குரிய பொருளானது, ஒரு குறிப்பிட்ட விளையாட்டில் அல்லது ஆர்வம் தருகின்ற செயலில், அதிக ஈடுபாடு அல்லது வேகம் நிறைந்த வெறி அல்லது பைத்தியக்காரத்தனமான உணர்வு அல்லது கட்டுக்கடங்காத கட்டுமீறிய உணர்வு என்று குறிப்பிடப்பட்டிருக்கிறது.

அப்படி அமைகின்ற Fan என்பவன், அதிகமான ஆவல் மிகுந்தவனாக, ஒருமுகப்படுத்தப்பட்ட ஈடுபாடு நிறைந்தவனாகவே என்றும் விளங்குகிறான். இனி, Fan என்ற சொல் எவ்வாறு வந்தது என்பதைக் காண்போம்.

ரோமானியர்கள் ஆட்சிக் காலத்தில், ரோம் நாட்டில் சில மத குருக்கள், தங்களுடைய மத நிகழ்ச்சிகளில் மிகுந்த ஈடுபாடும் வெறியும் கொண்டு வாழ்ந்து வந்தார்கள். அவர்கள் விழா நடக்கும்போது, பக்தி வெறியிலும், எழும் வீராவேசத்திலும் தாங்கள் அணிந்திருக்கும் நீண்ட அங்கியைக் கழற்றிக் கிழித்தெறிந்துவிட்டு, தங்களுடைய உடம்பை வெட்டிக் கொள்வார்கள். அப்பொழுது அவர்களுடைய இரத்தமானது எல்லா பகுதிகளிலும் தெறித்துத் தெளித்திருக்கும்.

அந்த மதகுருக்கள், தாங்கள் வணங்குகின்ற புனித ஆலயத்தில் வாசம் செய்கின்ற தேவதைகளை மகிழ்விக்கின்ற செயல் என்று நம்பியே இவ்வாறு இரத்தப் பலியிட்டுத் தங்கள் பக்தியை பறைசாற்றிக்

கொண்டார்கள். அவர்களை ரோமானியர்கள், வெறி மிகுந்தவர்கள் என்பதற்காக Fanaticus என்று அழைத்தார்கள்.

அந்த Fananticus என்ற சொல்லிலிருந்து, ஒரு கொள்கையில் ஆழ்ந்த நம்பிக்கையுள்ளவன் என்றும், தான் கொண்டிருக்கும் அசைக்க முடியாத நம்பிக்கைக்கு அடிப்படைக் காரணம் எதுவென்று தெரியாமல் இனம் புரியாமல் முரட்டுத் தனமான ஈடுபாடு கொண்டவன் என்றும் பொருள் தருகின்ற Fanatic என்ற சொல் தோன்றி வந்தது. அதற்கு, புனித ஆலயத்தினால் உணர்வு பெற்றவன் என்றும் பொருள் கொண்டார்கள்.

Fanaticus என்ற சொல் பின்னர் Fanatic ஆகி, பிறகு Fane என்ற பெயரில் விளங்கி, இறுதியில் Fan என்று மாறி வந்திருக்கிறது.

அதுவே தற்போது மாறி, ஏனென்று அறியாமலேயே பக்தியும் ஆசையும் கொண்டு பின்பற்றிப் பேசுகின்ற ரசிகனைக் குறிக்கின்ற சொல்லாக Fan என்று வந்து விட்டிருக்கிறது.

6. MATCH

சாதாரணமாக பொழுது போக்குக்கென்று ஆடி மகிழ்வதை Game என்று கூறுகிறோம். இன்னொருவருடன் அல்லது அடுத்த குழுவுடன் ஈடுபடுவதை Match என்கிறோம். அதாவது போட்டி ஆட்டம் என்று கூறுகிறோம். ஒருவருடன் ஒருவர் போட்டி மனப்பான்மையுடன் பொருதி ஆடுவதற்கு Match

என்று பெயர் எப்படி வந்திருக்கும் என்று ஆராயும்போது, நமக்கு அது ஆச்சரியமாகவே இருக்கிறது.

Match என்ற சொல்லானது ஆங்கிலோ சேக்சன் சொல்லான கேமாயிகா (Gamaecca) என்ற சொல்லி லிருந்து பிறந்ததாகும். இந்தச் சொல்லுக்கு கணவன் மனைவி (Husband & Wife) அல்லது ஆண் பெண் மிருகம் (Male and Female Animal) என்பது பொருளாகும்.

ஆங்கிலோ சேக்சன் சொல்லானது ஜெர்மன் மொழி பேசுபவர்களிடம் செல்லவே, அவர்கள் வசதிக்காக, அவர்களுக்குத் தேவையான மரபில், புதிதாக ஒரு பொருளை அமைத்துக் கொண்டார்கள். Match என்ற சொல் ஜெர்மானியரிடம் சென்ற பிறகு, அதற்குரிய பொருள் **ஒன்று படுத்திக் கொண்டுவா** (To Bring To Gether) என்று அமைந்து விட்டது.

தற்பொழுது திருமணத்திற்குப் பெண் பார்க்கும் போதும், பொருத்தமாக இருந்தால் Match ஆக இருக்கிறது என்று கூறுவதையும் நாம் கேட்கிறோம். விளையாட்டுத் துறையில் நடக்கும் போட்டியில் ஒரு குழுவுடன் இன்னொரு குழு ஆட்டத் திறமையில் பொருத்தமாக இருக்கிறதா என்பதைக் கண்டு பிடிக்கவே போட்டி என்று வைத்திருக்கலாம் என்று எண்ணத்தான் தோன்றுகிறது.

வாழ்க்கையில் பொருத்தம் பார்ப்பதுபோல, விளையாட்டிலும் பொருத்தம் இணை பார்க்க வைத்திருக்கின்றார்கள் என்றால், வாழ்க்கைக்கு இணையாக விளையாட்டையும் போட்டியையும்

சேர்த்து வைத்திருக்கின்றார்கள் என்றால், வாழ்க்கைக்கு இணையாக விளையாட்டையும் வைத்திருக்கின்றார்கள் என்பதுதானே பொருளாகும்! இதைவிட விளையாட்டுக்கு வேறு என்ன பெருமை வேண்டும்.

7. TEAM

நாம் இதற்குத் தமிழில் குழு என்று பொருள் கூறுகிறோம். வேறு சிலர் அணி என்றும் கூறுவார்கள்.

இந்த Team என்ற சொல்லானது, பழமை ஆங்கில மொழியில் பயன்படுத்தப்பட்ட Team என்ற சொல்லிலிருந்து உருவானதாகும். அதற்குரிய அர்த்தம் என்னவென்று அகராதியைப் பார்த்தோமானால் நமக்கு வேடிக்கையாகவே இருக்கிறது.

முதல் அர்த்தம் Set என்பதாகும். அதாவது ஒரு பொருள் ஒரு குறிப்பிட்ட இடத்தில் ஒழுங்காக இருக்கவேண்டும் அல்லது சரியான நிலையில் வைக்க வேண்டும் என்பதாகும்.

அடுத்ததாக வருவது Boord என்பதாகும். ஒரு தடவையிட்ட முட்டையின் குஞ்சுத் தொகுதி, நினைவில் ஆழ்ந்திரு என்றும் பொருள் கொள்ளலாம்.

மூன்றாவதாக வரும் சொல்லானது Litter என்பதாகும். அந்த லிட்டர் என்ற சொல்லுக்கு, காயம் பட்டவர்களைத் தூக்கிச் செல்லப் பயன்படுகின்ற படுக்கை என்றும் புதிதாகப் பிறந்த மிருகத்தின் குட்டி என்று அழைக்கப்படும் என்றும், தேவையற்ற வீணான

குப்பை கூளங்களைப் போடும் இடம் என்றும் இதற்குப் பொருள் கூறுகிறது ஆங்கில அகராதி ஒன்று.

நான்காவதாக, பார வண்டியை அல்லது ஏதோ ஒரு பொருளை இழுக்கப் பயன்படுகின்ற மிருகங்களை அல்லது குதிரை போன்ற மிருகங்களை ஒரே வரிசையாக நிறுத்தி வைக்கக் கட்ட உதவும் கயிறு என்றும் பொருள் கூறப்படுகின்றது.

இனி, இந்த Team என்ற சொல்லுக்கு உண்டான பொருளை தொகுத்துப் பார்ப்போமானால், ஓர் உண்மை நமக்குத் தெற்றென விளங்குகின்றது.

ஒழுங்காக ஓரிடத்தில் வைக்க வேண்டும். அது ஓரினத்தின் ஒரே தொகுதியாக இருக்கவேண்டும். தூக்கிச் செல்லப்படுகின்ற படுக்கை போன்று இருக்க வேண்டும். இழுக்க உதவும் மிருகங்களை ஓரிடத்தில் வரிசையாக நிறுத்தி இருக்க வேண்டும் என்பதுதான்.

இவ்வாறு புழக்கத்திலும் பழக்கத்திலும் பயன்பட்டு வந்தச் சொல்லானது. மிருகங்களிடமிருந்து மாறி, தனிப்பட்ட ஆட்களைக் குறிப்பிட்டுச் சொல்லுமாறு பயன்படுத்தும் நிலைக்கு வந்தது.

அந்த Tem என்று சொல்லானது Team என்று வளர்ந்து மாற்றம் பெற்றுக் கொண்டது. அவ்வாறு மாறியது குதிரைகள் அணி அல்லது கூடைப் பந்தாட்டக் குழு என்று கூறுமளவுக்கு உருமாறிக் கொண்டது.

இதைப் பார்க்கும்பொழுது குழு என்பதற்கு Team என்று கூறுவதில் தவறில்லை என்றுதான் நினைக்க வேண்டியிருக்கிறது.

ஒரு குழுவில் 5 பேர், 9 பேர், 11 பேர் என்று அமையும் பொழுது, எண்ணிக்கைக்கு ஆட்களை இழுத்து வந்து அப்படித்தான் சில சமயங்களில் நிறுத்த வேண்டியிருக்கிறது.

ஒன்றுக்கும் பயன்படாத ஆட்களையும் அப்படித்தான் குழுவில், (குப்பை தொட்டியில் கூளங்களைப் போடுவதைப் போல) கொண்டு வந்து எண்ணிக்கைக்காகப் போட வேண்டியிருக்கிறது. சில சமயங்களில் 'ஒப்புக்குச் சப்பாணியாக இரு' என்று ஆட்களைத் தூக்கி வந்து ஒரு குழுவில் கிடத்த வேண்டியிருக்கிறது என்பதையெல்லாம் நடைமுறையில் பார்க்கும் பொழுது, Team என்று சொல்லப்படும் வார்த்தை சரியான பொருள்களைக் குறிப்பதாகவே அமைந்திருக்கிறது.

8. RELAY

ஒரு குழுவிற்கு 4 ஓட்டக்காரர்கள் இருந்து, ஒவ்வொருவராக ஓட்டத்தைத் தொடர்ந்து ஓடி முடிக்கும் நிகழ்ச்சியை Relay Race என்கிறோம். அதற்குத் தமிழில் தொடரோட்டம் என்று நாம் கூறுகிறோம். இன்னும் ஒரு சிலர் இதனை அஞ்சலோட்டம் என்றும் கூறுகின்றார்கள். இந்தத் தொடரோட்டம் 4 x 100 மீட்டர். 4 x 200 மீட்டர், 4 x 400 மீட்டர் தூரம் என அமையும்.

அதாவது உதாரணமாக, 400 மீட்டர் தூரம் என்றால் முதலாவது ஓட்டக்காரர் 100 மீட்டர் தூரம் ஓடி முடிக்க, இரண்டாமவர் அங்கிருந்து அடுத்த நூறு மீட்டர் தூரம்

ஓட, என 4 பேரும் சேர்ந்து அந்த 400 மீட்டர் தூரத்தை ஓடி முடிப்பார்கள். இதுபோலவே தொடரோட்டத்திற்குரிய மற்ற நிகழ்ச்சிகளும் முடிக்கப்பெறும்.

ஒருவர் முடித்த பின் தொடர்ந்து ஒருவர் என்று ஓடுவதற்கு Relay என்று ஏன் பெயர் வந்தது என்று இனி காண்போம்.

Relay என்று சொல் பிரெஞ்சு மொழியில் உள்ள வினைச்சொல்லான Relayer என்ற சொல்லிலிருந்து பிறந்ததாகும். **ரிலேயர்** என்ற அந்தச் சொல்லுக்கு **'வேட்டை நாயை அவிழ்த்து விடு'** என்பது பொருளாகும்.

ஆரம்ப காலத்தில் காட்டுக்கு வேட்கைக்காரர்கள் வேட்டையாடப் போகும்பொழுது, வேட்டை நாய்களையும் கூடவே கொண்டு செல்வார்கள். கண்ணில் தென்பட்ட மிருகத்தைக் கண்டவுடன், கையில் பிடித்திருக்கும் வேட்டை நாயை அவிழ்த்துவிட்டு விரட்டச் செய்வார்கள். அது ஓடி தளர்ந்துபோய் விடுகின்ற நேரத்தில், ஓடாமல் கூடவே கொண்டு போகின்ற புதிய நாய்களை உடனே அவிழ்த்து விட்டு மிருகத்தை விரட்டச் செய்வார்கள்.

ஏன் அந்த புதிய நாய்களை கூடவே கொண்டு சென்று அவிழ்த்து விடவேண்டும் என்றால், அப்பொழுதுதான் விரட்டப்பட்டுக் கொண்டிருக்கும் மிருகத்தின் வாசனையை மோப்ப சக்தியால் உணர்ந்துகொண்டிருப்பது மறைந்து போகாமல் இருக்கும் என்பதற்காகத்தான்.

தங்கள் சாரட்டிலோ அல்லது தங்கள் ஓட்டும் வாகனத்திலோ அல்லது தங்கள் கூடவோ கொண்டுபோகின்ற புதிய நாய்களை, விரட்டிக் கொண்டிருக்கும் நாய்களின் வேகம் தளர்ந்து போகின்ற தருணத்தில் மாற்றி, வேட்டையாடுவதை மும்முரப்படுத்துவார்கள்.

விரட்டும் புதிய நாய்களும் அந்த மிருகத்தின் வாசனையை மோப்ப சக்தியினால் பெற்றுக் கொண்டு விரட்டத் தொடங்கிவிடும். அதனை Relay என்றனர்.

ஓட்டப் பந்தயத்திலும் ஒருவர் ஓடிப்போய் முன்னே நிற்கின்றவரிடம் குறுந்தடியை (Baton) தந்துவிட்டு நின்று கொள்ள, அவர் அங்கிருந்து ஓட்டத்தைத் தொடர, அங்கே ஓட்டம் தொடர்கிறது. இவ்வாறு ஆள் மாற்றி ஆள் தொடர்ந்து ஓடிச் செய்கின்ற ஒரே காரியத்தையும் Relay என்றுதான் அழைக்கின்றனர்.

நாம் தமிழில், தொடர்ந்து ஓடுவதால், **தொடரோட்டம்** என்ற அழைக்கிறோம். வாயில்லா ஜீவன்கள் ஓடி வழி காட்டிய ஓட்டத்திற்கான சொல், விளையாட்டில் இறவாவரம் பெற்ற நிகழ்ச்சியாக அல்லவா மாறிவிட்டிருக்கிறது!

9. UMPIRE

நடுவர் என்று நாம் அழைக்கின்ற சொல்லானது ஆங்கிலத்தில் Umpire என்று கூறப்படுகின்றது. இந்த அம்பயர் என்ற ஆங்கிலச் சொல்லானது, இலத்தின் சொல்லான Non per என்பதே மூலச் சொல்லாகும்.

Non per என்ற இந்த இலத்தின் சொல்லுக்கு உரிய பொருள் என்ன தெரியுமா? **இணையில்லாத** (Not Equal) என்பது அர்த்தமாகும்.

அதே சொல்லுக்கு Uneven என்றும், Third Person என்றும் அர்த்தம் கூறுகின்றார்கள்.

Uneven என்ற சொல்லுக்குத் தமிழில், சமதளமில்லாத, கரடு முரடான, மேடு பள்ளமான, இரட்டைப்படையல்லாத என்று அர்த்தங்கள் உள்ளன.

Third Person என்றால் மூன்றாம் மனிதர் என்று கொள்ளலாம். இப்பொழுது நடுவர் என்ற சொல்லைத் தருகின்ற Non per எனும் இலத்தின் சொல்லிலிருந்து வரும் Umpire எனும் வார்த்தை எத்தகைய முக்கியமான பொருள்களில் உருவாகியிருக்கிறது என்ற உண்மையையும் மகத்துவத்தையும் நாம் நன்கு உணரலாம்.

இரண்டு குழுக்கள் விளையாடும் பொழுது அதனை நடத்தித் தருகின்ற பொறுப்பேற்று, எல்லோர்க்கும் மேலாக உயர்நிலையில் நிற்கின்ற ஒருவர், இரண்டு குழுக்களுக்கும் மத்தியிலே நடுவராக மட்டும் நிற்கவில்லை, இரண்டு குழுக்களிலும் உள்ளவர்களுக்கும் மேற்பட்டவராக, இணையில்லாதவராகவே இருக்கிறார். அவருக்கு இணை என்று அவரேதான் இருக்கிறாரே தவிர, அங்கு வேறு யாருமில்லை.

மற்றும், சமதளமில்லாத, கரடு முரடான, மேடுபள்ளமான, இரட்டைப் படையல்லாத என்கின்ற அர்த்தங்களைப் பார்க்கும் பொழுது, நடுவர் தன் கடமையினை ஆற்றும் பொழுது, தாங்கள் எடுக்கின்ற

முடிவில், கரடுமுரடு போன்ற கடினத்தன்மையுடன் விளங்க வேண்டும். பாரபட்சம் இருவருக்கும் காட்டக் கூடாது என்பதில் இரட்டைப்படையல்லாத என்பதிலும் தெளிவாகின்றது.

ஒரே மாதிரியாக சமதளம் போல் இருந்து விடாமல், தவறுகளைக் கண்டிக்கும் திறமையுடையவராக இருக்க வேண்டும் என்று ஒரு கொள்கை நெறியை விளக்கும் வகையிலே தான் அந்த சொல் பிறந்திருக்கிறது.

அம்பயர் என்பவர் ஒரு தனி மனிதன், அதாவது odd Man என்கிறார்கள். அவர் ஒரு புதுமை வாய்ந்த மனிதன் என்ற பொருளும் இதற்கு உண்டு. இரண்டு குழுக்களும் சில சமயங்களில் தவறிழைத்து, முரண்படும் பொழுது அல்லது தவறிழைக்க முற்படும்பொழுது, தீர்வுகாண்பதிலே புதுமை வாய்ந்த மனிதனாக அவர் விளங்குகிறார்.

அம்பயரானவர் மூன்றாம் மனிதராகவும் இருக்கிறார். தமது பொறுப்பு, நல்ல முறையில் நடத்தித் தரவேண்டும் என்பதாகவே நடுவர் இருக்க வேண்டும். அவர் யாருக்கும் உற்றார் உறவினர் அல்லர். அவருக்கு வேண்டியவர் வேண்டாதவர் என்ற பாகுபாடும் இல்லை. எனவே, அவர் வேடிக்கை பார்க்க வந்து விட்டு, ஒரு குழுவை உற்சாகமாக ஆதரித்து உரக்க சத்தமிடும் பரபரப்பான பார்வையாளராகவும் வரவில்லை.

போட்டியில் ஏற்படும் குழப்பத்தைப் போக்க, நல்ல முறையில் நடத்திக் குதூகலத்தை ஊட்ட,

விளையாட்டின் பெருமையைக் காக்க இணையில்லாத மனிதராக, புதுமை வாய்ந்த மனிதராக, மூன்றாம் மனிதராக வருகிறார் நடுவர் என்ற பொருளில் பிறந்திருக்கும் Umpire என்ற சொல்லுக்குப் பெருமை தருவதாகவே நடுவர்கள் நடந்து கொள்ள வேண்டும்.

