မာတိကာ

စဉ်	အကြောင်းအရာ	စာမျက်နှာ
၁။	နိဒါန်း	၁-၂
၂။	**သမိုင်းအကျဉ်းချုပ်**	၃-၈
	- ကမ္ဘာ့သမိုင်း	
	- မြန်မာ့သမိုင်း	
၃။	**အားကစားနည်းအလိုက်ဝေါဟာရများ**	၉
၄။	**ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစားများ**	၁၀
၅။	**ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းဥပဒေများ**	၁၁-၂၆
၆။	**ကစားပွဲဆိုင်ရာနည်းဥပဒေများ**	၂၇-၃၃
၇။	**နည်းစနစ်များနှင့်အခြေခံသင်ကြားခြင်းအဆင့်ဆင့်**	၃၄-၆၇
၈။	**ကစားနည်းဆိုင်ရာနည်းဗျူဟာပိုင်းလေ့ကျင့်ခြင်း**	၆၈-၇၁
၉။	**နိဂုံး**	၇၃

၁။ နိဒါန်း

ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် မြန်မာနိုင်ငံတွင် သက်တမ်းရင့်အားကစားတစ်ခုဖြစ်သည်နှင့်အညီ ဘိလိယက်ကစားသူများအနေဖြင့် ဘိလိယက်ကစားနည်းဥပဒေများ ကိုကျွမ်းဝင်ရင်းနှီးနားလည်ပြီး ဖြစ်ပါသည်။ ယခုစာအုပ်တွင် ဖော်ပြထားသည့် နည်းဥပဒေများသည် ယခင်နားလည်ခဲ့ပြီးဖြစ်သည့် နည်းဥပဒေများနှင့် အနည်းငယ်သဘော ကွဲလွဲမှုရှိသည့်အတွက် ပြင်ဆင်လေ့လာရုံနှင့် အလွယ်တကူ အဆင်ပြေသွားမည်ဖြစ်ပါသည်။ အချို့နိုင်ငံများတွင် ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် မှေးမှိန်နေပြီးအရည်အသွေးကျဆင်းလျှက်ရှိပါသည်။ သို့သော်လည်း ဘိလိယက်ကစားခြင်းကို ကျွန်တော်တို့နိုင်ငံတွင် စဉ်လာမပျက်ဆက်လက်ကစားလျှက်ရှိပြီး လက်ရည်မြင့်မားဆဲဖြစ်ပါသည်။ ဘိလိယက်ကစားခြင်းကို ဝါသနာအပြည့်ဖြင့် ကစားလျှက်ရှိသော မျိုးဆက်သစ် လူငယ်များစွာ မြန်မာနိုင်ငံတွင် ရှိနေပါသည်။ အင်္ဂလန်၊ အိန္ဒိယ၊ ဩစတေးလျနှင့် နယူးဇီလန်နိုင်ငံတို့တွင် ကမ္ဘာ့အဆင့်ဘိလိယက်သမားများစွာရှိပြီး ကမ္ဘာ့ဘိလိယက်ချန်ပီယံပြိုင်ပွဲများစွာကို လွှမ်းမိုးထားပါသည်။

မြန်မာနိုင်ငံမှ အိမ်ရှင်အဖြစ်လက်ခံကျင်းပခဲ့သော တတိအကြိမ် အာရှဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲတွင် မြန်မာ့လက်ရွေးစင် (၄)ဦးဖြစ်သည့် ဦးကျော်ဦး၊ ဦးအောင်ဆန်းဦး၊ ဦးပေါက်စနှင့် ဦးခင်မောင်ဦးတို့သည် ကွာတားအဆင့်တက်ခဲ့ပြီး ဦးကျော်ဦးသည် ဆီးမီးဖိုင်နယ်တွင် ၁၉၉၉ ခုနှစ်၊ ကမ္ဘာ့အဆင့် (၁)ဖြစ်ခဲ့ဖူးသော ပရာပရွတ်ကို အနိုင်ယူခဲ့ပြီး ဖိုင်နယ်တွင် ကမ္ဘာ့အဆင့်တက်လှမ်းရန် ပြင်ဆင်နေသော ယခုလိုအချိန်အခါတွင် မြန်မာ့ဘိလိယက်ဝါသနာရှင်များသည် MOTHER OF ALL GAMES ဖြစ်သည့် ENGLISH BILLIARDS ကို ပြောင်းလဲလာသည့် နည်းဥပဒေများနှင့်အညီ ဆက်လက်လေ့ကျင့်နေရမည်သာ ဖြစ်ပါသည်။

စနူကာကစားခြင်းသည် လွန်ခဲ့သော ၁၀ နှစ်ခန့်က အတော်အသင့် ဖွံ့ဖြိုးခဲ့သော်လည်း ယခုအခါ မှေးမှိန်နေခဲ့ပါသည်။ သို့သော်လည်း နိုင်ငံတကာနယ်ပယ်တွင် အထူးပင်ကျော်ကြားရေပန်းစားလျှက်ရှိပြီး အရှေ့တောင်အာရှအားကစားပြိုင်ပွဲတွင်လည်း ပြိုင်ပွဲတစ်ရပ်အဖြစ် ကျင်းပခဲ့သည်ကို တွေ့ရှိရပါသည်။ ယခုအခါ မြန်မာနိုင်ငံရှိမြို့ကြီးတွင် ဘိလိယက်နှင့်စနူကာ CENTRE များ ပေါ်ပေါက်လာပြီး အများစုမှာ စနူကာကစားနည်းဥပဒေများသည် ရှုပ်ထွေးပြီး ကစားပွဲများတွင် အငြင်းပွားမှုများ မကြာခဏကြုံတွေ့နေရပါသည်။ ယခုစာအုပ်တွင် ပါရှိသော စနူကာကစားနည်း ဥပဒေများသည် ကမ္ဘာ့ပြိုင်ပွဲများတွင် ပြဋ္ဌာန်းထားသော နည်းဥပဒေများဖြစ်သည့်အတွက် စနူကာဝါသနာရှင်များလေ့လာထားပါက များစွာအကျိုးရှိမည် ဖြစ်ပါသည်။

ကာရွန်ကစားခြင်းသည် မြန်မာနိုင်ငံတွင် မရှိခဲ့ဘူးသောကစားနည်းဖြစ်ပါသည်။ အမေရိကန်၊ ကိုရီးယားနှင့် ဂျပန်နိုင်ငံတို့တွင် ကမ္ဘာ့အဆင့်ကာရွန်ကစားသမားများရှိကြပြီး အရှေ့တောင်အာရှနိုင်ငံများတွင် ဗီယက်နမ်၊ အင်ဒိုနီးရှားနှင့် ဖိလစ်ပိုင်နိုင်ငံတို့သည် ကျွမ်းကျင်စွာ ကစားနိုင်ကြပါသည်။ ကာရွန်ကစားခြင်းသည် မြန်မာတို့နှင့်အကျွမ်းတဝင်မရှိသော ကစားနည်းမဟုတ်ပါ။ ကင်နွန် (Cannon) အခြေခံသော ကစားနည်းသာ

ဖြစ်ပါသည်။ ၁၉၉၇ ခုနှစ်၊ အရှေ့တောင်အာရှအားကစားပြိုင်ပွဲတွင် မြန်မာနိုင်ငံမှ သန်းနိုင်သည် ကာရွန်ဝင်ရောက်ကစားရာ ကွာတားအဆင့် တက်ရောက်နိုင်ခဲ့ပါသည်။ ယခုအခါ ASIA PLAZA တွင် ကာရွန်ကစားခုံတစ်လုံး ရောက်ရှိနေရာ ယခုစာအုပ်ပါကာရွန်ကစားနည်း နည်းဥပဒေများကို ဖတ်ရှုပြီး သွားရောက်စမ်းသပ်ကစားနိုင်ကြပြီဖြစ်သည်။

ပူးလ်ခေါ်နံပါတ်ဘော ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် အင်အားသုံးကစားရပြီး အချိန်တိုအတွင်း သင်ယူတတ်မြောက်နိုင်ပါသည်။ ယခုအခါ ကမ္ဘာပေါ်တွင် ၉ နံပါတ်ဘော ကစားခြင်းသည် လူကြိုက်အများဆုံးဖြစ်နေပါသည်။ နံပါတ်ဘော ဘိလိယက်တွင် ကစားနည်းမျိုးကွဲများစွာရှိရာ ယခုစာအုပ်တွင် အရှေ့တောင်အာရှအားကစားပြိုင်ပွဲများ၌ ပါဝင်သည့် ကစားနည်းအမျိုးအစား နည်းဥပဒေများကိုသာ ဖော်ပြထားပါသည်။

ဒိုင်လူကြီးများအတွက် လမ်းညွှန်ချက်များကိုလည်း ထည့်သွင်းဖော်ပြထားပါသည်။ ဒိုင်လူကြီးလုပ်ရန် စိတ်ဝင်စားသူများအနေဖြင့် လေ့လာထားပါက ဒိုင်လူကြီးတစ်ယောက်ပြုမူနေထိုင်လုပ်ပိုင်ခွင့်များကို သိရှိနိုင်ကြမည်ဖြစ်သည်။ သက်ဆိုင်ရာကစားနည်းများအတွက် သီးခြားနည်းဥပဒေများကို တွဲဖက်လေ့လာရမည်ဖြစ်သည်။

ၚင်းအပြင် ဘိလိယက်ဝေါဟာရအဘိဓာန်ကိုလည်း တတ်နိုင်သမျှစုစည်းဖော်ပြထားသည့်အတွက် သက်ဆိုင်ရာဘိလိယက်ဝေါဟာရများကို မြန်မာအဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များနှင့်တွဲဖက်၍ လေ့လာသိရှိနိုင်ကြမည်ဖြစ်သည်။

ယခုအခါ မြန်မာနိုင်ငံဘိလိယက်နှင့် စနူကာအဖွဲ့ချုပ်ကို ဖွဲ့စည်းပြီးဖြစ်သည့်အတွက် ဘိလိယက်နှင့် စနူကာပြိုင်ပွဲများကို စဉ်ဆက်မပြတ်ကျင်းပပေးနေပြီဖြစ်သည်။ ပြိုင်ပွဲများကျင်းပနိုင်ရန် နည်းဥပဒေသည် အထူးပင် အရေးတကြီး လိုအပ်ပါသည်။ ထို့ကြောင့် အရှေ့တောင်အာရှ ဘိလိယက်နှင့်စနူကာအဖွဲ့ချုပ်တွင် အသုံးပြုနေသော နည်းဥပဒေများကို အရှေ့တောင်အာရှဘိလိယက်နှင့်ဆိုင်သော ကစားနည်းအဖွဲ့ချုပ်မှ ပေးပို့ခဲ့ပါသည်။ ၚင်းနည်းဥပဒေများကို ကမ္ဘာ့အပျော်တမ်းဘိလိယက်နှင့်စနူကာအသင်းနှင့် အပြည်ပြည်ဆိုင်ရာဘိလိယက်နှင့် စနူကာအဖွဲ့ချုပ်တို့မှ ပြဋ္ဌာန်းထုတ်ဝေထားခြင်း ဖြစ်ပါသည်။

ကမ္ဘာပေါ်တွင် ဘိလိယက်ကစားနည်းမျိုးကွဲပေါင်းများစွာရှိသော်လည်း ပြိုင်ပွဲဝင်အဆင့် အဓိကကစားနည်းမှာ (၄)မျိုးသာရှိပါသည်။ ယခုစာအုပ်တွင် ထိုကစားနည်း (၄)မျိုးနှင့် ၚင်းတို့၏မူကွဲကစားနည်း ဥပဒေများကိုသာ အပြည့်စုံဆုံးအလေးထားဖော်ပြထားပါသည်။

မူရင်းအဓိပ္ပါယ်မပျက်စေရန် တိုက်ရိုက်ဘာသာပြန်ဆိုထားပြီး စကားလုံးများကိုလည်း တတ်နိုင်သမျှ မြန်မာမှုပြုထားပါသည်။ မူရင်းအင်္ဂလိပ်စာပါ ပူးတွဲဖော်ပြထားသည့်အတွက် အင်္ဂလိပ်စာကျွမ်းကျင်သူများ အထူးအဆင်ပြေမည်ဟု ယုံကြည်ပါသည်။

