প্রতিযোগিতার প্রকারভেদ ছকের সাহায্যে দেখানো হল :

প্রতিযোগিতা

(১) নক আউট বা এলিমিনেশন টুর্নামেন্ট	(২) রাউন্ড রবিন বা লীগ টুর্নামেন্ট	(৩) কম্বিনেশন টুর্নামেন্ট	(৪) চ্যালেঞ্জ টুর্নামেন্ট
(i) সিঙ্গল নকআউট	(i) সিঙ্গল লীগ	(i) নকআউট কাম নকআউট	(i) ল্যাডার টুর্নামেন্ট
(ii) ডাবল নকআউট	(ii) ডাবল লীগ	(ii) নকআউট কাম লীগ	(ii) পিরামিড টুর্নামেন্ট
(iii) সান্ত্বনা প্রথম ও দ্বিতীয় প্রকার		(iii) লীগ কাম লীগ	
(iv) বাগনাল ওয়াইল্ড		(iv) লীগ কাম নক আউট	

নকআউট বা এলিমিনেশন টুর্নামেন্ট (Knockout or Elimination Tournament)

(ক) সিঙ্গল নকআউট বা সিঙ্গল এলিমিনেশন টুর্নামেন্ট (Single Knockout or Single Elimination Tournament) :

যে-কোনো প্রতিযোগিতায় বিজয়ী নির্ণয়ের ক্ষেত্রে এই প্রকার প্রতিযোগিতা সবচেয়ে সহজ ও তাড়াতাড়ি পদ্ধতি। এই প্রকার প্রতিযোগিতায় কোনো ব্যক্তি বা কোনো দল ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় প্রতিদ্বন্দ্বিতা করে একবার পরাজিত হলে প্রতিযোগিতা থেকে বিদায় নিতে হয়। কেবলমাত্র বিজয়ী দল বা ব্যক্তি পরবর্তী রাউন্ডে খেলার যোগ্যতা অর্জন করে।

সিঙ্গাল নকআউট প্রতিযোগিতায় মোট কতগুলি ম্যাচ খেলা হবে তা নির্ণয় করার জন্য নিম্নলিখিত সূত্রের সাহায্যে নির্ণয় করা হয়।

সূত্রটি হল— $(n - 1)$

যেখানে 'n'-এর অর্থ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী মোট দলের সংখ্যা। এ থেকে '1' বাদ দিলে নির্দিষ্ট প্রতিযোগিতায় কতগুলি ম্যাচ হবে তা জানা যাবে।

উদাহরণস্বরূপ বলা যায় কোনো সিঙ্গাল নকআউট প্রতিযোগিতায় মোট অংশগ্রহণকারী দলের সংখ্যা যদি 12 হয় তবে ম্যাচের সংখ্যা হবে 12–1=11টি

সিঙ্গাল নকআউট খেলার তালিকা প্রস্তুত পদ্ধতি (Method of drawing Single Knockout Fixture) :

যদি প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী '2' এর কোনো ঘাত বা মাত্রা অনুযায়ী হয় (being the power of two) যথা—2, 2^2, 2^3, 2^4, 2^5, 2^6 ইত্যাদি। অর্থাৎ 2, 4, 8, 16, 32, 64 ইত্যাদি। সেক্ষেত্রে খেলার তালিকা প্রস্তুত সহজ হয়। নীচে 8টি দলের সিঙ্গাল নকআউট ক্রীড়া তালিকার একটা নমুনা দেওয়া হল—

প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী দলগুলিকে সবসময় লটারির মাধ্যমে তালিকাতে সাজানো হয়। খেলার তালিকা প্রস্তুতের সময় খেলার তারিখ, সময় এবং স্থান অবশ্যই উল্লেখ করতে হবে।

কোনো ক্রীড়া তালিকা প্রস্তুত করতে হলে নিম্নলিখিত পদ্ধতিগুলি অনুসরণ করতে হয়।

যেমন—প্রত্যেক অর্ধে দলের সংখ্যা (Teams in Each Half)

প্রথমেই অংশগ্রহণকারী দলগুলিকে দুটি অর্ধে বিভক্ত করতে হবে। অর্থাৎ উপরের অর্ধ ও নীচের অর্ধ।

(i) যদি কোনো প্রতিযোগিতায় দলের (n) সংখ্যা জোড় হয় তবে উপরের এবং নীচের অর্ধে সমসংখ্যার দল $\left(\frac{n}{2}\right)$ থাকবে। দুটি অর্ধেই দলের সংখ্যা সমান হবে।

অর্থাৎ উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n}{2}$

নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n}{2}$

উদাহরণস্বরূপ **12টি দলের** একটি ক্রীড়া তালিকা প্রস্তুত করতে হলে

উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n}{2}=\frac{12}{2}=6$

এবং নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n}{2}=\frac{12}{2}=6$

(ii) যদি দলের সংখ্যা বিজোড় সংখ্যক হয়, তবে

উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n+1}{2}$

নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n-1}{2}$

উদাহরণস্বরূপ 15টি দলের একটি ক্রীড়াতালিকা প্রস্তুত করতে হলে—

উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n+1}{2}=\frac{15+1}{2}=8$

নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে $\frac{n-1}{2}=\frac{15-1}{2}=7$

যদি **দলের সংখ্যা 8, 12, 9, 15** হয় তা হলে এই সূত্রের সাহায্যে প্রত্যেক ভাগের দলের সংখ্যা হবে, যেমন—

দলের সংখ্যা	উপরের অর্ধে দল	নীচের অর্ধে দল
8 (জোড়)	$\frac{n}{2}=\frac{8}{2}=4$	$\frac{n}{2}=\frac{8}{2}=4$
12 (জোড়া)	$\frac{n}{2}=\frac{12}{2}=6$	$\frac{n}{2}=\frac{12}{2}=6$
9 (বিজোড়)	$\frac{n+1}{2}=\frac{9+1}{2}=\frac{10}{2}=5$	$\frac{n-1}{2}=\frac{9-1}{2}=\frac{8}{2}=4$
15 (বিজোড়)	$\frac{n+1}{2}=\frac{15+1}{2}=\frac{16}{2}=8$	$\frac{n-1}{2}=\frac{15-1}{2}=\frac{14}{2}=7$

অতএব দেখা যাচ্ছে যে যদি দলের সংখ্যা 8, 12 (জোড়) হয়, তবে উপরের অর্ধে ও নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা সমান সমান হবে যথাক্রমে 4, 4 এবং 6, 6। যদি দলের সংখ্যা 9 (বিজোড়) হয় তবে উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে 5 এবং নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে 4। দলের সংখ্যা যদি 15 (বিজোড়) হয় তবে উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে 8 এবং নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা হবে 7টি। এই সূত্রের সাহায্যে প্রত্যেক অর্ধে দলের সংখ্যা সঠিকভাবে নির্ণয় করতে পারি।

বাই (Bye) :

'বাই' হল এমন একটি সুবিধা যেখানে দলগুলিকে প্রথম পর্যায়ে না খেলিয়ে পরবর্তী পর্যায়ে খেলার সুযোগ দেওয়া হয়। 'বাই' (Bye) প্রথম রাউন্ডে দেওয়া হয় (তালিকা প্রস্তুতের সময়) কিন্তু কার্যত যে দলকে 'বাই' দেওয়া হয় সেই দল দ্বিতীয় রাউন্ডে খেলে। অর্থাৎ 'বাই' কেবলমাত্র প্রথম রাউন্ডেই দেওয়া হয়। যখন অংশগ্রহণকারী দলের সংখ্যা 'দুই' এর 'ঘাত' বা 'মাত্রা' (2, 2^2, 2^3, 2^4, 2^5 অর্থাৎ 2, 4, 8, 16, 32) অনুযায়ী না হয় অর্থাৎ 3, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 ইত্যাদি সেক্ষেত্রে 'বাই' দেওয়া হয়।

বাই নির্ণয় পদ্ধতি (Procedure for determining Byes) :

যদি কোনো প্রতিযোগিতায় দলের সংখ্যা পাওয়ার অফ্ টু (Power of two) থেকে কম হয়, সেক্ষেত্রে দুই এর ঘাত থেকে মোট দলের সংখ্যা বাদ দিলে যে সংখ্যা পাওয়া যাবে ততগুলি বাই দিতে হবে। যেমন—

(ক) দলের সংখ্যা = 12

এক্ষেত্রে 12 এর পরে '2' এর পরবর্তী ঘাত বা মাত্রা 2^4 = 16

∴ বাই এর সংখ্যা হবে 16 – 12 = 4টি।

(খ) দলের সংখ্যা = 17

এক্ষেত্রে 17 এর পরে '2' এর পরবর্তী ঘাত বা মাত্রা 2^5 = 32

∴ বাই এর সংখ্যা হবে 32 – 17 = 15টি

বাই ধার্য করার পদ্ধতি (Procedure of fixing Byes) :

ক্রীড়াসূচি তৈরি করার সময় কোন্ কোন্ দল বাই পাবে তা কিছু নির্দিষ্ট পদ্ধতি অনুসরণ করে করতে হবে। অংশগ্রহণকারী মোট দলগুলিকে উপরের ও নীচের অর্ধে ভাগ করার পর নিম্নিলিখিত পর্যায়ক্রমিকভাবে বাই ধার্য করতে হবে।

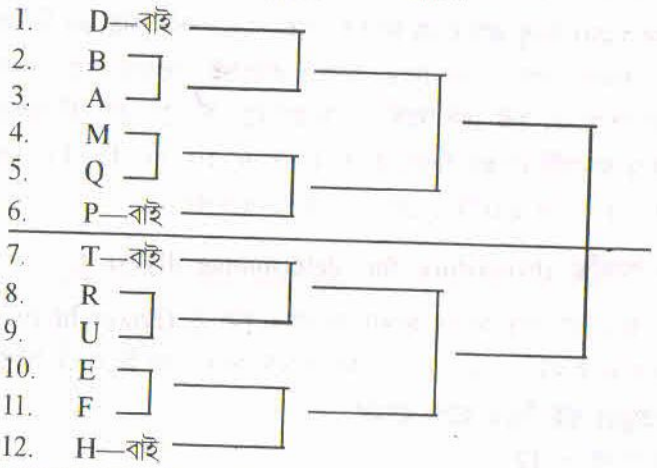
★ প্রথম বাই দেওয়া হবে দ্বিতীয় অর্ধের অন্তিম দলকে
★ দ্বিতীয় বাই দেওয়া হবে প্রথম অর্ধের প্রথম দলকে
★ তৃতীয় বাই দেওয়া হবে দ্বিতীয় অর্ধের প্রথম দলকে
★ চতুর্থ বাই দেওয়া হবে প্রথম অর্ধের অন্তিম দলকে

বেশি সংখ্যক বাই-এর ক্ষেত্রে অবশিষ্ট বাইগুলিতে একই নিয়মে ধার্য করা হবে।

12টি দলের একটি নকআউট ফিক্সচার নিম্নরূপ ঃ

মোট দলের সংখ্যা = 12

মোট বাই-এর সংখ্যা = $2^4 = 16 - 12 = 4$টি



উপরের ও নীচের অর্ধে বাই-এর সংখ্যা নির্ণয় পদ্ধতি :

(ক) যদি 'বাই' এর সংখ্যা **জোড়** সংখ্যক হয়, সেক্ষেত্রে—'বাই' এর সংখ্যা ÷ 2 অর্থাৎ উপরের ও নীচের অর্ধে সমান সংখ্যক বাই দিতে হবে।