அப்படி இல்லையென்றால், வேலியே பயிரை மேய்கிறது என்பதாகவே அமையும். தாயே தன் குழந்தைக்கு விஷம் கொடுத்தால் தடுப்பவர் யாரோ என்பது போல, நடுவரே நிலை மாறினால் நடப்ப தெல்லாம் நாசமாகி விடும் என்பதில் தானே முடியும்!

ஆகவே, பெருந்தன்மையுள்ள நீதிபதி போல, நடுவர் நடுவராகவே விளங்கவேண்டும் என்பதைக் குறிக்கும் சொல்லாகவே Umpire என்ற சொல் பிறந்திருக்கிறது.

10. RACE

ஓடுகளப் போட்டிகளில் (Track and Field) முக்கிய இடத்தை வகிப்பது ஓட்டங்களாகும். பழைய ஒலிம்பிக் பந்தயங்களில் முதன் முதலாக நடந்த போட்டியும் ஓட்டப் போட்டிதான். 200 கெஜ தூரம் ஓடி முடிக்கின்ற ஓட்டப் போட்டியாகும். அப்பொழுது அதற்குப் பெயர் Stade என்று இருந்தது.

அதன் பின, ஓட்டத்தை Race என்று அழைத்தனர். Race என்ற சொல்லானது பழைய ஆங்கில மொழியிலுள்ள Raes என்ற சொல்லிலிருந்து உருவானதாகும். Raes எனும் சொல்லுக்கு Hurry என்றும் Rush என்றும் பொருள் உண்டு.

ஒரு ஓட்டப்போட்டி எனும் பொழுது போட்டியிடுகின்ற உடலாளர்கள் Atheletes எல்லோரும் சேர்ந்து ஒரு இலட்சிய இடத்தைச் சேர்வதற்குக் கூட்டமாகவும் விரைவாகவும் ஓடி முடிப்பதையே குறிப்பார்கள்.

கூட்டமாகவும் அதே நேரத்தில் இலக்கை அடையும் இலட்சியத்தடனும் வேகமாக ஓடுவதைக் குறிக்கும் சொல்லாகவே Race என்ற சொல் பயன்படுத்தப் பட்டிருக்கிறது.

11. SCORE

விளையாட்டுப் போட்டி ஒன்றில், இரண்டு குழுக்கள் வெற்றிக்காக விதிமுறைகளுடன் போராடிக் கொண்டிருக்கும் பொழுது, வெற்றியை நிர்ணயிக்கின்ற அளவுகோலாக அமைந்து உதவுவது வெற்றிக்கணக் காகும் (Score). இந்த வெற்றிக்கணக்கைத்தான் அதன் உப அளவுகளாக விளங்கும் Point, Goal, Run, என்பனவற்றின் துணையுடன் தெரிந்து கொள்கிறோம்.

Point எனும் ஆங்கிலச் சொல்லுக்கு **வெற்றி எண்** என்பதாக தமிழாக்கி இருக்கிறோம். இதை சிலர் **புள்ளி** என்றும், வேறு சிலர் **உப்பு** என்றும் கூறுகின்றார்கள். பல வெற்றி எண்களின் கூட்டல் கணக்கினைக் காட்டியே வெற்றிக் கணக்காக Score என்ற சொல் பிறந்திருக்கிறது.

இந்த Score என்ற சொல்லுக்கு ஸ்கோரு (Scoru) என்று கூறப்படும் ஆங்கிலச் சொல்லே ஆரம்ப

நிலையாக இருந்திருக்கிறது. Score என்ற வார்த்தையும், பழைய நார்ஸ் எனும் மொழிச் சொல்லான Skor என்ற வார்த்தையிலிருந்துதான் உருவாகி வந்திருக்கிறது.

பழங்கால நார்ஸ் சொல்லான Skor என்பதற்கு ஆங்கிலத்தில் Notch என்பது பொருளாகும் அதற்கு, **கீறு, வெட்டு, அடையாளம் செய்** என்பது பொருளாகும். இப்பொழுது காகிதத்தில் நாம் வெற்றி எண்களைக் குறிக்கிறோம். கீறுவதில்லை. சில சமயங்களில் காகிதத்தில் உள்ள எண்களை குறுக்கும் நெடுக்குமாக அடித்துத்தான் வெற்றி எண்களைக் குறிக்க வேண்டியிருக்கிறது.

ஆரம்ப காலத்தில், கீறு அல்லது வெட்டு என்னும் பொருளில் இந்த சொல் உருவாகி வந்திருப்பதும் காரணத்துடன்தான். அதாவது கையில் வைத்திருக்கும் ஒரு குச்சியில் அல்லது சிறு தடியில் (Stick) கீறி அடையாளம் செய்தவாறு ஆட்டத்தின் வெற்றி எண்களைக் குறிக்கும் பழக்கம் ஆரம்ப காலத்தில் இருந்தது.

ஒவ்வொரு கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் பந்தை அடித்து விட்டு ஓடி ஓட்டம் எடுக்கும் பொழுதும், ஒவ்வொரு முறை குச்சியில் கீறி குறித்துக் கொண்டு நினைவு படுத்தி வந்திருக்கின்றனர்.

படிக்காத பெண்கள் பால்கணக்கை சுவற்றில் கோடுகிழித்துக் கணக்கிடுவதை இன்றும் நம்மவரிடையே அதிகமாகக் காணப்படுவதையும் நாம் இங்கே நினைவு படுத்திக் கொள்ளலாம்.

விளையாட்டில் கையில் வைத்திருந்த நீண்ட குச்சியில் கீறி கணக்கு எடுத்துக் கொண்டிருந்த அதே முறையைப் பின் பற்றி, அமெரிக்க வரலாற்றிலும், அவர்கள் வைத்திருந்த துப்பாக்கிகளின்மீதும் அடையாளம் செய்து கணக்கெழுதி இருக்கின்றனர்.

ஒவ்வொரு பொருளின் மீதும் பள்ளம் தோண்டியோ, அல்லது சிறு பிளவு தெரிவதுபோல வெட்டியோ அல்லது மற்ற அமைப்பில் எழுதியோ வைத்துக்கொள்வது அக்கால வழக்கில் இருந்து வந்ததே, ஆர்வத்துடன் ஆடிய விளையாட்டிலும் விரவி வந்திருக்கிறது.

குச்சியில் குறித்த தன்மையானது இன்று காகிதத்தில் ஆட்டத்தின் வெற்றியை நிர்ணயிக்கும் கணக்காக மாறி வந்திருக்கிறது. Score என்றால் பொதுவாக **இருபது கோடு, கணக்கு நிமித்தம்** என்று பல பொருட்கள் பழக்கத்தில் இருந்தாலும், விளையாட்டில் வெற்றிக் கணக்கைக் குறிக்கும் பொருள் ஒன்றையே காட்டும் சொல்லாகவே இன்று மாறியிருப்பது, இந்த சொல்லின் முக்கிய அம்சமாகும்.

12. SPORT

விளையாட்டு என்று பொதுவாக வழங்கப்படும் பொருளில் அமைந்துள்ள Sport என்னும் ஆங்கிலச் சொல்லானது, ஆரம்ப காலத்தில் உருவான அடிப்படைக் காரணமே வேறுவிதமாகத்தான் இருக்கிறது.

இந்த Sport எனும் ஆங்கிலச் சொல்லானது, இலத்தின் சொல்லான Desport என்பதிலிருந்து உருவாகி வந்திருக்கிறது. Des எனும் சொல்லுக்கு Away என்பது பொருள் அதாவது நீங்கி, தூர, வெளியே, விலகி என்பது பொருளாகும். Porto எனும் சொல்லுக்கு Carry என்பது அர்த்தமாகும். அதாவது கொண்டுபோ, தாங்கு, சும என்பது பொருளாகும். இவ்வாறு இரண்டு சொற்களாகப் பிரிந்து கூறுகின்ற பொருள்களின் உள் அர்த்தமாவது, ஒருவருடைய செயல் அல்லது பணி அல்லது வேலையிலிருந்து நீங்கி வெளியே செல்வது என்பதே ஆகும்.

செய்துகொண்டிருக்கும் ஒரு வேலையிலிருந்து விலகி, வேறு ஒரு விருப்பமுள்ள பணியில் ஈடுபடுவது என்பதாக பொருள் கொள்ளப்பட்டது.

அந்த Desporto எனும் சொல்லே மேலும் சுருங்கி Disport என்று வந்தது.

அதாவது, ஒரு வேலையில் ஈடுபட்டு தனக்குள்ளே மகிழ்ச்சியை உண்டு பண்ணிக் கொள்வது என்பது.

அவ்வாறு ஈடுபடும் செயல் விளையாட்டாக இருக்கலாம். பொழுது போக்காக இருக்கலாம். விளையாட்டுப் போட்டிகளாகவும் இருக்கலாம்.

அல்லது தனி மனிதன் திறமையைக்காட்டும் சாகசச் செயலாகக்கூட இருக்கலாம்.

ஆனால், அது ஒருவருக்கு உல்லாசத்தையும் மகிழ்ச்சியையும் ஊட்டுவதாக அமைந்திருப்பதையே Sport என்று கூறினர்.

Sport எனும் சொல்லுக்கு, சிரித்து விளையாடு, நையாண்டி செய், பரிகாசம் பண்ணு, சரசமிடு என்று பல பொருள்கள் இருந்தாலும், மகிழ்ச்சி தருகின்ற விளையாட்டைக் குறிக்கின்ற சொல்லாகவே இன்று நம்மிடையே நிலவி வருகின்றது.

அதாவது வேலைப் பளு மிகுந்த உலகத்திலிருந்து கொஞ்சம் விலகிவந்து, மகிழ்ச்சியை ஊட்டும் மனோகரமான சூழ்நிலையை அளிக்கும் விளையாட்டைக் குறிக்கின்ற சொல்லாகவே Sport இன்று வழங்கப்படுகிறது.

13. GAME

'விளையாட்டு' என்ற பொருளிலேயே நாம் Game எனும் சொல்லைப் பயன்படுத்தி வருகிறோம்.

இந்த Game எனும் ஆங்கிலச் சொல்லானது 'வேடிக்கையால் களிக்கச் செய்தல்' எனும் அர்த்தத்தில்தான் முதலில் ஆரம்பிக்கப்பட்டிருக்கிறது. ஆனால் இதன் ஆரம்பம் பழைய ஆங்கிலச் சொல்லான Gamen எனும் சொல்லுக்கு வேடிக்கை (Fun) என்பது பொருளாகும்.

ஆரம்பத்தில், வேடிக்கையான செயல்களும், வேடிக்கை பார்க்கச் செய்யும் நிகழ்ச்சிகளும் Gamen என்ற பெயரில் தான் அழைக்கப்பட்டிருக்கின்றன. அதனால்தான் ஆரம்பகால, உற்சாகம் ஊட்டும் தொழிலான வேட்டையாடுதலும் (Hunting) Game என்றே அழைக்கப்பட்டிருக்கிறது.

Game என்று பெயர்ச் சொல், பெயரடைச் சொல்லாக (Adjective) மாறுகிறபொழுது, அதனுடைய பொருள் வேறுவிதமாக மாறுகிறது.

அதாவது வீரமுள்ள என்பது ஒருபொருள். பிடிவாத குணம் நிறைந்த போட்டியாளன் ஒருவனைக் குறிக்கவும் Game என்ற சொல் பயன்படுத்தப்படுகிறது. ஆனால், காலம் மாற மாற, விளையாட்டுக்களை மட்டுமே குறிக்கின்ற சொல்லாகவே வளர்ந்து விட்டிருக்கிறது.

ஒரு குறிப்பிட்ட விதிமுறைகளுடன், திரும்பத் திரும்ப ஒரே அமைப்புடன் ஆடப்படுகின்ற முறையுள்ளதையே விளையாட்டு என்று குறிக்கப் படுகிறது. அத்தகைய பொருளில்தான் Game என்ற சொல் இப்பொழுது பயன்படுத்தப்படுகிறது.

இந்தோ ஐரோப்பிய மொழிச் சொல்லான Gham என்று சொல்லுக்கு மகிழ்ச்சியுடன் தாண்டு, குதி என்று பொருள் உண்டு. அதிலிருந்து உண்டான Game என்ற சொல்லுக்கு மகிழ்ச்சியான அனுபவம் என்றும் பொருள் கூறுகின்றார்கள்.

இத்தகைய இனிய அனுபவங்களையும், உற்சாகம் ஊட்டும் பாங்கினையும் பெற்றுள்ள Game என்ற சொல்லைப் போலவே, உலகெங்கிலும் உள்ள பிற மொழிகளிலும் சொற்கள் வழங்கப்பட்டிருப்பதை நாம் காணும்போது, உலக மக்கள் எந்தக் காலத்தில் எங்கு வாழ்ந்து வந்தாலும், சிந்தனையில் ஒன்றுபட்டவர் களாக விளங்கியிருக்கின்றார்கள் என்றே நம்மால் யூகிக்க முடிகிறது.

இந்தோ ஐரோப்பிய மொழியில்	Ghem
ஜெர்மானிய மொழியில்	Gaman
ஹெலனிக் மொழியில்	Kampe
இத்தாலிய மொழியில்	Campa
பழைய பிரெஞ்சு மொழியில்	Jambe
பழைய பார்சிய மொழியில்	Gems
பழைய ஆங்கி மொழியில்	Gamen
புதிய ஆங்கில சொல்	Game

இதைத் தமிழில் விளையாட்டு என்கிறோம். விளை எனும் சொல்லுக்கு விருப்பம் என்றும், ஆட்டு எனும் சொல்லுக்கு ஆட்டம் என்று பொருள் கூறுவதின்மூலம், விளையாட்டு எனும் தமிழ்ச் சொல்லும் மிகுந்த பொருள் பொதிந்ததாகவே இருக்கிறது. விளங்கி வருகிறது.

உடல் உறுப்புக்களை ஒன்றுபடுத்தி, ஒருங்கிணைந்த முறையில் செயல்படத் தூண்டுவதுடன், புதிய புதிய அனுபவங்களைப் பெறச் செய்து, எதிர்ப்புச் சக்திகள் வந்தாலும் இயல்பாக ஏற்றுச் சமாளித்து வெற்றி காண முயல்கின்ற பண்பான மனத்தையும் பலமான தேகத்தையும் அளிக்கின்ற விருப்பமான செயல்கள் நிறைந்த ஒன்றையே விளையாட்டு (Game) என்று கூறுவது எவ்வளவு பொருத்தமாக இருக்கிறது பார்த்தீர்களா!

14. MARCH

நிமிர்ந்த நெஞ்சும் நேர்கொண்ட பார்வையும், உயர்ந்த தோற்றமும் உற்சாகமான நடையும் கொண்டு கைவீசி நடக்கின்ற நடையை, நாம் அணிநடை (Marching) என்கிறோம்.

அணிநடை என்று நாம் அழைப்பதற்குக் காரணம், ஒன்று பார்ப்பதற்கு அழகாக இருப்பதால் அழகான நடை என்பதாகவும், இராணுவ அணியினர் முன்னேறிச் சென்றிட நடந்து செல்லும் இயல்புக்கு உதவும் தன்மையால் அணி நடை என்பதாகவும் உள்ள பொருளிலேதான் இவ்வாறு அழைக்கிறோம்.

அணிநடையை ஆங்கிலத்தில் March என்பதாகக் கூறப்படுகிறது.

இந்த March என்ற ஆங்கிலச் சொல்லானது பிரெஞ்சுச் சொல்லான Marcher எனும் சொல்லிலிருந்து பிறந்து வந்ததாகும்.

மார்ச்சர் என்ற சொல்லுக்கு To walk என்பது பொருளாகும்.

ஆரம்ப காலத்தில், மார்ச்சர் என்ற சொல்லானது அடியிட்டு நடப்பதற்கும், அடிவைக்கும் ஓசைக்கும், காலால் மிதிப்பதற்கும், நடக்கும் தோரணைக்கும் உரிய பொருளான Tread எனும் பொருளிலும், நடந்து செல்லும் பொருள் தருகின்ற Tramp எனும் சொல்லிலும் வழங்கி வந்தது.

கால மாற்றத்தில் வேகமாகக் கைகளை வீசி, செம்மாந்து நடக்கின்ற ஒன்றைக் குறிப்பதாகவே அமைந்து விட்டிருக்கிறது.

நிமிர்ந்த உடல் தோற்றத்திற்கு இருகை வீசி, அடியிட்டு நடக்கும் அணிநடை உதவுவதுடன், ஏற்றமான வாழ்க்கைக்கும் உடல் நலத்திற்கும் கட்டுப்பாட்டிற்குத் துணை தருவதாகவும் பயன்படுகிறது.

15. TOURNAMENT

தொடர் போட்டி ஆட்டம் என்று நாம் தமிழிலே இதைக் கூறுகிறோம்.

ஓரிரு 'முறை ஆட்டங்களில்' (Set) ஆட்டம் முடிந்து போனால் அதை போட்டி ஆட்டம் என்றும், பல குழுக்கள் ஒன்று சேர்ந்து ஓரிடத்தில் இருந்து, இறுதி வெற்றி காணும் வரை தொடர்ந்து போட்டியிட்டு ஆடுவதையே தொடர் போட்டி ஆட்டம் என்றும் கூறுகிறோம்.

இந்த Tournament என்ற சொல்லானது, பழைய பிரெஞ்சுச் சொல்லான Tournai என்ற வார்த்தையிலிருந்தும் பிறகு Tournoment என்னும் வார்த்தையிலிருந்தும் மாறி மருவி உருவம் பெற்று வந்திருக்கிறது.

இந்த இரண்டு சொல்லுக்கும். திரும்ப (To Turn) என்பது பொருளாகும், அல்லது மாற்று என்பதும் மற்றொரு பொருளாகும்.

இந்த அடிப்படைக் கருத்தையே ஆணிவேராகக் கொண்டே ஆங்கிலேயர்கள், டோர்னமென்ட் என்ற சொல்லைப் பயன்படுத்தி இருக்கின்றார்கள்.

மாற்று என்ற சொல்லுக்குரிய கருத்தை அடிப்படையாக வைத்து, அவர்கள் மேற்கொண்ட போட்டிமுறையே, டோர்னமென்ட் என்னும் சொல் வர பொருத்தமான காரணமாகவும் அமைந்திருக்கிறது. அதனை இனி காண்போம்.

இங்கிலாந்தில் கி.பி. 5ம் நூற்றாண்டுக்கும் 15ம் நூற்றாண்டுக்கும் இடைப்பட்ட காலத்தை இடையிருட்காலம் (Middle ages) என்று அழைப்பார்கள். அந்தக் காலத்திலே, பணக்காரர்களும் பிரபுக்களும் அடித்தள மக்களை ஆட்டிப் படைத்துக் கொண்டிருந்த காலம். பிரபுக்களுக்குப் பொழுது போக்கு விளையாட்டுக்கள் என்ற வரிசையில் குதிரை மீதேறி போட்டியிடும் ஆட்டமும் ஒன்று இருந்தது.

தங்கள் உடல் முழுவதும் முகத்திற்கும் கூடத்தான். இரும்புக் கவசம் இட்டுக்கொண்டு குதிரைமீது அமர்ந்து கொண்டுள்ள வீரர்கள் (Knights) இரு குழுவினராகப் பிரிந்து கையில் ஆயுதங்களுடன் போட்டியிடுவார்கள். அந்தப் போட்டியிலே (Tournament) உண்மையான போர்க்களம் போலவே சண்டை நடக்கும். ஆனால், அது ஒரு காட்சி போட்டியாகவே நடத்தப்பட்டது.

பெருந்தனக்காரர்களும், பிரபுக்களும், பேரழகு மிக்க சீமாட்டிகளும் சுற்றியிருந்து வேடிக்கை

பார்த்துக்கொண்டிருக்கும்பொழுது, வீரர்களுக்கு உற்சாகம் பீறிட்டுக் கிளம்பிவிடும். போட்டியிடுவதற்கென்று சில விதி முறைகள் உண்டு என்றாலும், தங்கள் திறமையைக் காட்டி, பெண்களிடம் புகழ் பெற வேண்டும் என்ற வேகத்தில், வெறியில், எதிர்த்து வருபவர்களைக் காயப்படுத்திவிடுவதும் உண்டு. சில சமயங்களில் கொலையும் நடக்கும்.