၂။ သမိုင်းအကျဉ်းချုပ်

ကမ္ဘာသမိုင်း

ဘိလိယက်ကစားနည်းသမိုင်းကြောင်းသည် ရှည်လျားလှပြီး လူအများနှစ်သက်စွာ ကစားခဲ့ကြသော ကစားနည်းတစ်ခုဖြစ်ခဲ့ပါသည်။ ဘုရင်များ၊ သမ္မတများ၊ အရပ်သူအရပ်သားများနှင့် လူတန်းစားပေါင်းစုံပါဝင် ကစားခဲ့ကြပါသည်။ အစပိုင်းတွင် မြက်ခင်းပေါ်တွင် ကျင်းများတူး၍ ဘောလုံးဝင်အောင်ရိုက်၍ ကစားခဲ့ကြပါသည်။

ဘိလိယက်ကစားခြင်းကို ၁၅ ရာစုအတွင်း မြောက်ပိုင်းဥရောပနိုင်ငံဖြစ်သည့် ပြင်သစ်နိုင်ငံမှ စတင်ဖွယ်ရှိသည်ဟု တွေ့ရှိရသည့်အထောက်အထားများပေါ်မူတည်၍ ယူဆခဲ့ကြပါသည်။ ဘိလိယက်ကစားခြင်းကို အချိန်ကာလမရွေးကစားနိုင်ရန် အခန်းတွင်း (INDOOR GAME)အဖြစ် ပြောင်းလဲခဲ့ကြပါသည်။ သစ်သားခုံပေါ်တွင် မြက်ခင်းနှင့်ဆင်တူသော သက္ကလပ်အစိမ်းရောင်ခင်း၍ ဘောလိမ့်ကျမသွားစေရန် ကစားခုံနှုတ်ခမ်းတွင် ဘောင်ကွတ်များ တပ်ဆင်ခဲ့ကြပါသည်။ အစပိုင်းတွင် ဘောကိုထိုးမကစားပဲ ကော်၍သာ ကစားခဲ့ကြပါသည်။ BII.I.IARDS ဆိုသော ဝေါဟာရသည် ပြင်သစ်ဘာသာအရ သစ်သားတုတ်တိုကို BILLART (သို့မဟုတ်) ဘောကို BILLE မှ လာသည်ဟု ယူဆကြပါသည်။

အစပိုင်းတွင် ဘော (၂)လုံးကို ကျင်း (၆)ကျင်းပါသော ကစားခုံတွင် ထိပ်၌ဂေါက်တံပါသော သစ်သားတုတ်ဖြင့် ကော်၍ ကစားခဲ့ကြပါသည်။ ရှာဖွေတွေ့ရှိသော ပန်းချီမှတ်တမ်းများအရ အစောပိုင်းဘိလိယက်ကစားခြင်းကို ဘုရင်နှင့် မူးမတ်မျိုးနွယ်များ ကစားခဲ့ကြသည့်အတွက် ၁၈၀၀ ပြည့်နှစ်အစောပိုင်းကာလက NOBLE GAME OF BILLIARDS အဖြစ် လူသိများခဲ့ကြပါသည်။ မှတ်တမ်းများတွင် သာမန်အရပ်သူအရပ်သားများလည်း ကစားခဲ့ကြပါသည်။

၁၆၀၀ ပြည့်နှစ်တွင် ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် ပြည်သူများအကြား ခေတ်စားခဲ့ပြီး ရှိတ်စပီးယားရေးသားသော အင်တိုနီနှင့် ကလီယိုပက်ထရာပြဇာတ်တွင် ဖော်ပြခဲ့သည်ကို တွေ့ရှိရပါသည်။ နှစ်ပေါင်း (၇၅)နှစ်ကြာသောအခါ ပထမဆုံးသော ဘိလိယက်နည်းဥပဒေစာအုပ်ကို စတင်ထုတ်ဝေနိုင်ခဲ့ပါသည်။

၁၆၀၀ ပြည့်နှစ်နောက်ပိုင်းကာလများတွင် သစ်သားတုတ်ဂေါက်တံဖြင့် ကော်ကစားခြင်းပပျောက်သွားပြီး တင်းပုတ်ပုံသစ်သားထိပ်ဖြင့် ထိုးကစားသည့် ပုံစံပြောင်းလဲလာပါသည်။ ဘောသည် ဘောင်အနီးတွင်ရှိသည့်အခါ တင်းပုတ်သစ်သားချောင်း၏ထိပ်သည် ကြီးနေသည့်အတွက် ကစားရန် အခက်အခဲတွေ့စေပါသည်။ ထိုအခါ ကစားသူများသည် လက်ကိုင်ကို ထိုးတံထိပ်သို့ ပြောင်း၍ တင်းပုတ်ကို လက်ဖြင့်ကိုင်ပြီး ကစားခဲ့ကြပါသည်။ လက်ကိုင်ကို အပြီးပိုင် QUEUE ခေါ်ရာမှ ထိုးတံကို CUE ဟု ခေါ်တွင် လာပါသည်။ နှစ်ပေါင်းများစွာကြာသည့်တိုင်အောင် အမျိုးသားများကို ထိုးတံဖြင့် ကစားခွင့်ပြုပြီး အခင်းအဝတ်ပြမှာစိုးသည့်အတွက် အမျိုးသမီးများကိုတင်းပုတ်သစ်သားတံဖြင့်သာ ကစားခွင့်ပြုခဲ့ပါသည်။

ကစားခုံ၏ ဘောင်များသည် ဘောမကျစေရန် ရည်ရွယ်ခဲ့သည့်အတွက် ပက်ပက်ကြီးဖြစ်နေခဲ့ပါသည်။

မြစ်ကမ်းပါးနှင့်တူသည့်အတွက် နောက်ပိုင်းတွင် ဘောင်များကို BANKS ဟု ခေါ်ခဲ့ကြပါသည်။ ဘောင်များကို ထိလျှင်ဘောများပြန်လာသည့်အတွက် BANK SIIOT ကို ပုံဖော်ကစားလာကြပါသည်။

စက်မှုတော်လှန်ရေးကြောင့် ဘိလိယက်ပစ္စည်းများသည် အင်္ဂလန်နိုင်ငံတွင် ၁၈၀၀ ပြည့်နှစ်နောက်ပိုင်းတွင် ပြောင်းလဲတိုးတက်ခဲ့ပါသည်။ ထိုးတံ၏ထိပ်ကြမ်းနေရန်အတွက် မြေခဲအသုံးပြုမှုကို ထိုးတံတွင် အပိုထိပ်မကပ်မီကာလကပင် အသုံးပြုခဲ့ကြပါသည်။ ဘောကိုဆိုဒ်ထည့်ကစားနိုင်ရန် ထိုးတံထိပ်တွင် သားရေစတင်တပ်ဆင်ကစားမှုကို ၁၈၂၃ ခုနှစ်တွင် စတင်ခဲ့ပါသည်။ အမေရိကန်နိုင်ငံတွင် အင်္ဂလိပ်တို့သည် ဆိုဒ်ထည့်ကစားနည်းများ ပြသနိုင်ခဲ့သည့်အတွက် ဆိုဒ်ထည့်ကစားခြင်းကို ENGLISH ဟု ခေါ်ဝေါ်ခဲ့ကြပါသည်။ ၂ ဆစ်ထိုးတံများကို ၁၈၂၉ ခုနှစ်တွင် စတင်အသုံးပြုခဲ့ကြပြီး ကစားခုံတွင် သင်ပုန်းကျောက်ပြားခင်းမှုစတင်ခဲ့ပါသည်။ ၁၈၃၅ ခုနှစ်တွင် ဘိလိယက်ကစားခုံဘောင်များကို ရာဘာဖြင့် စတင်အသုံးပြုခဲ့ပါသည်။ ၁၈၅၀ ပြည့်နှစ်တွင် ဘိလိယက်ကစားခုံသည် လက်ရှိအနေအထားအတိုင်း အပြည့်အစုံရောက်ရှိခဲ့ပါသည်။

၁၇၇၀ ပြည့်နှစ်မှ ၁၉၂၀ ပြည့်နှစ်အထိ ဗြိတိန်တွင် အထင်ပေါ်ဆုံးဘိလိယက်ကစားနည်းမှာ လေးထောင့် စပ်စပ်ခုံတွင် ဘောသုံးလုံး ကျင်း (၆)ကျင်းနှင့် ကစားသော အင်္ဂလိပ်ဘိလိယက်ဖြစ်ပါသည်။ ၁၈ ရာစုတွင် အရှည် ၂ ဆ၊ အကျယ် ၁ ဆရှိသော ကစားခုံများ ပေါ်လာပါသည်။

ယခုအခါ ဗြိတိန်နိုင်ငံတွင် ဘိလိယက်အစား စနူကာကစားခြင်းကို အများဆုံးကစားနေကြသည်ကို တွေ့ရှိရပါသည်။ ၁၈၇၀ ပြည့်နှစ်အထိ အမေရိကန်တို့သည် ၁၂ ပေရှည်သော ကစားခုံတွင် ကျင်းလေးကျင်းနှင့်ဘောလေးလုံးကစားနည်းမှနေ၍ ကျင်းမပါဘဲ ကစားသော ကာရွန်နှင့် နံပါတ်ဘော ၁၅ လုံး ဘိလိယက်သို့ ပြောင်းလဲဖြစ်ပေါ်ခဲ့ပါသည်။ ၈ နံပါတ်ဘော ကစားသောနည်းကို ၁၉၂၀ ပြည့်နှစ်တွင် တီထွင်ခဲ့ပါသည်။ ၁၇၇၅ ခုနှစ်တွင် ပေါ်ထွန်းခဲ့သော ဗြိတိန်၏ ကစားနည်းဥပဒေသည် ၁၈၆၉ ခုနှစ်တွင် အပြည့်စုံဆုံးဖြစ်ခဲ့ပါသည်။

မြန်မာ့သမိုင်း

ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် မြန်မာနိုင်ငံတွင် သက်တမ်းရင့်ကစားနည်းတစ်ခုဖြစ်ပါသည်။ မြန်မာနိုင်ငံသို့ အင်္ဂလိပ်တို့စတင်ဝင်ရောက်ပြီးအောက် မြန်မာနိုင်ငံကို သိမ်းပိုက်စဉ်အခါက ရောက်ရှိခဲ့ပုံမရပါ။ ၁၈၈၅ ခုနှစ်၊ မြန်မာတစ်နိုင်ငံလုံးသိမ်းပိုက်ပြီးသည့်နောက်ပိုင်းတွင် အင်္ဂလိပ်အစိုးရအမှုထမ်းများ အပန်းဖြေနားနေရင်း ကစားရန် ဘိလိယက်ကစားခြင်းကို သယ်ဆောင်လာပုံရပါသည်။ ထိုအချိန်အခါက ကမ္ဘာ့ဘိလိယက်သမိုင်းတွင် ယခုခေတ်အသုံးပြုနေသော ကစားခုံမျိုး အဆင့်သို့ရောက်ရှိနေပြီဖြစ်သည်။ ၁၉၉၀ ပြည့်နှစ် နောက်ပိုင်းတွင် ပဲခူးကလပ်ကဲ့သို့ အင်္ဂလိပ်ဘိလိယက်ကလပ်များ ထူထောင်ခဲ့ကြသော်လည်း "မြန်မာများမဝင်ရ"ဆိုသော စာသားများရေးထိုး၍ မြန်မာများဘိလိယက်ကစားခြင်းကို တားမြစ်ခဲ့ကြပါသည်။ ထိုသည်ကို မခံချင်သော မြန်မာမျိုးချစ်ပုဂ္ဂိုလ်များသည် အရှေ့တိုင်းသားများအသင်း (ORIENT CLUB)ကို ၁၉၁၇ ခုနှစ်တွင် တည်ထောင်ပြီး မြန်မာများကစားရန် စီစဉ်ခဲ့ကြပါသည်။ အရှေ့တိုင်းသားများအသင်းသည် ကန်တော်ကြီးအနောက်ကမ်းစပ်ရှိ (၂)ထပ်အဆောက်အဦနှင့် ရေကူးကန်ပါရှိသောနေရာတွင် တည်ရှိခဲ့ပါသည်။ ထို့နောက်တွင် ယူနီယံကလပ်၊ စိန်ဂျွန်းကလပ်၊ စိန်ပေါကလပ်၊ CUSTOM ကလပ်စသည်ဖြင့် ဘိလိယက်ကလပ်များစွာ

ပေါ်ပေါက်လာပြီး ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် နိုင်ငံအနှံ့ပျံ့နှံ့သွားခဲ့ပါသည်။

စစ်တိုင်းဌာနများရှိ အပန်းခြေခန်းမများတွင်လည်း ဘိလိယက်ကစားခုံများထားရှိ၍ အပန်းဖြေခဲ့ကြပါသည်။ ထို့ကြောင့် အရေးကြုံ၍ လူစုရန်ကြံသည့်အခါ လွယ်ကူအဆင်ပြေခဲ့ပါသည်။ ပြည်နယ်နှင့်တိုင်း အသီးသီးရှိမြို့နယ်များသို့ ဘိလိယက်ကစားခြင်းပျံ့နှံ့သွားပြီး ပြည်သူကြိုက်အားကစားတစ်ခုဖြစ်ခဲ့ပါသည်။