যথা—বাই-এর সংখ্যা যদি 6 হয়, তখন উপরের ও নীচের উভয় অর্ধে 3টি করে বাই দিতে হবে।

(খ) যদি 'বাই' **বিজোড়** সংখ্যক হয়, সেক্ষেত্রে—

উপরের অর্ধে বাই-এর সংখ্যা হবে = $\frac{\text{বাই-এর সংখ্যা} - 1}{2}$

নীচের অর্ধে বাই-এর সংখ্যা হবে = $\frac{\text{বাই-এর সংখ্যা} + 1}{2}$

যথা—বাই-এর সংখ্যা যদি 13 হয়, তখন

উপরের অর্ধে বাই-এর সংখ্যা হবে = $\frac{13-1}{2} = \frac{12}{2} = 6$ টি

নীচের অর্ধে বাই-এর সংখ্যা হবে $\frac{13+1}{2} = \frac{14}{2} = 7$ টি

সিডিং প্রথা (Seeding System) :

'সিডিং' বলতে বোঝায় কোনো ক্রীড়া প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী দলের মধ্যে থেকে অধিকতর শক্তিশালী দলগুলিকে বের করা এবং এগুলিকে এমনভাবে ক্রীড়াসূচিতে রাখা হয় যাতে তারা প্রথম পর্যায়ে পরাজিত না হয়। যখন লটারি অনুযায়ী ক্রীড়াতালিকা প্রস্তুত করা হয় তখন অধিকতর ভালো দলগুলি প্রথম রাউন্ডে খেলে বিদায় নেয় এবং তুলনামূলক ভাবে খারাপ দলগুলি ফাইনালে পৌঁছায়। এর ফলে দর্শক এবং খেলোয়াড়দের আগ্রহ নষ্ট করে। সমগ্র প্রতিযোগিতাটি আকর্ষণীয় ও দর্শকদের মনোরঞ্জনের জন্য সিডিং প্রথা ব্যবহার করা হয়। এই পদ্ধতিতে 'সিডেট' দলকে সমান ভাগে ভাগ করে দেওয়া হয় এবং সাধারণত এই দলগুলিকে 'বাই' দেওয়া হয়। কিন্তু সিডিং প্রথা তখনই ফলপ্রদ হয় যখন সংগঠকদের কাছে উৎকর্ষপূর্ণ দল সম্পর্কে তথ্য থাকবে।

সিডিং ভিত্তিক একটি ক্রীড়াতালিকা তৈরি করা (Drawing a Fixture on the basis of Seeding) :

যদি কোনো প্রতিযোগিতায় 11টি দল অংশগ্রহণ করল এবং এদের মধ্যে 4টি দল অধিকতর শক্তিশালী।

মোট দলের সংখ্যা 11টি। এক্ষেত্রে 'বাই'-এর সংখ্যা হবে $(2^4 - 11)$টি অর্থাৎ $(16 - 11)$টি = 5টি। এর মধ্যে 4টি বাই সিডেট দলগুলিকে দেওয়া হবে।

প্রথমভাগে দলের সংখ্যা = $\frac{11+1}{2} = \frac{12}{2} = 6$

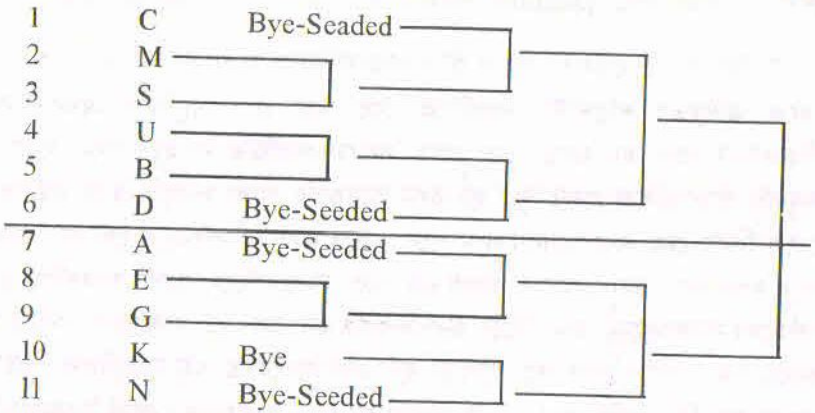
দ্বিতীয়ভাগে দলের সংখ্যা = $\frac{11-1}{2} = \frac{10}{2} = 5$ টি

প্রথম ভাগে বাই-এর সংখ্যা $= \frac{5-1}{2} = \frac{4}{2} = 2$ টি

দ্বিতীয় ভাগে বাই-এর সংখ্যা $= \frac{5+1}{2} = \frac{6}{2} = 3$ টি

এক্ষেত্রে সিডেড দলগুলিকে দুটি উপরের অর্ধে ও দুটি নীচের অর্ধে রাখা যায় যাতে তাদের 'বাই' দিয়ে খেলাকে আকর্ষণীয় করে তোলা যায়।

সিডিং প্রথায় 11টি দলের একটি ক্রীড়াতালিকা :



সিঙ্গাল নকআউট বা সিঙ্গাল এলিমিনেশন প্রতিযোগিতার সুবিধা ও অসুবিধা (Advantages and Disadvantages of Single Knockout of Single Elimination Tournament) :

সুবিধা (Advantages) :

(ক) অপেক্ষাকৃত কম সময়ের মধ্যে প্রতিযোগিতা সম্পন্ন করা যায়।

(খ) প্রতিযোগিতা পরিচালনার জন্য কম অর্থের প্রয়োজন হয়।

(গ) পরিচালকদের কম পরিশ্রম হয়।

(ঘ) অনেক বেশি সংখ্যক দল নিয়ে স্বল্প সুযোগ-সুবিধার মধ্যে দিয়ে প্রতিযোগিতা পরিচালনা করা সম্ভব হয়।

(ঙ) নকআউট প্রতিযোগিতায় খেলাগুলি খুব উত্তেজনাপূর্ণ হয় কারণ এখানে একবার পরাজিত হলেই আর খেলার সুযোগ থাকে না। ফলে প্রতিযোগিতা থেকে বাতিল হওয়ার ভয়ে অংশগ্রহণকারীদের মধ্যে তীব্র প্রতিদ্বন্দ্বিতা হয়।

অসুবিধা (Disadvantages) :

(ক) কোনো একটি ভালো দল কোনো কারণে কোনো খেলায় একবার পরাজিত হলে, সেই দল তার দক্ষতা বা নৈপুণ্যতা প্রদানে দ্বিতীয়বার আর সুযোগ পায় না।

(খ) এই প্রতিযোগিতায় অনেক সময় খেলোয়াড়দের প্রকৃত মূল্যায়ন সম্ভব হয় না।

(গ) যেহেতু লটারির সাহায্যে ক্রীড়াসূচি (fixture) তৈরি করা হয় ফলে প্রাথমিক পর্বে একইদিকে শক্তিশালী দলগুলি পরস্পর পরস্পরের সাথে সাক্ষাৎ করতে পারে, ফলে ভালো দল প্রাথমিক পর্বে প্রতিযোগিতা থেকে বাতিল হয়ে যেতে পারে এবং দুর্বল দলগুলি সেমিফাইনাল (Semi-final) ও ফাইনাল (Final) এর দিকে এগিয়ে যায় এবং যার ফলস্বরূপ প্রতিযোগিতার আকর্ষণ কমে যেতে পারে।

(ঘ) কোনো খেলায় জেতার পর বিজয়ী দলকে পরবর্তী খেলার জন্য পরবর্তী খেলায় বিজয়ীর জন্য দীর্ঘসময় অপেক্ষা করতে হয়।

ডাবল নকআউট টুর্নামেন্ট (Double Knock-out Tournament) :

এই জাতীয় প্রতিযোগিতায় একটি দল দুবার পরাজিত হওয়ার পর প্রতিযোগিতা থেকে বিদায় নেয়। প্রথমবার পরাজিত হওয়ার পর পরাজিত হওয়া দলগুলিকে দ্বিতীয়বার খেলার সুযোগ দেওয়া হয়। এই প্রতিযোগিতা সিঙ্গাল নকআউট প্রতিযোগিতার থেকে উন্নত পর্যায়ের কারণ একটি দল দুবার করে নৈপুণ্যতা প্রদর্শনের সুযোগ পায়। অর্থাৎ দুবার পরাজিত হলে উক্ত দলকে প্রতিযোগিতা থেকে বহিষ্কার করা হয় যতক্ষণ না পর্যন্ত সমস্ত দল দুবার পরাজিত হয় ততক্ষণ খেলা চলতে থাকে। ব্যতিক্রম একটি দলের ক্ষেত্রে হবে এবং ওই দল বিজয়ী বলে ঘোষিত হবে। এই প্রকার প্রতিযোগিতায় ক্রীড়াতালিকা প্রস্তুত করার সময় অবশ্যই খেয়াল রাখতে হবে যে মূল প্রতিযোগিতায় যেসব দল 'বাই' পায় তারা যেন সান্ত্বনা প্রতিযোগিতায় বাই না পায়।

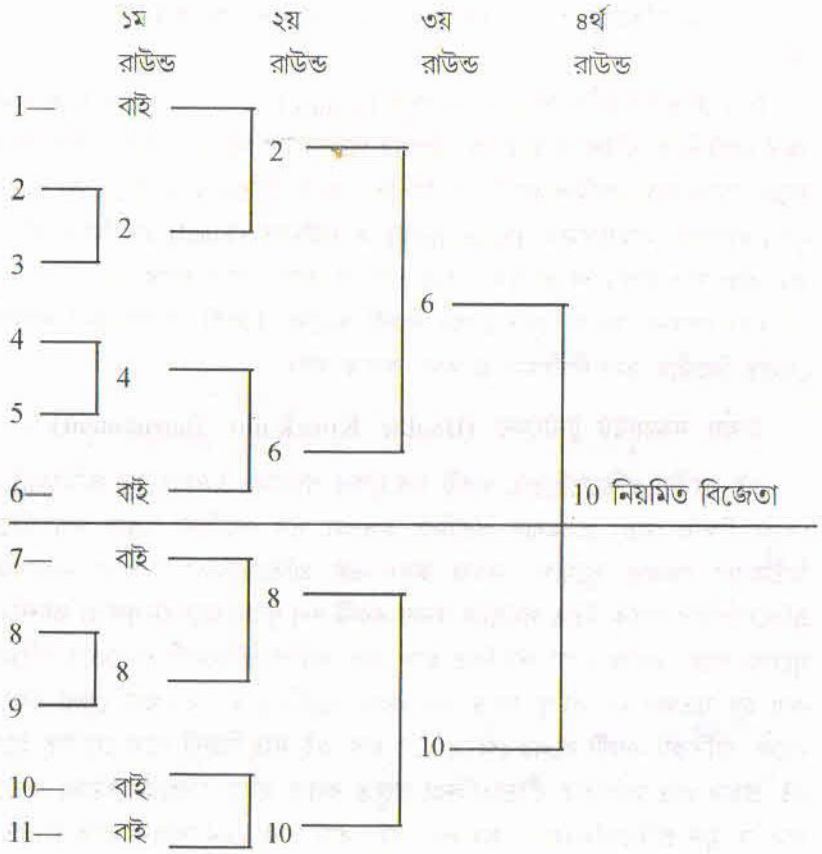
11টি দলের একটি ডাবল নক-আউট প্রতিযোগিতার ক্রীড়াতালিকা :