இரத்தக்களரி ஏற்படுவது போல குதிரை மீது அமர்ந்து கொண்டு போட்டியிட்ட விளையாட்டு முறை, இடை இருட்காலத்தின் பிற் பகுதியில் சற்று நாகரிகமான விளையாட்டாக மாறி வந்தது. அதாவது வன்மை இடம் பெறக் கூடாது இந்தப் போட்டியில் என்ற விதிமுறை ஒன்று உருவாக்கப்பட்டது.

அதாவது, கவசம் அணிந்தவாறு குதிரை மீதேறியிருந்து, கையில் முனை மழுங்கிய ஆயுதங்கள் அல்லது நீண்ட கம்புகளை வைத்துக் கொண்டு, எதிரியை குதிரையிலிருந்து கீழே விழச்செய்வது போல திறமையைக் காட்டுவது என்ற கொள்கையை விரிவாகக் கொண்டு வந்தனர்.

இந்த முறையைத்தான் திரும்பு, திருப்பு அல்லது மாற்று என்ற பொருளில் கொண்டிருக்கின்றனர். குதிரை வீரனை இருக்கும் இடத்திலிருந்து மாற்றிக் கீழே விழச் செய்தல் என்னும் பொருளில் இந்த டோர்னமென்ட் **என்ற** சொல்லைக் கொண்டு வந்திருக்கின்றனர்.

அதாவது, இரண்டு முனையிலிருந்தும் ஒருவரை நோக்கி ஒருவர் தமது குதிரையை விரட்டிக் கொண்டு

வேகமாக வந்து தாக்க முனையும் பொழுது, குறிதவறி விட்டால், அதே வேகத்தில் கொஞ்ச தூரம் முன்னே சென்று பிறகு திரும்பி வந்து தாக்குவதைக் குறிப்பதையே இச்சொல் குறித்து வந்தது.

அதற்குப் பரிசாக அழகான ஆரணங்குகளின் புகழாரங்கள் பரிசாகக் கிடைத்தன. முத்த வெகுமதிகளும் சில சமயங்களில் பரிசுகளும் கிடைத்தன.

அந்தப் போட்டி முறை மாறி இன்று, பல குழுக்கள் சேர்ந்து தங்கள் திறமையை வெளிப்படுத்தி வெற்றி கொள்ளும் வண்ணம் அமைந்து விட்டிருக்கிறது. பிறரது திறமையை திசை திருப்பி, வெற்றிப் பாதையை மாற்றி விடும் போட்டி முறைக்கு Tournament என்று பெயர் இட்டிருப்பது எவ்வளவு பொருத்தமாக இருக்கிறது!

Tournament என்ற இந்த ஆங்கிலச் சொல்லுக்கு கழக அகராதி தரும் பொருளைப் பார்த்தால் இன்னும் எளிதாக விளங்கும் என்று இங்கே தருகிறோம். **பந்தய விளையாட்டு. வீரக் களியாட்டக் காட்சி, பொது ஆடரங்கு** என்பதாகும்.

பொது ஆடரங்காக இருந்து, வீரக்களியாட்டக் காட்சிகளை உருவாக்கிய அன்றைய முறை மாறி, இன்று பந்தய விளையாட்டுக்களை நடத்தும் பண்பிடமாக மாறி, அதிலிருந்தும் பல குழுக்களைப் போட்டியிடச் செய்து வெற்றியைப் பெறச்செய்யும் தொடர் போட்டி ஆட்டமாக இன்று வடிவம் பெற்றுவிட்டிருக்கிறது.

16. NET

வலை என்று தமிழில் இதற்குப் பொருள் கூறி அழைக்கிறோம்.

பந்து விளையாட்டுக்களில் மிகமுக்கியமான இடத்தைப் பெற்றிருப்பது வலையாகும்.

கைப்பந்தாட்டம், பூப்பந்தாட்டம், வளையப் பந்தாட்டம், மேசைப் பந்தாட்டம், டென்னிஸ் போன்ற ஆட்டங்களில் உள்ள வலையைப் பார்க்கும் பொழுது, நீள அகலத்தில் வேற்றுமை இருந்தாலும், அமைப்பில் ஓர் ஒற்றுமையைப் பார்க்கலாம்.

அதாவது, வலையின் மத்தியில் சிறுசிறு இடைவெளி இருப்பது போல பின்னப்பட்டிருக்கும் அமைப்பே அது.

அதனைப் பார்த்தவுடன் உங்கள் நினைவுக்கு உடனே வருவது மீன் பிடிக்கும் வலையாகும்.

அப்படி வந்தால் அது தவறல்ல. அது உண்மையான நினைவேயாகும்.

ஏனெனில், மீன் பிடிக்கும் வலைதான், பந்தாட்டத்தின் வலை வருவதற்கு முன்னோடியாக அமைந்து விட்டிருக்கிறது.

அந்த அமைப்பே இன்றும் நிலைத்துப் போயிருக்கிறது.

Net என்ற ஆங்கிலச் சொல், Nassa என்னும் இலத்தின் மொழியிலிருந்து வந்த சொல்லாகும்.

நாசா என்பதற்கு மீன் பிடிக்கும் வலை என்பது பொருளாகும்.

இப்பொழுது நீங்களே உங்களை பாராட்டிக் கொள்ளலாம். மீன்வலையின் நினைவு ஏன் உங்களுக்கும் வந்தது என்று.

17. GYMNASIUM

உள்ளாடும் அரங்கம் என்று நாம் தமிழில் கூறுகின்றோம். வெயில், மழை, பனி, குளிர் என்று இயற்கை தரும் இன்னல்களிலிருந்து தற்காத்துக் கொண்டு, பத்திரமாகவும் பாதுகாப்பாகவும் விளையாட்டுக்களையும். உடற் பயிற்சிகளையும் நடத்துகின்ற இடமாக இந்த உள்ளாடும் அரங்கம் தற்காலத்தில் உதவி வருகின்றது.

Gymnos என்ற கிரேக்கச் சொல்லுக்கு நிர்வாணம் (Naked) என்பது பொருளாகும். Gymnazo எனும் கிரேக்கச் சொல்லுக்கு நிர்வாணமாகப் பயிற்சிசெய் (Train Naked) என்பது பொருளாகும்.

பழங்கால கிரேக்க நாட்டில் உடலழகுப் பயிற்சிகளை உடலில் உடையேதுமின்றி நிர்வாணமாக இருந்து செய்வது பழக்கமாகக் கடை பிடிக்கப்பட்டு வந்தது. ஏனென்றால், உடலை அவர்கள் ஓர் அழகுப் பொருளாகக் கருதி வந்ததே காரணமாகும்.

அதுவுமின்றி, ஆண்டவனின் அற்புத படைப்பான அழகு தேகத்தை மற்றவர்களும் கண்டு களிக்க

வேண்டும் என்று காட்சியாக்கிடவே அதனை அவர்கள் ஆடையிட்டு மறைக்காமல், அழகைக் காட்டிக்கொண்டு நிர்வாணமாகப் பயிற்சி செய்தார்கள்.

அவ்வாறு நிர்வாணமாகப் பயிற்சி செய்யும் இடத்தையே Gymnasium என்றும் அழைத்தனர். அறிவை வளர்க்கும் இடமான மூன்று இடங்களை அந்நாளில் கிரேக்கர்கள் குறிப்பிட்டுக் காட்டியிருக் கின்றனர்.

பிளேட்டோ போன்ற தத்துவஞானியர் தங்கி ஆராய்ச்சி அறிவுடன் பேசி மகிழ்ந்த இடம் அகாடமி (Academy) என்றும்; தத்துவ மேதை அரிஸ்டாட்டில் கலந்துரையாடிய இடம் லிசியம் (Lyceum) என்றும்; ஆண்டிஸ்தெனிஸ் எனும் அறிஞர் இருந்து உறவாடிய இடம் கினோசார்ஜி (Kynosarge) என்றும் அழைக்கப்பட்டன.

அதைப் போலவே, உடலைப்பற்றி அதிகமான அறிவு பெறவும். வலிவும் வனப்பும் பெறவும், முழு மனிதனாகும் தகுதியைப் பெறுகின்ற இடமாகவும் ஜிம்னேசியம் பயன்பட்டு வந்தது.

பழங்கால கிரேக்கத்தில் தனிப்பட்ட மனிதர்கள் தங்கள் உடலினை பயிற்சி மிக்கதான, பொலிவு மிகுந்ததான தன்மையில் உருவாக்குகின்ற வெளிப்புற இடமாக (Out Door Place) ஆரம்ப நாட்களில் இருந்து வந்தது. ஓட்டம், தாண்டல், ஓடுதல், மல்யுத்தம் செய்தல், குத்துச் சண்டை போடுதல், எடை தூக்குதல்,

நடனமாடுதல், விளையாடுதல் போன்ற பல திறப்பட்ட செயல்களும் நடைபெற்றன.

ஆனால், காலம் மாற மாற, ஜிம்னேசியம் என்ற சொல், நான்கு சுவர்களுக்குள் உருவான பயிற்சி இடத்தைக் குறிப்பதாக வந்துவிட்டது.

பொதுவாக, கூடைப் பந்தாட்டம் ஆடுவதற்கென்று, உள்ளாடும் அரங்கங்கள் தோன்றின. அதில் அதிகமான இடவசதி அமைந்திருந்ததால் குத்துச் சண்டை, மல்யுத்தம் கூடைப் பந்தாட்டம் போன்ற பல ஆட்டங்கள் நடைபெற விளையாட்டாளர்கள் வழிவகுத்தனர்.

அதுவே இந்நாளில் உள்ளாடும் அரங்கமாக மாறி நல்ல இடம் பெற்றுக்கொண்டது.

18. INTRAMURAL

உள்ளிடைப் போட்டி என்று நாம் இதனை தமிழ்ப்படுத்திக் கூறுகின்றோம்.

ஒரு பள்ளியிலோ அல்லது ஒரு குழுவிலோ இருப்பவர்களுக்கிடையே நடைபெறுகின்ற போட்டிகள் என்பதால், உள் இடைப் போட்டி என்னும் பொருளில் கூறியிருக்கிறோம்.

Intramural என்ற இலத்தின் சொல்லும் இந்தப் பொருளில்தான் வந்திருக்கிறது.

Intra எனும் சொல்லுக்கு **உள்ளுக்குள்ளே** (Within) என்றும், Mural எனும் சொல்லுக்கு **சுவர்** என்றும்

பொருள் கூறுகின்றார்கள். அதாவது, சுவர்களுக்குள்ளே என்பதுதான் இதற்கு உண்மையான பொருளாகும்.

ஒரு கட்டிடத்திற்குள்ளே இருப்பவர்களுக்கு இடையே நடைபெறுகின்ற போட்டியைக் குறிப்பதற் காகவே இந்த சொல்லை உருவாக்கியிருக்கின்றார்கள்.

சுவர்களுக்கு உள்ளே என்பது போலவே, சுவர்களுக்கும் வெளியே என்று குறிக்கப்படுகின்ற வார்த்தையும் வந்திருக்கிறது. அதாவது பல பள்ளிகளுக்கிடையே, பல நிறுவனங்களுக்கிடையே நடைபெறுகின்ற போட்டிகளைக் குறிப்பதற்காக Extramural என்றும் குறிப்பிடுவார்கள்.

19. ASHES

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் சாம்பல் (Ashes) எப்படி வந்தது என்று ஆச்சரியமாக இருக்கிறது அல்லவா! வரலாற்றுப் புகழ் மிக்க நிகழ்ச்சி ஒன்று, சாம்பலைக் கொண்டு வந்துவிட்டது. கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் இங்கிலாந்து. மக்கள் எவ்வளவு ஈடுபாடும் இணையற்ற ஆர்வமும் கொண்டு விளங்கினார்கள், விளங்குகின்றார்கள் என்பதற்கு சான்றாகவே இந்த சாம்பல் நிகழ்ச்சி விளங்கி வருகிறது.

இங்கிலாந்துக்கும் ஆஸ்திரேலியாவுக்கும் இடையே நடக்கின்ற கிரிக்கெட் போட்டியில், எப்பொழுதும் இங்கிலாந்தே வெற்றி பெறும். ஏனென்றால், கிரிக்கெட் ஆட்டத்தின் தாயகமல்லவா இங்கிலாந்து!

இதற்கு மாறாக 1882ம் ஆண்டு, இங்கிலாந்து நாட்டில் உள்ள ஓவல் மைதானத்தில் கிரிக்கெட் போட்டி நடந்தபோது, வெற்றி கைமாறிப் போய்விட்டது.

1882ம் ஆண்டில் இங்கிலாந்து இரண்டாவது இன்னிங்சை ஆடத்தொடங்கியபோது, 85 ஓட்டங்கள் எடுத்தால் வெற்றி பெறலாம் என்ற கட்டத்தில் இருந்தது.

ஆனால் 7 விக்கெட் இழப்பிற்குப் பிறகு இங்கிலாந்து எடுத்த மொத்த ஓட்டங்கள் 70.

இன்னும் 15 ஓட்டங்கள் எடுக்க வேண்டும். இருக்கின்ற ஆட்டக்காரர்கள் (விக்கெட்) மூன்றுபேர், அவர்கள் மூவரும் ஆடி 15 ஓட்டங்கள் எடுக்க மாட்டார்களா என்ற நம்பிக்கையில் இங்கிலாந்து மக்கள் தைரியமாக இருந்தபோது, அந்த மூன்று ஆட்டக்காரர்களும் ஏழு ஓட்டங்கள் எடுத்து, ஆட்டம் இழந்து போயினர்.

அதனால் இங்கிலாந்து தோற்றுப் போய்விட்டது.

அந்த நிகழ்ச்சியை ஸ்போர்ட்டிங் டைம்ஸ் (Sporting times) என்ற பத்திரிக்கை, தோல்வியை மரணச் செய்தியாக உருவகித்துப் பிரசுரித்தது.

'மக்கள் அபிமானச் சின்னமாக விளங்கி வந்த இங்கிலாந்தின் கிரிக்கெட் ஆட்டமானது, 1882ம் ஆண்டு ஆகஸ்டு 29ந் தேதியன்று ஓவல் மைதானத்தில் இறந்துபோய் விட்டது. நெருங்கிப் பழகியவர்களும் நண்பர்களும் சுற்றிச் சூழ்ந்திருக்க, இறந்துபோன கிரிக்கெட் உடலானது எரிக்கப்பட்டுவிட்டது.

அந்த சாம்பலானது ஆஸ்திரேலியர்களால் எடுத்துக் செல்லப்பட்டது' என்பதே அந்தக் கேலி மரணச் செய்தியாகும்.

விளையாட்டில் தோற்றதை வேறு மனோ நிலையில் ஏற்றுக் கொண்டவர்கள், ஆஸ்திரேலியா சென்ற சாம்பலை மீண்டும் வென்று திருப்பிகொண்டு வரவேண்டும் என்று விரும்பினர்.

அதே ஆண்டு (1882) குளிர்காலப் போட்டிகள் தொடங்கியபோது, இங்கிலாந்து நாட்டிலிருந்து ஐவோபிலி (Ivo Bligh) என்பவர் தலைமையில் கிரிக்கெட் குழு சென்றபோது, மூன்றாவது டெஸ்ட் போட்டியில் பயன் படுத்தப்பட்ட நடு குறிக்கம்பை (Stumps) எரித்து, அந்த சாம்பலை ஒரு பாத்திரத்தில் தந்தனர் அவரது ஆதரவாளர்கள். அந்தப் போட்டியில் இங்கிலாந்து ஆஸ்திரேலியாவை வென்று சாம்பலை மீட்டுத் தந்தது என்பது வரலாறு.

ஆஸ்திரேலியாவும் இங்கிலாந்தும் டெஸ்ட் போட்டி ஆடும்போது, சாம்பலுக்காக (Ashes) ஆடுவது என்பது ஒரு மரபாகப் போய்விட்டது.

அந்த நாளில் முதன் முதலாக வெல்வட் பையில் வைத்துத் தந்த அந்த சாம்பல், இன்றும் லார்ட்ஸ் மைதானத்தில் வைக்கப்பட்டிருக்கும் காட்சியகத்தில் காட்சிப் பொருளாக வைக்கப்பட்டிருக்கிறது என்பது தான் சுவையான செய்தியாகும்.

இவ்வாறு பாதுகாக்கப்படவேண்டும், பத்திரப் படுத்திட வேண்டும் என்பது சாம்பலை வென்று வந்த குழுத்தலைவனான. ஐவோ பிலியின் இறுதி ஆசையாகும்.

20. HAT TRICK

கிரிக்கெட் ஆட்டத்தில் பந்தெறியும் ஆட்டக்காரர் (Bowler) ஒருவர், தொடர்ந்தாற்போல் தான் எறிகின்ற மூன்று பந்தெறி வாய்ப்பிலும், மூன்று ஆட்டக்காரரையும் ஆட்டம் இழக்கச் செய்வதற்கு (Out) ஹேட்டிரிக் என்பது பெயராகும்.

மூன்று பந்தெறி வாய்ப்பிலும் மூன்று ஆட்டக்காரரை ஆட்டமிழக்கச் செய்வதற்கு Hat trick என்று ஏன் பெயர் வந்தது என்றால், அந்தச் சொல் உருவாவதற்கும் ஒரு காரணம் இருக்கத்தான் இருந்தது.

இங்கிலாந்தில் *1858*ஆம் ஆண்டு தான் இந்தச் சொல் ஏற்படக் காரணமாக அமைந்திருந்தது.

அந்த நாட்டில் உள்ள ஒருசில கிரிக்கெட் சங்கங்களில் இவ்வாறு திறமையாகப் பந்தெறிந்து சாதனை புரிந்த பந்தெறி ஆட்டக்காரரைப் பாராட்ட, விளையாடும் பொழுது தலையில் அணிந்து கொள்ளும் தொப்பி (Hat) ஒன்றைப் பரிசளித்துப் பாராட்டினார்கள்.

அவ்வாறு தொப்பிப் பரிசளிக்கும் பழக்கமும் அதற்கு முன்னே, **டேவிட் ஹேரிஸ்** என்பவரால் தான் தொடங்கப் பெற்றது.

இங்கிலாந்து நாட்டில் ஹேம்பிள்டன் பகுதியைச் சேர்ந்த டேவிட் ஹேரிஸ் என்பவர், சிறந்த பந்தெறி வீச்சாளராக இருந்தார். அவரைப் பாராட்ட, தங்கச் சரிகைகள் பதித்த தொப்பி ஒன்று அவருக்குக் கொடுத்து கௌரவித்தார்கள் கிரிக்கெட் கழகத்தினர். அது அவர்

மூன்று விக்கெட்டுக்களைத் தொடர்ந்தாற்போல் எடுத்தார் என்பதற்காக அல்ல, சிறந்த பந்தெறியாளர் என்பதற்காகவே தந்தார்கள்.

அவ்வாறு தொப்பிப் பரிசளிக்கும் பழக்கம் 1858ஆம் ஆண்டிலிருந்து தொடர்ந்தது.

தற்போது ஹேட்டிரிக் சாதனை புரிபவர்களுக்குத் தொப்பிப் பரிசளிப்பது இல்லை என்றாலும், அந்தப் பெயர் மாறவில்லை.

மாறாக, பாராட்டும் பணமுடிப்பும் தருவதாக அமைந்திருக்கிறது.

1978ம் ஆண்டு நவம்பரில் நடந்த இந்தியா - பாகிஸ்தான் கிரிக்கெட் போட்டியின் போது ஒரு கல்லூரி மாணவன் **'லக்கான்'**, இரண்டு முறை ஆட்டங்களிலும் (Innings) இரண்டு தடவை மூன்று விக்கெட்டுகளைத் தொடர்ந்தாற்போல் வீழ்த்தி சாதனை புரிந்ததை நீங்களெல்லாம் அறிவீர்கள்.