ဘိလိယက်ကစားခြင်း၊ ဖွံ့ဖြိုးလာသလို ထူးချွန်သူများလည်း ပေါ်ပေါက်ခဲ့ပါသည်။ ဒုတိယကမ္ဘာစစ်မတိုင်မီ (PRE WAR)ကာလတွင် ဦးဘဆင်သည် အထူးချွန်ဆုံးဖြစ်ပြီး အိန္ဒိယနိုင်ငံမှ ဖိတ်ခေါ်ဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲသွားရောက်ယှဉ်ပြိုင်ကစားရာ ပထမဆုရရှိခဲ့ပါသည်။ ဒုတိယကမ္ဘာစစ်ပြီးသည့်အခါ မြန်မာနိုင်ငံဘိလိယက်ကွပ်ကဲမှုကောင်စီ (BBCC)ပေါ်ပေါက်လာပြီး အတွင်းရေးမှူးမှာ ချန်ပီယံဦးအင်ချမ်းဖြစ်ပါသည်။ အငယ်တန်းဆုရရှိသော ရွှေဥဒေါင်းမောင်မောင်ကြီးသည် တွဲဘက်အတွင်းရေးမှူးဖြစ်ပါသည်။ ဦးအင်ချမ်းတို့ လက်ထက်တွင် တစ်ကြိမ်ထိုးအမှတ် ၁၀၀ အထက်ထိုးနိုင်သူများ ပေါ်ပေါက်ခဲ့ပါသည်။

ဦးအင်ချမ်းနောက်ပိုင်း ပေါ်ထွန်းခဲ့သော မြန်မာချန်ပီယံများမှာ ဦးဂေါ်ရာ၊ ဦးသိန်းမောင်၊ ဦးမှန်းနှင့် ဦးနီတို့ဖြစ်ကြပါသည်။ သူတို့သည် ၁၉၄၅ ခုနှစ်မှ ၁၉၅၈ ခုနှစ်အတွင်း ပေါ်ထွန်းခဲ့သူများဖြစ်ပြီး DOUBLE CENTURY တစ်ကြိမ်ထိုး အမှတ် (၂၀၀)အထက် ကစားနိုင်ခဲ့ကြပါသည်။ သူတို့သည် ဘိလိယက်ကို စနစ်တကျလေ့ကျင့်ကစားကြပြီး FANCY ကစားကွက်များကို လှပစွာကစားပြနိုင်ခဲ့ကြပါသည်။

၁၉၅၅ ခုနှစ်တွင် ရန်ကုန်မြို့ရှိ ကလပ် ၃၀ ကျော်ကို ဖိတ်ခေါ်၍ ဆာမြဘူးဖလားပြိုင်ပွဲပြုလုပ်ခဲ့ပါသည်။ ထိုခေတ်အခါက နာမည်ကြီးကလပ်များမှာ အကောက်ခွန်ကလပ်၊ ယူနီယံကလပ်၊ ရဲကလပ်နှင့် ORIENT ကလပ်တို့ ဖြစ်ပါသည်။

၁၉၆၂ ခုနှစ်နောက်ပိုင်းတွင် ဘိလိယက်ကစားခြင်းမှေးမှိန်လာခဲ့ပြီး နာမည်ကြီးကလပ် အချို့ပျက်သွားပြီး အချို့မှာ ဆက်လက်ရပ်တည်နိုင်ခဲ့ကြပါသည်။ စစ်တိုင်းဌာနများ၏ အပန်းဖြေခန်းမများရှိ ဘိလိယက်ကစားခုံများလည်း ဖြုတ်သိမ်းခြင်းခံခဲ့ရပါသည်။ ကျန်ရစ်သော ကလပ်များမှာ မြန်မာ့ရေနံ၊ အကောက်ခွန်၊ လျှပ်စစ်၊ CMA. ORINENT ဆရာဝန်အသင်း၊ ကုက္ကိုင်း၊ မန္တလေးနှင့် ပဲခူးကလပ်များ ဖြစ်ပါသည်။ ထိုစဉ်က မြန်မာနိုင်ငံဘိလိယက်အဖွဲ့ချုပ်ကို ဖွဲ့စည်းခဲ့သော်လည်း အားကစားနှင့်ကာယပညာဦးစီးဌာနလက်အောက်တွင် မရှိခဲ့ပါ။

CUSTOM မှ မောင်ရွှေနှင့် UNION မှ ပေါက်စတို့ ထူးချွန်ပြောင်မြောက်ခဲ့ကြပါသည်။ ထိုစဉ်က ချန်ပီယံများမှာ ညွှန့်ရွှေ၊ သန်းနိုင်၊ တင်ဦး၊ ရွှေထွန်း၊ ဆန်းမြင့်နှင့် ကျော်ငွေတို့ဖြစ်ပါသည်။ ကျော်ငွေသည် အဖွဲ့ချုပ်အဟောင်း၏ နောက်ဆုံးချန်ပီယံဖြစ်ပါသည်။ အထက်ပါ ချန်ပီယံအားလုံးသည် ယခုထိ အသက်ရှင်ဆဲဖြစ်ပြီး ဘိလိယက်ကို စွဲစွဲမြဲမြဲကစားနေဆဲဖြစ်ပါသည်။ ချန်ပီယံ (၂)ကြိမ်ရဖူးသူ ဦးတင်ဦးသည် အသက် (၇၀)ကျော်သော်လည်း သန်စွမ်းကျန်းမာဆဲဖြစ်ပြီး (၁၉)ကြိမ်မြောက် အရှေ့တောင်အာရှဘိလိယက်အသင်းလိုက် ဒုတိယဆုရရှိရာတွင် နည်းပြဆရာအဖြစ် ဆောင်ရွက်ခဲ့ပါသည်။ အငယ်တန်း ချန်ပီယံဖြစ်ပြီး MIDDLL ကစားရာတွင် ပြောစမှတ်ဖြစ်သော ဦးမြင့်ထွန်းသည် ကျန်းမာဆဲဖြစ်ပြီး ဘိလိယက်ကလပ်အချို့တွင် နည်းပြဆရာအဖြစ် ဆောင်ရွက်နေဆဲဖြစ်ပါသည်။

ကလပ်အသင်းများအချင်းချင်း ချစ်ကြည်ရင်းနှီးမှု တိုးတက်လာစေရန် ရည်ရွယ်၍ နေပြည်တော်ဖလား အသင်းလိုက် ဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲများ နှစ်စဉ်ကျင်းပပေးခဲ့ပါသည်။ ဆုမှာ လမ်းမတော်ပုညကုသလဗဟုကရအသင်း (CMA)မှ ချီးမြှင့်သည့် ရွှေဒေါင်းရုပ်အစစ်ပါသော ဆုဖလားဖြစ်ပါသည်။

ဆုဖလား၏ အောက်ခံမှာ ငွေသားအစစ်ဖြစ်ပြီး ၁ပိဿ ၇၂ ကျပ်ခွဲသားရှိပါသည်။ ရွှေဒေါင်းရုပ်သည် ရွှေသားအစစ်ဖြစ်ပြီး ရွှေ (၃)ကျပ်ခွဲသားခန့်ရှိပါသည်။ နှစ်အလိုက်ဆုရရှိခဲ့သည့် အသင်းများမှာ-

1977 - PPSC

1978 - CMA

1979 - EPC

1980 - MDY

1981 - KSC

1982 - PPSC

1983 - BRC

1984 - KSC

1985 - ERC

1986 - CMA တို့ဖြစ်ပါသည်။

နေပြည်တော်ဖလား နောက်ဆုံးရရှိခဲ့သော CMA အသင်းသည် နေပြည်တော်ဖလားကို စနစ်တကျ သိမ်းဆည်းထားပြီး ၁၉၉၇ ခုနှစ်တွင် မြန်မာနိုင်ငံ ဘိလိယက်နှင့်စနူကာအဖွဲ့ချုပ်သို့ အခမ်းအနားဖြင့် ပြန်လည် ပေးအပ်ခဲ့ပါသည်။

၁၉၈၈ ခုနှစ်နောက်ပိုင်းတွင် ဘိလိယက်ကစားခြင်းမှေးမှိန်လာသလို ဘိလိယက်ကစားခုံအချို့သည် နယ်စပ်မှတစ်ဆင့် အခြားနိုင်ငံများသို့ ရောင်းခဲ့ခြင်းခံခဲ့ရပါသည်။ ဘိလိယက်ဝါသနာရှင်များအတွက် ကစားရန် နေရာရှားပါးလာခဲ့ပါသည်။ ထိုအခါ ORIENT CLUB သည် ဘိလိယက်ချန်ပီယံများစုဝေးကစားရာ နေရာဖြစ်ခဲ့ ပါသည်။ ORIENT ကလပ်သည် ဘိလိယက်ဝါသနာရှင်များ မပျောက်သွားစေရန်ရည်ရွယ်၍ လေ့ကျင့်မှေးမြူ ပေးသည့်အပြင် ရန်ကုန်မြို့ရှိ ဘိလိယက်ကလပ်များစုစည်း၍ ဥက္ကဋ္ဌဖလားဖိတ်ခေါ် ဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲများကို ၁၉၉၄ ခုနှစ်၊ ၁၉၉၅ ခုနှစ်များတွင် ကျင်းပပေးခြင်းအားဖြင့် ဘိလိယက်လောကအား ကျားကန်ပေးခဲ့ကြပါသည်။

ဘိလိယက်နှင့်စနူကာအပါအဝင် အခြားအားကစားနည်း (၃)ခုကို တတိယအကြိမ် အမျိုးသား အားကစားပွဲတော်တွင် တိုးချဲ့ကစားခွင့်ပြုရန် ၁၉၉၆ ခုနှစ်၊ မတ်လတွင် လမ်းညွှန်ခဲ့ပါသည်။ ထိုလမ်းညွှန်ချက် နှင့်အညီ မန္တလေးဘီယာဖိတ်ခေါ် ဖလားဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲကို ရန်ကုန်မြို့တွင်းရှိ ကလပ်အသင်းများ ဖိတ်ခေါ်၍ စိန်ဂျွန်းကျောင်းသားဟောင်းများအသင်းတွင် ၁၉၉၆ ခုနှစ်၊ ဧပြီလတွင် ပြုလုပ်ခဲ့ပါသည်။

ဆုပေးပွဲအပြီးတွင် မြန်မာနိုင်ငံဘိလိယက်နှင့်စနူကာအဖွဲ့ချုပ်ဖွဲ့စည်းရန် ဝိုင်းဝန်းစဉ်းစားခဲ့ပါသည်။ ထို့ကြောင့် ၁၉၉၆ ခုနှစ်၊ ဧပြီလ (၁၁)ရက်နေ့တွင် အားကစားနှင့်ကာယပညာဦးစီးဌာန၊ ညွှန်ကြားရေးမှူးချုပ် ဗိုလ်မှူးကြီးထွန်းစိန်၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့် မြန်မာနိုင်ငံဘိလိယက်နှင့်စနူကာအဖွဲ့ချုပ်ကို စတင်ဖွဲ့စည်းခဲ့ပါသည်။ ပထမဆုံးအဖွဲ့ချုပ် ဥက္ကဋ္ဌမှာဦးရဲမြင့်ဖြစ်ပြီး ယခုလက်ရှိအဖွဲ့ချုပ်ဥက္ကဋ္ဌမှာ ဦးစိုးမြင့်ဖြစ်ပါသည်။ အဖွဲ့ချုပ်စတင်

ဖွဲ့စည်းပြီး ပထမဆုံးအလွတ်တန်းဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲကို ORIENT CLUB တွင် ၁၉၉၆ ခုနှစ်၊ အောက်တိုဘာလ၌ ကျင်းပခဲ့ပါသည်။ ၁၉၉၇ ခုနှစ်တွင် တတိယအကြိမ် အမျိုးသားအားကစားပွဲတော်ပြုလုပ်ရာ (က) ပြည်နယ်နှင့် တိုင်းဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲ (ခ) ပြည်နယ်နှင့်တိုင်းစနူကာပြိုင်ပွဲ (ဂ) ဝန်ကြီးဌာနပေါင်းစုံဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲ (ဃ) ဝန်ကြီးဌာနပေါင်းစုံစနူကာပြိုင်ပွဲများ ထည့်သွင်းကျင်းပခဲ့ပါသည်။