মোট দলের সংখ্যা = 11

মোট 'বাই'-এর সংখ্যা = $(2^4 - 11)$ অর্থাৎ $(16 - 11) = 5$টি

উপরের অর্ধে দলের সংখ্যা $= \frac{n+1}{2} = \frac{11+1}{2} = 6$ টি

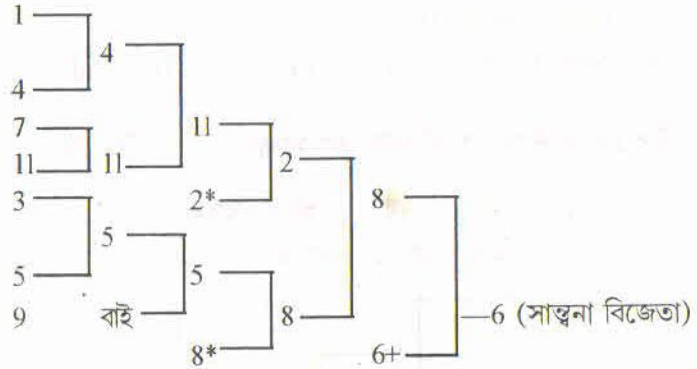
নীচের অর্ধে দলের সংখ্যা $= \frac{n+1}{2} = \frac{11-1}{2} = 5$ টি



প্রতি রাউন্ডে পরাজিত দল

১ম রাউন্ড	২য় রাউন্ড	৩য় রাউন্ড	৪র্থ রাউন্ড
3	1	2	6
5	4	8	
9	7		
	11		

১ম ও ২য় রাউন্ডে পরাজিত দল



* ৩য় রাউন্ডে পরাজিত দল

\+ ৪র্থ রাউন্ডে পরাজিত দল

সান্ত্বনা টুর্নামেন্ট (Consolation Tournament) :

সিঙ্গাল নকআউট প্রতিযোগিতায় কোনো ভালো বা যোগ্যতাসম্পন্ন দল একবার পরাজিত হলে প্রতিযোগিতা থেকে বিদায় নিতে হয় অর্থাৎ তাদের আর মূল প্রতিযোগিতায় ফিরে আসার বা যোগ্যতা প্রমাণ করার কোনো সুযোগ থাকে না। এই অসুবিধা দূর করার জন্য পরাজিত দলগুলিকে নিয়ে পুনরায় নকআউট প্রতিযোগিতা করা হয় এবং মূল প্রতিযোগিতার বিজয়ী ও বিজিত এর সঙ্গে সান্ত্বনা বিজয়ী ও বিজিত নির্ধারণ করা হয়।

সান্ত্বনা প্রতিযোগিতা দুই প্রকারের হয়। যথা—**(ক) সান্ত্বনা প্রথম প্রকারের (Consolation 1st type), (খ) সান্ত্বনা দ্বিতীয় প্রকারের (Consolation 2nd type)**

(ক) সান্ত্বনা প্রথম প্রকার (Consolation 1st type) :

সিঙ্গাল নকআউট প্রতিযোগিতায় যে সমস্ত দলগুলি প্রথম রাউন্ডে পরাজিত হয় এবং প্রথম রাউন্ডে 'বাই' পেয়ে দ্বিতীয় রাউন্ডে পরাজিত হয় সেই সকল দলগুলি সান্ত্বনা প্রথম প্রকার প্রতিযোগিতায় দ্বিতীয়বার খেলার সুযোগ পায়। উক্ত প্রতিযোগিতার মাধ্যমে সান্ত্বনা বিজয়ী ও সান্ত্বনা বিজিত দল নির্ধারণ করা হয়। এই প্রকার প্রতিযোগিতায় 'বাই' প্রদানের সময় লক্ষ রাখতে হবে যারা প্রথমে বাই পেয়েছিল তাদের ব্যতিরেকে অন্যদলকে 'বাই' প্রদান করা দরকার।

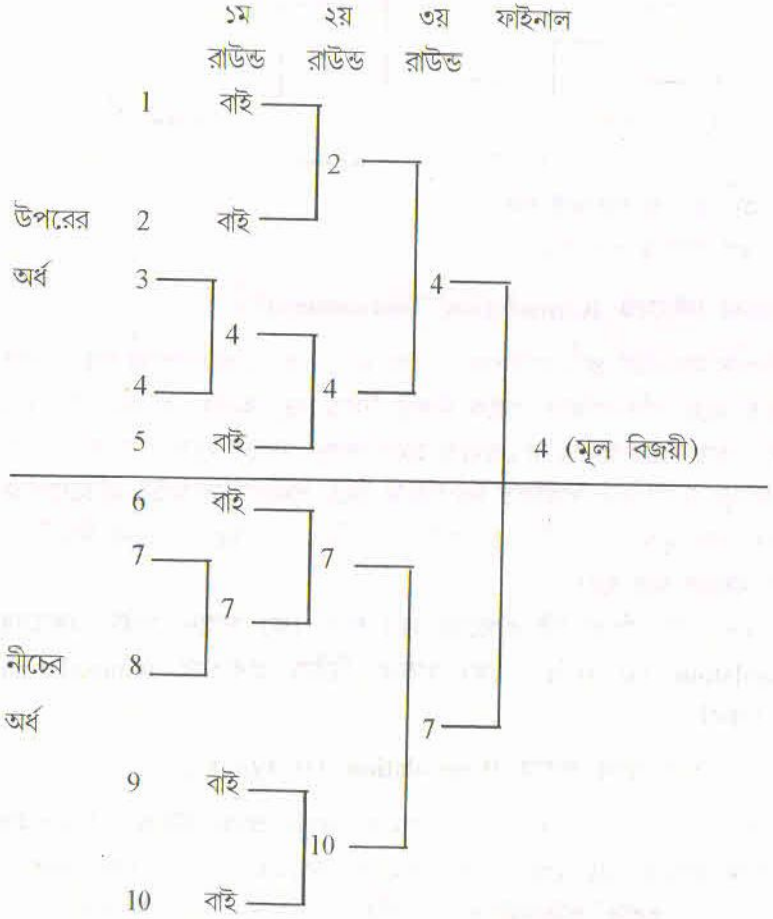
10টি দলের একটি সান্ত্বনা প্রথম প্রকার প্রতিযোগিতার ক্রীড়াসূচি :

মূল প্রতিযোগিতা (Regular Tournament)

মোট দলের সংখ্যা = 10টি

মোট 'বাই' এর সংখ্যা = $(2^4 - {}'0) = (16 - 10) = 6$টি

উপরের ও নীচের অর্ধে 'বাই' এর সংখ্যা $= \frac{6}{2} = 3$ টি করে



প্রথম রাউন্ডে পরাজিত দলগুলি 3, 8 এবং প্রথম রাউন্ডে 'বাই' পেয়ে দ্বিতীয় রাউন্ডে পরাজিত দলগুলি হল—1, 5, 6, 9

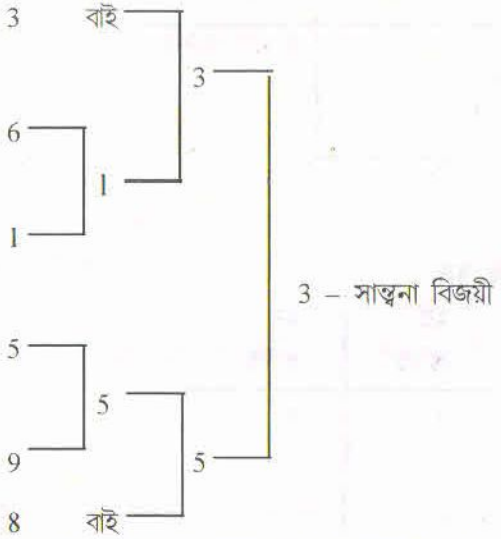
সান্ত্বনা প্রথম প্রকার প্রতিযোগিতার ক্রীড়াসূচি (Fixture of Consolation 1st Tournament) :

মোট অংশগ্রহণকারী দলগুলি হল = 3, 8, 1, 5, 6, 9

মোট দলের সংখ্যা = 6টি

মোট 'বাই' এর সংখ্যা = $(2^3 - 6) = (8 - 6) = 2$টি

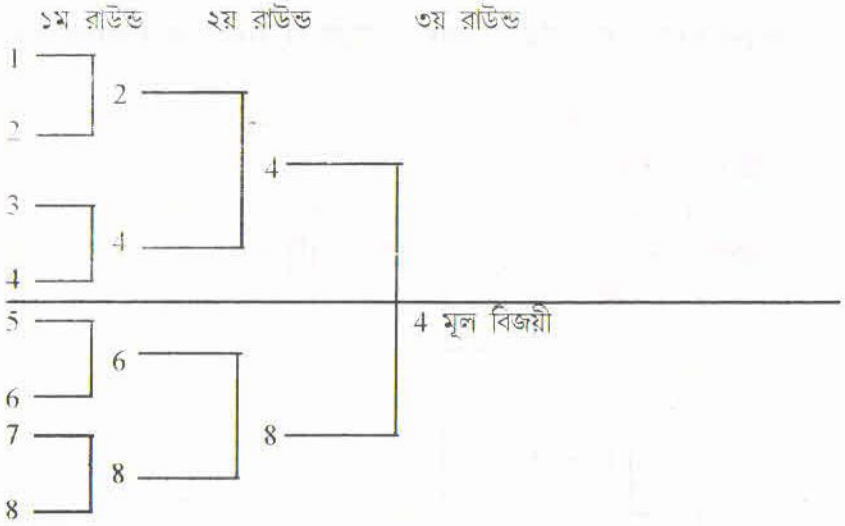
উপরের ও নীচের অর্ধে 'বাই' এর সংখ্যা = 1টি করে



সান্ত্বনা দ্বিতীয় প্রকার :

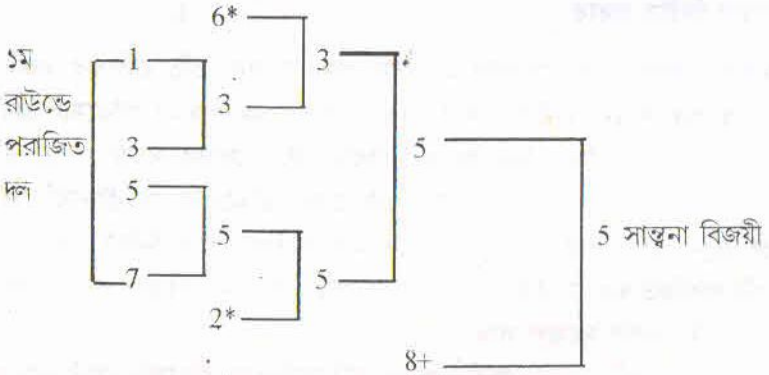
সিঙ্গাল নকআউট প্রতিযোগিতা ও প্রথম প্রকার সান্ত্বনা প্রতিযোগিতার একটি বর্ধিত রূপ হল সান্ত্বনা দ্বিতীয় প্রকার প্রতিযোগিতা। এই ধরনের প্রতিযোগিতায় প্রত্যেক রাউন্ডের পরাজিত দল আরও একবার করে খেলার সুযোগ পায় ও নিজেদের শ্রেষ্ঠত্ব প্রদানের সুযোগ পায়। এই প্রকার প্রতিযোগিতায় ক্রীড়াসূচি বা তালিকা এরূপ ভাবে প্রস্তুত করা হয় যাতে মূল প্রতিযোগিতার নির্দিষ্ট রাউন্ডের প্রত্যেকটি পরাজিত দল যে রাউন্ডে পরাজিত হয়েছিল সেই দল সান্ত্বনা পর্যায়ে ঠিক সেই রাউন্ডেই খেলার সুযোগ পায়।

8টি দলের একটি সান্ত্বনা দ্বিতীয় প্রকার প্রতিযোগিতার ক্রীড়াসূচি মোট দলের সংখ্যা = 8টি



প্রতি রাউন্ডে পরাজিত দল

১ম রাউন্ড	২য় রাউন্ড	৩য় রাউন্ড
1	2	8
3	6	
5		
7		



* দ্বিতীয় রাউন্ডে পরাজিত দল

\+ তৃতীয় রাউন্ডে পরাজিত দল

দ্বিতীয় প্রকার সান্ত্বনা প্রতিযোগিতায় নিয়মিত প্রতিযোগিতার বিজয়ীকে প্রথম স্থান এবং সান্ত্বনা প্রতিযোগিতার বিজয়ীকে দ্বিতীয় স্থান দেওয়া হয়।