1907ஆம் ஆண்டு இங்கிலாந்தில் A.E. டிராட் (A.E. Trott) என்பவரும்; 1884ஆம் ஆண்டு இங்கிலாந்தில் A. ஷா (A. Shaw) என்பவரும், 1912ஆம் ஆண்டு மான்செஸ்டரில் T.J. மேத்யூஸ் என்பவரும், 1924ஆம் ஆண்டு பிரிட்டனில் C.W.L. பார்க்கர் என்பவரும், 1963ஆம் ஆண்டு இந்தியாவில் J.S. ராவ் (J.S. Rao) என்பவரும், இதுபோன்ற ஹேட்டிரிக் எனும் அற்புத சாதனையை நிகழ்த்தியிருக்கின்றார்கள்.

கால் பந்தாட்டப் போட்டியில் ஆட்டம் முடிவதற்குள்ளாக மூன்று முறை இலக்கிற்குள் பந்தை

வெற்றிகரமாக உதைத்தாடினாலும், வளைகோல் பந்தாட்டத்தில் பந்தை இலக்கினுள் அடித்து வெற்றி எண் (Goal) பெற்று விட்டாலும், Hat Trick எனும் பெயரே பயன்படுத்தப்பட்டு வருகிறது.

21. ARENA

அரினா என்று அழைக்கப்படும் ஆங்கிலச் சொல்லான Arena இலத்தின் சொல்லாகும். அதுவே, ஆங்கிலத்திலும் அப்படியே அழைக்கப்பட்டு வருகிறது.

நான்கு புறங்களிலும் சுவர்களால் அல்லது தடுப்புக்களால் சுற்றி வளைக்கப்பட்டு, ஓட்டப் பந்தயம், மல்யுத்தம், குத்துச்சண்டைப் போட்டி, மற்றும் விளையாட்டுப் போட்டிகள் நடைபெறுகின்ற இடத்தை Arena என்று இப்பொழுதும் அழைக்கின்றார்கள்.

இந்த Arena என்ற சொல்லுக்கும், தமிழ் அகராதி யில் **களம், அரங்கம், வட்டரங்கம், போர்க்களம்** என்ற தான பொருள் கூறப்பட்டிருக்கிறது.

இந்தப் பொருளில்தான் இந்த நாட்களில் இச்சொல் ஏற்கப்பட்டு வந்தாலும், ஆரம்ப நாட்களில் அது வேறொரு பொருளையே குறிக்கும் தன்மையில் பேசப்பட்டு வந்தது.

Arena எனும் இலத்தின் சொல்லுக்கு மணல் (Sand) என்பது அர்த்தம்.

மணல் என்ற சொல்லுக்கும், விளையாட்டு அரங்கத்திற்கும் எப்படி பொருந்தி வரும், ஏன் இந்த சொல்லால் அழைத்தார்கள் என்று நாம் திகைத்துக்

கொண்டு சராசரியாக வினாக்களைத் தொடுக்க நினைக்கிறோம்! ஆனால், இணைப்பு இல்லாதது போல் தோன்றினாலும், இரண்டுக்கும் சம்பந்தம் இருக்கிறது.

'முழங்காலுக்கும் மொட்டைத் தலைக்கும் முடிச்சு போடுவது' என்னும் பழமொழிக்கு ஏற்பவே, இந்த மணலும் விளையாடும் இடமும் ஒட்டி உறவாடிக் கொண்டிருக்கிறது.

விளையாட்டு அரங்கத்திற்குள் மணல் எப்படி வந்தது என்ற கேள்விக்கு விடைகாணப் புகுவோமானால், நாம் ரோமானியர் ஆட்சி காலத்திற்குத்தான் செல்லவேண்டும். அத்தகைய சூழ்நிலையை இங்கே நாம் காண்கிறோம்.

ரோமானியர்களுக்கு (Romans) உடற்பயிற்சியில் ஒரு ஈடுபாடு உண்டு. அது உடல் நலத்திற்கும், இராணுவ சேவைக்கும் உதவுகிறது என்கிற காரணத்தால் தான் அதனை விரும்பிச் செய்தார்கள். ஆனால், விளையாட்டுக்களில் அவர்களுக்கு அவ்வளவாக விருப்பம் இல்லை.

கிரேக்க நாட்டை ரோமானியர்கள் வென்று அடிமைப்படுத்தி விட்டார்கள். ஆனாலும், கிரேக்க நாட்டு விளையாட்டுக்களும் கலாச்சாரமும் அவர்களை கவர்ந்து கொள்ள இயலாமற்போயின.

பிறந்த மேனியுடன் உடற்பயிற்சி செய்வது, கட்டான உடலைப் பயிற்சி செய்து காப்பது, விளையாட்டுக்களில் போட்டியிடுவது என்பது

போன்றவை ரோமானியர்களிடையே எடுபடாமல் போயிற்று.

ஆனால், பங்கு பெறுபவர்களைவிட, பார்வையாளர்களாக இருப்பதற்கே ரோமானியர்கள் விரும்பினர். அதிலும், சாதாரணப் போட்டிகளைப் பார்ப்பதற்கு அவர்களுக்கு சஞ்சலமாகவும், சங்கடமாகவும் இருந்ததோ என்னவோ, அவர்கள் பயங்கரமான காட்சிகளைப் பார்த்து ரசிக்கத் தலைப்பட்டனர்.

அதனால் மிகக் கொடூரமான பேய்த்தனமான போட்டி முறைகளையே விரும்பிப் பார்த்தனர். அதனால் மிருகங்களை சண்டையிடச் செய்தனர். அதில் ரசனை குறைந்தபோது, மிருகங்களுடன் மனிதர்களைப் போரிடச் செய்தனர். அதிலும் போரடித்த போது, பயங்கர ஆயுதங்களுடன் வீரர்களைப் போட்டியிடச் செய்தனர்.

யாராவது ஒருவர் இறக்கும் வரை கூர்மையான போர் ஆயுதங்களால் சண்டையிடச் செய்து, ரத்தம் கொட்டக் கொட்ட அவர்கள் தள்ளாடி மரணவேதனை அனுபவித்தபோது, பார்வையாளர்கள் கைதட்டி, கோஷமிட்டு மகிழ்ந்தனர்.

அந்தப் போரிடும் இடம், மையத்தில் அமைக்கப் பட்டிருக்க, அதைச் சுற்றிலும் உயர்ந்த மேடை அமைக்கப் பெற்றிருக்கும் இருக்கைகளில் அமர்ந்து அவர்கள் வேடிக்கை பார்த்துப் பேரின்பம் கொண்டனர்.

அந்த மைய இடம், தான் Arena என்று அழைக்கப்பட்டது. ஏனெனில், அந்த இடம் மணலால் பரப்பப்பட்டிருந்ததே தலையாய காரணமாகும்.

வீரர்கள் போரிடும் போது, பயங்கரமான ஆயுதங்களால் ஒருவரை ஒருவர் காயப்படுத்திக் கொள்ளும்போது, இரத்தம் பீறிட்டுக் கிளம்பிக் கீழே வழிந்திட, தரையில் திட்டுத் திட்டாகத் தெரியும் அல்லவா! தரையில் இரத்தம் தேங்கி நிற்காமல், உடனே உறைந்து போவதற்காக, அந்தப் பகுதியில் மணலைப் பரப்பி வைத்தார்கள்.

மணல் இரத்தத்தை வேகமாக உறிஞ்சிக் கொள்ளும் அல்லவா! ஆகவே, மணற் பரப்பினால் ஆக்கப்பட்ட, போரிடும் பரப்பையே Arena என்று ரோமானியர்கள் அழைத்தார்கள்.

அரக்கமனம் படைத்தவர்கள் அழிந்து போனார்கள். அதன்பின் காலக் கிரமத்தில், அநியாயம் மறைந் தொழியத் தலைப்பட்டது. அறவழியில் போட்டிகள் நடைபெறத் தொடங்கின. ஆனாலும், போட்டிக்குரிய இடம் அதே தன்மையில், மையத்தில், சுற்றிலும் இருக்கைகளை அமைத்த வண்ணமாக இடம் பெற்றிருந்ததால், Arena என்ற பெயரே நிலைத்துப் போயிற்று.

இப்பொழுது சுற்றிலும் பார்வையாளர்கள் அமர்ந்திருக்க, மையத்தில் விளையாடும் மேடை வேறுபலவிதப் பொருட்களினால் அமைக்கப் பெற்றிருக்கிறது. என்றாலும், மணல் என்ற பொருளில் உள்ள Arena என்ற சொல்லே இவைகளுக்கும் பயன் படுத்தப்பட்டு வருகிறது.

22. CIRCUS

சர்க்கஸ் என்றவுடன், காட்டுமிருகங்களும், கோமாளிகளின் சேஷ்டைகளும், மற்றும் கவர்ச்சிகரமான உடையணிந்த கன்னிகளும் தான் நமது நினைவுக்கு வருவார்கள்.

காலப் போக்கில் மாற்றம் பெற்ற இந்த விளையாட்டுக் காட்சிகளுக்கு, முன்னால் இடம் பெற்றிருந்தது தேர்ப் போட்டிகளாகும் (Chariot Races).

வலிமையான குதிரைகள் காற்றினும் கடுகிச் சென்று தேரிழுத்துப் போகும் போட்டிக்கும், இக்கால சாகசப் போட்டி நடத்தும் தன்மைக்கும் சர்க்கஸ் என்ற பெயர் எப்படி வந்தது என்று நமக்கு ஆச்சரியமாக இருக்கிறதல்லவா!

Circus என்ற சொல்லானது, இலத்தின் சொல்லான Circulus என்பதிலிருந்து தோன்றி வந்திருக்கிறது, சர்க்குலஸ் என்றால் சிறிய வளையம் (Ring) என்று அர்த்தம்.

அதாவது, மைய இடத்தில் விளையாடும் வட்டப் பகுதிக்குத் தான் Ring என்றனர். அதே பெயரில் தான் இன்றைய குத்துச்சண்டை மேடைக்கும் அது சதுரவடிவில் இருந்தாலும், Ring என்ற பெயரையே பெற்றிருக்கிறது.

ஆரம்ப காலத்தில், ஒரு வட்டம் போட்டு, அதற்குள்ளே இரண்டு வீரர்களை இருக்கச் செய்து, குத்துச்சண்டை போட்டியை நடத்தினார்கள் ரோமானியர்கள். அதனால்தான் Ring என்று அதனை

அழைத்தார்கள். பின்னர், குத்துச் சண்டை மேடை சதுர வடிவமாக மாற்றியமைக்கப்பட்டாலும், வட்டம் என்பதைக் குறிக்கம் ரிங் என்ற சொல்லே பயன்படுத்தப்பட்டு, அதுவே பெயராக அமைந்தும் விட்டது.

சிறிய வட்டப்பரப்பை Circulus என்று அழைத்த ரோமானியர்கள், அதைப் போலவே பெரிய பரப்பளவிலும் ரிங்கை அமைத்தார்கள்.

உள்ளே விளையாட்டுப் போட்டிகள் நடைபெறவும், அதனைச் சுற்றியிருந்து அனைவரும் பார்த்து ரசிக்கின்ற வகையிலும் பெரிய அளவில் ஏற்படுத்தினார்கள்.

அந்த சுற்றி வளைக்கப்பட்ட அரங்கத்திணை அமைத்தவர் ரோம் நாட்டின் கடைசி மன்னான இளைய டார்கருனிஸ் (Tarquinius) என்பவர். இவரது காலம் கி.மு. 534-510 ஆகும். இது ஏறத்தாழ 2 இலட்சம் பார்வையாளர்கள் அமர்ந்து, பார்த்து ரசிக்கின்ற அளவில் அமைந்த பெரிய விளையாட்டு அரங்கம் ஆகும்.

இதைத்தான் **சர்க்கஸ் மேக்சிமஸ்** (Circus maximus) என்று பெயரிட்டு அழைத்தனர்.

ரோம் நாட்டிலேயே மிகப்பெரிய கட்டிடமாக அமைந்த இந்த சர்க்கஸ் மேக்சிமஸில், எல்லாவிதமான தேரோட்டப் போட்டிகளும், பெருமைக்குரிய காட்சிகள் எல்லாமே நடைபெற்றன.

மையத்தில் காட்சிகளும், காட்சி நடை பெறுகின்ற வட்ட மேடையைச் சுற்றிப் பார்வையாளர்களும் உட்கார்ந்து பார்க்கின்ற அமைப்புள்ள பெரிய மாளிகையையே சர்க்கஸ் மேக்சிமஸ் என்றனர். சிறிய வட்டம் என்பதை சர்க்குலஸ் என்றனர். அதிக அளவுள்ள பெரிய வட்டத்தை (Maximum) சர்க்குலஸ் என்பதற்குப் பதில், சற்று சுருக்கிச் செல்லமாக, சர்க்கஸ் என்று அழைத்திருக்கின்றார்கள்.

தேரோட்டப் போட்டிகள், ஓட்டப் போட்டிகள், விளையாட்டுப் போட்டிகள் நடைபெற்ற உள்ளாடும் விளையாட்டரங்கத்திற்கு (Gymnasium) அந்நாளில் சர்க்கஸ் மேக்சிமஸ் என்று பெயர் இருந்தது. பின்னாளில், மேக்சிமஸ் மறைந்து சர்க்கஸ் என்றே அழைக்கப்பட்டு வந்தது.

காலத்தின் கோலமோ என்னவோ, வாசனை என்று அழைக்கப்படுகின்ற நாற்றம் என்ற சொல்லானது, கெட்ட வாசனை என்பதைக் குறிக்கும் சொல்லாக மாறிப்போய் விட்டது போல, தேரோட்டப் போட்டிகள் விளையாட்டுப் போட்டிகள் நடைபெறுகின்ற இடமாக விளங்கிய இடமும், அதைச் சுட்டுகின்ற பெயரும் மகிழ்ச்சியையும் பிரமையையும் ஊட்டுகின்ற சாகச வித்தைகளான சர்க்கஸ் காட்சிக்குப் போய்விட்டது.

கொஞ்சம் கற்பனையில் பாருங்கள். மத்தியில் வட்டமான பரப்பளவு, அதில் காட்சிகள் நடைபெறுகின்றன. அந்த மேடையைச் சுற்றிப் பார்வையாளர்கள் அமர்ந்து பார்க்கின்றனர். இதே

அமைப்புதான் சர்க்கஸ் மேக்சிமஸ்ஸிலும் இருந்தது போலும்.

பெயர் நீளத்தில் குறைந்து சர்க்கஸ் ஆயிற்று. அத்துடன் நில்லாமல் விளையாட்டரங்கத்திலிருந்தும் விடை பெற்றுக் கொண்டது. அதுவே சர்க்கஸ் என்று பெயர் பெற்று மகிழ்ச்சியும் பரப்பரப்பும் ஊட்டுகின்ற மேடையாகவும் மாறிக் கொண்டுவிட்டது.

23. CONTEST

நம் நாட்டில் அடிக்கடி தேர்தல் நடை பெற்றுக் கொண்டிருக்கின்றன. ஒரு தொகுதியில் பலர் போட்டியிடுகின்ற பொழுது, அதனைக் குறிப்பதற்காக Contest என்ற வார்த்தையை அடிக்கடிப் பயன்படுத்துவதை நாம் கேட்டிருக்கிறோம்.

Contest எனும் சொல்லுக்குப் பொருள் தருகின்ற தமிழகராதி கூட **சச்சரவு செய், போட்டியிடு** என்றுதான் அர்த்தம் தருகிறது. ஆனால், இந்த Contest என்ற சொல் ஆரம்ப நாட்களில் தோன்றியதன் அர்த்தமே வேறு விதத்தில் அல்லவா இருக்கிறது!

Contest என்று சொல்லப்படுகின்ற ஆங்கிலச் சொல்லானது, Contestari என்ற இலத்தின் சொல்லி லிருந்துதான் பிறந்திருக்கிறது.

இந்த இலத்தின் சொல்லுக்கு சாட்சிகளை அழை (To call witness) என்பது பொருளாகும். சாட்சிகளை அழை என்பதற்கும், சண்டையிடு, போட்டியிடு என்பதற்கும் என்ன சம்பந்தம் இருக்கிறது?

இந்த Contestari என்ற வார்த்தையை நாம் இன்னும் பிரித்துப் பார்த்தோமானால், ஆழமாக அர்த்தம் காணமுடிகிறது. Con testari என்றால், சாட்சியாக இரு என்பதாகவும் பொருள் கொள்கின்றார்கள் ஆராய்ச்சி வல்லுநர்கள்.

அதாவது இரண்டு குழுக்கள் போட்டியிடுகின்றார் கள் என்று வைத்துக் கொள்வோம். அவர்களுக்கிடையில் சச்சரவு அல்லது தவறு ஏதாவது நடந்து அவர்களுக்குச் சாட்சியாக நாம் போனால் அதைத்தான் Contest என்று கூறியிருக்கின்றார்கள்.

ஆனால், இதற்குரிய அர்த்தம் வேறு விதமாக அல்லவா இருக்கிறது! போட்டியிடுகின்ற நேரத்தில் சாட்சியாக இருந்த நிலையைக் குறிக்கும் சொல்லானது, சாட்சி தேவையில்லை என்று நினைத்துக் கொண்டு, சாட்சியாளர்களிடம் அலுப்பு ஏற்பட்டதன் காரணமாக சாட்சியே வேண்டாம். சண்டையிடுபவர்களே போதும் என்பதாக மாற்றிக்கொண்டார்களோ, அல்லது மாறிவிட்டதோ என்னவோ!

இப்பொழுதெல்லாம் Contest என்றால் போட்டியிடு என்பதாகவே குறிக்கப்படுகிறது.

24. SERVE

Serve என்ற சொல்லை பொதுவாக உச்சரித்தவுடனே, நமது நினைவுக்கு வருவது விருந்தும் வேலையாட்களும் தான், பரிமாறும் செயலைக் குறிக்கின்ற சொல்லானது, விளையாட்டுக்களில்

முக்கியமானதொரு இடத்தைப் பிடித்துக் கொண்டிருக்கிறது.

அதிலும், ஆட்டம் முழுவதும் அந்த சொல்லே பரிபூரணமாக நீக்கமற நிறைந்தும் விளங்கிக் கொண்டிருக்கிறது.

இந்த சொல்லானது, ஆட்டத்தைத் தொடங்கி வைக்கும் முதல் நிலையிலேயே தொடங்கி, ஆட்டம் முடியும் வரைக்கும் தொடர்ந்து பலராலும் உச்சரிக்கப் படுகின்ற பெருமைக்குரிய ஸ்தானத்திலே விளங்கி வருகிறது என்றால், பார்த்துக் கொள்ளுங்களேன்.

டென்னிஸ் ஆட்டம், மேசைப் பந்தாட்டம், கைப்பந்தாட்டம், வளையப் பந்தாட்டம், பூப்பந்தாட்டம், இறகுப் பந்தாட்டம் போன்ற எல்லா ஆட்டங்களிலும் Serve, Service என்ற சொற்கள் அடிக்கடிப் பயன்படுத்தப்பட்டு வருகின்றன.

அப்படியென்றால், உணவினை பரிமாறிப் படைக்கின்ற நிலைக்குரிய சொல்லானது, எப்படி விளையாட்டுத் துறைக்குள் புகுந்து கொண்டு விளையாடி வருகிறது என்பதை இங்கே நாம் விரிவாகக் காண்போம்.

ஒவ்வொரு காலக் கட்டத்திலும் புதிய விளை யாட்டுக்கள் சில தோன்றும்பொழுது, மக்களுடன் தொடர்பு கொண்டிருந்த பழைய விளையாட்டுக்கள் கொஞ்சங் கொஞ்சமாக மங்கி, பிறகு மறைந்து போவதாகவே இருந்திருக்கின்றன. இது வரலாறு காட்டும் உண்மையாகும்.