အဖွဲ့ချုပ်ပေါ် ထွန်းပြီးနောက် ထူးချွန်ဘိလိယက်သမားများဖြစ်သည့် ဦးကျော်ဦး၊ ဦးဝင်းမြင့်၊ ဦးပေါက်စ၊ ဦးအောင်ဆန်းဦး၊ ဦးဆန်းမြင့်၊ ဦးကျော်ငွေတို့ ပေါ် ထွန်းလာခဲ့ပါသည်။

မြန်မာနိုင်ငံဘိလိယက်နှင့်စနူကာအဖွဲ့ချုပ်သည် အချိန်တိုအတွင်းအောင်မြင်မှုများရရှိလာရာ (၁၉)ကြိမ်မြောက် အရှေ့တောင်အာရှအားကစားပြိုင်ပွဲတွင် ဦးကျော်ဦး၊ ဦးဆန်းမြင့်၊ ဦးဝင်းမြင့်၊ ဦးပေါက်စတို့အတွဲမှ အသင်းလိုက် ဘိလိယက် ငွေတံဆိပ်ဆု၊ (၂၁)ကြိမ်မြောက် အရှေ့တောင်အာရှအားကစားပြိုင်ပွဲတွင် ဦးကျော်ဦးမှ တစ်ဦးချင်း ဘိလိယက် ငွေတံဆိပ်ဆု၊ (၁၄)ကြိမ်မြောက် အာရှအားကစားပြိုင်ပွဲတွင် ဦးကျော်ဦးမှ တစ်ဦးချင်း ငွေတံဆိပ်ဆု၊ ဦးကျော်ဦး၊ ဦးအောင်ဆန်းဦးတို့မှ နှစ်ယောက်တွဲ ဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲ ငွေတံဆိပ်ဆုများ ရရှိခဲ့ပါသည်။ ၂၀၀၃ ခုနှစ်၊ မြန်မာနိုင်ငံတွင် အိမ်ရှင်အဖြစ် လက်ခံကျင်းပသည့် တတိယအကြိမ်အာရှဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲတွင် မြန်မာနိုင်ငံမှ ဦးကျော်ဦး၊ ဦးအောင်ဆန်းဦး၊ ဦးပေါက်စနှင့် ဦးခင်မောင်ဦးတို့သည် ကွာတားဖိုင်နယ် အဆင့်တက်ခဲ့၍ ဆီးမီးဖိုင်နယ်တွင် ဦးကျော်ဦးသည် ယိုးဒယားမှ ၁၉၉၇ ခုနှစ် ကမ္ဘာ့ချန်ပီယံဖြစ်ခဲ့ဖူးသူ ပရော ပရွတ်အား အနိုင်ရရှိပြီး ဒုတိယဆုရရှိခဲ့ပါသည်။

ထိုကဲ့သို့ ဘိလိယက်အဖွဲ့ချုပ်အနေဖြင့် အောင်မြင်မှုများရရှိနေသလို ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် ၂၀၀၁ ခုနှစ်မှစ၍ မြန်မာတစ်နိုင်ငံလုံးတောရောမြို့ပါမကျန်ပျံ့နှံ့သော အားကစားဖြစ်ခဲ့ပါသည်။ မြန်မာတစ်နိုင်ငံလုံးတွင် ကစားခုံအရွယ်အစားအမျိုးမျိုးကိုလည်း လိုက်၍ သိန်းဂဏန်းအထိ ရောက်ရှိနေပြီဖြစ်သည်။ အများစုမှာ ပြည်တွင်းတွင်ပြုလုပ်သော ကစားခုံများသာ ဖြစ်ကြပါသည်။ ရန်ကုန်၊ မန္တလေးနှင့် မော်လမြိုင်မြို့ကြီးများတွင် ကမ္ဘာ့အဆင့်မီ ကစားခုံများဖြင့် ကလပ်အသင်းပေါင်းများစွာ ဖွင့်လှစ်ခဲ့ပြီးဖြစ်သည်။ ကစားခုံအများဆုံးဖြင့် မြန်မာနိုင်ငံတွင် ပထမဆုံးဖွင့်လှစ်ခဲ့သော ကလပ်မှာ RAFFLES စနူကာကလပ်ဖြစ်ပါသည်။ GAME CITY ASIA PLAZA နှင့် DAGON CENTRE ကလပ်များမှာ နိုင်ငံတကာအဆင့်မီ ကလပ်ကြီးများဖြစ်ပြီး ASIA PLAZA HOTEL ရှိ ဘိလိယက်နှင့်စနူကာကလပ်သည် အာရှဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲ လက်ခံကျင်းပနိုင်သည်အထိ အဆင့်အတန်းမြင့်မားခဲ့ပါသည်။

ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် မြန်မာနိုင်ငံအတွက် သက်တမ်းရင့်သလို ဘိလိယက်ထူးချွန်ကစားသမား အသစ်များအတွက် တွဲဘက်လေ့ကျင့်နိုင်သော ဘိလိယက်လက်ရွေးစင်ဟောင်းများ အဆင်သင့်ရှိနေ ပါသည်။ "မြန်မာ့ဘိလိယက် လက်စွမ်းထက် တိုးတက်ပြန့်ပွားဒို့ကြိုးစား"ဟူသော ဆောင်ပုဒ်အတိုင်း အရှေ့တောင်အာရှအားကစားပြိုင်ပွဲ၏ ဘိလိယက်ရွေဆုများကို မကြာခဏကာလအတွင်း သိမ်းပိုက်စိုးမိုးလာနိုင်မှာ ဖြစ်သလို မြန်မာနိုင်ငံအတွက် ဘိလိယက်အားကစားမှ ကမ္ဘာ့ချန်ပီယံပေါ် ထွန်းလာမည့်အချိန်သည် မဝေးတော့ပြီဖြစ်ပါသည်။

ဘိလိယက်ကစားခြင်းသည် မျက်စိအမြင်နှင့် ထိတွေ့ချက်တို့ တိတိကျကျဟပ်မိရန် လိုအပ်သော

ကစားနည်း တစ်ခုဖြစ်သည်။

ဘိလိယက်စတင်မကစားမီ အခြားဘိလိယက်ကျွမ်းကျင်သူများ မည်သို့မည်ပုံကစားကြသည်ကို ဦးစွာလေ့လာ အတုယူကြည့်သင့်ပေသည်။

ဘိလိယက်ကစားခြင်းအတတ်ပညာတွင် အချို့သော အခြေခံအချက်များကို အမှန်အတိုင်းသိရန် လိုအပ်ပါသည်။ ၎င်းတို့မှာ ခြေထောက်နှင့် ကိုယ်နေဟန်ထား၊ ထိုးတံရှေ့နောက်ဆွဲရန် လက်ခုံအနေအထားနှင့် ထိုးတံအားမှန်ကန်စွာ ရှေ့နောက်ဖြောင့်ဖြောင့်ဆွဲခြင်းတို့ဖြစ်ပါသည်။ ထိုအခြေခံအချက်များကို မှန်ကန်စွာ ပြုလုပ်တတ်ရန်အတွက် တတ်ကျွမ်းသူများ၏ အကူအညီဖြင့် "တစ်လုံးဘော" လေ့ကျင့်မှုပြုလုပ်သင့်ပေသည်။

ဘိလိယက်လောကတွင် လူသိအများဆုံးဖြစ်သည့် ဝေါ်လတာလင်ဒရမ် (WALTER LINDRUM) က တစ်ကြိမ်တည်းထိုးမှတ် ၁၀၀၀ နှင့်အထက်ရအောင် ကစားသူများ၏ဇာတာတွင် ထိုကဲ့သို့ စွမ်းရည်များရှိသည်ဟု ရေထားရိုးထုံးစံမရှိပါ။ မှန်ကန်စွာ စနစ်တကျ တစ်ဆင့်ပြီးတစ်ဆင့် ကြိုးကြိုးစားစားလေ့ကျင့်အားထုတ်မှုကြောင့်သာ ရလာခြင်းဖြစ်ကြောင်း ညွှန်းဆိုထားပါသည်။

သူသည် (၉)နှစ်သားတွင် ဘိလိယက်စကစားပြီး (၁၂)နှစ်သားတွင် တစ်ကြိမ်ထိုးမှတ် ၁၀၀ နှင့်အထက်ကစားနိုင်ပြီဖြစ်ပြီး တစ်ရက်တွင် (၆)နာရီ လေ့ကျင့်ပါသည်။ (၁၉၃၂)ခုနှစ်၊ ကလင်ဒရမ်တင်ထားခဲ့သော တစ်ကြိမ်ထိုးရမှတ် (HIGHEST BRE.AK) ၄၁၃၇ မှတ်ချိုးနိုင်သူ ယခုထိ မပေါ်ပေါက်သေးပါ။

အင်္ဂလိပ်ဘိလိယက်ကစားရာတွင် အနီရောင်ဘောတစ်လုံး၊ အဝါရောင်ဘောတစ်လုံးနှင့် အဖြူရောင်ဘောတစ်လုံး စုစုပေါင်း သုံးလုံးပါဝင်ပါသည်။

အဖြူဘောနှင့် အဝါဘောတို့အား ထိုးဘောအဖြစ် ကစားပွဲစတင်မကစားမီ ရွေးချယ်ရပြီး၊ ပွဲပြီးသည်အထိ မပြောင်းမလဲ ကစားရမည်ဖြစ်သည်။

ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား တစ်လှည့်စီထိခြင်း (CANNON)၊ ထိုးဘောသည် ခံဘောအားထိ၍ ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်း (IN OFF)နှင့် ထိုးဘောသည် ခံဘောထိ၍ ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်း (POT)တို့ဖြင့် အမှတ်များ ရေတွက်ပါသည်။

ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား တစ်လှည့်စီ ထိခြင်းအတွက် (၂)မှတ်၊ ထိုးဘောသည် ခံဘောအဖြူ (သို့မဟုတ်) အဝါအားထိပြီး ကျင်းဝင်ခြင်းအတွက် (၂)မှတ်၊ ထိုးဘောသည် ခံဘောအနီအားထိပြီး ကျင်းဝင်ခြင်းအတွက် (၃)မှတ်၊ ခံဘောအဖြူ ကျင်းဝင်လျှင် (၂)မှတ်၊ ခံဘောအနီ ကျင်းဝင်လျှင် (၃)မှတ် ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ တွဲဖက်ဖြစ်စဉ်များအတွက် အမှတ်များပေါင်းစပ်ရရှိမည်ဖြစ်သည်။

မည်သည့်ပြစ်ဒဏ်မဆို ပြိုင်ဘက်အား အမှတ် (၂)မှတ် ပေါင်းပေးရမည်။ ဘောနီကျင်းဝင်သွားလျှင် ပြန်၍တည်ပါသည်။ ဘောဖြူ (သို့မဟုတ်) ဘောဝါကျင်းဝင်သွားလျှင် ပြန်တည်စရာမလိုဘဲ ထိုးသူအလှည့်ပြီးဆုံး၍ ပြိုင်ဘက်အလှည့်ကျရောက်သောအခါမှ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားရပါမည်။

လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားသည့်အခါ လခြမ်းစည်းအတွင်းရှိနေသော ခံဘောများကို တိုက်ရိုက်ထိအောင် ထိုးခွင့်မရှိပါ။

ဘိလိယက်စတင်ကစားသူများ သဘောပေါက်လွယ်စေရန် အကျဉ်းဖော်ပြထားခြင်းဖြစ်ပြီး အကျယ်ကို ဤနည်းဥပဒေများတွင် ဖော်ပြထားပြီးဖြစ်ပါသည်။

၃။ ဘိလိယက်/ စနူကာအားကစားနည်းဝေါဟာရများ (Terminology)

Ball	=	ဘောလုံး(ပလပ်စတစ်ဘောလုံး)
Cue	=	ထိုးတံ
Table	=	စားပွဲ
Cashin	=	ဘောင်တွင် တွဲလျက်တပ်ဆင်ထားသော သရေရာဘာ
Chailk	=	ချောခဲ၊ ထိုးတံထိပ်သုတ်ရန်ပစ္စည်း
Spider	=	ပင့်ကူလက်ဂွထောက်
Cross	=	ဂွထောက်
Tip	=	ထိုးတံထိပ်၌ တပ်ဆင်ထားသော နိုင်လွန်(သို့)ရာဘာသစ်သားပိုင်း