বাগনাল ওয়াইল্ড টুর্নামেন্ট (Bagnull-Wild Tournament) :

এই প্রকার প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী সমস্ত দলের মধ্যে থেকে প্রকৃত প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান নির্ধারণ করা সম্ভব হয়।

প্রথম স্থান : সরাসরি নকআউট প্রতিযোগিতার বিজয়ীকে প্রথম স্থান প্রদান করা হয়।

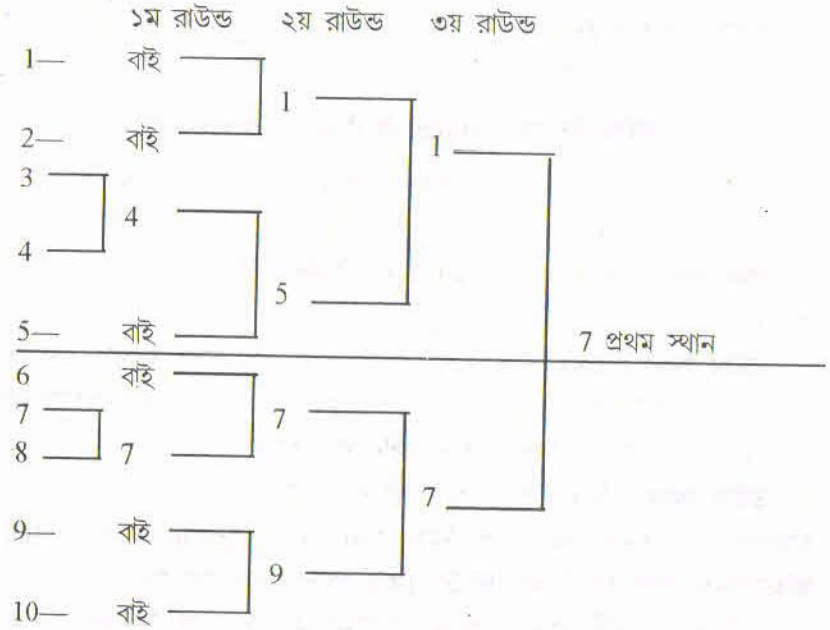
দ্বিতীয় স্থান : প্রথম স্থান অধিকারী দলের কাজে যেসব দলগুলি পরাজিত হয়েছিল সেই সমস্ত দলগুলিকে নিয়ে আলাদা করে একটি নকআউট প্রতিযোগিতা করে তার বিজয়ী দলকে দ্বিতীয় স্থান প্রদান করা হয়।

তৃতীয় স্থান : দ্বিতীয় স্থান অধিকারী দলের কাছে যেসব দলগুলি পরাজিত হয়েছিল সেই সমস্ত দলগুলিকে নিয়ে আলাদাভাবে পুনরায় একটি নকআউট প্রতিযোগিতা করে তার বিজয়ী দলকে তৃতীয় স্থান প্রদান করা হয়।

10টি দলের একটি বাগনাল ওয়াইল্ড টুর্নামেন্ট-এর ক্রীড়াসূচি মোট দলের সংখ্যা = 10টি

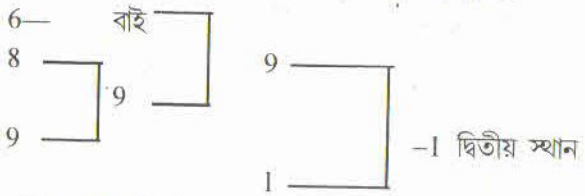
মোট 'বাই' এর সংখ্যা = $(2^4 - 10) = (16 - 10) = 6$টি

প্রথম ও দ্বিতীয় অর্ধে 'বাই'-এর সংখ্যা $\frac{6}{2} = 3$ টি করে



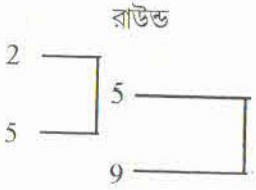
দ্বিতীয় স্থান নির্ণয় :

প্রথম স্থান অধিকারী দল—7-এর কাছে পরাজিত দলগুলি হল—**6, 8, 9, 1**



তৃতীয় স্থান নির্ণয় :

1. এর কাছে পরাজিত দলগুলি হল—**2, 5, 9**



লীগ বা রাউন্ড রবিন টুর্নামেন্ট (League or Round Robin Tournament)

লীগ প্রতিযোগিতা রাউন্ড রবিন প্রতিযোগিতা নামেও পরিচিত। এই পদ্ধতি খুবই সুবিধাজনক এবং খুব বেশি প্রচলিত। পর্যাপ্ত পরিমাণে যদি সময় ও সুযোগ পাওয়া যায় তবে লীগ প্রথায় খেলা চালানো যায়। সমস্ত রকমের প্রতিযোগিতার মধ্যে এই পদ্ধতিটি হচ্ছে সর্বশ্রেষ্ঠ পদ্ধতি এবং এর মাধ্যমে অংশগ্রহণকারী প্রতিটি দল পরস্পরের সঙ্গে খেলার সুযোগ পাবে। আঞ্চলিক প্রতিযোগিতার ক্ষেত্রে এই পদ্ধতিটি সর্বশ্রেষ্ঠ বলে মনে করা হয়। এই প্রতিযোগিতায় যে দল বেশি পয়েন্ট পায় তাদের স্থান সর্বোচ্চ এবং যে দল সবচেয়ে কম পয়েন্ট পায় তার স্থান সর্বনিম্ন। সর্বোচ্চ পয়েন্টকারী দলকে বিজয়ী বলে ঘোষণা করা হয়।

লীগ বা রাউন্ড রবিন টুর্নামেন্ট দুই প্রকারের হয় :

1. সিঙ্গাল লীগ (Single League)
2. ডাবল লীগ (Double League)

সিঙ্গাল লীগ প্রতিযোগিতা :

সিঙ্গাল লীগ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী প্রতিটি দল বা খেলোয়াড় প্রত্যেক দল বা খেলোয়াড়ের সঙ্গে একবার করে খেলার সুযোগ পায়।

সিঙ্গাল লীগ প্রতিযোগিতায় মোট ম্যাচ বা খেলার সংখ্যা নির্ণয় করা হয় নিম্নলিখিত সূত্রের সাহায্যে।

সূত্রটি হল $\frac{n(n-1)}{2}$ যেখানে n = দলের সংখ্যা

উদাহরণস্বরূপ, যদি অংশগ্রহণকারী দলের সংখ্যা 12 হয়, তবে সমগ্র সিঙ্গাল লীগ প্রতিযোগিতায় মোট ম্যাচ বা খেলার সংখ্যা হবে—

$$\frac{n(n-1)}{2} = \frac{12(12-1)}{2} = 66 \text{ টি খেলা হবে।}$$

ডাবল লীগ প্রতিযোগিতা :

ডাবল লীগ প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণকারী প্রতিটি দল বা খেলোয়াড় প্রত্যেক দল বা খেলোয়াড়ের সঙ্গে দুবার করে খেলার সুযোগ পায়। এই প্রকার প্রতিযোগিতায় ম্যাচ বা খেলার সংখ্যা বেশি হয় এবং পর্যাপ্ত সময়ের প্রয়োজন হয় ঠিকই কিন্তু প্রতিটি দল বা খেলোয়াড় নিজ দক্ষতা প্রদর্শন করার অধিক সুযোগ পায়।

ডাবল লীগ প্রতিযোগিতায় মোট ম্যাচ বা খেলার সংখ্যা নির্ণয় করা হয় নিম্নলিখিত সূত্রের সাহায্যে।

সূত্রটি হল $n(n-1)$ যেখানে n = দলের সংখ্যা

উদাহরণস্বরূপ, যদি অংশগ্রহণকারী দলের সংখ্যা 8 হয়, তবে ডাবল লীগ প্রতিযোগিতায় মোট ম্যাচ বা খেলার সংখ্যা হবে— $n(n-1) = 8(8-1) = 56$টি খেলা হবে।

লীগ প্রতিযোগিতায় কতগুলি রাউন্ডে খেলা হবে তা নির্ণয় করা হয় নিম্নলিখিত সূত্রের সাহায্যে।

জোড় সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে রাউন্ডের সংখ্যা হবে = $(n-1)$

যেমন—8টি দলের ক্ষেত্রে রাউন্ডের সংখ্যা হবে = $(8-1) = 7$টি

বিজোড় সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে রাউন্ডের সংখ্যা হবে = n

উদাহরণ স্বরূপ 7টি দলের ক্ষেত্রে রাউন্ডের সংখ্যা হবে = 7টি

লীগ প্রতিযোগিতার ক্রীড়াসূচি প্রস্তুত পদ্ধতি

(Method of drawing fixture for League tournament)

তিন রকম পদ্ধতিতে লীগ প্রতিযোগিতা পরিচালনা করা হয়। যথা—

(ক) চক্রাকার পদ্ধতি (Cyclic Method)

(খ) সিঁড়ি পদ্ধতি (Staircase Method)

(গ) লেখ বা ট্যাবুলার পদ্ধতি (Graphic or Tabular Method)

(ক) চক্রাকার পদ্ধতি (Cyclic Method) : এই পদ্ধতিতে কোনো একটি দলকে নির্দিষ্ট রেখে বাকি দলগুলিকে চক্রাকারে আবর্তন করতে হয়।

8টি দলের চক্রাকার পদ্ধতিতে একটি লীগ ক্রীড়াতালিকা প্রস্তুত করা হল :

মোট দলের সংখ্যা = 8

8টি দলের ক্ষেত্রে খেলার সংখ্যা হবে = $\frac{8(8-1)}{2} = 28$ টি

রাউন্ডের সংখ্যা হবে $(n-1)$ অর্থাৎ $(8-1) = 7$টি

১ম রাউন্ড	২য় রাউন্ড	৩য় রাউন্ড	৪র্থ রাউন্ড	৫ম রাউন্ড	৬ষ্ঠ রাউন্ড	৭ম রাউন্ড
8 – 1	7 – 1	6 – 1	5 – 1	4 – 1	3 – 1	2 – 1
7 – 2	6 – 8	5 – 7	4 – 6	3 – 5	2 – 4	8 – 3
6 – 3	5 – 2	4 – 8	3 – 7	2 – 6	8 – 5	7 – 4
5 – 4	4 – 3	3 – 2	2 – 8	8 – 7	7 – 6	6 – 5

একই পদ্ধতিতে ফিরতি লীগে এই পদ্ধতি অনুসরণ করে ডাবল লীগের ক্রীড়াসূচি হবে।

(খ) সিঁড়ি পদ্ধতি (Staircase Method) : সিঁড়ি পদ্ধতি অত্যন্ত উত্তম পদ্ধতি। এই পদ্ধতিতে ক্রীড়াতালিকা সিঁড়ির মতো তৈরি করা হয় এবং ধাপে ধাপে একটি করে কম খেলা হয় এবং শেষ ধাপে প্রতিটি দলের সঙ্গে একটি মাত্র খেলা হয়। প্রথম সিঁড়িতে 1নং টিমকে 2 থেকে বাকি সব দলগুলির সঙ্গে খেলতে হবে। দ্বিতীয় সিঁড়িতে 2নং টিমকে 3 থেকে বাকি সব দলগুলির সঙ্গে খেলতে হবে। এইভাবে বাকি দলগুলি সিঁড়ির নীচের দিকে পরবর্তী দলগুলির সঙ্গে খেলে যাবে। ৭টি দলের সিঁড়ি পদ্ধতিতে একটি লীগ ক্রীড়াতালিকা প্রস্তুত করা হল :