புதிய விளையாட்டுக்களுக்கு மவுசும் பெருமையும், மக்களிடையே மாபெரும் வரவேற்பும் ஏற்படுகின்ற நேரத்தில், பழைய விளையாட்டுக்கள் என்ன செய்ய இயலும்! பிரியா விடை பெற்றுக் கொண்டு புறப்பட வேண்டியதுதானே!

அது போலவே, கொஞ்சம் வலிமை மிக்க விளையாட்டுக்களான கால்பந்தாட்டம், வளைகோல் பந்தாட்டம் எல்லாம் வசதியுள்ள பணக்காரர்கள் இடத்திலே வரவேற்பு பெறாமல் போன காலத்தில், அவர்கள் ஆடுவதற்கு எளிதாகவும், வசதியாகவும் அமைந்திருக்கக் கூடிய புதிய விளையாட்டினைப் படைப்பதில் பலர் முயன்று கொண்டிருந்தனர்.

அவ்வாறு மேற்கொண்ட முயற்சியில் ஆரம்பிக்கப்பட்ட விளையாட்டில் டென்னிஸ் ஆட்டமும் ஒன்று. பிரபுக்கள் குடும்பத்தினரும் அரச குடும்பத்தினரும் ஆர்வத்துடன் ஈடுபடுகின்ற தன்மையிலே அந்த ஆட்டம் அமைக்கப்பட்டிருந்தது.

இந்த டென்னிஸ் ஆட்டத்தை உருவாக்கித் தொடங்கி வைத்தவர் மேஜர் வால்டர் கிளாப்டன் விங் பீல்டு என்பவர்.

வசதி படைத்தவர்கள் எல்லோரும் உடலை வளைத்துக் குனிந்து நிமிர்ந்து ஒரு வேலையை செய்வார்களோ! எதற்கெடுத்தாலும், பக்கத்திலே ஒரு வேலைக்காரரை வைத்துக் கொண்டு, ஏவல் விட்டபடி செய்து முடித்து இன்பம் காண்பவர்கள் அல்லவா!

உடை உடுத்திக் கொள்வதிலிருந்து உணவு படைப்பதில் வரை, வேலைக்காரர்கள் உதவியினாலேயே வாழ்க்கை நடத்துபவர்கள் ஆயிற்றே! கௌரவம் பார்ப்பவர்கள் அல்லவா!

வசதி வந்து விட்டால், அசதியும் வந்து விடும் என்பார்களே, அந்த நிலையில் அவர்கள் வாழ்ந்து கொண்டிருக்கையில், விளையாட்டுக்கு மட்டும் தனிப்பாதையையா மேற்கொள்வார்கள்!

பொழுது போக்குவதற்காகவும், பிறருடன் பேசி உறவாடுவதற்கும், அந்த சமயத்தில் உற்சாகமாக சிறிதளவு உடலுக்குப் பயிற்சி பெறுவதற்கும் என்ற நிலையில்தான், ஆர்வம் படைத்த பிரபுக் குடும்பத்தினர் விளையாடிட வந்தார்கள்.

டென்னிஸ் ஆட்டம் வந்து விட்டது. நடுவிலே வலைகட்டப்பட்டு இருக்க, இரு புறமும் நின்று கொண்டு பந்தை அடித்து ஆடவேண்டுமே! கையில் பந்தாடும் மட்டையுடன் (Racket) ஆட வந்து விட்ட பிறகும் கூட, அவர்களால் உடம்பை வளைத்து, கட்டுப்படுத்தி ஆட முடியவில்லை.

அதனால், அருகிலே தங்களுடைய வேலைக்காரர்களையும் கோட்டுக்கு வெளியே நிற்கவைத்துக் கொண்டு ஆடிடத் தொடங்கினார்கள். அதாவது, தாங்கள் பந்தை அடித்தாடத் தொடங்குவதற்கு முன்னால், வெளியே நின்று கொண்டிருக்கின்ற வேலைக்காரர் ஒருவரை நோக்கிப் பந்தை உள்ளே எறியுமாறு செய்வார்கள். பிறகு அந்தப் பந்தை அவர் வலைக்கு மறுபுறம் அடித்தாட,

அதை எடுத்தவர் அடித்தாட என்றும் ஆட்டம் தொடங்கும்.

ஒவ்வொரு முறையும், பந்தை அடித்தாடத் தொடங்குவதற்கு முன்னர் வேலைக்காரரே பந்தை ஆடுகளத்தில் வழங்கிய பணியை, Serve என்று அழைத்தனர்.

அதாவது, உணவருந்தும் மேஜையில் உட்கார்ந்து கொண்டதும், வேலைக்காரர் வந்து உணவு பரிமாறுவார்களே, அதை Serve என்று அழைத்தப் பழக்கம் தான், பந்தை ஆட்டத்தில் இட்ட வேலையையும் இணைந்து, Serve என்றனர்.

உணவு இட்டவரை சர்வர் என்று அழைப்பது பழக்கம். இங்கே, ஆட்டத்தில் வேகமும் விறு விறுப்பும், திறன் நுணுக்கங்களும் அதிகமாக ஆக, பந்தை வேலைக்காரர்கள் போடாமல், ஆடுபவர்களே அடித்து தூக்கிப் போட்டு ஆடத் தலைப்பட்டார்கள். அப்படி ஆட்டம் ஆடப்பட்டபோதும், பந்தை இடுவதை Serve என்றும், பந்தை ஆட்டத்தில் இடுபவரை Server என்றும் அழைத்தனர்.

இந்த அர்த்தத்தில் பெயர் பெற்ற இந்த ஆங்கிலச் சொல்லுக்குத் தமிழில் ஆர்த்தம் எழுதியிருப்பவர்கள் கூட Serve என்றால் பரிமாறுதல் என்றும், Server என்றால் பரிமாறுபவர் என்றும் சொல்லியிருக்கின்றார்கள்.

ஆனால், பந்தை வேகமாக அடித்தோ அல்லது எறிந்தோ ஆட்டக்காரர்கள் செய்வதால்தான், Serve என்ற சொல்லுக்கு அடித்தெறிதல் என்றே தமிழாக்கி இருக்கிறோம்.

25. TROPHY

விளையாட்டுப் போட்டிகளிலும், ஓட்டப் பந்தயங்களிலும் விமரிசையான நிகழ்ச்சியாக நடைபெற்று விளங்குவது பரிசளிப்பு நிகழ்ச்சியேயாகும்.

மேடையின் மீதோ அல்லது மேசையின் மீதோ பளபளக்கும் வெற்றிக் கோப்பைகளையும், வெற்றிக் கேடயங்களையும் வரிசைப்படுத்தி, பார்வைக்கு வைத்திருப்பதே கண்கொள்ளாக் காட்சியாகும்.

அந்தக் கோப்பைகளை Trophy என்றும் பெருமையுடன் கூறிக்கொள்வார்கள் விழாக் குழுவினர். இத்தகைய அமைப்பு எப்படி வந்தது? இதற்கு இந்தப் பெயர் வந்தது ஏன் என்று அறியாமலேயே அவர்கள் இருந்தாலும், அந்தப் பெயரைப் பெருமிதத்துடன் உச்சரிப்பதே ஒரு அலாதி இன்பம்தான்.

இந்த Trophy என்ற சொல் எந்த சந்தர்ப்பத்தில் தோன்றியது, ஏன் இந்த வடிவமும் உருவமும்பெற்றது என்பதனை இங்கே காண்போம்.

Trophy என்று அழைக்கப்படுகின்ற ஆங்கிலச் சொல்லானது, கிரேக்கச் சொல்லான Trope என்பதிலிருந்தே தோன்றி வந்திருக்கிறது.

Trope என்ற கிரேக்கச் சொல்லுக்கு. ஓடச் செய்தல் அல்லது விரட்டி அடித்தல் என்பது பொருளாகும். அதே சொல்லுக்கு வேறு ஒரு பொருளையும் விரித்துக் கூறுகின்றார்கள். அதாவது, போரில் அல்லது போட்டி ஒன்றில் திருப்பு முகம் காணுதல் என்பதாகும்.

வீரம் நிறைந்த போட்டியில் அல்லது போர்க்களத்தில் எதிர்த்து நிற்பவர்களை விரட்டி அடித்தல், அல்லது விரட்டி அடித்து அதன் மூலமாக வெற்றி முகம் காண்கின்ற வாய்ப்பைப் பெறுதல் என்பது இதற்குரிய பொருளாக அமைந்திருக்கிறது.

போரில் பகைவர்களை எதிர்த்து, விரட்டி அடித்து வெற்றி பெறுவதற்கு உரிய குறிப்பினைத் தருவதற்காக ஒரு சொல்லா என்றால், அந்தச் சூழ்நிலையை உண்டுபண்ணியிருந்த காலக்கட்டத்தையும் நாம் கூர்ந்து கவனிக்க வேண்டும்.

கிரேக்கச் சொல்தான் Trope என்று கூறுகின்றார். பழங்காலக் கிரேக்க நாட்டினர் அடிக்கடி தமது பக்கத்து நாடுகளுக்கிடையே பகைமை பூண்டு போர் புரிந்த வண்ணமே தங்கள் காலத்தைக் கழித்திருக்கின்றார்கள். போக்கியிருக்கின்றார்கள் என்பதாக கிரேக்க வரலாறு கூறுகிறது.

உதாரணத்திற்கு, ஸ்பார்ட்டாவும் ஏதென்சும் அடிக்கடி போரிட்டுக் கொண்டிருந்த நாடுகளாகும். அத்தகைய சூழ்நிலைக்கு மக்களை, அந்தந்த நாடுகள் தயார் செய்து கொண்டிருந்தன. அதற்காகவே, உடற் பயிற்சிகளும், உள்ளாடும் அரங்கமும். விளையாட்டுக் களும், அதனைத் தழுவி, இராணுவப் பயிற்சிகளும் தொடர்ந்து நடந்தன.

இவ்வாறு கிரேக்க நாட்டு மக்கள் போர் முகம் காணும் பேராவலில் திளைத்து. தங்கள் ஆருயிரையும் தாயகத்திற்காக அர்ப்பணித்துவிடத் தயாராக வாழ்ந்த

பொழுதுதான், இந்தச் சொல் உருவாகி இருக்கிறது போலும்.

பகைவர்களை எதிர்த்து விரட்டியடி, எனும் பொருளில் உருவான Trope என்ற சொல், காலப்போக்கில் Tropain என்று மாறி வந்திருக்கிறது.

இந்த Tropain என்ற வார்த்தைக்கு, எதிர்த்து வந்த பகைவர்களைத் தடுத்து நிறுத்தி, அந்த இடத்திலிருந்து பின் வாங்கிச் செல்லுமாறு விரட்டிய இடத்தில், எழுப்பப்படுகின்ற ஒரு நினைவுச் சின்னம் (Monument) என்பதாக, இதற்குப் பொருள் கூறினர்.

வெற்றி பெற்ற இடத்தில் வீர நினைவுச் சின்னம் எழுப்பிய விதத்தைக் குறிக்கவே இந்தச் சொல் முதலில் தோன்றியது. என்றாலும், எத்தகைய நினைவுச் சின்னம் எங்கே எடுக்கப்பட்டாலும், அதனை டிரோபெயின் என்றும் அழைத்து வந்தனர்.

நினைவுச் சின்னம் என்றால் என்னவென்று பார்ப்போம். வெகுண்டெழுந்த பகைவர்களை விரட்டி, வெற்றி பெற்ற இடத்தில் நிற்கும் அல்லது அருகாமையில் நிற்கும், ஒரு மரத்தில், ஒரு தகட்டினை அல்லது பலகையினைத்தான் எழுதிப் பதித்து வந்தார்கள் கிரேக்கர்கள். ஒருமுறை பதித்துவிட்டால் மீண்டும் அதனைப் பெயர்த்துவிட்டு வேறு ஒன்றை வைக்கவோ அல்லது பழுது பார்ப்பதோ கூடாது என்பது அரசாங்கச் சட்டமாகும்.

அதனால், தங்கள் நினைவுச் சின்னமானது நீண்டகாலம் வரவேண்டும் என்பதால், வெள்ளித் தகட்டைப் பதிப்பிக்கத் தொடங்கினர். அது

பளபளப்புள்ளதாக விளங்கியதால், மற்றவர் பார்வையில் பட்டதுடன், பிறருக்கு அறிவிப்புப் பலகை போலவும் தோன்றின. மின்னின! தங்களைப் பற்றிய குறிப்பினையும் மற்றவர்கள் படிக்க உதவியதால், வெள்ளித் தகட்டினையே அதிகமாக மரத்தில் பதித்தார்கள்.

காற்றாலும், கடும் வெயிலாலும், மரப்பலகை போல் அழியாத நினைவுச் சின்னமாக வெள்ளித் தகட்டைப் பதித்து நினைவுச் சின்னத்தை மரத்தில் தோற்றுவித்தப் பழக்கமே, கிரேக்கர்கள் தங்கள் புனித விளையாட்டாக ஒலிம்பிக் பந்தயத்தைத் தோற்றுவித்த போதும் தொடர்ந்து வந்தது.

பந்தயங்களில் வெற்றி பெற்ற வீரர்களைக் கௌரவிக்கவும், அவர்கள் போற்றிக் காக்கும் புனிதச் சின்னமாக வைத்திருக்கவும் அவர்கள் பரிசளித்தனர். அது வெள்ளித் தகடாக இல்லாமல், புனித ஒலிம்பியாவில் விளைந்த ஆலிவ் மரத்தின் இலை தழைகளால் ஆன மலர்வளையமாக இருந்தது.

அத்துடன் மட்டுமல்லாமல், ஒலிம்பிக் பந்தயங்களில் வெற்றிபெற்ற ஒரு வீரன், தன்னுடைய தாய் நகரத்துக்குத் திரும்பி வந்தவுடன், தான் பெற்ற வெற்றியை நினைவு படுத்துவதற்காக, நினைவுச் சின்னம் வைத்துக் கொள்ளலாம் என்றும் ஒரு விதியும் இருந்தது.

நினைவுச் சின்னம் எழுப்பலாம், அல்லது மரத்தில் வெள்ளித் தகட்டைப் பதிக்கலாம். அல்லது

தன்னைப்போல் சிலை வடித்துக் கொள்ளலாம் என்ற முறையில் வீரர்களை அனுமதித்திருந்தார்கள்.

பண வசதியுள்ள வீரர்கள் சிலை செய்து நிறுத்திக் கொண்டார்கள். நடுத்தர வாசிகளான வீரர்கள், மரங்களில் வெள்ளித் தகடுகளைப் பதித்து, வீர தீர நிகழ்ச்சிகளை எழுதி மனதை தேற்றிக் கொண்டார்கள்.

ஆனால், ரோமானியர்கள் காலத்தில் இந்த முறை மாறியது. ஒலிம்பிக் ஆலிவ்மலர் வளையத்தை வெற்றி வீரர்களுக்குப் பரிசளிக்காமல், வெள்ளித்துண்டுகளைப் பரிசளித்தார்கள்.

அதன் நோக்கமாவது, தங்கள் வெற்றி வீரர்கள்தான் என்பதை, எங்கு வேண்டுமானாலும் எப்பொழுது வேண்டுமானாலும் எடுத்துக்காட்டுவதற்கு ஏதுவாகக் கொண்டு செல்லும் தன்மையால், அந்த வெள்ளித்துண்டு வெற்றி நினைவுச் சின்னமாகப் பரிசளிக்கப்பட்டது.

இவ்வாறு, பகைவரை விரட்டிய பாங்கினை வெளிப்படுத்திப் பலருக்கும் குறிப்பிட்டுக் காட்டுகின்ற குறிப்பாக, மரங்களில் பொறிக்கத் தொடங்கிய செயலானது, பந்தயங்களில் வெற்றி பெறுகிற வீரனைப் பாராட்டிப் பரிசளிக்கும் போதும் நினைவுச் சின்னமாக மாறி வந்தது.

கொடூரம் நிறைந்த போர் வெற்றி எங்கே! நட்பு விளைந்த போட்டியில் மலர்ந்த வெற்றி எங்கே! ஒன்றை நினைவுபடுத்த தொடங்கி, ஒன்றை வாழ்த்தத்

தொடங்கிய வரலாற்றைப் படைக்கும் சொல்லாகவே Tropain என்ற சொல் தோற்றுவிக்கப்பட்டிருக்கிறது.

பின்னர்தான், மரத்தட்டில் வெள்ளித் தகடுகளைப் பதிக்கும் பழக்கம் தொடர்ந்தது. அதனால் தான் அது. ஆங்கிலத்தில் Trophy என்ற சொல்லால் அழைக்கப்படுகிறது.

Trophy என்றால் கேடயம் மட்டுமல்ல, கோப்பையாகவும் (Cup) வடிவம் பெற்றுக் கொண்டு இன்று விளங்குகிறது.

26. VOLLEY

Volley என்று சொன்னவுடனேயே நமது நினைவுக்கு வருவது Volley ball என்கிற கைப்பந் தாட்டம் தான். அந்த அளவுக்கு, அது மக்களிடையே மகிமை பெற்ற ஆட்டமாக விளங்கி வருகிறது.

இந்த இனிமை மிக்க விளையாட்டைக் கண்டு பிடித்தவர் **வில்லியம் மோர்கன்** எனும் அமெரிக்கர் ஆவார். அவர் **மின்டன்** என்ற ஓர் ஆட்டத்தைப் பார்த்த பிறகு ஏற்பட்ட கற்பனை எழுச்சியின் காரணமாக, இப்படி ஒரு ஆட்டத்தை உருவாக்கினார்.

அதற்கொரு பெயர் சூட்ட முனைந்த பொழுது, மின்டன் என்ற ஆட்டத்தின் பெயரையும் நினைவுகூற வேண்டும் எனும் நன்றி உணர்வுடனோ என்னவோ, அந்தப் பெயரையும் இணைந்தவாறு ஒரு பெயரைச் சூட்டினார். அதற்கு **மின்டானெட்** என்று திருப்பெயராக மலர்ந்தது.

அதனை அமெரிக்காவில் உள்ள ஸ்பிரிங் பீல்டு கல்லூரியில் பணியாற்றிய டாக்டர் ஒருவர் பார்த்தார். இந்தப் பெயர் இதற்கு எடுப்பாகவும் இல்லை, சிறப்பாகவும் இல்லை, வேறு ஒரு பெயர் வைத்தால் நன்றாக இருக்குமே என்று கூறி, தனது விருப்பத்தைத் தெரிவித்தார்.

அன்பான அனுமதியைப் பெற்று, அவர் ஒரு பெயரை அறிவித்தார். அதுதான் Volley ball என்ற பெயராகும். இந்தப் பெயரை எல்லோரும் ஏற்றுக் கொண்டனர். அதுவே உலகில் புகழ் பெற்றப் பெயராகவும் மாறிவிட்டது.

அவர் என்ன நோக்கத்துடன் இந்தப் பெயரை இதற்கு இட்டார் என்றால், பந்தை வலைக்கு மேலே உயர்த்திப் போட்டு அடிக்க ஆரம்பித்தால், அந்தப் பந்து கீழே விழாமல், வலைக்கு மேலே இருபுறமும் போய் வருவது போல, மாறி மாறித் தள்ளியவாறு ஆடிக் கொண்டிருக்க வேண்டும் என்பது தான்.

பெயர் வைத்த டாக்டர் **ஹால்ஸ்டெட்டுக்கு** எப்படி இந்த Volley என்ற பெயர் கிடைத்தது!

Volley என்ற சொல்லுக்கு நாம் முன்னர் விவரித்த அர்த்தத்தை படித்திருப்பீர்கள். இந்த Volley என்ற ஆங்கிலச் சொல்லானது Volare என்ற இலத்தீன் சொல்லின் வழிச் சொல்லாகும்.

Volare என்ற சொல்லுக்கு பறக்க வை (To Fly) என்பது பொருளாகும். பறக்கவைப்பதற்காக உயர்த்தி

விடு என்பது மற்றொரு பொருளாகும். பந்தைத் தரையில் விழ விடாமல், தரைக்கு மேலாகவே வைத்தாடிக் கொண்டிரு என்பதும் வேறொரு பொருளாகும்.