၄။ ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစားများ

ဘိလိယက်ပြိုင်ပွဲ

ဘိလိယက်ကစားနည်းတွင် တစ်ဦးချင်း၊ နှစ်ယောက်တွဲ၊ အသင်းလိုက်ပြိုင်ပွဲနှင့် စကော့နှစ်ယောက်တွဲ ပြိုင်ပွဲဟူ၍ ကွဲပြားသည်။ စကော့နှစ်ယောက်တွဲပြိုင်ပွဲဆိုသည်မှာ တစ်ဖက်ကစားသမား (၂)ဦးမှ တစ်ချက်စီ ထိုးကစားရခြင်းကို စကော့နှစ်ယောက်တွဲပြိုင်ပွဲဟု ခေါ်သည်။

စနူကာပြိုင်ပွဲ

တစ်ဦးချင်း၊ နှစ်ယောက်တွဲ၊ အသင်းလိုက်ပြိုင်ပွဲ၊ စကော့နှစ်ယောက်တွဲပြိုင်ပွဲ၊ ပါဝါဂိမ်းပြိုင်ပွဲဟူ၍ ကစားနည်း (၆)မျိုးခွဲခြားယှဉ်ပြိုင်နိုင်ပါသည်။

Pool ပူးလ်ပြိုင်ပွဲ

ပူးလ်ကစားနည်းများမှာ (8 Ball, 9 Ball, 10 Ball, 15 Ball)ဟူ၍ ကစားနည်း (၄)မျိုးရှိပြီး ကစားနည်းကို တစ်ဦးချင်းအပြင်နှစ်ယောက်တွဲ ကစားနည်းထည့်သွင်းကျင်းပလျက်ရှိပါသည်။

ကာရွန်ပြိုင်ပွဲ

ကာရွန်ကစားနည်းဆိုသည်မှာ ကျင်းပေါက်မပါရှိဘဲ Connon တွဲ၍ ကစားရသော ကစားနည်းဖြစ်ပြီး One Connon ရတိုင်းရမှတ် (၁)မှတ်သာရရှိပြီး Game Point ဖြစ်ပါသည်။ ကာရွန်ပြိုင်ပွဲများကို အရှေ့တောင်အာရှနှင့် အာရှပြိုင်ပွဲတွင်သာကျင်းပလျက်ရှိပြီး မြန်မာပြည်၌ ပြိုင်ပွဲတစ်ခါမျှ မကျင်းပနိုင်ချေ။ ကာရွန်ပြိုင်ပွဲတွင် 1 Cushin, 2 Cushin, 3 Cushin, 4 Cushin ကစားနည်း (၄)မျိုးကွဲပြားပါသည်။

၅။ ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းဥပဒေများ

အရွယ်ပမာဏ

ဘောင်များအတွင်းရှိ ကစားရမည့် ဧရိယာသည် (၁၁)ပေ၊ ၈ ၂/၂လက်မ × ၅ပေ၊ ၁၀လက်မ (၃၅၆၉ မမ × ၁၇၇၈ မမ)ရှိရမည်။ သို့သော် အကျယ်အဝန်းနှစ်ဖက်စလုံးအတွက် အပို/အလို (၂/၂ လက်မ) (သို့မဟုတ်) (၁၃ မမ)ကွာဟမှုကို ခွင့်ပြုထားပါသည်။

အမြင့်

ဘိလိယက်ခုံအမြင့်ကို ကြမ်းခင်းမှ ဘောင်တန်းထိပ်အထိ ၂ပေ၊ ၉၂/၂ လက်မမှ ၂ပေ၊ ၁၀၂/၂ လက်မ (၈၅၁ မမမှ - ၈၇၆ မမ)သတ်မှတ်ထားပါသည်။

ကျင်းပေါက်များ

(၁) ကျင်းပေါက် (၆)ခုရှိပါသည်။ အနီဘောတည်သည့် နေရာအနီးရှိထောင့်များမှ အပေါ်ကျင်းပေါက် (၂)ခု၊ လခြမ်းပိုင်းခြမ်းအတွင်းထောင့်များမှ အောက်ကျင်းပေါက် (၂)ခုနှင့် ဘောင်ရှည် (၂)ခု၏ အလယ်တည့်တည့် တွင်ရှိသော ခါးကျဉ်းပေါက် (၂)ခုတို့ဖြစ်ပါသည်။

(၂) ကျင်းပေါက်များ၏ အရွယ်ပမာဏမှာ ကမ္ဘာ့ကြေးစားဘိလိယက်နှင့်စနူကာအသင်းမှ သတ်မှတ်ထားသော စံချိန်စံညွှန်းနှင့်ကိုက်ညီရပါမည်။

လခြမ်းစည်းနှင့် လခြမ်းပိုင်းခြမ်း

(အောက်ခြေစည်းနှင့် အောက်ခြမ်း)

အောက်ဘောင်၏ မျက်နှာစာမှာ (၂၉)လက်မ (၇၃၇ မမ)ရှည်သော ကန့်လန့်မျဉ်းပြိုင်တစ်ကြောင်းဆွဲလျှင် မျဉ်းဖြောင့်တစ်ကြောင်းရရှိမည်ဖြစ်ပြီး ယင်းမျဉ်းကြောင်းကို လခြမ်းစည်း (အောက်ခြမ်းစည်း)ဟုခေါ်ပါသည်။ ၎င်းလခြမ်းစည်းအတွင်းရှိနေရာကို လခြမ်းပိုင်း (အောက်ခြမ်း)ဟုခေါ်ပါသည်။

လခြမ်း

လခြမ်းပိုင်းရှိ လခြမ်းစည်း၏ အလယ်ဗဟိုတွင် စက်ဝိုင်းခြမ်းဖော်ပြချက်ရှိရာ ယင်းကိုလခြမ်းဟုခေါ်ပါသည်။ စက်ဝိုင်းခြမ်း၏ အချင်းဝက်မှာ ၁၁/၂ လက်မ (၂၉၂ မမ)ရှိပါသည်။

တည်စက်များ

ဘိလိယက်ခုံ၏ ဗဟိုထောင်လိုက်မျဉ်းကြောင်းပေါ်တွင် တည်စက် (၄)ခုရှိပါသည်။

(၁) အပေါ်ဘောင်၏ မျက်နှာစာမှာ ထောင့်မှန်ကျသော မျဉ်းကြောင်း၏ ၁၂/၄ လက်မ (၃၂၄)မမ အကွာအဝေးတွင်ရှိသော တည်စက်ကို အနီတည်စက်ဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

(၂) အပေါ်ဘောင်နှင့် အောက်ဘောင်တို့၏ မျက်နှာစာများမှ အလယ်ဗဟိုနေရာကို ဗဟိုတည်စက် (အဖြူဘောတည်မည့်နေရာ)ဟု သတ်မှတ်ထားပါသည်။

(၃) ဗဟိုတည်စက်နှင့် အပေါ်ဘောင်မျက်နှာစာမှ အလယ်ဗဟိုနေရာကို ပိရမစ်တည်စက် (ပန်းရောင်တည်စက်)ဟု သတ်မှတ်ထားပါသည်။

(၄) လခြမ်းစည်းအလယ်ဗဟိုတွင် တည်ရှိသော တည်စက်(အညိုတည်စက်)

ဘိလိယက်ဘောများ

သတ်မှတ်ချက်များနှင့်အညီ ထုတ်လုပ်ထားသော စံချိန်စံညွှန်းမီသော ဘောများဖြစ်ရန်လိုအပ်ပြီး တစ်လုံး၏အချင်းမှာ ၅၂.၅ မမ ရှိရပါမည်။ ကွာဟမှုကို အပို/အလို (၀.၀၅ မမ)အဖြစ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။

(က)ဘောများအားလုံးအလေးချိန်အညီအမျှရှိရမည်ဖြစ်ပြီး ကွာဟမှုကို (၀.၀၅)ဂရမ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။

(ခ) ဘောများအစုံလိုက် လဲလှယ်ရာတွင် ယှဉ်ပြိုင်ကစားသူများ သဘောတူညီမှုဖြင့်သော်လည်းကောင်း၊ ဒိုင်လူကြီးဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့်သော်လည်းကောင်း လဲလှယ်နိုင်ပါသည်။

ထိုးတံ

ဘိလိယက်ထိုးတံ၏ အရှည်ကို ၃ပေ၊ (၉၁၄ မမ)ထက် မလျှော့ရန် သတ်မှတ်ထားပါသည်။ အစဉ်အလာအရ ယေဘူယျလက်ခံအတည်ပြုထားသည့် အရွယ်အစားနှင့်ပုံသဏ္ဌာန်မျိုးဖြစ်ရန်လိုအပ်ပြီး လွန်မင်းစွာ ကွဲပြားခြားနားမှုမရှိစေရပါ။

အရံပစ္စည်းများ

ကစားနေစဉ် ဘောကို ထိုးတံဖြင့် ချိန်ရွယ်ရန် ခက်ခဲသည့်အခါများတွင် အရံပစ္စည်းအမျိုးမျိုးကို သုံးစွဲနိုင်ပါသည်။ ထိုးတံလက်ခံတန်းအမျိုးမျိုးကို သုံးစွဲနိုင်ပါသည်။ ထိုးတံလက်ခံတန်းအမျိုးမျိုး၊ ထိုးတံဆက်များနှင့် ထိုးတံကြားဆက်များ၏ အတို၊ အရှည်ပေါ်မူတည်၍ ထိုးတံရှည်များ၊ ထက်ဝက်ထိုးတံရှည်များ ဖြစ်ပါသည်။ ယင်းအရံပစ္စည်းများမှာ ဘိလိယက်ခုံဝန်းကျင်တွင် ပုံမှန်တွေ့မြင်နေကျ အရံပစ္စည်းများဖြစ်ပါသည်။ ကစားသူများမှသော်လည်းကောင်း၊ ဒိုင်လူကြီးများမှသော်လည်းကောင်း ထည့်သွင်းအသုံးပြုသည့် အခြားအရံပစ္စည်းများကိုလည်း ထည့်သွင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ (အပိုင်း ၃၊ နည်း၃ပဒေ (၁၈)ကိုလည်း ကြည့်ရှုပါရန်။) ထိုးတံဖြင့်ဘောကို ချိန်ရွယ်ရာတွင် အထောက်အကူပြုသော ထိုးတံဆက်များ၊ ထိုးတံကြားဆက်များနှင့် အခြားအရံပစ္စည်းများအားလုံးသည် ကမ္ဘာ့ကြေးစားဘိလိယက်/စနူကာအသင်းမှ သတ်မှတ်အတည်ပြုထားသည့် ပုံစံများနှင့် ကိုက်ညီရန် လိုအပ်ပါသည်။

ပွဲငယ်

အဖွင့်ထိုးချက် စတင်ချိန်မှ အောက်ပါအချက်များပြီးဆုံးချိန်အထိ ကစားသည့်ကာလကို ပွဲငယ်ကစားသည်ဟု သတ်မှတ်သည်-

(က)သတ်မှတ်ထားသည့် အချိန်သို့ ရောက်ရှိခြင်း။

(ခ) သတ်မှတ်ထားသည့် ထိုးချက်အမှတ်များကို ကစားသူတစ်ဦးဦးက ရရှိသွားခြင်း (သို့မဟုတ်)

(ဂ) နည်းဥပဒေ (၂)ပိုင်း (၄)ပါ ဖော်ပြပါ အချက်များနှင့်အညီ ဒိုင်လူကြီးမှ သတ်မှတ်ပေးခြင်း။

ပွဲကြီး

ပွဲကြီးတစ်ပွဲဆိုသည်မှာ သဘောတူညီထားသော(သို့မဟုတ်) သတ်မှတ်ထားသော ပွဲငယ်များ၏ အရေအတွက်ဖြစ်ပါသည်။

ဘောများ

(က)ထိုးဘောဆိုသည်မှာ ထိုးသူကစားမည့် ဘောဖြစ်ပါသည်။

(ခ) ကျန်ဘောဖြူ/ဘောဝါနှင့် ဘောနီတို့မှာ ခံဘောများ ဖြစ်ပါသည်။

ဘောင်နီးလုခြင်း

ဘောင်နီးလုခြင်းဆိုသည်မှာ ကစားသူနှစ်ဦး (သို့မဟုတ် တစ်ဖက်အဖွဲ့တစ်ဦးကျစီ)သည် လခြမ်း၏ တစ်ဖက်တစ်ချက်ရှိ လခြမ်းစည်းနေရာမှ အပေါ်ဘောင်သို့ အတူတကွထိုး ကစား၍ ပြန်ကန်လာသည့် ဘော သည် အောက်ဘောင်သို့ တစ်ဦးထက်တစ်ဦးပို၍ နီးနီးရအောင် ကစားခြင်းဖြစ်ပါသည်။