1 – 2
1 – 3 2 – 3
1 – 4 2 – 4 3 – 4
1 – 5 2 – 5 3 – 5 4 – 5
1 – 6 2 – 6 3 – 6 4 – 6 5 – 6
1 – 7 2 – 7 3 – 7 4 – 7 5 – 7 6 – 7
1 – 8 2 – 8 3 – 8 4 – 8 5 – 8 6 – 8 7 – 8
1 – 9 2 – 9 3 – 9 4 – 9 5 – 9 6 – 9 7 – 9 8 – 9

মোট দলের সংখ্যা = 9

মোট ম্যাচ বা খেলার সংখ্যা হবে $\frac{n(n-1)}{2} = \frac{9(9-1)}{2} = 36$ টি

8টি দলের সিঁড়ি পদ্ধতিতে একটি লীগ ক্রীড়াতালিকা প্রস্তুত করা হল :

মোট দলের সংখ্যা = 8টি

মোট ম্যাচ বা খেলার সংখ্যা হবে $\frac{n(n-1)}{2} = \frac{8(8-1)}{2} = 28$ টি

1 – 2
1 – 3 2 – 3
1 – 4 2 – 4 3 – 4
1 – 5 2 – 5 3 – 5 4 – 5
1 – 6 2 – 6 3 – 6 4 – 6 5 – 6
1 – 7 2 – 7 3 – 7 4 – 7 5 – 7 6 – 7
1 – 8 2 – 8 3 – 8 4 – 8 5 – 8 6 – 8 7 – 8

(গ) লেখ বা ট্যাবুলার পদ্ধতি (Graphic or Tabular Method) :

এই পদ্ধতিতে ক্রীড়াতালিকা টেবিলের আকারে উপস্থাপন করা হয়। টেবিলের কলামের সংখ্যা টিমের সংখ্যার উপর নির্ধারণ করা হয়। দলের সংখ্যা যদি জোড় সংখ্যক হয় তবে কলামের সংখ্যা হবে $(n + 1)$, যেখানে n = দলের সংখ্যা এবং দলের সংখ্যা যদি বিজোড় হয় তবে কলামের সংখ্যা হবে $(n + 2)$। জোড় সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে কোনো বাই দেওয়া হয় না কিন্তু বিজোড় সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে বাই প্রদান করা হয়।

কলাম (Column) নির্ধারণ পদ্ধতি :

(ক) আড়াআড়িভাবে ও উল্লম্বভাবে প্রয়োজনমতো কলাম আঁকতে হবে।

(খ) উপরের ডানদিকের থেকে নীচের বাঁ দিকের কোণ বরাবর রেখা আঁকতে হবে।

(গ) প্রত্যেক দলকে উল্লম্ব ও অনুভূমিক বরাবর উপরের ও বামদিকের ঘরে স্থাপন করা হয়।

(ঘ) সর্বশেষ ঘরের সংখ্যা অনুভূমিক কলামে রাউন্ডের সংখ্যাকে নির্দেশ করে।

(ঙ) প্রতিটি ঘরে তার উপরের ঘরের থেকে এক সংখ্যা বেশি প্রতিস্থাপন করতে হয়।

(চ) প্রথমে উপরের প্রথম ঘরগুলিতে ১ থেকে ক্রমান্বয় শেষ ঘর পর্যন্ত পরপর সংখ্যা স্থাপন করতে হবে।

(ছ) কোনো ঘরে কখনোই মোট রাউন্ডের থেকে বেশি সংখ্যা লেখা ঠিক নয়।

8টি দলের লেখ পদ্ধতিতে একটি লীগ ক্রীড়াতালিকা :

মোট দলের সংখ্যা = 8

কলামের সংখ্যা = $(n + 1) = 8 + 1 = 9$

মোট রাউন্ডের সংখ্যা = $(n - 1) = 8 - 1 = 7$

	A	B	C	D	E	F	G	H
A		১	২	৩	৪	৫	৬	৭
B			৩	৪	৫	৬	৭	২
C				৫	৬	৭	১	৪
D					৭	১	২	৬
E						২	৩	১
F							৪	৩
G								৫
H								

নীচের অর্ধ পূরণ করে একইভাবে ডাবল লীগের ক্রীড়াসূচি হবে।

6টি দলের লেখ পদ্ধতিতে একটি ক্রীড়াতালিকা ঃ

মোট দলের সংখ্যা = 6

কলামের সংখ্যা = $(n + 1) = (6 + 1) = 7$

মোট রাউন্ডের সংখ্যা = $(n - 1) = (6 - 1) = 5$

6টি টিমের ফিক্সচার

	A	B	C	D	E	F
A		1	2	3	4	5
B			3	4	5	2
C				5	1	4
D					2	1
E						3
F						

নীচের অর্ধপূরণ করে একইভাবে ডাবল লীগের ক্রীড়াসূচির হবে।

লীগ প্রতিযোগিতায় যে দল সবচেয়ে বেশি পয়েন্ট পাবে সেই দলকে প্রতিযোগিতার বিজয়ী ঘোষণা করা হবে। যদি পয়েন্ট সমান সমান অর্থাৎ 'টাই' হয়ে যায় সেক্ষেত্রে, প্রতিযোগিতা আরম্ভের পূর্বে কমিটির সিদ্ধান্ত অনুসারে গঠিত আইন অনুসারে 'টাই' (Tie) ভাঙা পদ্ধতির সাহায্যে বিজয়ী ঘোষণা করা হয়।

লীগ প্রতিযোগিতার সুবিধা ও অসুবিধা (Advantages and Disadvantages of League Tournament) ঃ

সুবিধা (Advantages) :

(১) লীগ প্রতিযোগিতায় প্রতিটি দল সমসংখ্যক খেলায় অংশগ্রহণ করে, ফলে দলের সঠিক শক্তির মূল্যায়ন করা সম্ভব হয় এবং প্রকৃত বিজয়ী চিহ্নিত করা সহজ হয়।

(২) লীগ প্রতিযোগিতায় প্রতিটি দল প্রত্যেকের সঙ্গে খেলার সুযোগ পায়। এর ফলে দর্শকরা অনেক ম্যাচ দেখার সুযোগ পায়।

(৩) এই পদ্ধতি কোনো খেলাকে জনপ্রিয় করে তোলার পক্ষে সহায়ক।

(৪) লীগ প্রতিযোগিতায় প্রতিটি দলকে যোগ্যতা অনুযায়ী ক্রমান্বয়ে সাজানো যায়।

(৫) নকআউট প্রতিযোগিতার মতো একটি দলকে অন্য রাউন্ডের বিজয়ী দলের জন্য অপেক্ষা করতে হয় না।

(৬) লীগ প্রতিযোগিতায় প্রত্যেক দল বেশি ম্যাচ খেলার ফলে প্রত্যেক খেলোয়াড় পরস্পরকে বোঝার সুযোগ বেশি পায়।

অসুবিধা (Disadvantages) :

(১) লীগ প্রতিযোগিতায় অনেক সময় নিয়ে খেলা চলে বলে অনেক অর্থের প্রয়োজন হয়।

(২) লীগ প্রতিযোগিতা চালাতে অনেক বেশি সময় এবং সুযোগ সুবিধার দরকার হয়।

(৩) কোনো কারণে কোনো দল প্রতিযোগিতায় ক্রমাগত পরাজিত হতে থাকলে সেই দলের উৎসাহ কমতে থাকে।

(৪) খেলোয়াড়দের দীর্ঘসময় প্রবাসে কাটাতে হয়।

Chapter—6

(খ) বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা পরিচালনা ও ক্রীড়াদিবস

(Conducting Annual Sports and Play Day)

গতানুগতিক শিক্ষায় শুধুমাত্র শিক্ষার্থীর বৌদ্ধিক বিকাশের (Cognitive Development) উপর গুরুত্ব দেওয়া হত। কিন্তু আধুনিক শিক্ষার লক্ষ্য শিক্ষার্থীর সামগ্রিক বিকাশ। শুধুমাত্র বৌদ্ধিক বিকাশকে ব্যক্তির সামগ্রিক বিকাশ বলা যায় না। রুশোর মতে, "সুস্থ ও সুগঠিত দেহ মানসিক কাজকর্মকে সহজ ও সুনির্দিষ্ট করে দেয়।" তাই আধুনিক শিক্ষাব্যবস্থায় মনের অনুশীলনের সঙ্গে দেহের অনুশীলনের প্রয়োজনীয়তা গোটা বিশ্বের শিক্ষাবিদরা স্বীকার করে নিয়েছেন। শিক্ষার্থীর মধ্যে যে নানা সম্ভাবনার বীজ সুপ্ত অবস্থায় রয়েছে তাদের বিকাশসাধন করতে হলে পুথিগত শিক্ষার বাইরেও কতকগুলি সহপাঠ্যক্রমিক কর্মসূচি যেমন খেলাধুলা, নানা উৎসব অনুষ্ঠান, ক্রীড়াদিবস উদ্‌যাপন, বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা ইত্যাদির ব্যবস্থা করা হয়। প্রতি বৎসর প্রতি বিদ্যালয়ে সাধারণত শীতকালের একটি দিনে বিদ্যালয়ের শিক্ষার্থীদের অংশগ্রহণে অনুষ্ঠিত হয় বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা। এই প্রতিযোগিতায় বিদ্যালয়ের শিক্ষার্থী ব্যতীত শিক্ষক-শিক্ষিকা, অভিভাবক ও প্রাক্তন ছাত্রছাত্রীরাও অংশগ্রহণ করে থাকে। বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা শিক্ষার্থীদের ক্রীড়ানৈপুণ্য প্রদর্শনের, ভাবী ক্রীড়াবিদ সৃষ্টিতে এবং পুরস্কার লাভের সুযোগ এনে দেয়। প্রধানত অ্যাথলেটিক্‌স্ কেন্দ্রিক এই ক্রীড়া প্রতিযোগিতা বিদ্যালয়ের একটি আনন্দমুখর উৎসব।

বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার উদ্দেশ্য—

(১) বিভিন্ন শারীরিক ক্রিয়াকলাপে অংশগ্রহণের মাধ্যমে শিক্ষার্থীর শারীরিক ও মানসিক বিকাশ ঘটানো।

(২) প্রতিযোগিতার মাধ্যমে প্রতিভাবান খেলোয়াড়দের চিহ্নিত করা যায়।

(৩) বিভিন্ন ইভেন্টগুলি ছাত্রছাত্রীদের দক্ষতা বৃদ্ধিতে সহায়তা করে।

(৪) সকল শিক্ষার্থী বিভিন্ন ইভেন্টে অংশগ্রহণের সুযোগ পায়।

(৫) প্রতিযোগিতায় অংশগ্রহণের মাধ্যমে ছাত্রছাত্রীরা বিভিন্ন খেলার নিয়মকানুন সম্পর্কে অবগত হয়।

(৬) শিক্ষার্থীদের মধ্যে শৃঙ্খলাবোধ, ঐক্যবোধ ও সংহতিবোধ বৃদ্ধি পায়।

(৭) শিক্ষার্থীদের মধ্যে বিভিন্ন ক্রিয়াকলাপের কৌশলের অভ্যাস ও প্রয়োগের সুযোগ বৃদ্ধি পায়।

(৮) বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার দ্বারা শিক্ষার্থীদের তাৎক্ষণিক বিনোদনস্পৃহা পরিতৃপ্তি লাভ করে।

(৯) শিক্ষার্থীদের মধ্যে ক্রীড়া পরিচালকদের প্রতি সম্মানবোধ, জয়-পরাজয়কে সহজভাবে গ্রহণ করা, আত্মবিশ্বাস ইত্যাদি গুণগুলির বিকাশ ঘটে।

(১০) বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার মাধ্যমে শিক্ষার্থীদের মধ্যে খেলোয়াড়সুলভ মনোভাব গড়ে ওঠে।