இந்த Volare என்ற சொல்தான் ஆங்கிலத்தில் Volley என்ற மாற்றம் பெற்று வந்துவிட்டது. வில்லியம் மோர்கன் கண்டு பிடித்த விளையாட்டும், பந்தை வலைக்குமேலேயே மாறி மாறி அடித்தாடும் பண்பினையும் பாங்கினையும் கொண்டு விளங்கியதால், இந்த ஆட்டத்திற்கும் Volley Ball என்ற பெயரே அமைந்துவிட்டது.

27.RACKET

Racket என்ற ஆங்கிலச் சொல்லுக்கு பந்தடித்தாட உதவும் மட்டை அல்லது ஒரு சாதனம் என்றே அகராதியில் பொருள் கூறப்படுகிறது. அது உண்மையான நிலைதானே!

ஆனால், Racket என்று அழைக்கப்படுகின்ற ஆங்கிலச் சொல்லானது, அராபிச் சொல்லான **ராகெட்** Rahat என்பதிலிருந்து அல்லவா உருவம் பெற்றிருக்கிறது!

Rahat என்ற அராபியச் சொல்லுக்கு உள்ளங்கை Palm என்பது பொருளாகும்.

உள்ளங்கைக்கும் பந்தாடும் மட்டைக்கும் எப்படி பொருந்தி வரும்? எந்த அளவுக்கு ஒற்றுமை இருக்கிறது என்று கேட்கின்ற ஆர்வமும் ஐயப்பாடும் எழுகின்ற தல்லவா!

உள்ளங்கையானது பந்தடித்தாட உதவியிருக்கிறதா என்ற ஒரு குறிப்பினையும் நாம் பார்க்க வேண்டும்!

மின்டன் என்ற ஆட்டத்தில் ஒரு சிறு பந்தை, மட்டையின் (Bat) உதவியால் வலைக்கு மேலே அடித்தாடி விளையாடினார்கள் என்றும், அந்த ஆட்டத்தைப் பார்த்த பிறகு, மட்டையில்லாமல் பந்தை அடித்தாடினால் எப்படியிருக்கும் என்ற கற்பனைக் கண்ணுடன் பார்த்த மோர்கன் என்பவர், கையால் பந்தடிக்கும் கலையைத் தொடங்கி வைத்ததாக, கைப்பந்தாட்ட வரலாற்றில் நாம் காணலாம்.

ஆனால், இந்த ஆட்டம் ஆரம்பமாவதற்கு முன்னரே, பந்தடித்தாடும் மட்டைகள் உபயோகத்தில் இருந்திருக்கின்றன என்றே வரலாறு கூறுகின்றது.

பந்தடித்தாடும் மட்டையின் பரிணாமத்தை விளக்க வந்த விளையாட்டு வல்லுநர்கள், இவ்வாறு விரித்துரைத்து செல்கின்றார்கள்.

பந்தை ஆட்டத்தில் பயன்படுத்துகின்ற விளையாட்டுக்களில், ஆரம்ப காலத்தில் பந்தை உள்ளங்கைகளால் தான் அடித்து ஆடினார்களாம்.

உள்ளங்கைகள் வலியெடுத்ததன் காரணமாக, கைக்கு உறை (Gloves) போட்டுக் கொண்டு அடித்தாடத் தலைப்பட்டார்களாம்.

அதனை அடுத்து, நீண்ட கம்பு ஒன்றை எடுத்து, அதன் தலைப்பாகத்தினை சற்று அகலமாக்கிக் கொண்டு, அதன் மூலம் பந்தை அடித்து ஆடினார்களாம். வளைகோல் பந்தாட்டம், கோல்ப் ஆட்டம் போல.

அந்த நிலையும் மாறி, நீண்ட தடியின் தலைப்பாகத்தை இன்னும் அகலமாக்கி, பலகை கொண்டு அதனை உருவாக்கி ஆடிவந்தார்கள்.

அந்த நிலையும் மாறி, அதில் கயிறுகளை குறுக்கு நெடுக்காக நாற்புறமும் வரிந்து இழுத்துக்கட்டி, அந்த விறைப்பான பகுதியினால் பந்தை அடித்தாடினார்கள்.

பிறகு, கயிறுகள் விடைபெற்றுக் கொள்ள, அதில் ஆட்டின் குடல் நரம்புகள் கயிறாகப் பயன்படுத்தப்பட்டன.

அதன்பின், நைலான் கயிறுகளும் (Strings) இடம் பெற்றன.

இவ்வாறாக, பந்தை அடித்தாடும் மட்டையின் வளர்ச்சி ஆட்டத்தில் வேகமும் விறுவிறுப்பும் நிறை நிறைய, அதற்கு ஈடுகொடுப்பதற்கு ஏற்ற தன்மையில் மாறிக் கொண்டே வந்திருக்கின்றன.

ஆனால், ஆரம்பகாலத்தில் தோன்றிய அரேபியச் சொல்லான ராகெட்தான், உள்ளங்கை எனும் அர்த்தத்தில், உருவாகியிருக்கிறது.

அதனைத் தொடர்ந்து ஏற்றுக் கொண்ட ஜெர்மானியர்களும் Rachen என்று உச்சரித்து அழைத்தவண்ணம் ஏற்றுக் கொண்டிருக்கின்றனர்.

அவர்களைப் பின்பற்றிய ஆங்கிலேயரும், Racket என்று அழைக்கத் தொடங்கினர். மேசைப் பந்தாட்டம், கிரிக்கெட் போன்ற ஆட்டங்களில் பயன்படும் மட்டைகள் Bat என்று அழைக்கப்படுகின்றன. ஆனால்,

டென்னிஸ், பூப்பந்தாட்டம், இறகுப்பந்தாட்டம், ஸ்குவேஷ் (Squash) போன்ற ஆட்டங்களில் பயன்படுகின்ற மட்டைகள் Racket என்றே அழைக்கப்படுகின்றன.

உள்ளங்கையின் அமைப்பைப் பாருங்கள்! முழுங்கையிலிருந்து நீண்டு வந்து, தலைப்பாகத்தில் விரிந்த இடப் பரப்புள்ளதாக அமைந்திருக்கும் கையின் அமைப்பான இறைவன் படைப்பினைப் பார்த்தே, மனிதர்களும் தங்களின் பந்தாடும் மட்டையையும் அமைத்துக் கொண்டிருக்கின்றார்கள். இறைவனின் படைப்பு எத்தகைய இனிய வழியை காட்டியிருக்கிறது பார்த்தீர்களா!

28. EXHIBITION

Exhibition என்ற ஆங்கிலச் சொல்லுக்கு பலரறியக் காட்டு, அம்பலப்படுத்து, விளம்பரமாக்கு, என்ற பொருளிலும்; கண்காட்சி, காட்சிச்சாலை என்றும் தமிழகராதி பொருள் கூறுகின்றது.

இந்த ஆங்கிலச் சொல்லான Exhibition, இலத்தின் மொழியிலிருந்து உருவாகி, பிரெஞ்சுச் சொல்லாக வடிவெடுத்த Exhibeo என்ற சொல்லிலிருந்தே பிறப்பெடுத்திருக்கிறது.

இலத்தின் சொல்லான Exhibeo என்ற சொல்லை நாம் பிரித்து அர்த்தம் காண்போம். Ex என்றால் வெளியே out என்பது பொருளாகும். Habeo என்றால் வைத்திருப்பது, Hold என்பது பொருளாகும்.

தாங்கள் வைத்திருக்கும் திறன்களை பலர் அறிய வெளிப்படுத்திக் காட்டுவதைக் குறிக்கும் சொல்லாகவே இது பயன் படுத்தப்பட்டது.

சிற்பிகள் அல்லது ஓவியர்கள் தாங்கள் செதுக்கிய அல்லது தீட்டிய சிலைகளையும், ஓவியங்களையும் பலரிடம் காட்டிடச் செய்கின்ற செயலே Exhibeo என்று அழைக்கப்பட்டது.

விளையாட்டுத்துறையில், திறன்களை ஓரிடத்தில் தேக்கி வைத்துக் காட்ட முடியாதல்லவா! அதனால், விளையாடுவதன் மூலமாகத் தாங்கள் திறன்களையும், தேர்ச்சி பெற்ற வித்தைகளையும் வெளிக் கொணர்ந்து காட்டிட விழைந்தார்கள்.

அதனால் காட்சிப் போட்டியைத்தான் விளையாட்டுத் துறையாளர்களால் அமைக்க முடிந்தது. காட்ட முடிந்தது.

ஆனால், உண்மையான போட்டி என்றால், வீரர்கள் ஒரு விதக் கட்டுப்பாட்டுக்கும், வெற்றி பெறவேண்டு மென்ற ஆர்வத்திற்கும் உட்பட்டு திறமைகளை வெளிக்காட்ட ஆடுடும் அதே சமயத்தில், காட்சிப் போட்டி என்கிற சமயத்தில், கன்னாபின்னா என்று ஆடி, பார்வையாளர்களை எரிச்சல் படுத்தி விடுவதும் உண்டு.

ஆகவேதான் Exhibition என்ற சொல்லானது, விளையாட்டுத் துறையுடன் அதிக ஒட்டுறவு இல்லாமல், விலகி இருப்பது போலவே தோற்றமளிக்கிறது.

எக்சிபிஷன் என்றவுடனேயே ஓவியக் கண்காட்சி, மற்றும் புத்தகக் கண்காட்சி போன்றவைகள் தான் நினைவுக்கு வருகின்றனவே ஒழிய, விளையாட்டுக் காட்சிகள் உடனே வருவதில்லை.

என்றாலும், எப்பொழுதோ ஒரு சில நேரங்களில் உலகப் புகழ் பெற்ற வீரர்கள், விளையாட்டு ரசிகர்களின் ஆசைகளைப் பூர்த்தி செய்வதற்காக, காட்சிப் போட்டிகளில் விளையாடுகின்ற நிகழ்ச்சிகள் நடைபெறுவதுண்டு. அப்படி நிகழ்ச்சிகள் நடைபெற்றாலும் கூட, எக்சிபிஷன் என்ற சொல் வேறு துறைக்குப் பொருந்தி வருவது போல, விளையாட்டு துறையுடன் வரவில்லை என்பதே உண்மை நிலையாகும்.

ஆனாலும், திறமைகளை வெளிப்படுத்திக் காட்டும் உணர்வுக்கு விளையாட்டுத்துறை சளைத்ததில்லை என்பதை மட்டும் அறிந்து கொண்டால் போதுமானதாகும்.

29. NOVICE

Novice என்ற ஆங்கிலச் சொல்லுக்குப் **புது மாணவர், வேலை பயிலுபவர்** என்பதாகப் பொருள் கூறப்படுகிறது.

Novice என்ற இந்த சொல், பிரேஞ்சுச் சொல்லான novice எனும் சொல்லிலிருந்துதான் வந்திருக்கிறது, உச்சரிப்பு மட்டுமல்லாது, எழுத்துக்களும் ஒன்றாக இருப்பதையும் நாம் இங்கே காணலாம்.

இந்த பிரெஞ்சுச் சொல்லான Novice என்பது, Novititus எனும் இலத்தீன் சொல்லை பிரதிபலிப்பதாகும். இந்த Novititus எனும் சொல்லுக்கு புதிய (New) என்பது பொருளாகும்.

புதிய எனும் பொருள் கூறத்தக்க அளவில் பயன்படுத்தப்பட்ட இலத்தின் சொல்லானது, சில சமயங்களில் Novus என்றும் அழைக்கப்பட்டிருக்கிறது.

இதற்கும் புதிய என்பதுதான் பொருளாகும். இந்த Novus என்ற உச்சரிப்பிலிருந்துதான் நாவிஸ் Novice என்று பிரெஞ்சு மொழிக்குப் போய், அங்கிருந்து Novice என்று ஆங்கிலச் சொல்லாகவும் மாறியிருக்கிறது என்றே நம்மால் அறிய முடிகிறது.

புதிய என்றால் என்ன என்று நம்மால் அறிந்து கொள்ள முடியுமா என்ன? விளையாட்டுத் துறையில் Novice என்று ஒருவரை அழைத்தால், அவர் அந்த விளையாட்டுக்குப் புதியவர் என்பது பொருளாகும்.

ஒரு விளையாட்டைக் கற்றுக் கொள்ளும் புதிய ஆட்டக்காரர், அல்லது அதிகத் திறன் நுணுக்கங்கள் (Skills) இல்லாத சாதாரண ஆட்டக்காரர் என்ற பொருளிலேயே இந்த சொல் இன்னும் பயன்படுத்தப்பட்டு வருகிறது.

இந்த Novice என்ற சொல், குத்துச் சண்டைப் போட்டிகளில் அதிகமாகப் பயன்பட்டு வருவதை நாம் அறியலாம். அதில் புதியவர்களுக்கான போட்டி என்றே அறிமுகப்படுத்தி போட்டிகள் நடத்தியும் வருகின்றார்கள்.

ஆகவே, புதியவர்கள் புதியவர்களுடன் பொருது வதை நம்மால் புரிந்து கொள்ள முடிகிறது. விளையாட்டில் புதியவர்களுடன் திறமையானவர்கள் பொருதி, அதனால் அபாயம் எதுவும் நிகழ்ந்துவிடக் கூடாதே என்பதற்காகவே, புதியவர்கள், திறமையானவர்கள் என்று பிரித்து விளையாடச் செய்கின்றார்கள்.

கற்றுக் கொள்ளும் புதிய மாணவனான சாதாரண ஆட்டக்காரரைக் குறிக்கும் சொல்லாகவே இன்று Novice எனும் சொல் பயன் படுத்தப்பட்டு வருகிறது.

30. STRATEGY

விளையாட்டுக்களிலும் குறிப்பாக பந்தயங் களிலும், தனக்கோ அல்லது தங்கள் குழுவுக்கோ விளையாட்டை நன்கு ஆடத் தெரிந்திருந்தால் மட்டும் போதாது; விளையாட்டுத்திறன் நுணுக்கங்கள் அனைத்திலும் தேர்ந்திருந்தால் மட்டும் போதாது.

எதிர்த்து ஆடுகின்ற தனிப்பட்ட ஆட்டக்காரர் அல்லது ஒரு குழுவினுடைய திறத்திற்கும் ஆட்டத்தின் தரத்திற்கும் ஏற்ப, எதிர் நின்று ஈடுகொடுத்து ஆடும் பொழுதுதான், ஆட்டம் சுவையாகவும் இருக்கும். சுவாரசியமாகவும் தோன்றும்.

இல்லையேல், எதிர்க்குழு எளிதாக ஏமாற்றி அல்லது அங்குமிங்கும் அலைக்கழித்து, வெற்றி பெற்றுச் செல்ல வாய்ப்பு ஏற்பட்டுவிடும். அதனால்தான், எதிர்த்தாடுபவரின் திறம் கண்டு, அதற்கேற்ப ஆடவேண்டும் என்று ஆட்டவல்லுநர்கள் பயிற்சி நேரத்தின்போது அறிவுரை கூறுவார்கள்.

Strategy என்ற சொல்லும் இந்த அர்த்தத்தில்தான் விளையாட்டுத்துறையில் பொருள் தருகிறது. பயன்படுத்தப்பட்டும் வருகிறது.

ஒரு குழுவின் Strategy என்பதை, அக்குழுவின் **நடைமுறைத்திறம், திறமுறை** என்ன வென்பதை குறிப்பதற்காகவே கூறப்படும் ஒரு கருத்துமாகும்.

Strategy எனும் ஆங்கிலச் சொல்லானது Strategos எனும் கிரேக்கச் சொல்லிலிருந்து தோன்றியதாகும். இந்த கிரேக்க மூலச் சொல்லுக்கு General அதாவது படைத் தலைவர் அல்லது படைத்தளபதி என்றும் பொருள் கூறலாம்.

கிரேக்க நாட்டில் சிறு சிறு நாடுகளுக்கிடையே அடிக்கடி ஒன்றுக்கொன்று தீராப் பகைமையாலும் பொறாமையாலும் போட்டியிட்டு, போரிட்டுக் கொண்டு வாழ்ந்த சமயத்தில், பொதுமக்கள் அனைவரும் போர் வீரர்களாக இருந்து, தாய் நாடு காக்க வேண்டும் என்ற விதி கட்டாயமானதாக இருந்தது.

அத்துடன், பொதுமக்களும் தங்கள் தேகத்தை பயிற்சியின் மூலமாக பலப்படுத்திக் கொண்டிருப் பதுடன் இளைஞர்கள் இராணுவத்தில் சேர்ந்து பணியாற்றவும் வேண்டும் என்ற கட்டாய நிலைமையும் தொடர்ந்து அவர்களிடையே இருந்ததுண்டு.

இந்த இராணுவ வாழ்க்கையைப் பின்னணியாகக் கொண்டுதான் இந்த கிரேக்கச் சொல்லும் தோற்றம் பெற்றிருக்கிறது.

Strategos என்ற சொல் படைத்தலைவர் என்று அர்த்தம் தருகிறது என்று முன்னர் விளக்கியிருந்தோம்.

இந்த கிரேக்கச் சொல்லையே இரண்டாகப் பிரித்துப் பார்த்தால், அதன் அர்த்தம் இன்னும் தெளிவாக விளக்கம் தருகிறது.

Stratos என்றும் Agein என்றும் இந்த சொல்லை இரண்டாகப் பிரித்துப் பொருள் கூறுகின்றார்கள். Stratos என்றால் படை அல்லது சேனை (Army) என்றும், Agein என்றால், நடத்துதல் அல்லது செலுத்துதல் என்றும் பொருள் தருகின்றது.

அப்படிப் பார்த்தால், சேனையை நடத்துதல் என்ற பொருளில் வருகின்ற சொல்லானது, சேனையைத் திட்ட மிட்டுத் தீர்மானித்து, திறம்பட நடத்தி வெற்றி பெற வைக்கச் செய்கின்ற திறமிக்கத் தலைவனின் திட்டமுறையை குறித்துக் காட்டுகின்றது.

தனது படையை வெற்றிப் பாதையில் முன்னேற்றி நடத்திச் செல்லும் திறத்தை Strategy என்பதாக நாம் கூறுகிறோம். ஓட்டப்பந்தயங்களிலும் விளையாட்டுப் போட்டி நிகழ்ச்சிகளிலும் என ஒவ்வொன்றினை ஆராய்ந்து பார்க்கும் பொழுது, அவையெல்லாம் போரில் பயன்படுத்தப்பட்ட நிகழ்ச்சிகளே சிறிது வன்மை நீங்கி மென்மையாக்கப்பட்ட நிலையில் இருக்கின்றன என்று நாம் அறிகிறோம்.

உதாரணத்திற்கு, எதிரிகள்மேல் ஈட்டி எறிதல், தேரோட்டிச் செல்லல், அம்பு விடுதல், கல்லெறிதல் மல் யுத்தம், குத்துச்சண்டை போன்ற நிகழ்ச்சிகள் எல்லாம் போரிடும் தன்மையை அடிப்படையாகக் கொண்ட நிகழ்ச்சிகளாகும்.

அந்த அடிப்படைத் தன்மையில்தான், Strategy என்ற சொல்லும் இராணுவ நடைமுறையின் பின்னணியில் தோற்றம் பெற்றிருக்கிறது.

எதிர்த்து வரும் பகைவர்களின் சேனையை எவ்வாறு விரட்டி அடித்து வெற்றிபெற வைப்பது என்ற நோக்கத்தைப் போலவே, எதிர்த்துவரும் குழுவை எவ்வாறு வெற்றி கொள்வது என்று எண்ணி செயல் படத் தூண்டும் வகையில் இந்த சொல் மெருகேறிய தன்மையில், மேன்மை பெற்று வந்திருக்கிறது என்றே நாம் ஏற்றுக் கொண்டிருக்கிறோம்.