ထိုးသူ

ဘောကစားမည့်သူ (သို့) ကစားနေဆဲသူအား ထိုးသူဟု သတ်မှတ်ထားပါသည်။ အလှည့်ပြီးဆုံးသဖြင့် ဘိလိယက်ခုံမှ ဖယ်ခွာသွားပြီဟု ဒိုင်လူကြီးမှ ဆုံးဖြတ်ချက်မချမီ အချိန်လေးအထိကို ထိုးသူဟုခေါ်ပါသည်။

ထိုးချက်

(က)ထိုးသူသည် ထိုးတံ၏ထိပ်ဖြင့် ထိုးဘောကို ထိုးခြင်းဖြင့် ထိုးချက်ကိုပြုလုပ်ပါသည်။

(ခ) နည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်မှု မရှိသောထိုးချက်သည် တရားဝင်ကစားဆဲ ဖြစ်ပါသည်။

(ဂ) ဘောများ ရပ်တန့်ခြင်းမရှိသေးသည့် အချိန်အထိ ထိုးချက်သည် မပြီးဆုံးသေးဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

(ဃ)ထိုးချက်ကို တိုက်ရိုက် (သို့မဟုတ်) သွယ်ဝိုက်၍ ကစားနိုင်ပါသည်။ ထို့ကြောင့်

(၁)ထိုးဘောသည် ဘောင်ကို အရင်မထိသေးဘဲခံဘောကို တိုက်ရိုက်ထိုးသည့် ထိုးချက်သည် တိုက်ရိုက်ထိုးချက်ဖြစ်ပါသည်။

(၂)ထိုးဘောသည် ဘောင်များကို တစ်ကြိမ် (သို့မဟုတ်) နှစ်ကြိမ်ထိ ပြီးနောက်မှ ပထမခံဘော (သို့မဟုတ်) ဒုတိယခံဘောကိုထိလျှင် ယင်းထိုးချက်သည် သွယ်ဝိုက်ထိုးချက် ဖြစ်ပါသည်။

ထိုးဘောဖြင့်ထိ၍ ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်း

ခံဘောသည် အခြားဘောနှင့် ထိပြီးနောက် ဤနည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်ခြင်းမရှိပဲ ကျင်းဝင်သွားခြင်းသည် ထိုးဘောဖြင့်ထိ၍ ကျင်းဝင်ခြင်းဖြစ်သည်။ ဤဖြစ်စဉ်ကို ထိုးဘောဖြင့်ထိ၍ ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်းဖြစ်စဉ်ဟုခေါ်သည်။ ထိုးဘောဖြင့်ထိ၍ ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်းကို ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်းဟုလည်း ခေါ်ပါသည်။

ခံဘောထိ၍ ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်း

ထိုးဘောသည် ခံဘောကို ထိပြီးနောက် ဤနည်းဥပဒေသများကို ချိုးဖောက်ခြင်းမရှိဘဲ ကျင်းဝင်သွားခြင်းသည် ခံဘောထိ၍ ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းဖြစ်သည်။ အကယ်၍ ခံဘောနှစ်ခုစလုံးကို ထိပြီးမှ ကျင်းဝင်သွားခဲ့လျှင် ပထမထိသော ခံဘောကိုသာယူပါမည်။ ခံဘောထိ၍ ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းကို ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းဟုလည်း ခေါ်ပါသည်။

ကျင်းဝင်ခြင်း

ထိုးဘောသည် ခံဘော (၂)လုံးအား တစ်လှည့်စီထိခြင်းမပါရှိဘဲ အမှတ်ရရှိသော ထိုးချက်များဖြင့် ကျင်းဝင်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။ ၎င်းတို့မှာ-

(၁) ခံဘောသည် အခြားဘောနှင့် ထိပြီးနောက် ကျင်းဝင်သွားခြင်း။

(၂) ထိုးဘောသည် ခံဘောကို ထိပြီးနောက် ကျင်းဝင်သွားခြင်း။

(၃) ခံဘောနှစ်လုံးသည် ထိုးဘောနှင့် ထိပြီးနောက် ကျင်းဝင်သွားခြင်း။

(၄) ခံဘောသည် ထိုးဘောနှင့်ထိပြီးနောက် ကျင်းဝင်သွားခြင်းနှင့် ထိုးဘောသည် ခံဘောကိုထိပြီးနောက် ကျင်းဝင်သွားခြင်း။

(၅) ခံဘောနှစ်လုံးသည် ထိုးဘောနှင့် ထိပြီးနောက် ကျင်းဝင်သွားခြင်းနှင့်ထိုးဘောလည်း ကျင်းဝင်သွားခြင်း။

ထိုးဘောဖြင့် ခံဘောနှစ်လုံးထိခြင်း

ကစားနေစဉ်အတွင်း ဤနည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်ခြင်းမရှိဘဲ ထိုးဘောသည် တစ်ကြိမ်ထိုးစဉ်အတွင်း ခံဘောနှစ်လုံးအား ထိခြင်းကို ထိုးဘောဖြင့် ခံဘောနှစ်လုံးထိခြင်းဟုခေါ်သည်။

တစ်ကြိမ်ထိုးမှတ်

ထိုးသူ၏ အလှည့်ကျချိန်အတွင်း ဆက်ခါရရှိသော အမှတ်စုစုပေါင်းသည် တစ်ကြိမ်ထိုးမှတ်ဖြစ်သည်။

လက်ကိုင်သော

(က)ကစားသူ၏ ဘောသည် လက်ထဲတွင် ရှိခြင်းသည်-

(၁)ပွဲငယ်မစတင်မီအချိန်

(၂) ဘောကျင်းဝင်သွားသည့်အချိန် (သို့မဟုတ်)

(၃) ဘောခုံပြင်ထွက်သွားသည့်အချိန်တို့ ဖြစ်သည်။

(ခ) အောက်ပါအချက်များမဖြစ်မခြင်း လက်ကိုင်ဘောအဖြစ် တည်မြဲနေပါမည်။

(၁) လက်ကိုင်ဘောဖြင့် သင့်တော်မျှတစွာ ကစားခြင်း

(၂) ခုံပေါ်တွင် ဘောရှိနေစဉ်အတွင်း ပြစ်ဒဏ်အဖြစ် သတ်မှတ်ခြင်း

(၃) အပိုင်း (၃)နည်းဥပဒေ (၁၁)(ဂ) (သို့မဟုတ်) (၁၅)(ဂ) (၂)အရ ဘောများမှန်ကန်စွာ မတည်ခြင်း

(ဂ) အထက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ထိုးဘောသည် လက်ကိုင်ဘောဖြစ်သောအခါ ထိုးသူအား လက်ကိုင်ဘောဖြစ်သည်ဟု ပြောနိုင်ပါသည်။

ကစားဆဲဘော

(က)ကစားသူတစ်ဦး၏ဘောသည် လက်ကိုင်ဘော မဖြစ်သောအခါ ကစားဆဲဘော ဖြစ်ပါသည်။

(ခ) ဘောနီသည် တည်စက်တွင်ရှိသောအခါနှင့် ကျင်းဝင်ခြင်း (သို့မဟုတ်) ကစားခုံအပြင်ဘက်သို့ ထွက်မှုမဖြစ်မခြင်းသည် ကစားဆဲဘောဖြစ်ပါသည်။

လခြမ်းပိုင်းခြမ်းရှိဘော

ဘောတစ်လုံးသည် လခြမ်းစည်းပေါ်တွင် ရှိနေသောအခါ (သို့မဟုတ်) လခြမ်းစည်းနှင့် အောက်ဘောင်ကြားတွင် ရှိနေသာအခါ လခြမ်းပိုင်းခြမ်းရှိဘော ဖြစ်ပါသည်။

ဘောခုံပြင်ထွက်ခြင်း

ဘောတစ်လုံးသည် ခုံ၏အခင်းပေါ်တွင် မရှိပဲ အခြားတစ်နေရာတွင် ရှိသောအခါ (သို့) ကျင်းထဲတွင် ရှိသောအခါ (သို့မဟုတ်) ကစားနေစဉ်အတွင်း ထိုးသူသည်ဘောကို ကောက်ယူလိုက်သည့်အခါ ဘောခုံပြင်ထွက်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။

လွဲချော်ခြင်း

ထိုးဘောသည် ခံဘောများအား မထိသောအခါ လွဲချော်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။

ပြစ်ဒဏ်ဘော

၅၂နည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်ခြင်းသည် ပြစ်ဒဏ်ဘောဖြစ်ပါသည်။

တည်စက်ကို ပိတ်မိခြင်း

ဘောတစ်လုံးသည် အခြားဘောကို မထိပဲ မိမိတည်စက်နေရာတွင် မတည်နိုင်ပါက တည်စက်ကို ပိတ်မိသည်ဟု ခေါ်ပါသည်။

တွန်းထိုးချက်

ထိုးတံ၏ ထိပ်သည်အောက်ပါအခြေအနေများ၌ ထိုးဘောအား ဆက်လက်ထိနေပါက တွန်းထိုးချက်ဖြစ်ပါသည်-

(က)ထိုးဘောသည် ရှေ့သို့စတင်ရွေ့လျားသွားပြီးသောအခါ။

(ခ) ထိုးဘောသည် ခံဘောနှင့် ထိသွားသည့်အခါ။ သို့ရာတွင် ထိုးဘောသည် ခံဘောနှင့် ထိလုနီးပါးတည်ရှိနေလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ ထိုးဘောသည် ခံဘော၏ အစွန်းကို ပါးပါးထိ၍ ထိတိုက်မိသည့်အခါမျိုး၌လည်း တွန်းထိုးချက်ဟု သတ်မှတ်ခြင်းမရှိပါ။

ခုံကျော်ထိုးချက်

ထိုးဘောသည် ခံဘောကို ထိသည်ဖြစ်စေ၊ မထိသည်ဖြစ်စေ ခံဘော၏ မည်သည့်အပိုင်းကိုမဆို ဖြတ်ကျော်သွားခြင်းသည် ခုံကျော်ထိုးချက်ဖြစ်သည်။ အောက်ပါအချက်များ အကျုံးမဝင်ပါ-

(က)ထိုးဘောသည် ခံဘောတစ်လုံးကို ထိပြီးနောက်မှ အခြားခံဘောတစ်လုံးအား ခုံကျော်သွားခြင်း။

(ခ) ထိုးဘောသည် ခုံထွက်သွားသော်လည်း ခံဘောကို ထိတွေ့ခြင်း၊ ထိုးဘောသည် ခုံထွက်ပြီး ခံဘောကို ကျောဘက်မှ ထိရုံထိခြင်းမျိုး မဖြစ်စေရပါ။

(ဂ) ထိုးဘောသည် နည်းဥပဒေနှင့်အညီ ထိုးလိုက်ပြီးချိန်၌ ဘောင်ကိုထိပြီး ပြန်အလာတွင် ခံဘောအပေါ်မှ ခုံကျော်သွားခြင်း (သို့မဟုတ်) အခြားခံဘောအပေါ်မှ ခုံကျော်သွားခြင်း။

ကစားပွဲ

၁။ **ရှင်းလင်းဖော်ပြချက်**

အင်္ဂလိပ်ဘိလိယက် (သုံးလုံးဘော) ကိုလူနှစ်ဦး (သို့) နှစ်ဖက်ကစားလေ့ရှိကြပြီး ကစားနည်းအကျဉ်းချုပ်မှာ အောက်ပါအတိုင်း ဖြစ်ပါသည်-

(က)အဖြူရောင်ဘောကို တစ်ဖက်က သုံး၍ အဝါရောင်ဘောကို အခြားတစ်ဖက်ကသုံးပြီး ကစားပါသည်။ အနီရောင်ဘောကိုလည်း ကစားရာတွင် အသုံးပြုပါသည်။

(ခ) ကစားသူတစ်ဦး၏ အလှည့်တွင် အမှတ်ရသော ထိုးချက်များကို ထိုးဘောသည် ခံဘောထိ၍ ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်း၊ ထိုးဘောသည် ခံဘောထိ၍ ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းနှင့် ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား ထိခြင်းစသည်ဖြင့် တစ်ကြိမ်ခြင်း (သို့) တွဲဖက်ခြင်းဖြင့် မှတ်သားပါသည်။

(ဂ) အမှတ်ရသော ထိုးချက်များအတွက် ရမှတ်များကို ထိုးသူ၏ စုစုပေါင်းရမှတ်များအတွင်း ထည့်ပေါင်းပေးပါသည်။

(ဃ)ပြစ်ဒဏ်ထိုးချက်နှင့် လွဲချော်ထိုးချက်တို့အတွက် သတ်မှတ်ထားသော ပြစ်ဒဏ်အမှတ်များကို တစ်ဖက်ပြိုင်သူ၏ စုစုပေါင်းရမှတ်များတွင် ထည့်ပေါင်းပေးပါသည်။