(১১) শিক্ষার্থীদের মধ্যে মানবিক মূল্যবোধ ও সামাজিকতার মনোভাব গড়ে ওঠে।

(১২) বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা প্রতিভাবান খেলোয়াড়দের দক্ষতা প্রদর্শনের সুযোগ এনে দেয়। এছাড়াও ক্রীড়া প্রতিভার অন্বেষণ এই প্রতিযোগিতার মাধ্যমে সম্ভব হয়।

(১৩) শিক্ষার্থীদের চারিত্রিক ও নৈতিক মানের উন্নতি ঘটে।

(১৪) শিক্ষার্থীদের ব্যক্তিত্বের বিকাশে এই প্রতিযোগিতা যথেষ্ট সহায়তা করে।

(১৫) শিক্ষার্থীদের মধ্যে নেতৃত্বদানের ক্ষমতা বৃদ্ধি পায়।

বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার সংগঠন ও পরিচালনা পদ্ধতি (Methods of Organisation and Conducting of Annual Sports Meet) :

বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার সুষ্ঠু পরিচালনার জন্য প্রয়োজন যেমন নিখুঁত পরিকল্পনা ও প্রস্তুতি তেমনি প্রয়োজন প্রত্যেকের সমন্বিত প্রয়াস। বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার সংগঠন ও পরিচালনা সংক্রান্ত পর্যায়ে যাবতীয় বিষয়কে নিম্নোক্ত তিনটি ধাপে এই ব্যবস্থাপনাকে ভাগ করা যেতে পারে। যেমন—

(১) প্রাকপ্রতিযোগিতামূলক কার্যাবলি (Pre Meet Work)

(২) প্রতিযোগিতা চলাকালীন কার্যাবলি (Meet Work)

(৩) প্রতিযোগিতার পরবর্তী কার্যাবলি (Post Meet Work)

(১) প্রাকপ্রতিযোগিতামূলক কার্যাবলি :

বিদ্যালয়ের বার্ষিক প্রতিযোগিতাকে সুষ্ঠুভাবে পরিচালনা করার জন্য প্রথমেই একটি সাংগঠনিক কমিটি গঠন করতে হবে। এই কমিটির মধ্যে বিদ্যালয়ের বিভিন্ন ব্যক্তিবর্গ ও শিক্ষার্থীরা বিভিন্ন পদে নিযুক্ত থাকবে। এই কমিটি নিম্নরূপ।

(ক) সভাপতি : বিদ্যালয়ের প্রধান শিক্ষক/শিক্ষিকা।

(খ) সাধারণ সম্পাদক : বিদ্যালয়ের শারীর শিক্ষক/শিক্ষিকা।

(গ) শিক্ষক প্রতিনিধি : বিদ্যালয়ের এক অভিজ্ঞ শিক্ষক/শিক্ষিকা।

(ঘ) ছাত্র/ছাত্রী প্রতিনিধি : বিদ্যালয়ের ক্রীড়া সম্পাদক।

(ঙ) কোষাধ্যক্ষ : বিদ্যালয়ের একজন অভিজ্ঞ হিসাব রক্ষক/শিক্ষক।

এই কমিটির অধীনে আবার কয়েকটি সাব-কমিটি থাকবে, যাদের উপর বিভিন্ন বিষয়ের দায়িত্বভার অর্পিত থাকবে। প্রত্যেক সাব-কমিটিতে একজন করে আহ্বায়ক বা কনভেনর থাকবে যার উপর কার্য সম্পাদনার কেন্দ্রীয় দায়িত্ব থাকবে।

নিম্নে বিভিন্ন সাব-কমিটি ও তাদের কার্যাবলি সংক্ষেপে আলোচিত হল—

প্রচার ও আমন্ত্রণ কমিটি (Committee for Publicity and Invitation) : বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার যথাযথ প্রচার প্রয়োজন। প্রচারের অন্যতম এক অঙ্গ হল আমন্ত্রণ। আমন্ত্রণের মাধ্যমে অভিভাবকদের, ক্রীড়া সংশ্লিষ্ট ব্যক্তিদের এবং সমাজের বিশিষ্ট নাগরিকদের প্রতিযোগিতায় সামিল করতে হবে। এই সবের জন্য প্রয়োজন একটি প্রচার ও আমন্ত্রণকারী সাব-কমিটি গঠন। এই কমিটি ক্রীড়ার দিনক্ষণ, স্থান নির্বাচন, খেলার বিস্তৃত কর্মসূচি প্রণয়ন, আমন্ত্রণ পত্র মুদ্রণ ও বিতরণ ইত্যাদি কর্ম সঠিকভাবে সম্পাদন করবে।

কার্যনির্বাহী কমিটি (Committee for Officials) : বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা সুষ্ঠু ও সুন্দরভাবে পরিচালনার জন্য অভিজ্ঞ ক্রীড়া পরিচালক ব্যক্তিদের আমন্ত্রণ জানাতে হবে। বিভিন্ন ক্রীড়া পরিচালক যেমন বিচারক, স্টার্টার, টাইম কিপার প্রভৃতি অভিজ্ঞ ব্যক্তিদের ঠিক করা ও আমন্ত্রণ জানানোর দায়িত্ব এই কমিটির উপর থাকবে।

অভ্যর্থনা কমিটি (Committee for Reception) : বিদ্যালয়ে বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার সময় আমন্ত্রিত অতিথিদের যথাযথ অভ্যর্থনা করা এবং তাদের নির্দিষ্ট আসনে বসানোর দায়িত্ব এই কমিটির উপর থাকবে।

ব্যবস্থাপক কমিটি (Committee for Accommodation and Seating Arrangement) : এই কমিটি খেলোয়াড়, দর্শক, কর্মীবৃন্দ এবং অতিথিদের বসার ব্যবস্থা করবে। এইজন্য প্রয়োজনীয় চেয়ার টেবিল সংগ্রহ করা, মঞ্চ ও ময়দান সজ্জা, বিভিন্ন ধরনের যানবাহন সঠিক জায়গায় রাখার সুবন্দোবস্ত করা ইত্যাদি কাজগুলি এই কমিটি সঠিকভাবে সম্পাদন করবে।

আনুষ্ঠানিক কমিটি (Committee for Ceremonies) : বিদ্যালয়ে বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার উদ্বোধন ও সমাপ্তি অনুষ্ঠান বর্ণাঢ্যভাবে পরিচালনা করার দায়িত্ব এই কমিটির উপর থাকবে।

ক্রীড়াঙ্গন ও ক্রীড়া সরঞ্জাম কমিটি (Committee for Grounds and Equipments) : এই কমিটি মাঠকে সঠিকভাবে প্রস্তুত করতে ও নিরাপদে রাখতে

সাহায্য করে এবং সুনির্দিষ্ট নিয়ম অনুযায়ী ট্র্যাক অ্যান্ড ফিল্ড এর বিভিন্ন ইভেন্টগুলির সঠিক দাগ দেওয়ার ব্যবস্থা, খেলার প্রয়োজনীয় সামগ্রী ও অন্যান্য সামগ্রী প্রতিযোগিতার জন্য প্রস্তুত রাখার ব্যবস্থা করে।

জলযোগ কমিটি (Committee for Refreshment) : এই কমিটির কাজ হল প্রতিযোগীদের, বিচারকদের এবং বিশেষ আমন্ত্রিত ব্যক্তিদের জন্য প্রয়োজনীয় খাদ্য ও পানীয় জলের বিশেষ ব্যবস্থা করা।

ঘোষক কমিটি (Committee for Announcement) : বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতাকে সঠিকভাবে সময়সূচি অনুযায়ী আরম্ভ ও শেষ করার ক্ষেত্রে ঘোষকের ভূমিকা অপরিসীম। এই উদ্দেশ্য সাধনের জন্য কয়েকজন সুস্পষ্ট কণ্ঠস্বরের ও ক্রীড়া বিশেষজ্ঞদের নিয়ে একটি ঘোষক কমিটি গঠন করতে হবে। সমস্ত অনুষ্ঠানটির চলমান ঘটনাগুলি এবং প্রতিটি খেলার ফলাফল ঘোষকরা সর্বসাধারণের কাছে ঘোষণার মাধ্যমে পৌঁছে দেবেন।

রেকর্ড নথিভুক্ত করার কমিটি (Committee for Record Keeping) : বিভিন্ন খেলার রেকর্ড নথিভুক্ত করা এই কমিটির কাজ। এই উদ্দেশ্য সার্থক করার জন্য ক্রীড়াবিশেষজ্ঞদের নিয়ে এই কমিটি গঠন করা হয়। এই কমিটি নির্ভুলভাবে খেলোয়াড়দের কৃতিত্বের তথ্য নথিভুক্ত করে রাখবে।

প্রাইজ ও সার্টিফিকেট কমিটি (Committee for Prize and Certificate) : বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার জন্য বরাদ্দকৃত অর্থ অনুযায়ী পুরস্কারের সংখ্যা নির্ধারণ করা, পুরস্কার ক্রয় করা ও অভিজ্ঞানপত্র মুদ্রণ ইত্যাদি কাজগুলি সঠিকভাবে সম্পন্ন করার জন্য কয়েকজন অভিজ্ঞ ব্যক্তিদের নিয়ে প্রাইজ ও সার্টিফিকেট কমিটি গঠন করা হয়।

চিকিৎসা পরিষেবা বিভাগ কমিটি (Committee for Medical Unit) : এই কমিটি গঠন করা হয় প্রাথমিক চিকিৎসায় অভিজ্ঞ ও পারদর্শী ব্যক্তিবর্গ বা চিকিৎসকদের নিয়ে। ক্রীড়া প্রতিযোগিতা চলাকালীন এই কমিটির ব্যক্তিবর্গকে প্রয়োজনীয় উপকরণসহ খেলার মাঠে উপস্থিত থাকতে হবে। কারণ বিদ্যালয়ে বার্ষিক ক্রীড়াপ্রতিযোগিতার সময় খেলাচলাকালীন কোনো খেলোয়াড় বা অন্য যে কেউ কোনো কারণে আঘাতপ্রাপ্ত হলে উপযুক্ত চিকিৎসার প্রয়োজন।

প্রোগ্রাম কমিটি (Committee for Programme) : বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা সঠিকভাবে সম্পন্ন করার উদ্দেশ্যে কয়েকজন ক্রীড়া বিশেষজ্ঞ বা পরিচালকদের নিয়ে এই কমিটি গঠন করা হয়। এই কমিটি প্রথমে বিভিন্ন ইভেন্টের জন্য অংশগ্রহণকারী প্রতিযোগীদের নাম সংগ্রহ করবে। প্রতি ইভেন্টে অংশগ্রহণকারীর সংখ্যা বেশি হলে প্রাথমিক বাছাই পর্ব সম্পন্ন করে চূড়ান্ত প্রতিযোগিদের নাম নথিভুক্ত করবে।

এই কমিটি বিদ্যালয়ের বার্ষিক ক্রীড়াপ্রতিযোগিতার একটি সম্পূর্ণ অনুষ্ঠানসূচি তৈরি করবে, যেমন—

(ক) অনুষ্ঠানসূচির প্রথম পৃষ্ঠায় বিদ্যালয়ের নাম, সভাপতি, প্রধান অতিথির নাম, প্রতিযোগিতার তারিখ, সময় ও স্থান ইত্যাদি লেখা থাকবে।

(খ) পরবর্তী পৃষ্ঠাগুলিতে বিভিন্ন কমিটি এবং প্রত্যেক কমিটির আহ্বায়ক বা কনভেনারের নাম ও সংশ্লিষ্ট সদস্যদের নাম লেখা থাকবে।