31. STUNT

ஸ்டண்ட் என்று சொன்னவுடனேயே நமது நினைவுக்கு வருவது சினிமாவில் நடைபெறும் சண்டைக் காட்சிகள்தான். அந்த அளவுக்கு Stunt என்ற வார்த்தை, அந்த நிகழ்ச்சியுடன் இரண்டறக் கலந்து போயிருக்கிறது.

இந்த ஸ்டண்ட் என்ற வார்த்தையும், யாராவது ஒருவன் செய்வதாக உறுதியளித்துவிட்டு, அதிலிருந்து பின் வாங்கிப் போவதைக் குறிப்பதற்காகவும் சில சமயங்களில் பயன்படுகிறது.

தமிழ் அகராதியில் Stunt என்ற சொல்லுக்கு பொருள்காண முயல்வோமானால், **வளராமல் தடை செய், பகட்டு விளம்பரம், அதிர்ச்சி தரும் செயல்** என்றே விளக்கம் கூறியிருப்பதை நாம் கண்டு திகைக்கிறோம்.

வல்லுநர்களும் நம்மைப்போல் தான் உண்மையான பொருள் காணும் முயற்சியில் குழம்பிப் போயிருக்கின்றார்கள். இந்த Stunt என்ற வார்த்தையின் ஆரம்பமே, கருமேகம் சூழ்ந்த வானம் போல, ஒரு குழப்ப நிலையைத்தான் காட்டுகிறது என்றே அபிப்ராயப் பட்டிருக்கின்றார்கள். ஏனெனில், ஒவ்வொரு முறை முயலும் பொழுதும் புதிய புதிய பொருள் தோன்றி ஒரு முடிவு தெரியாத குழப்ப நிலையை உண்டாக்கி விடுகிறது.

இந்த சொல்லுக்குப் பொருள் தேடிய ஒரு சிலர், கம்பி மேலும், கம்பு மேலும் வித்தைகளை புரிகின்ற கழைக் கூத்தாடியின் சாகசத் திறமையைக் குறிக்கும் பொருள் உரைக்கும் சொல்லிருந்து இந்தச் சொல் உருவாகியிருக்கக் கூடும் என்று அபிப்பிராயப்படு கின்றார்கள். ஆனால் இதற்கு மேல் அவர்களால் தெளிவாக எதையும் கூறமுடியவில்லை.

இன்னும் சிலர் ஸ்டண்ட் என்ற சொல் Stint என்ற சொல்லிலிருந்து உருவாகியிருக்கலாம் என்றும் கூறுகின்றார்கள். Stint என்றால் கடமை, உழைப்பு (Task), என்பது பொருளாகும்.

வேறு சிலர், ஜெர்மனிச் சொல்லான Stundes என்பதிலிருந்து வந்திருக்கலாம் என்றும், அந்தச் சொல்லுக்கு ஒரு மணி நேரம் அல்லது நேரக்கூறு என்பதாகவும் பொருள் கூறுகிறார்கள்.

ஒவ்வொரு ஆராய்ச்சியாளர் அபிப்பிராயமும் ஒத்துப் போகாதவாறு சென்று கொண்டிருந்தாலும், ஆங்கிலேயர்களின் வரலாற்றுக் குறிப்பால் ஒரு முக்கியக்

கருத்தாகக் கூறப்பட்டிருப்பதை நாம் கண்டு, ஒரு முடிவுக்கு வரலாம்.

ஓடுகளப் போட்டிகள் உருவாகி மேல் நாடுகளில் உற்சாகத்துடன் வளர்ந்து வந்த நேரத்தில், கல்லூரி மாணவர்களிடையே அதிக ஈடுபாடும் உற்சாகமும் நிரம்பித் ததும்பிய காலத்தில், ஒரு சிறப்பான காரியத்தை அல்லது அரிய செயல் ஆற்றிய ஒருவரது திறமையைக் குறிக்க Stunt என்று பயன்படுத்தியிருக் கின்றனர்.

அதற்குரிய பொருளானது Feat என்பதாகும். Feat என்றால் அருஞ் செயல், வீரச் செயல், செப்படி வித்தைச் செயல் என்பதாகும். ஆக, சிறப்பான ஒரு காரியத்தைக் குறிக்கவந்த சொல்லானது, இன்று எந்தப் பொருளைக் குறித்துக் கொண்டிருக்கிறது என்பது உங்களுக்கே தெரியும் அல்லவா!

32. FORFEIT

Forfeit எனும் ஆங்கிலச் சொல்லானது, ஒரு பிரேஞ்சுச் சொல்லிலிருந்து தோன்றி வந்திருக்கிறது.

Fors, Fait என்ற இரண்டு சொற்களின் கூட்டாக உருவாகியிருக்கும் Forsfaite எனும் சொல்லின் அர்த்தமானது, ஆங்கிலச் சொல்லின் இன்றைய பொருளுக்கு ஆதாரமாக விளங்கி வருகிறது.

Fors எனும் பிரெஞ்சுச் சொல்லுக்கு வெளியே (Outside) என்பது பொருளாகும்.

Fait எனும் பிரேஞ்சுச் சொல்லுக்கு செய்தல் (Done) என்பது பொருளாகும்.

இரண்டு சொற்களின் பொருளையும் இப்பொழுது நாம் இணைத்துப் பார்த்தால், வெளியே செய்தல் என்பதாகத் தான் புரிந்துகொள்ள முடிகிறது.

ஆனால், இந்தச் சொல் மிகவும் பொருள் பொதிந்ததாகவே அமைந்திருக்கிறது. அமைக்கப் பட்டும் இருக்கிறது. ஏனென்றால், மனிதர்கள் கட்டுப்பாட்டுடனும் கடமை உணர்வுடனும் நடந்து கொள்ள வேண்டும் என்ற நேரிய கொள்கையை நிலை நிறுத்தும் இலட்சியப் பாங்கிலேதான் உருவாக்கப் பட்டிருக்கிறது.

வெளியே செய்தல் என்பதன் பொருளாவது, 'நாட்டை நடத்திச் செல்கின்ற **சட்டத்திற்குப் புறம்பாக செயல்களைச் செய்தல்**' என்பதேயாகும்.

சட்டத்தை மீறி புறம்பாக காரியங்களை ஆற்றுதல் எந்த நாட்டிலும் குற்றம் என்ற நிலை இருந்தாலும், அதனைக் குறித்துக் காட்டுகின்ற செயல் ஒன்றையே படைத்து, சேர்த்து வைத்திருப்பது மிகக் கூர்ந்து கவனிக்க வேண்டிய விஷயமுமாகும்.

பிரான்சு நாடும் இங்கிலாந்தும் மிக நெருக்கமான மண உறவுகளாலும், அரசியல் பிரச்சினைகளாலும் நெருக்கமுற வாழ்ந்த காலத்தில், இந்தச் சொல்லைப் பயன்படுத்தி இருக்கின்றார்கள்.

அப்பொழுது பயன்படுத்தப்பட்ட பிரெஞ்சுச் சொல் Forfaite என்றே அழைக்கப்பட்டிருக்கிறது.

சட்டத்தை மீறுகின்ற செயல் மிகக் கடுமையான குற்றமாகும். நாட்டின் சட்டத்தை மீறுகின்ற செயல்புரிந்தவர்கள் கைது செய்யப்பட்டதுடன்,

தண்டிக்கப்பட்டனர் என்றும் கூறப்படுகிறது. அந்த குற்றமிழைக்கும் செயலைக் குறிக்கவே Forfaite என்ற சொல் அந்நாட்களில் பயன்படுத்தப்பட்டன.

அது ஆங்கிலத்தில் Forfeit என்ற அளவில் மாறி வடிவம் பெற்றிருக்கிறது. என்றாலும் குறித்துக் காட்டுகின்ற பொருளும் நிலையும் ஒன்றுதான்.

ஆனால், அந்த நிலையைக் குறிக்கும் பொருளிலேதான், விளையாட்டுத் துறையிலும் இந்த Forfeit எனும் சொல் வழங்கப் பெற்றிருக்கிறது.

விளையாட்டை வெறும் பொழுதுபோக்கிற்காகவும், மனம் போன போக்கில் எவ்வாறேனும் ஆடிக் கொண்டிருக்கலாம் என்ற தரங்கெட்ட நிலை மாறி, விதிகளுக்கு அடங்கி ஆடுவதுதான் சிறந்த பண்பு என்ற உயர்நிலையில் விளையாட்டுத் துறை வல்லுநர்கள் ஆட்டக்காரர்களை வழி நடத்திச் சென்றனர்.

அதனால் பண்புக்கும் தரத்திற்கும் மாறுபட்ட செயல்கள் புரிவோரை ஆட்டத்திலிருந்து தள்ளி வைத்தனர். தவிர்த்து நிறுத்தினர், தண்டித்து வெளியேற்றினர். அந்த நிலைமை குறிக்கும் சொல்லாகவே Forfeit என்ற வார்த்தையைப் பயன்படுத்தினர். பயன்படுத்திக் கொண்டிருக் கின்றனர்.

Forfeit எனும் ஆங்கிலச் சொல்லுக்கு உரிமையிழத்தல், பறிமுதல் என்றும் தமிழகராதி பொருள் தருகின்றது. அது தான் உண்மை நிலை, உரிய பொருளும்கூட.

'விளையாட அழைக்கின்ற நடுவரின் சொல்லுக்கு மதிப்பளிக்காது, ஆடுகளம் அல்லது விளையாட்டு

மைதானத்தை விட்டு வெளியே நிற்கின்ற ஒரு குழுவானது, குறிப்பிட்ட நேரத்திற்குள் விளையாட வராவிட்டால், அந்தக் குழுஆடும் உரிமையை இழந்து போகிறது, வெற்றியையும் இழக்கிறது என்று குறிக்கும் பொருளையே இந்த போர்பிட் எனும் சொல் குறிக்கிறது.'

வாழ்க்கையும் விளையாட்டும் ஒன்றுடன் ஒன்று இரண்டறக் கலந்து இணைந்தே செல்கின்றன என்பதற்கு இந்த சொல் ஓர் இனிய எடுத்துக்காட்டாகும்.

நல்லது செய்தால் ஏற்றுக் கொண்டு போற்றும் பண்பை வளர்ப்பதும், அல்லது செய்தால் அதனை மாற்றி நேர்வழி செல்லத் தூண்டுவதும்தான் நாட்டுச் சட்டத்தின் இயல்பாகும். அந்த சட்டம் போலவே, விளையாட்டுத் துறையின் சிறப்பான விதிகளையும், பொறுப்பான போற்றிக் காக்கும் மரபுகளையும் வழிகளையும், ஏற்படுத்திக் கொண்டு போகிறதல்லவா!

அதனால்தான், வாழ்க்கையின் வழிகாட்டியாக விளையாட்டு விளங்குகிறது. நல்ல வாழ்க்கையை நல்ல பண்புள்ள விளையாட்டு வீரன் எப்பொழுதும் வாழ முடியும் என்றெல்லாம் வல்லுநர்கள் கூறுகின்றார்கள்.

ஆணைக்கு அடங்கி நடப்பது அறிவுடையோர்க்கு அழகு, அந்த அழகினையும் அறிவினையும் தரவல்ல வளையாட்டுத் துறையில் Forfeit என்ற சொல் இருந்து, புறம்பான செயல் புரிவோரைப் புறம் தள்ளிப் போக்குகின்ற பெரும் பணியை மகிழும் வண்ணம் வழி நடத்தி வைக்கிறது.

தண்டிப்பதற்குரிய சொல்லாக, உரிமையைப் பறிக்கும் ஆணையாக இந்த Forfeit இன்று விளையாட்டுத் துறையாளர்களால் வழங்கப்படுகிறது என்பது ஒன்றே இதன் பெருமைக்குச் சிறந்த எடுத்துக் காட்டாகும்.

33. OLYMPIAD

ஒலிம்பிக் பந்தயங்களின் சிறப்பையும் பெருமையையும் எல்லோரும் அறிவார்கள்.

உலக நாடுகள் எல்லாம் ஒன்று சேர்ந்து, நான்கு ஆண்டுகளுக்கு ஒரு முறை, பொறுப்பேற்று நடத்தித்தர வாய்ப்புப் பெற்ற நாடு ஒன்றில் கூடி, போட்டியில் பங்கு பெற்று திறமைகளை வெளிப்படுத்திக் காட்டும் வீறுபெற்ற வீரர்கள் இடையே நடக்கும் போட்டிகளையே ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் என்று அழைக்கின்றார்கள்.

கிரேக்க நாட்டிலே விளையாட்டுப் போட்டிகளை மிகப் பெரிய அளவிலே, புனிதம் நிறைந்த தன்மையிலே நடத்தப் பெற்றன என்று வரலாறெல்லாம் புகழாரம் சூட்டி மகிழ்கின்றது. கிரேக்கர்கள் நடத்திக் காட்டிய போட்டிகள் நான்கு பெயர்களில் நான்கு இடங்களில் நடத்தப் பெற்றன.

இத்தகைய சூழ்நிலையை அறிந்து கொண்டால் தான், ஒலிம்பியாட் (Olympiad) என்றால் என்ன, அதன் பெருமை என்ன என்பதை புரிந்து கொள்ள முடியும் என்பதற்காகத்தான் இக்குறிப்பினை இங்கே தந்திருக்கிறோம்.

நான்கு இடங்களில், வெவ்வேறு பெயர்களில் போட்டிகள் நடைபெற்றிருந்தன.

1. ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள்: கிரேக்கக் கடவுளர்களில் மிகவும் வல்லமை வாய்ந்த தலைமைக் கடவுளான சீயஸ் (Zeus) என்னும் கடவுளைப் பெருமைப்படுத்தும் விதத்தில், பிலோபானிசஸ் எனும் மாவட்டத்தில் நான்கு ஆண்டுகளுக்கு ஒரு முறை நடத்தப் பெற்ற பந்தயங்களாகும்.

2. பிதியன் பந்தயங்கள், வெளிச்சத்திற்கும் உண்மைக்கும் கடவுளாக விளங்கிய அப்போலோ எனும் கடவுளை மகிமைப் படுத்துவதற்காகப் பிதியன் பந்தயங்கள் நடத்தப் பெற்றன.

3. நிமியன் பந்தயங்கள்: சீயஸ் கடவுளின் பெயரில் இந்தப் பந்தயங்கள் நடத்தப்பெற்றன.

4. இஸ்த்மியான் பந்தயங்கள் கடல் கடவுளான பொசிடான் எனும் கடவுளின் பெயரில் இந்தப் பந்தயங்கள் நடத்தப் பெற்றன.

நான்கு பந்தயங்களிலும், ஒலிம்பிக் பந்தயங்களே மிகவும் சிறப்பான, பெயர்பெற்ற பந்தயமாக விளங்கு வதையே நம்மால் அறிய முடிகிறது. மற்ற மூன்று பந்தயங்களும் வரலாற்று ஏட்டில் இடம் பெற்றதுடன் நின்று விட்டது. மக்கள் மனதில் இடம் பெறவில்லை.

தெய்வங்கள் உறைகின்ற திருத்தலமாக விளங்கிய புனித ஒலிம்பியா மலையடிவாரப் பகுதியில் இப்பந்தயங்கள் நடத்தப் பெற்றன என்பதால், மிகப் புகழ் பெற்றதாக விளங்கியது போலும்.

இந்தப் பெயருடன் ஒலிம்பியாட் என்ற சொல்லும் இணைந்து, இந்தப் பந்தயங்களுக்கு மேலும் புகழ் சூட்டியிருக்கலாம் என்றே பலர் கருதுகின்றனர்.

Olympiad எனும் கிரேக்கச் சொல்லுக்குக் கால அளவு (Measure of Time) என்பதே பொருளாகும். அந்தக் கால அளவை 4 ஆண்டுகள் என்று இந்த சொல் குறிப்பிடுகிறது.

ஒலிம்பியாட் என்றாலே நான்காண்டுகள் என்றே குறிப்பிடுகின்றது. நான்கு ஆண்டுகளுக்கு ஒரு முறை ஒலிம்பியா எனும் இடத்தில், ஜுலை மாதத்தில் நடைபெற்ற பந்தயங்களே ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் ஆகும்.

இதில் ஒரு சிறப்புக் குறிப்பையும் நாம் காணலாம், ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் நடத்தப் பெற்ற எந்த ஆண்டினை நாம் எடுத்துக் கொண்டாலும், அது 4 என்ற எண்ணால் சரியாக வகுக்கப்படும் எண்ணாக இருப்பதையே நாம் காணலாம்.

பழைய ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் 1896ம் ஆண்டு கிரேக்க நாட்டில் உள்ள ஏதென்ஸ் நகரத்தில் நடத்தப் பெற்றன. இந்த இரண்டு ஆண்டுகளின் எண்ணிக்கையும் 4 என்ற எண்ணால் மீதியின்றி வகுக்கப்படுவதாகவே விளங்குவதை நீங்கள் காணலாம்.

மேலும், ஒருமுறை அதாவது நான்காண்டுகளுக்கு ஒரு முறை நடத்தப்பட வேண்டிய ஒரு ஒலிம்பிக் பந்தயம், ஏதாவது ஒரு காரணத்தால், நடத்த முடியாமல் நின்று போனால், தொடர்ந்து அடுத்த ஆண்டில் நடத்தப் பெறாமல், அடுத்த நான்காவது ஆண்டில்தான் நடத்தப்

பெற வேண்டும் என்ற மரபும் இதுகாறும் கடைபிடிக்கப் பட்டு வருகிறது.

உதாரணமாக, முதல் உலக மகாயுத்தம் 1916ம் ஆண்டு நடைபெற்றதால் நின்றுபோன ஒலிம்பிக் பந்தயம், அடுத்த நான்காவது ஆண்டில்தான் (1920ல்) நடத்தப் பெற்றது.

இரண்டாவது உலக மகாயுத்தம் நடந்தபோது 1940, 1944ம் ஆண்டுகளில் நடைபெற வேண்டிய இரண்டு பந்தயங்களும் நடைபெறாமல் நின்றுபோயின.

என்றாலும், அதைத் தொடர்ந்து, 1948ம் ஆண்டுதான் மீண்டும் நடத்தப் பெற்றதை அறியும்போது, இந்த மரபின் நிலையை நம்மால் தெரிந்துகொள்ள முடிகிறது.

ஆகவே, ஒலிம்பியாட் என்ற கிரேக்கச் சொல்லானது ஒலிம்பிக் பந்தயம் நடைபெறுகின்ற கால அளவினைச் சுட்டி காட்ட வந்த சொல்லாகும்.

ஒவ்வொரு நான்காம் ஆண்டின் இறுதியிலும் இந்தப் போட்டிகள் நடைபெற்றன என்பதையும் வரலாறு நமக்குக் காட்டுகிறது.

ஒலிம்பியா, ஒலிம்பியாட், ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் என்ற சொற்கள் மிகுதியான அளவிலே பேசப்பட்டு வந்ததால் மட்டுமல்லாது, புனிதமும் வீரமும், பெருமையும் நிறைந்திருந்ததாலும் அதிகப் புகழ்பெற்று விளங்கின.

34. AMATEUR

விளையாட்டுத் துறையில் மிக அதிகமான விவாதங்களுக்கும் வேண்டாத விளைவுகளுக்கும் வித்திட்ட சொல்தான் இந்த அமெச்சூர் என்ற சொல்லாகும்.

விளையாட்டு வீரர்களை இரண்டு வகையாகப் பிரித்திருந்தார்கள் விளையாட்டுத் துறையாளர்கள். ஒரு பிரிவு: விளையாட்டை விளையாட்டுக்காகவே விளையாடி மகிழ்ச்சி பெறுபவர். இரண்டாம் பிரிவு: விளையாட்டில் உள்ள தனது திறமையை பணம் சம்பாதிப்பதற்காகப் பயன்படுத்தும் பிரிவினர்.

இவர்களில் முதல் பிரிவினரை Amateur என்றும், இரண்டாவது வகையினரை Professional என்றும் கூறி வந்தனர்.