(ဇ) ကစားပွဲတစ်ခုအတွင်း မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို ခံဘောနှစ်လုံးစလုံးသည် လခြမ်းစည်းအတွင်း ကျန်ရှိနေစေရန်အသုံးပြုသော နည်းဗျူဟာသည် နောက်ကစားမည့်သူအတွက် လက်ကိုင်ဘော ဖြစ်နေပါက ဘောများကို အနှောင့်အယှက် အနေအထားရောက်အောင် ပြုလုပ်ထားခြင်းဖြစ်သည့် အတွက် သွယ်ဝိုက်ထိုးချက်ဖြင့်သာ ကစားရပါမည်။

(စ) ကစားပွဲတွင် အနိုင်ရရှိသောဘက်ဆိုသည်မှာ အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်ပါသည်-

(၁) သတ်မှတ်ထားသောအချိန် (သို့) နှစ်ဖက်သဘောတူထားသည့်အမှတ်ကို ရှေးဦးစွာရသူ။

(၂) သတ်မှတ်ထားသောအမှတ် (သို့) နှစ်ဖက်သဘောတူထားသည့်အမှတ်ကို ရှေးဦးစွာရသူ။

(၃) အပိုင်း (၄)၊ နည်းဥပဒေ (၂)အရ ကစားပွဲကို အနိုင်ရသည်ဟု သတ်မှတ်ခံရသူ (သို့)

(၄) တစ်ဖက်က ကစားပွဲကို အရှုံးပေးလိုက်သဖြင့် အနိုင်ရရှိသူ။

(ဆ) ပွဲငယ်ပို၍ အနိုင်ရသော (သို့) စုပေါင်းအမြင့်ဆုံး အမှတ်နှင့်ညီမျှသော အမှတ်ကို ရရှိသော ကစားသည့်ဘက်သည် ကစားပွဲအနိုင်ရရှိသူဟု သတ်မှတ်မည်။

၂။ **ကစားပွဲစတင်ခြင်း**

အဖြူပြောင်သော ရွေးချယ်ခြင်းနှင့် မည်သည့်ဘက်မှ စတင်ကစားရန် ရွေးချယ်ခြင်းကို ဘောင်နီးလုခြင်း ဖြင့်လည်းကောင်း၊ နှစ်ဦး နှစ်ဖက်နှစ်သက်ရာ သဘောတူညီမှုဖြင့်သော်လည်းကောင်း ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။ အနိုင် ရရှိသူသည် စိတ်ကြိုက်ရွေးယူနိုင်ပါသည်။ ကစားသူအားလုံးသည် အောက်ပါအချက်များကို နှစ်ဦးနှစ်ဖက် သဘောတူညီထားရန် လိုအပ်ပါသည်-

(က) ဆုံးဖြတ်သဘောတူညီထားပြီးဖြစ်သောကစားရန် အစီအစဉ်ကို ကစားပွဲတစ်လျှောက်လုံး မပြုပြင် ဘဲထားရှိခြင်း။

(ခ) ဘောနီကို အနီဘောတည်စက် နေရာတွင်တည်၍ စတင်ကစားသူ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားရာ တွင် ထိုးဘောကို ဘိလိယက်ခုံပေါ်တွင်တည်ပြီးနောက် ထိုးတံထိပ်ဖြင့် ထိသည့်အချိန်၌ ကစားပွဲ စတင်သည်ဟု သတ်မှတ်ခြင်း (သို့မဟုတ်)

(၁) ထိုးချက်စတင်လိုက်ခြင်း (သို့)

(၂) ထိုးဘောကို နေရာချခြင်း

(ဂ) အကယ်၍ လွဲမှားသော ဘောဖြင့် ကစားပွဲ၏ အဖွင့်ထိုးချက်ကို စတင်မိပါက ၎င်းထိုးချက်သည် ပျက်ပြယ်သွားပြီး မှန်ကန်သောဘောဖြင့် ပြန်လည် စတင်ရပါမည်၊ ကစားပွဲစတင်ပြီဆိုလျှင် ထိုးသူ အနေဖြင့် မှန်ကန်သော ဘောင်ဖြင့် သေချာစွာ စစ်ဆေးကစားရန် တာဝန်ရှိပါသည်။ ဒိုင်လူကြီးက မှားယွင်း၍ ဘောင်အမှားကို ကမ်းပေးလာသည့် တိုင်အောင် ထိုးသူသည် အထူးဂရုစိုက်ရန် အရေးကြီးပါသည်။

၃။ **ကစားသော နည်းဟန်**

ကစားသူများသည် တစ်ခေါက်စီ (သို့) တစ်ဖက်လျှင် တစ်လှည့်စီ ထိုးမှတ်များရရှိသည့်တိုင်အောင် ကစားရပါသည်။ အမှတ်ရမည်ဆိုလျှင် လက်ရှိအနေအထားမှ ဆက်ကစားမည် (သို့မဟုတ်) ခံဘောနှင့်ထိ၍ ထိုးဘောကျင်းဝင်လျှင် လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားရမည်။ (သို့မဟုတ်) ခံဘောနှင့်ထိုးဘော ထိနေလျှင် အခန်း (၃) နည်းဥပဒေ (၁၃)အရ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားရမည်။ ထိုးသူအတွက် အမှတ်ရအောင် မစွမ်းဆောင်နိုင်တော့လျှင် အလှည့်ပြီးဆုံးသွားပြီဖြစ်သည့်အတွက် ကစားခုံမှ ဖယ်ခွာရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုးဘက်သည် ၎င်းထိုးရမည့်ဘော ခုံပေါ်တွင် မရှိခြင်းနှင့် အခန်း (၃)၊ နည်းဥပဒေ (၁၃)အရ ထိုးဘောနှင့် ခံဘောထိနေခြင်းတို့မှလွဲ၍ ဘောရောက်ရှိနေသည့် အနေအထားအတိုင်း ကစားရမည်ဖြစ်သည်။ ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ပြီး နောက်ဆက်ကစားသူသည် အခန်း (၃)၊ နည်းဥပဒေ (၁၅)၊ (၈)၊ (၂)အရ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ထပ်လောင်းရွေးချယ်ကစားခွင့်ရှိသည်။

၄။ **အမှတ်ပေးခြင်း**

အမှတ်များကို အောက်ပါအတိုင်းပေးစေပါသည်-

(က)ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား ထိခြင်း၊ ထိုးဘောသည် ခံဘောအဖြူကို ထိပြီး ခံဘောအဖြူကျင်းဝင်ခြင်း၊ ထိုးဘောသည် ခံဘောအဖြူကိုထိပြီး ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းတို့အတွက် အမှတ် (၂)မှတ်စီ သတ်မှတ်ပါသည်။

(ခ) ထိုးဘောသည် ခံဘောအနီနှင့်ထိပြီး ခံဘောအနီကျင်းဝင်ခြင်းနှင့် ထိုးဘောသည် ခံဘောအနီကို ထိပြီးထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းတို့အတွက် (၃)မှတ်စီသတ်မှတ်ပါသည်။

(ဂ) အကယ်၍ ထိုးဘောသည် ခံဘောထိ၍ ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်း၊ ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းနှင့် ခံဘောနှစ်လုံးထိခြင်းတို့သည် ထိုးချက်တစ်ချက်တည်းနှင့် ဖြစ်ပေါ်စေလျှင် အမှတ်အားလုံးရပါသည်။

(ဃ)ထိုးဘောသည် ခံဘောထိ၍ ထိုးဘောကျင်းဝင်ခြင်းသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား ထိပြီးမှ ဖြစ်ပါက ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးထိသည့်အတွက် ရသည့်အမှတ်အပြင် ထိုးဘောကျင်းဝင်သွားသည့်အတွက် ရမှတ်ပါ အပိုဆောင်းရရှိမည်ဖြစ်သည်။

(၁)ထိုးဘောသည် အနီရောင်ဘောကို ဦးစွာထိတွေ့ပါက သုံးမှတ်ရပါသည်။

(၂)ထိုးဘောသည် အဖြူရောင်ခံဘောကို ဦးစွာထိတွေ့ပါက (၂)မှတ်ရပါသည်။

(၃)ခံဘောနှစ်လုံးစလုံးကို တစ်ပြိုင်တည်း ထိတွေ့ပါက နှစ်မှတ်ရပါသည်။

၅။ **ပွဲဆက်နှင့် ကစားပွဲပြီးဆုံးခြင်း**

(က)ပိုင်းခြားသတ်မှတ်ထားသည့် အချိန်နာရီပြည့်သွားသည့်အခါ ဒိုင်လူကြီးသည် အချိန်စေ့ပြီဟုအသံပြုရပါသည်။ ထိုအချိန်တွင် ထိုးချက်ပြုနေပါက ခွင့်ပြုရမည်ဖြစ်ပြီး အမှတ်ရရှိပါက သက်ဆိုင်သော ဘက်သို့ပေါင်းပေးရပါသည်။ အခြားပွဲဆက်များ ဆက်ကစားရန်ရှိပါက ဘောများရပ်တန့်

နေမှုကို ဒိုင်လူကြီးမှ တိုင်းထွာပြီးနောက် ရေးမှတ်ထားရပါသည်။ ရပ်နားလိုက်စဉ်ကရရှိခဲ့သော အနေအထားအတိုင်း နောက်ထပ်မံစတင်သည့်အခါ ပြန်လည်စတင်ရပါသည်။

(ခ) အထက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ပွဲဆက်တစ်ပွဲ၏ ပြီးဆုံးပုံသည် အချိန်အပိုင်းအခြား သတ်မှတ်ထားသည့် ပွဲပြီးပုံမျိုးဖြစ်သည်။

(ဂ) အချိန်ပိုင်းခြားသတ်မှတ်၍ ကစားသော ပွဲငယ် (သို့) ပွဲကြီးတွင် ခွင့်ပြုချိန်ပြီးဆုံးသွားသောအခါ ရမှတ်များ တူညီနိုင်ပါသည်။ ထိုအခါ အမှတ်တူဖြစ်နေမှုအတွက် အချိန်ထပ်မံခွဲဝေပေးရန် နည်းဥပဒေ ပါဝင်သင့်ပါသည်။

(ဃ)နှစ်ဘက်သဘောတူညီထားသော အမှတ် (သို့) သတ်မှတ်ထားသော အမှတ်ဖြင့် ကစားကြသည့် အခါ ကစားသူတစ်ဦးသည် လိုအပ်သောအမှတ်ရသွားလျှင် (သို့) လိုအပ်သော အမှတ်ကို ပြည့်မီ ကျော်လွန်သွားလျှင် ပွဲငယ်ပြီးဆုံးသွားပါသည်။ ကစားသူတစ်ဦးသည် တစ်ကြိမ်တည်း ထိုးမှတ်များအတွက် ရမှတ်များအားလုံးကို ခံစားရရှိမည်ဖြစ်သော်လည်း လိုအပ်သော အမှတ်အရေအတွက်ကိုသာ မှတ်သားမည်ဖြစ်ပါသည်။

၆။ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် စတင်ကစားရာတွင် ထိုးဘောကို လခြမ်းနေရာမှ (သို့မဟုတ်) လခြမ်းမျဉ်းများ၏ အတွင်းပိုင်းမှ ထိုးကစားရပါသည်။ ၎င်းအပြင် -

(က)ထိုးဘောသည် မှန်မှန်ကန်ကန်တည်ထားမှု ရှိ/မရှိမေးလျှင် ဒိုင်လူကြီးမှ ပြောဆိုဖြေကြားရပါမည်။ (ဆိုလိုသည်မှာ ဘောသည် လခြမ်းမျဉ်းများ၏ အပြင်ဘက်တွင် မရှိကြောင်းဖြစ်ပါသည်။)

(ခ) ထိုးတံထိပ်သည် ဘောနေရာထားစဉ်အတွင်း ထိုးဘောကို ထိတွေ့မိသော်လည်း ဒိုင်လူကြီး အနေဖြင့် ထိုးသူသည် ထိုးချက်ပြုလုပ်ခြင်းမရှိသေးဟု ယုံကြည်ကျေနပ်ပါက ထိုးဘောသည် ကစားသည့် အနေအထားသို့ မရောက်သေးဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

(ဂ) ထိုးဘောကို လခြမ်းပိုင်းအပြင်ဘက်သို့ ထိုးကစားရပါသည်။ အကယ်၍ လခြမ်းပိုင်း အပြင်တွင် ရှိသော ခံဘောကို ထိတွေ့သော်လက်တွေ့အားဖြင့် လခြမ်းစည်းကို မဖြတ်ကျော်သော်လည်း လခြမ်းဝိုင်းအပြင်သို့ ပင့်ထိုးကစားသည်ဟု သတ်မှတ်ယူရပါသည်။