(গ) এর পরে ক্রীড়া পরিচালনার জন্য ক্রীড়া পরিচালনবর্গ, যেমন—বিচারক, রেফারি, চীফ স্কোরার, স্কোরার, রেকর্ড কীপার, ঘোষক প্রভৃতির নাম লেখা থাকবে।

(ঘ) ইভেন্ট অনুযায়ী প্রতিযোগীদের নাম এবং পাশে ব্যাচ নম্বর লেখা থাকবে।

(ঙ) বিদ্যালয়ে ক্রীড়া প্রতিযোগিতাকে সঠিক সময়ে শুরু ও শেষ করার জন্য খেলার ক্রম বা Order of Event সঠিকভাবে ঠিক করতে হবে।

(চ) খেলার স্কোরসীট পূর্বাহ্নে প্রস্তুত করতে হবে।

(ছ) ক্রীড়া প্রতিযোগিতার ট্র্যাক ইভেন্ট যেমন 100 মিটার, 200 মিটার, 800 মিটার রান এবং ফিল্ড ইভেন্ট যেমন সটপাট থ্রো, ডিসকাস থ্রো, লংজাম্প, হাইজাম্প ইত্যাদি ইভেন্টগুলি পাশাপাশি একসঙ্গে চালাতে হবে।

(জ) কোনো প্রতিযোগীর একই সঙ্গে একাধিক খেলা থাকলে বিষয়টি কর্মকর্তাদের জানাতে হবে এবং সেভাবে ব্যবস্থা নিতে হবে।

২) প্রতিযোগিতা চলাকালীন কার্যাবলি :

বিদ্যালয়ে বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার দিনে কর্মকর্তা, বিচারকমণ্ডলী, প্রতিযোগীবৃন্দ, স্বেচ্ছাসেবক সকলই নির্দিষ্ট সময়ে মাঠে উপস্থিত হবেন। বিচারকমণ্ডলীদের ব্যাচ, অনুষ্ঠানসূচি, রেকর্ডসীট ইত্যাদি প্রদান করা হয়। এরপর প্রতিযোগীদের চেষ্ট (chest) নাম্বার, অনুষ্ঠানসূচি ইত্যাদি প্রদান করা হবে। এরপর একটি উদ্বোধনী অনুষ্ঠানের মাধ্যমে বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা শুরু হবে। ক্রীড়া প্রতিযোগিতার পরিচালন কমিটির সভাপতি কর্তৃক প্রধান অতিথিকে স্বাগত জানানো, প্রধান অতিথি কর্তৃক ক্রীড়া পতাকা উত্তোলন, প্রতিযোগীদের শপথ গ্রহণ এবং অন্যান্য উদ্বোধনী অনুষ্ঠানের মাধ্যমে বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা শুরু হবে।

উদ্বোধনী অনুষ্ঠান শেষ হওয়ার পর সূচি অনুযায়ী বিভিন্ন ইভেন্টগুলি আরম্ভ হবে। প্রতিটি ইভেন্ট শেষ হওয়ার সঙ্গে সঙ্গে খেলোয়াড়দের পুরস্কার দেওয়া যেতে পারে। এছাড়া সমস্ত ইভেন্ট বা খেলাগুলি শেষ হওয়ার পরও পুরস্কার দেওয়া যেতে পারে। এরপরে প্রধান অতিথির ভাষণ, সভাপতি কর্তৃক ধন্যবাদ জ্ঞাপন পর্ব সম্পন্ন হবে। প্রতিযোগিতার সমাপ্ত ঘোষণার পর পতাকা নামানো হবে।

৩) প্রতিযোগিতার পরবর্তী কার্যাবলি :

প্রতিযোগিতা শেষ হওয়ার পর নিম্নলিখিত কতকগুলি গুরুত্বপূর্ণ কাজ করতে হবে।

(ক) প্রতিযোগিতায় ব্যবহৃত সমস্ত জিনিস ও সাজসরঞ্জাম সংগ্রহ করে নির্দিষ্ট জায়গায় রাখা এবং অন্য জায়গা থেকে আসা সাজসরঞ্জাম ফেরত দেওয়া।

(খ) প্রতিযোগিতার জন্য প্রথম থেকে শেষ পর্যন্ত সমস্ত খরচের হিসাবনিকাশ করা।

(গ) সাহায্যকারী প্রতিষ্ঠান ও ব্যক্তিবর্গকে ধন্যবাদ প্রেরণ করা।

(ঘ) সবশেষে ভুলভ্রান্তির সমালোচনা করা এবং ভবিষ্যতে যাতে কোনো ভুল ত্রুটি না হয় তার প্রতি লক্ষ রাখা।

বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতার কিছু নিয়মাবলি (Few rules and regulations regarding Annual Sports) :

বিদ্যালয়ে বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা নিম্নলিখিত কিছু নিয়মের দ্বারা পরিচালিত হলে তা সার্থক রূপ ধারণ করবে।

(ক) বিদ্যালয়ে বার্ষিক ক্রীড়া প্রতিযোগিতা বয়সভিত্তিক বা শ্রেণিভিত্তিক করা যেতে পারে। এছাড়া প্রয়োজনমতো শিক্ষার্থীদের ছোটো, মধ্যম ও বড়ো দলে (Sub-Junior, Junior, Senior Group) ভাগ করে ইভেন্ট বা খেলাগুলি ভাগ করা যেতে পারে।

(খ) প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়দের ইভেন্টে অংশগ্রহণের সীমা নির্দিষ্ট করা যেতে পারে। অর্থাৎ একজন খেলোয়াড় সর্বোচ্চ কয়টি ইভেন্টে অংশগ্রহণ করতে পারে তা পূর্বেই নির্দিষ্ট থাকবে। একই খেলোয়াড় যাতে ব্যক্তিগত ইভেন্ট তিনটি বা চারটির বেশি খেলায় অংশগ্রহণ না করতে পারে তার জন্য নির্দেশ পূর্বেই থাকা প্রয়োজন।

(গ) প্রতিযোগিতায় খেলোয়াড়রা যাতে একই রকম পোশাকে অংশগ্রহণ করে তা পূর্বেই নির্দেশ দেওয়া থাকবে।

(ঘ) যদি কোনো একটি ইভেন্টে অধিক সংখ্যক প্রতিযোগী অংশগ্রহণের জন্য আবেদন করে তাহলে প্রতিযোগিতার পূর্বে যে-কোনো দিনে প্রারম্ভিক বাছাই করে নিতে হবে। প্রত্যেক ব্যক্তিগত ইভেন্টে সর্বাধিক আটজন প্রতিযোগী অংশগ্রহণ করতে পারে।

ক্রীড়াদিবস (Play Day)

ক্রীড়াদিবস বলতে এমন একটি দিনকে নির্দিষ্ট করে, যে দিন বিভিন্ন প্রতিষ্ঠানের ছাত্র-ছাত্রীরা একত্রিত হয়ে শারীরশিক্ষার বিভিন্ন কর্মসূচিতে অংশগ্রহণের মাধ্যমে পারস্পরিক সুসম্পর্ক স্থাপন করে। সাধারণত শিক্ষা প্রতিষ্ঠান বা বিদ্যালয়ের শিক্ষার্থীদের জন্যই ক্রীড়াদিবস উদ্‌যাপন করা হয়। কোনো অঞ্চলের একটি বিদ্যালয় ক্রীড়াদিবসের আয়োজকের ভূমিকায় অবতীর্ণ হয়। ক্রীড়াদিবসে শিক্ষার্থীদের মধ্যে হারজিতের মানসিকতা ভুলে গিয়ে সার্বিক অংশগ্রহণের মানসিকতা গড়ে ওঠে। ক্রীড়াদিবসের বিশেষত্ব হল ক্রীড়ার মাধ্যমে পারস্পরিক সহযোগিতা, বিরুদ্ধাচরণ বা প্রতিদ্বন্দ্বিতা নয়। অর্থাৎ ক্রীড়াদিবসের মূল উদ্দেশ্য হল অপরের সহিত খেলা, অপরের বিরুদ্ধে খেলা নয় (Play with the opponents, not against the opponents)। ক্রীড়াদিবস খেলার মাঠে সামাজিক বন্ধুত্বের এবং তৃপ্তিদায়ক পরিবেশ সৃষ্টিতে সাহায্য করে। ক্রীড়াদিবসে বিশেষ কর্মসূচি মেনে বিভিন্ন প্রতিষ্ঠানের শিক্ষার্থীরা কোনো নির্দিষ্ট ময়দানে সম্মিলিত হয়ে বিভিন্ন শারীরশিক্ষার কর্মসূচি প্রদর্শন করে।

ক্রীড়াদিবসের কার্যসূচিগুলি রীতিবহির্ভূত ক্রিয়াকলাপ (Informal activities) হবে এবং এতে কোনো প্রকৃত বিজয়ী ঘোষিত হয় না। ক্রীড়াদিবসে সাধারণত খালি হাতের ব্যায়াম, ব্রতচারী, লোকনৃত্য, মার্চিং, ছন্দোবদ্ধ বিভিন্ন ক্রিয়াকলাপ প্রদর্শিত হয়। ক্রীড়াদিবসের অনুষ্ঠান সারাদিন হতে পারে। এক্ষেত্রে কোনোরকম একক প্রতিযোগিতা বা একক পুরস্কারের ব্যাবস্থা থাকবে না।

ক্রীড়াদিবসের উদ্দেশ্য ঃ

ক্রীড়াদিবস পালনের কতকগুলি উদ্দেশ্য আছে। সেই উদ্দেশ্যগুলি নিম্নরূপ :

(ক) বিভিন্ন প্রতিষ্ঠানের শিক্ষার্থী ক্রীড়াদিবসে অংশগ্রহণের মাধ্যমে আনন্দ লাভ করে। ক্রীড়াঙ্গনে বিভিন্ন প্রতিষ্ঠানের শিক্ষার্থীদের মেলবন্ধন ঘটে যার ফলে বিভিন্ন প্রতিষ্ঠানের শিক্ষার্থীদের মধ্যে সহযোগিতা ও বন্ধুত্বপূর্ণ মনোভাব গড়ে ওঠে।

(খ) সামাজিক বোঝাপড়া বৃদ্ধিতে ক্রীড়াদিবস গুরুত্বপূর্ণ ভূমিকা গ্রহণ করে।

(গ) শিক্ষার্থীদের নেতৃত্বদান ক্ষমতার বিকাশ সাধন করে।

(ঘ) শিক্ষার্থীদের শারীরিক, মানসিক ও সামাজিক বিকাশে ক্রীড়াদিবসের ভূমিকা গুরুত্বপূর্ণ।

(ঙ) ক্রীড়াদিবসের বিভিন্ন ক্রিয়াকলাপে অংশগ্রহণের মাধ্যমে শিক্ষার্থীদের ঐক্যচেতনা ও সংহতির মনোভাব গড়ে ওঠে।

(চ) শিক্ষার্থীদের মধ্যে শিক্ষণীয় অভিজ্ঞতা বৃদ্ধিতে সাহায্য করে।

(ছ) শিক্ষার্থীদের মধ্যে শৃঙ্খলাপরায়ণ মনোভাব বৃদ্ধি করে।

ক্রীড়াদিবস সুষ্ঠু ও সুন্দরভাবে সম্পাদনের জন্য একটি পরিচালন কমিটি গঠিত হবে এবং এই পরিচালন কমিটির কতকগুলি সাব-কমিটি থাকবে। পরিচালন কমিটি একজন সভাপতি, একজন সেক্রেটারি, একজন কোষাধ্যক্ষ এবং কয়েকজন সদস্য নিয়ে (বিভিন্ন বিদ্যালয়ের প্রতিনিধি) গঠিত হবে। ক্রীড়াদিবসের পরিচালনের জন্য নিম্নলিখিত সাব-কমিটিগুলি গঠন করা যেতে পারে, যেমন—