ஆனால், இந்தக் காலத்தில் அதிகமாகக் குழப்பத்தில் ஆழ்த்தும் சொல்லாகவே இந்த **அமெச்சூர்** என்ற வார்த்தை விளையாடிக் கொண்டிருக்கிறது.

இந்த வார்த்தை பற்றி தெளிவு கொள்வதற்கு முன்னர், எந்தப் பொருளில் இந்த சொல் தோன்றியிருக்கிறது என்பதை நாம் அறிந்து கொள்வோம்.

Amateur என்ற சொல்லுக்கு அடித்தளமாக அமைந்த ஓர் இலத்தீன் சொல் Amatò என்பதாகும். இந்த இலத்தின் சொல்லுக்கு அன்பர் (Lover) என்பது பொருளாகும்.

அதாவது, தான் விரும்பி எற்றுக் கொண்டு வந்து விளையாடும் குறிப்பிட்ட நிகழ்ச்சியை, விருப்பத்திற்

காகவே விளையாடி மகிழ்வது, மற்றவர்களையும் மகிழ்விப்பது என்பது தான் இந்த சொல்லின் முக்கிய கருத்தாகும்.

இந்தக் கருத்தின் அடிப்படையில் தான், ஆரம்ப காலத்தில் நடந்த ஒலிம்பிக் பந்தயங்களில் பங்கு பெற்ற கிரேக்க வீரர்கள் கலந்து கொண்டார்கள். இந்தப் போட்டியில் கலந்து கொள்ள அவர்கள் மேற்கொண்ட முயற்சியும் செய்த தியாகமும் எத்தனையோ உண்டு.

பத்துமாதங்கள் தனது ஊரில் அல்லது நகரத்தில் தனிப்பயிற்சி செய்து, திறமைகளை வளர்த்துக் கொண்டு, அதையே கதி என்று வளர்ந்த வீரர்கள், பந்தயங்களில் கலந்துகொள்ள கலேநாடிகை என்னும் குழுவினரால் தேர்ந்தெடுக்கப்பட்ட பின்பு, மீண்டும் ஒரு மாதம் கடுமையான உடற் பயிற்சிக்கும் ஆளாகி, உணவிலும் உறக்கத்திலும் பயிற்சியாளர்களின் ஆணைக்கும் அதிகாரத்திற்கும் அடங்கி வாழ்ந்தார்கள்.

இவ்வாறு 11 மாதம் பயிற்சி செய்து, பந்தயங்களில் வெற்றி பெற்றால் அவர்கள் பெற்ற பரிசுதான் என்ன? வெறும் மலர் வளையம் தான். ஓரிரு நாட்களில் வாடி உலர்ந்து, சருகாகிப் போகின்ற இலை தழையால் ஆன மலர் வளையம்தான்.

இதற்கா இத்தனை உழைப்பு, தியாகம், முயற்சி, பாடு என்றெல்லாம் நாம் பேசலாம். இருந்தாலும், பந்தயங்களில் கலந்து கொள்கின்ற பெருமை, பந்தயங்களின் புனிதம். அதனால் அவன் பெறுகின்ற புகழ், தாயகத்திற்குக் கிடைக்கின்ற கெளரவம் இவைதான் பெரிதாகக் கருதப் பட்டன.

ஆனால், கிரேக்கம் ரோமானியருக்கு அடிமைப்பட்ட உடனேயே, எல்லாம் தலைகீழாக மாறிப்போயின. வெறும் இலைதழைக்கு யார் போட்டியிடுவார் என்றெல்லாம் கலப்பில் கலந்த வீரர்களும் களைப்படைந்து பேசத் தொடங்கிவிட்டனர். அதனால் பந்தயங்களின் புனிதம் பாழானது மட்டுமல்ல, பந்தயமே அழிந்தொழிந்து போவதற்கும் காரணமாய் அமைந்து விட்டது.

பிறகு 1400 ஆண்டுகள் கழிந்தன 1872 ஆம் ஆண்டு யார் அமெச்சூர் என்ற ஒரு கேள்வியானது, அமெரிக்க நாட்டில் எழுந்தது. மகிழ்ச்சிக்காக விளையாடுபவர்கள் என்று சிலர் முடிவு கட்டினர். பண லாபத்துக்காக விளையாட்டில் பங்கு பெறாதவர்கள் என்றும் சிலர் கூறினர். தனது திறமையை விலை பேசாத தகுதியாளர் என்றனர். விருப்பத்துடன் விளையாட்டில் ஈடுபடுபவர், புகழ் ஒன்றைப் பற்றியே குறிக்கோளாகக் கொண்டவர் என்றெல்லாம் விளக்கங்கள் கொடுத்தனர்.

இந்தப் பிரச்சனையான அமெச்சூர், வணிக விளையாட்டாளர் என்றெல்லாம் பணம் பெறும் முறையினால்தான் பிறந்தது. இதற்கு ஒரு முடிவு கட்டுவதற்காக, ஆங்கிலோ சேக்சன் சொல் ஒன்று தோன்றியது. இது 1788ம் ஆண்டிலே இங்கிலாந்தில் தோன்றியது. அவர்கள் கொடுத்த விளக்கமானது ஜேக்சன் என்பவர் நடந்துகொண்ட விதத்தை முன் உதாரணமாகக் காட்டி விளக்கம் கொடுத்திருந்தது.

கை முஷ்டியால் (Bare Knuckle) குத்திக்கொள்ளும் சண்டைப் போட்டியில், பங்கு கொண்ட அந்நாள் குத்துச்

சண்டை வீரர்கள் எல்லோரும் தாங்கள் போடும் சண்டைக்காகப் பணம் பெற்றுக்கொண்டே போட்டியிட்டார்கள். ஆனால், பிரபல குத்துச் சண்டை வீரரான ஜேக்சன் என்பவரோ, எந்தவித சலனத்திற்கும் ஆளாகாமல், விருப்பத்துடன் போட்டியிடும் வீரராகவே கடைசி வரை உறுதியாக இருந்தார். திறமையுடன் போரிட்டுப் பேரும் புகழும் பெற்றார்.

அதனால் அவரை பண்பாளர் ஜேக்சன் (Gentleman Jackson) என்று பெருமையுடன் அழைத்தார்கள்.

அதே சமயத்தில், ஜிம்தோர்ப் என்ற அமெரிக்க வீரர் ஒலிம்பிக் பந்தயங்களில் பல தங்கப் பதக்கங்கள் வென்றார். அவர் சிறுவனாக இருந்தபோது, கொஞ்சம் பணம் பெற்றுக் பேஸ்பால் ஆடினார் என்று தெரிய வந்தபோது, தங்கப் பதக்கங்களைத் திருப்பித் தருமாறு கட்டளையிட்டு, அவரது பெயரை வீரர்கள் பட்டியலிலிருந்து நீக்கி, கொடுமையாகத் தண்டித்து விட்டனர் அமெரிக்க ஒலிம்பிக் கழகத்தினர்.

அவ்வாறு கடுமையாக அமெச்சூர் விதிகளைக் கடைப் பிடித்திருந்த காலமும் இருந்தது. ஆனால், இன்றைய இந்த விதிமுறை, பணம் சம்பாதிக்காமல், 'விளையாட்டு விளையாட்டுக்காகவே' என்ற கொள்கையுடன் விளையாடுகின்ற விளையாட்டு வீரர்களையே குறிக்கிறது.

இருந்தாலும், உள் மனதில் அந்த ஏக்கம், பணம் திரட்டும் ஆவல் எதிரொலித்துக் கொண்டிருந்தாலும், இயலாமை என்று கூறுவோரும் உண்டு.

ஆனால், உண்மையான விதி என்பது விளையாட்டை விளையாட்டுக்காகவே விளையாட வேண்டும் என்பதுதான், இதைத்தான் புதிய ஒலிம்பிக் பந்தயங்களின் தந்தை என்று அழைக்கப்பட்ட பிரபு கூபர்டின் என்பவரும் கூறினார்.

35. STADIUM

Stade என்ற கிரேக்கச் சொல்லிலிருந்து இந்த Stadium என்ற சொல் தோன்றியிருக்கிறது.

Stade என்றால் இடத்தைக் குறிக்கும் சொல் என்று நினைக்கிறோம். ஆனால், அது ஓடும் தூர அளவைக் குறிக்கின்ற சொல்லாக அல்லவா தோற்றம் பெற்றிருக்கிறது!

ஓட்டமும், தாண்டுதலும், எறியும் திறமையும், மற்றும் ஏறி இறங்குதல் போன்ற செயல்கள் எல்லாம் மனிதருடன் கூடப் பிறந்த குண இயல்புகள் என்றெல்லாம் வல்லுநர்கள் விளக்கம் தருவார்கள்.

வீரர்கள் இறந்தால் அவர்கள் ஆத்மா சாந்தியடைய வும், ஆனந்தம் பெறவும் என்ற நம்பிக்கையிலும், ஆண்டவன் திருப்பெயரால் அவர்களை கௌரவப்படுத் தவும் ஓட்டப் பந்தயங்கள் நடத்தினர் கிரேக்கர்கள் என்று வரலாறு கூறுகிறது.

அந்த அடிப்படையில், நாம் ஆராய்ந்து பார்ப்போம், சீயஸ் எனும் கடவுளின் நாமத்தின் மகிமைக்காக கி.மு. 776ஆம் ஆண்டு முதல் முதலாக ஒலிம்பிக் பந்தயங்களை கிரேக்கர்கள் நடத்தினர் என்பதாகவும் வரலாறு விரித் துரைக்கின்றது.

ஆக, விளையாட்டுப் போட்டிகளை நடத்தும் ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் கிரேக்கர்கள் முதன் முதலாக நடத்திய போட்டி **ஓட்டப் போட்டியாகும்.** அதனை அவர்கள் Foot Race என்றனர்.

Race என்ற சொல்லுக்கு வேகம், விரைவு என்பதே பொருளாக அமைந்திருக்கிறது. (*28 ஆம் பக்கம் உள்ள Race எனும் பகுதியைப் பார்க்கவும்*). அவர்கள், காலால் வேகமாக ஓடும் ஓட்டத்தைத் தான் முதலில் நடத்தியிருக்கின்றனர்.

அவர்கள் Running Race என்று குறிப்பிடாமல், Foot Race என்று குறிப்பிட்டிருப்பதற்கும் காரணம் ஏதாவது, இருந்திருக்க வேண்டும் என்று தான் எண்ணத் தோன்றுகிறது.

கிரேக்க மக்கள் போர் வீரர்கள் போன்ற உடலமைப்பும் போர் புரியும் ஆற்றலும் நிறைந்திருந்தவர்கள் அல்லவா! அவர்கள், குதிரையேற்றம், மற்றும் தேரோட்டம் போன்ற வற்றிலும் தேர்ச்சிப் பெற்றிருந்தவர்களாக விளங்கி யிருந்தால், அதில் ஆச்சரியப்படுவதற்கு எதுவுமில்லை, ஏனெனில், அவர்கள் அடிக்கடி போர்க்களத்தில் பொருதிடும் பணியில் ஈடுபட்டாக வேண்டுமே!

அதனால், விரைவாகக் குதிரை செலுத்திப் போவது போல, வேகமாக தேரினை (Chariot) ஓட்டிப் போவதுபோல, வேகமாக கால்களாலும் ஓடிச் செல்ல வேண்டியதை குறிப்பிடவே அவர்கள் Foot Race என்று கூறியிருக்க வேண்டும்.

'மாரதான் ஓட்டம்' என்று ஒலிம்பிக் பந்தயத்தில் இடம் பெற்றுள்ள நீண்ட தூர ஓட்டம் (26 மைல் 385 கெஜம்) இடம் பெறக் காரணகர்த்தாவாக அமைந்த கதாநாயகன் கிரேக்க வீரன் **பிடிபைட்ஸ** என்பவன், தன்னுடைய நாட்டின் வெற்றியைப் பொதுமக்களுக்குக் கூறுவதற்காக ஓடிச் சென்று தான் கூறினான். அந்த ஓட்டம் ஓடியதன் காரணமாக மூச்சுத் திணறி மாண்டான் என்ற ஒரு நிகழ்ச்சியையும் நாம் இங்கே நினைவுபடுத்தவும் விரும்புகிறோம்.

ஆகவே, காலால் வேகமாக ஓடும் நிகழ்ச்சியைக் குறிக்கவே கிரேக்கர்கள் Foot Race என்று கூறியிருக்கின்றனர்.

இந்த Foot Race தான் முதன் முதலாக நடந்த ஒலிம்பிக் பந்தய நிகழ்ச்சியாகும். இந்த Foot Race ஐத் தான் கிரேக்கர்கள் Stade என்று அழைத்தனர்.

ஸ்டேட் எனும் சொல்லுக்குரிய தூரத்தை அவர்கள் 200 கெஜம் என்று குறித்திருக்கின்றனர். இன்னும் தெளிவாக அந்த ஸ்டேட் எனும் சொல்லுக்கு பொருள் விளக்கம் தருகின்ற **வெப்ஸ்டர் டிக்ஷனரி,** கீழ்வருமாறு விளக்கம் கொடுத்திருக்கிறது.

ஏறத்தாழ 200 கெஜம் என்று கூறப்படுகின்ற ஸ்டேட் என்பதின் அளவானது கிரேக்க அடி (Feet) 600 அல்லது ரோம் நாட்டின் அடி 625 என்று குறிப்பிடுகிறது. இன்னும் ஒரு படி மேலே சென்று குறிப்பிடும் பொழுது, ரோமானியரின் 125 காலடி அளவு (Pace) அல்லது ஆங்கில முறைப்படி 606 அடி 9 அங்குலமாகும் என்றும் கூறுகிறது.

இந்த ஸ்டேட் அளவு தான் ஓடும் பந்தயத்தின் தூரம் ஆகும். மணற்தரையான அந்த தூரத்தை ஓடுவதுதான் ஓட்டப்பந்தயமாகும். இந்த ஓடும் தூரத்தைச் சுற்றிலும் உட்கார்ந்து பார்க்க பார்வை யாளர்கள் இருக்கை அமைக்கப்பட்டிருந்தது.

பார்வையாளர்கள் இருக்கை, பந்தய மைதானம் எல்லாவற்றையும் சேர்த்து அவர்கள் Stadium என்று அழைத்தனர், 200 கெஜ தூர ஓடும் பாதையைத் (Track) தான் Stade என்று அழைத்தனர்.

இவ்வாறு ஒரு முறை ஓடும் ஸ்டேட் போட்டியில் முதன் முதலாக வெற்றி பெற்ற வீரன் என்ற புகழைப் பெற்றவன் கரோபஸ் என்பவனாவான். தொழிலில் சமையல் காரன் என்றாலும், துரிதமாக ஓடிய திறமைக்காரன் அல்லவா அவன்!

ஒருமுறை ஓடும் ஸ்டேட் போட்டியானது, பந்தயங்களில் இரண்டு முறை ஓடுவதாக, அதாவது ஓடத் தொடங்கிய இடத்திலிருந்து 200 கெஜ தூரத்தை ஓடி, பின்னர் திரும்பி மீண்டும் புறப்பட்ட இடத்திற்கே திரும்பி வருவது போல, போட்டிகள் நடைபெற்றன.

இவ்வாறு ஒருமுறை ஓடிய போட்டியை Dromos என்றனர். இரண்டு முறை ஓடி முடித்த போட்டியை Diaulos என்று அழைத்தனர். இருபத்திநான்கு முறை திரும்பத் திரும்ப ஓடிய போட்டியை அதாவது 12 ஸ்டேட் தூரத்தை Dolichos என்று அழைத்தனர் ஆகவே, ஸ்டேட் எனும் போட்டிதான் முதலில் நடைபெற்ற போட்டி என்பதால், அதன் பெயரால்தான் இந்த ஸ்டேடியம் என்று பெயர் பிறக்கலாயிற்று.

ஸ்டேடியம் என்பதற்கு, விளையாடுவதற்குரிய வெட்ட வெளி அரங்கைச் சுற்றிலும் பார்வையாளர்கள் இருக்க இருக்கைகள் அமைந்த இடம் என்று ஆங்கில அகராதி ஒன்று பொருள் தருகிறது.

தமிழகராதியோ, பந்தயக்காட்சி அரங்கம், சூழ்படியம் பலம் என்ற பொருள் தருகின்றது.

இத்தகைய ஓட்டப் போட்டிகள் நடத்தும் முறையும் விளக்கப்பட்டிருக்கிறது. முதல் முறை முரசொலி எழும்பும். விழாக் கோலம் கொண்ட பந்தய மைதானமே கலகலப்பு, உரையாடல், கூச்சல், மற்றும் பேராரவாரத்தை அப்படியே நிறுத்தி, அமைதி யாகிவிடும்.

உடனே, அறிவிப்பாளர்கள் அரங்கின் முன்னே வந்து, பங்கு பெறும் வீரர்களின் பெயர்கள், அவர்களது நகரம், சாதனைகள் மற்றும் பல குறிப்புக்களைக் கூற, அதன் பின்னர் உரிய முறைப்படி பந்தயம் நடைபெறும்.

பந்தயம் முடிந்த பிறகு, மீண்டும் ஒரு முறை முரசொலி எழும்பும், மீண்டும் மைதானம், அரங்கம் முழுவதும் பேரமைதி கொள்ளும். அதனைத் தொடர்ந்து, வெற்றி வீரனின் பெயரை நடுவர்கள் அறிவிப்பார்கள். பரிசு வழங்கப்படும் ஆலிவ் மலர் வளையம் அணியப்படும்.

இவ்வாறு பகைவர்கள் கூடுகின்ற இடமான ஒலிம்பிக் பந்தய மைதானத்தில், ஒட்டுறவோடு உள்ளங்கள் இணைந்து போய், சட்டத்தை மதித்து, சமரசம் காத்து, சமாதானத்தோடு போட்டியிட வைத்து, சந்தோஷமான சூழ்நிலையை உருவாக்கிய பண்பினால்

தான், ஒலிம்பிக் பந்தயங்கள் உன்னத சிறப்பினை எய்தின. உலகப் புகழ் அடைந்தன.

அந்த உன்னதத் தன்மையினால், மீண்டும் உயிர்த்து எழுந்து, உலகில் உலவி, உலகோரை அரவணைத்து, ஒப்பற்ற பல போட்டி நிகழ்ச்சிகள் நடத்தி, சமாதானத்தை சகலருக்கும் வழங்கும் சௌபாக்கிய நிலையில் வாழ்கின்றன.

மனித குலத்திற்கு மாபெரும் துணையாக வாழும் விளையாட்டுக்களின் மகிமையை வெளிப்படுத்திய கிரேக்க இனமும், மலர்ச்சியுற்ற சமுதாயத்தின் மாபெரும் சுடராக அல்லவோ விளங்கி வருகிறது!

விளையாட்டை வாழ்த்தி வரவேற்று, மக்களை அதில் மனமார ஈடுபடுத்திய நாடுகள் வீழ்ந்ததுமில்லை. விளையாட்டை வெறுத்து, பழித்து, ஒதுக்கி, ஒதுங்கிய நாடுகள் உயர்ந்ததாக சரித்திரமும் இல்லை.

வையம் உயர வழிகாட்டும் விளையாட்டை வளர்த்து, அதற்குரிய அருமையான சொற்களை யெல்லாம் வழங்கிய கிரேக்கம் காலத்தின் கோலத்தால் சற்று ஒதுங்கி இருப்பது போல் தோன்றினாலும், சீரிய நெறியில் வாழ்ந்த பழங்கால கிரேக்கத்தைப்போற்றிப் பணியாதார் யார் உளர்?

திறமை என்றும் போற்றப்படுவது மட்டுமல்ல, சரித்திரத்தில் நீங்காத இடமும் பெறும் என்பதைத் தானே இந்த வரலாறு நமக்கு நினைவூட்டுகின்றது!

விளையாட்டுத்துறையில் சொல்லும் பொருளும்

"பல்கலைப் பேரறிஞர்" டாக்டர்
எஸ். நவராஜ் செல்லையா
M.A., M.P.Ed., Ph.D., D.Ed., D.Lit., FUWAI