(ক) অনুষ্ঠানসূচি নির্মাণ কমিটি,

(খ) প্রচার কমিটি,

(গ) ব্যবস্থাপক কমিটি,

(ঘ) অভ্যর্থনা কমিটি,

(ঙ) জলযোগ কমিটি

(চ) ক্রীড়াঙ্গন ও ক্রীড়া সরঞ্জাম কমিটি ইত্যাদি।

উপরোক্ত সাব-কমিটিগুলি গঠনের পর প্রত্যেক সাব-কমিটিগুলি নিজ নিজ সদস্যদের মধ্যে কাজের সুষ্ঠু ও সামঞ্জস্যপূর্ণভাবে বণ্টন করে দেবে এবং নিজ নিজ কাজ সকলের সহযোগিতার মাধ্যমে সঠিকভাবে সম্পন্ন করবে। ক্রীড়াদিবস পরিচালন কমিটিতে ক্রীড়াদিবসের দিনটি নির্ধারিত হওয়ার পর প্রচার কমিটি বিভিন্ন বিদ্যালয়গুলিকে ক্রীড়াদিবসের স্থান, তারিখ, সময় অনুষ্ঠানসূচি ইত্যাদি বিষয়ে পূর্বেই জানিয়ে দেবে। কতজন শিক্ষার্থীদের নিয়ে এক একটি দল গঠিত হবে প্রতিটি বিদ্যালয়ের জন্য তাও জানিয়ে দিতে হবে।

ক্রীড়াদিবসের ব্যবস্থাপনা

(ক) দলগঠন : বিভিন্ন বিদ্যালয় থেকে আগত শিক্ষার্থীদের বিভিন্ন দলে ভাগ করা হবে। এক একটি দলে বিভিন্ন বিদ্যালয়ের শিক্ষার্থীরা থাকবে। সাধারণত কুড়ি জন শিক্ষার্থীদের নিয়ে এক একটি দল গঠন করা হয়। প্রত্যেক দলে একজন দলনেতা থাকবে এবং ওই দল একজন শিক্ষকের দায়িত্বে থাকবে। এক একটি বিদ্যালয় যত সংখ্যক ইচ্ছা দল তৈরি করতে পারে।

(খ) অভ্যাস : ক্রীড়াদিবসে অংশগ্রহণের পূর্বে প্রত্যেক বিদ্যালয়ের অন্তত একমাস আগে থেকে অভ্যাস করা উচিত। প্রয়োজনে ওই অঞ্চলের শারীরশিক্ষককে ওই সমস্ত বিদ্যালয়ে যাওয়া উচিত এবং শিক্ষার্থীদের যথাসম্ভব সাহায্য করা উচিত। চূড়ান্ত প্রদর্শনের পূর্বে অন্তত পক্ষে দুবার অনুশীলন করা উচিত।

(গ) ক্রীড়াদিবসের জন্য খেলার মাঠ : মাঠকে যথাসম্ভব পরিষ্কার রাখতে হবে এবং প্রয়োজনমতো রেখাঙ্কিত করে রাখতে হবে। এছাড়াও বিভিন্ন দলের জন্য জায়গা নির্দিষ্ট

করে উপযুক্ত দাগ দিয়ে রাখতে হবে। অনুপ্রবেশকারীদের হাত থেকে রক্ষা পাওয়ার জন্য ক্রিয়াকলাপের জন্য নির্দিষ্ট জায়গা উপযুক্তভাবে ঘেরা থাকবে এবং মাঠের চারপাশে সমগ্র জায়গা সুন্দরভাবে পতাকা ফেস্টুন ইত্যাদি দিয়ে সুসজ্জিত থাকবে। জনসাধারণের জন্য বসার উপযুক্ত ব্যবস্থা রাখতে হবে।

(ঘ) বিবিধ : ক্রীড়াদিবসের অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণকারী সকলের জন্য লঘু আহার ও বিশুদ্ধ পানীয় জলের ব্যবস্থা থাকবে। মাঠে অবশ্যই প্রাথমিক চিকিৎসার ব্যবস্থা রাখতে হবে।

(ঙ) প্রশংসাপত্র : সমস্ত অংশগ্রহণকারীদের জন্য প্রশংসাপত্রের ব্যবস্থা থাকবে। এছাড়াও প্রথম তিন স্থানাধিকারী বিদ্যালয়ের জন্যও প্রশংসাপত্রের ব্যবস্থা থাকবে। রানিং ট্রফি (Running Trophy) এর ব্যবস্থা থাকবে।

(চ) ক্রীড়াদিবসের কর্মসূচি : ক্রীড়াদিবসের কর্মসূচিগুলি ক্রীড়াদিবসের কমিটির দ্বারা নির্বাচিত হবে। ক্রীড়াদিবসের বিভিন্ন কর্মসূচির মধ্যে নিম্নলিখিত বিষয়গুলি অন্তর্ভুক্ত করা যেতে পারে। যেমন—

(১) ছন্দোপূর্ণ ক্রিয়াকলাপ—

(ক) ব্রতচারী,

(খ) লোকনৃত্য,

(গ) বিভিন্ন প্রকার নৃত্য।

(২) বিনোদনমূলক দলগত খেলা—

(ক) ছড়ার ব্যায়াম,

(খ) ছোটো ছোটো আনন্দদায়ক খেলা।

(৩) অনুকরণমূলক কার্যাবলি—

(ক) ছড়ার গানের সঙ্গে প্রতিক্রিয়া।

(ছ) ক্রীড়াদিবসের অনুষ্ঠানসূচি : ক্রীড়াদিবসে অংশগ্রহণকারী দলগুলিকে অবশ্যই মূল অনুষ্ঠানের $\frac{1}{2}$ থেকে 1 ঘণ্টা পূর্বে উপস্থিত হতে হবে। এরপরে তারা একসঙ্গে মাঠে সমবেত হবে এবং তাদেরকে অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণের বিষয়ে প্রয়োজনীয় নির্দেশ দেওয়া হবে। বাঁশির সংকেতের সাহায্যে সমস্ত ক্রিয়াকলাপ (Activity) আরম্ভ ও শেষ হবে।

এই ক্রিয়াকলাপে অংশগ্রহণের পর শিক্ষার্থীরা সমবেত ব্যায়াম, কর্মসংগীত, সংহতিমূলক সংগীত ইত্যাদি পরিবেশন করবে। তারপর প্রত্যেকটি বিদ্যালয় ক্রীড়াদিবসের জন্য তৈরি বিশেষ কিছু অনুষ্ঠান কিছু সময়ের জন্য প্রদর্শন করবে। এই অনুষ্ঠানগুলির গুণগত মান নির্ণয়ের জন্য বিচারকমণ্ডলী থাকবে। ক্রীড়াদিবসের অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণের ও

(১) ছন্দোপূর্ণ ক্রিয়াকলাপ—

(ক) ব্রতচারী,

(খ) লোকনৃত্য,

(গ) বিভিন্ন প্রকার নৃত্য।

(২) বিনোদনমূলক দলগত খেলা—

(ক) ছড়ার ব্যায়াম,

(খ) ছোটো ছোটো আনন্দদায়ক খেলা।

(৩) অনুকরণমূলক কার্যাবলি—

(ক) ছড়ার গানের সঙ্গে প্রতিক্রিয়া।

(ছ) ক্রীড়াদিবসের অনুষ্ঠানসূচি : ক্রীড়াদিবসে অংশগ্রহণকারী দলগুলিকে অবশ্যই মূল অনুষ্ঠানের $\frac{1}{2}$ থেকে 1 ঘণ্টা পূর্বে উপস্থিত হতে হবে। এরপরে তারা একসঙ্গে মাঠে সমবেত হবে এবং তাদেরকে অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণের বিষয়ে প্রয়োজনীয় নির্দেশ দেওয়া হবে। বাঁশির সংকেতের সাহায্যে সমস্ত ক্রিয়াকলাপ (Activity) আরম্ভ ও শেষ হবে।

এই ক্রিয়াকলাপে অংশগ্রহণের পর শিক্ষার্থীরা সমবেত ব্যায়াম, কর্মসংগীত, সংহতিমূলক সংগীত ইত্যাদি পরিবেশন করবে। তারপর প্রত্যেকটি বিদ্যালয় ক্রীড়াদিবসের জন্য তৈরি বিশেষ কিছু অনুষ্ঠান কিছু সময়ের জন্য প্রদর্শন করবে। এই অনুষ্ঠানগুলির গুণগত মান নির্ণয়ের জন্য বিচারকমণ্ডলী থাকবে। ক্রীড়াদিবসের অনুষ্ঠানে অংশগ্রহণের ও কৃতিত্বের স্বীকৃতি হিসেবে ছেলেমেয়েদের পুরস্কার দেওয়া হবে। পুরস্কারগুলি যাতে দৈনন্দিন জীবনের ব্যবহারের উপযোগী হয় সেদিকে লক্ষ্য রেখে পুরস্কারের দ্রব্যগুলি ক্রয় করতে হবে। বিভিন্ন বিদ্যালয়ের ক্রীড়াশৈলী প্রদর্শন সমাপ্ত হওয়ার পর সভার কাজ শুরু হবে। অনুষ্ঠানে সভাপতিত্ব করবেন একজন উল্লেখযোগ্য ব্যক্তিত্ব। সভায় স্বাগত ভাষণ, বিবরণ (report) পাঠ, প্রধান অতিথির ভাষণ, পুরস্কার বিতরণী অনুষ্ঠান, সভাপতির ভাষণ, ধন্যবাদজ্ঞাপন ইত্যাদি ক্রমানুযায়ী সূচিবদ্ধ করা হবে। পরিশেষে জাতীয় সংগীতের পর সভা সমাপ্ত হবে। অনুষ্ঠান শেষে শিক্ষার্থীরা যাতে সূর্যাস্তের আগে বাড়িতে পৌঁছতে পারে সেদিকে লক্ষ্য রেখে সভা শেষ করতে হবে।

ক্রীড়াদিবসের একটি নমুনা
(A Specimen play day programme)

সময় ১০ টা থেকে ৫টা। অনুষ্ঠানসূচি :

১) প্রধান অতিথি ও আমন্ত্রিত অভ্যাগতদের অভ্যর্থনা ও বরণ—স্থান : প্রগতি বিদ্যাভবনের ক্রীড়াঙ্গন।

২) ছাত্র-ছাত্রীদের সমাবেশ এবং মার্চ পাস্ট।

৩) ক্রীড়া পতাকা উত্তোলন এবং ক্রীড়াদিবসের আনুষ্ঠানিক উদ্বোধন।

৪) খেলোয়াড়দের দলগঠন এবং অনুষ্ঠান সম্পর্কিত প্রয়োজনীয় নির্দেশ প্রদান।

৫) অনুষ্ঠানসূচি—

i) কর্মগীতি।

ii) ছন্দোপূর্ণ ক্রিয়াকলাপ।

iii) বিনোদনমূলক ক্রিয়া।

৬) বিরতি।

৭) প্রত্যেকটি বিদ্যালয় কর্তৃক বিশেষ কর্মসূচি প্রদর্শন।

৮) ছাত্র-ছাত্রীদের পুনরায় মাঠে সমবেত হওয়া এবং দ্বিতীয় পর্বের অনুষ্ঠান আরম্ভ।

i) সমবেত ব্যায়াম।

ii) দেশাত্মবোধক গান।

iii) সংহতিমূলক গান ইত্যাদি।

৯) সভার অনুষ্ঠানসূচি—

i) স্বাগত ভাষণ,

ii) বিবরণ পাঠ,

iii) প্রধান অতিথির ভাষণ,

iv) পুরস্কার বিতরণী অনুষ্ঠান,

v) সভাপতির ভাষণ,

vi) ধন্যবাদ জ্ঞাপন,

vii) জাতীয় সংগীত।