(ဃ)ထိုးဘောသည် လခြမ်းပိုင်း အတွင်းသို့ ပြန်လည်ရောက်ရှိလာပြီး ရပ်တန့်ခြင်း မပြုမီ (သို့မဟုတ်) လခြမ်းပိုင်းရှိဘောကို မထိမီ လခြမ်းအပြင်တွင်ရှိသောဘော (သို့မဟုတ်) ဘောင်ကို ထိတွေ့ရန် လိုအပ်ပါသည်။

(င) ထိုးဘောသည် လခြမ်းပိုင်း အပြင်တွင် ရှိသောဘောကို မထိမီ လခြမ်းအတွင်းရှိဘောင်ကို ထိုးကစားနိုင်ပါသည်။

(စ) ခံဘောတစ်လုံးသည် လခြမ်းပိုင်းအတွင်းတွင်ရှိသော် ၎င်း၏ မည်သည့်မျက်နှာပြင်မှ လက်ကိုင်ဘော

ဖြင့် တိုက်ရိုက်ထိ မကစားနိုင်ပါ။ ခံဘောသည် လခြမ်းစည်းအပေါ်တွင် တင်နေပြီး မျက်နှာပြင်သည် အပြင်ထွက်နေသော်မှ ခွင့်မပြုနိုင်ပါ။

၇။ လခြမ်းစည်းပေါ်ရှိဘော

အကယ်၍ ဘောတစ်လုံးသည် လခြမ်းစည်းပေါ် (သို့မဟုတ်) လခြမ်းစည်းအနီးရှိသည့်အတွက် လခြမ်းပိုင်းအတွင်း (သို့မဟုတ်) လခြမ်းပိုင်းအပြင်ရှိသည်ဟု မေးမြန်းခဲ့ပါလျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် ဖြေကြားနိုင်ပါသည်။

၈။ ခံဘောများ တည်စက်ပေါ်တည်ခြင်း

(က) ဘောနီသည် ကျင်းဝင်သွားလျှင်ဖြစ်စေ (သို့မဟုတ်) ခုံအပြင်သို့ လွှင့်စင်သွားလျှင်ဖြစ်စေ ယင်းဘောနီကို အနီတည်စက်ပေါ်တွင် ပြန်တည်ရပါမည်။ (သို့မဟုတ်)

(၁) အနီတည်စက်နေရာတွင် ဘောတစ်လုံးပိတ်နေပါက ယင်းဘောနီကို ပိရမစ်တည်စက် (ပန်းရောင်တည်စက်)နေရာတွင် တည်ရပါသည်။

(၂) အနီတည်စက်နှင့် ပန်းရောင်တည်စက်နေရာတွင် ဘောတစ်လုံးစီပိတ်နေပါက ယင်းဘောနီကို ဗဟိုတည်စက် (အပြာတည်စက်)နေရာတွင် တည်ရပါသည်။

(ခ) အကယ်၍ အခြားအမှတ်များ ဆက်စပ်ရရှိခြင်းမရှိဘဲ အနီတည်စက် (သို့) ပန်းရောင်တည်စက်တွင် ရှိသော ဘောနီကို တစ်ကြိမ်ထိုးတွင် ဆက်ပြီးကျင်းနှစ်ခါဝင်အောင် ထိုးခဲ့မိလျှင် နောက်တစ်ကြိမ် အပြာတည်စက်တွင် တည်ရပါမည်။ (သို့မဟုတ်)

(၁) အပြာတည်စက်တွင် အခြားဘောပိတ်နေလျှင် ပန်းတည်စက်တွင် တည်ရမည်။

(၂) အပြာနှင့် ပန်းတည်စက်နှစ်ခုစလုံးတွင် အခြားဘောများ ပိတ်နေလျှင် အနီတည်စက်တွင် တည်ရပါမည်။

(ဂ) အခြားအမှတ်များ ဆက်စပ်ရရှိခြင်းမရှိဘဲ ဘောနီကို ကျင်းဝင်အောင် ထိုးမိလျှင် အနီတည်စက်ပေါ်တွင် နှစ်ကြိမ်ပြန်တည်ရမည်။ ထို့နောက် အပြာတည်စက်တွင် တစ်ကြိမ်တည်ရပါမည်။ တည်စက်များ မပိတ်မိနေလျှင် ယင်းအစီအစဉ်များအတိုင်း အလှည့်ဖြင့် ပြန်တည်ရပါသည်။

(ဃ) မေတ္တာရပ်ခံ မေးမြန်းလာလျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် တည်စက်တစ်နေရာတည်း၌ ဆက်တိုက်ကျင်းဝင်ခြင်း အရေအတွက်မည်မျှရှိခဲ့သည်ကို ထိုးသူအား အသိပေးပြောကြားနိုင်ပါသည်။

(င) ဘောတစ်လုံးအားလက်ဖြင့် တည်စက်အမှတ်ပေါ်တွင် တင်မှသာလျှင် ယင်းဘောသည် တည်စက်ပေါ်တွင်ရှိသည်ဟု သတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။

(စ) ဘောတစ်လုံးသည် တည်စက်အမှတ်ပေါ်သို့ လက်ဖြင့်တင်ထားသော ဘောကို ထိမိသွားပြီဆိုလျှင် ထိုသို့ အထိခံရသည့်ဘောသည် လုံးဝမရွေ့လျားသည့်တိုင်အောင် ယင်းဘောကို စတင်တည်စက်အမှတ်ပေါ်ရှိဘောဟူ၍ မသတ်မှတ်နိုင်တော့ပါ။

(ဆ)ဒိုင်လူကြီး မှားယွင်းပြီး ခံဘောကို တည်စက်နေရာပေါ်၌ မှန်မှန်ကန်ကန်မတင်မိခြင်းကိစ္စအတွက် ကစားသူတစ်ယောက်အနေဖြင့် တစ်စုံတစ်ရာ တာဝန်မရှိပါ။

၉။ ဘောကျင်းဝင်ခြင်းနှင့် ဆက်စပ်မှုမရှိဘဲ ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား ဆက်ခါဆက်ခါထိခြင်းကို (၇၅)ခါအထိ ကန့်သတ်ထားပါသည်။

(က)၇၀ ပြည့်ပြီးသည့်နောက်တွင် ဒိုင်လူကြီးသည် ၇၀ ရောက်ပြီဖြစ်ကြောင်း အသိပေး ပြောကြားပါမည်။ အကယ်၍ ၇၀ ရောက်ချိန်တွင် ဒိုင်လူကြီးသည် ၇၀ ရှိပြီဖြစ်ကြောင်း ပြောကြားခြင်းမပြုမိပါက ထိုးသူသည် ဒိုင်လူကြီးမှ ၇၀ ကြေညာပြီးနောက် ၅ ကြိမ်ပို၍ ကစားခွင့်ရှိပါသည်။

(ခ) ထိုးသူမှ ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား ဆက်ခါဆက်ခါ အကြိမ်မည်မျှထိပြီးကြောင်း မေးမြန်းလာလျှင် ဒိုင်လူကြီးမှ အသိပေးပြောကြားရပါမည်။

၁၀။ **ဘောကျင်းဝင်ခြင်းကို ကန့်သတ်ထားခြင်း**

ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးအား ထိခြင်းနှင့်ဆက်စပ်မှုမရှိပဲ ဘောကျင်းဝင်ခြင်းကို တစ်ဆယ့်ငါးကြိမ် အထိ ကန့်သတ်ထားပါသည်။

(က)၁၀ ခါ ကျင်းဝင်သွားပြီးနောက်တွင် ဒိုင်လူကြီးသည် ၁၀ ခါရှိပြီဖြစ်ကြောင်း ပြောကြားရပါမည်။ အကယ်၍ ၁၀ ခါရောက်ချိန်တွင် ဒိုင်လူကြီးသည် ၁၀ ခါရှိပြီဖြစ်ကြောင်း ပြောကြားခြင်းမပြုမိပါက ထိုးသူသည် ဒိုင်လူကြီးမှ ၁၀ ခါ ကြေညာပြီးနောက် ၅ကြိမ်ပို၍ ကစားခွင့်ရှိပါသည်။

(ခ) ထိုးသူမှ ဆက်ခါဆက်ခါ အကြိမ်မည်မျှ ကျင်းဝင်ပြီးကြောင်း မေးမြန်းလာလျှင် ဒိုင်လူကြီးမှ အသိပေး ပြောကြားရပါမည်။

(ဂ) ထိုးဘက်၏ဘောသည် ခုံ၏အပြင်သို့ ထိုးဘက်နောက်ဆုံး ထိုးချက်ကြောင့် ရောက်ရှိနေလျှင် (၁၅)ကြိမ် ကျင်းဝင်ပြီးဖြစ်ပါက လခြမ်းစည်း၏ အလယ်(အညိုတည်စက်)တွင် ထားရပါမည်။ (သို့မဟုတ်) ဘောပိတ်ဆို့နေလျှင် လခြမ်း၏ ညာဘက်တောင့် (အဝါတည်စက်)တွင် ထားရပါမည်။

၁၁။ **ကျင်းနှုတ်ခမ်းစွန်းပေါ်ရှိဘော**

(က)ဘောတစ်လုံးသည် အခြားဘောဖြင့် လုံးဝမထိသည့်အပြင် ထိုးချက်တစ်စုံတစ်ရာမရှိသည့်အချိန်၌ ကျင်းဝင်သွားခဲ့လျှင် ထိုဘောကို ပြန်လည်ထားရှိပြီး ရမှတ်ကိုလည်း မှတ်သားထားရပါမည်။

(ခ) ထိုးချက်တစ်ခုပြုလုပ်နေစဉ်အတွင်း ဘောလုံးတစ်လုံးလုံးဖြင့် ထိမိလျှင်

(၁)ဤနည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်ခြင်းမရှိလျှင် ဘောအားလုံးကို ပြန်တည်ထားရှိပြီး ယင်းထိုးချက်ကို ပြန်လည်ကစားရပါမည်။ (သို့မဟုတ်) ကစားသူ၏ ဆန္ဒအရ အခြားမတူညီသော ထိုးချက်ကို ထိုးသူမှ ထိုးခွင့်ရှိပါသည်။

(၂)ပြစ်ဒဏ်ကျူးလွန်မိပါက ဘောအားလုံးကို ပြန်လည်ထားပေးရမည်ဖြစ်ပြီး နောက်ကစားသူ၏

သဘောဆန္ဒဆုံးဖြတ်ချက်အရ ပြစ်ဒဏ်အပြီးဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသည့်အတိုင်း ဆောင်ရွက်နိုင်ပါသည်။

(ဂ) ဘောတစ်လုံးသည် ကျင်း၏ နှုတ်ခမ်းစွန်းတွင် ခေတ္တခဏမျှ တင်နေမလို၊ ကျသွားမလိုဖြစ်ပြီး နောက်ကျင်းအတွင်းသို့ ဝင်သွားလျှင် ကျင်းဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်ရေတွက်ရမည်ဖြစ်ပြီး ပြန်လည် နေရာထားပေးရန် မလိုပါ။

၁၂။ ပြစ်ဒဏ်များ

အောက်ပါပြုမူချက်များသည် ပြစ်ဒဏ်များ ဖြစ်ပါသည်-

(က)ထိုးဘောဖြင့် မဟုတ်ပဲ အခြားဘောဖြင့် ထိုးချက်ထိုးခြင်း။

(ခ) ဘောလုံးကို တစ်ကြိမ်ထက်ပို၍ ထိုးမိခြင်း။

(ဂ) ကြမ်းခင်းပေါ်တွင် ခြေနှစ်ဖက်စလုံးချမထားပဲ ထိုးကစားခြင်း။

(ဃ)အလှည့်မရောက်ပဲ ကစားခြင်း။

(င) အဖွင့်ထိုးချက်အပါအဝင် လက်ကိုင်ဘောဖြင့် မှန်ကန်စွာ မကစားခြင်း။

(စ) ဘောတစ်လုံးလုံး တည်ငြိမ်ရပ်တန့်ခြင်းမရှိသေးမီ ထိုးကစားခြင်း။

(ဆ)ခုန်ကျော်ထိုးချက်ကစားခြင်း။

(ဇ) တွန်းထိုး၊ ထိုးချက်ဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း။

(စျ) ဘောတစ်လုံးကို ခုန်အပြင်သို့ထွက်အောင် ဖြစ်စေခြင်း။

(ည)ဘောကျင်းဝင်ခြင်းကို ဆက်ခါဆက်ခါ (၁၅)ကြိမ်ထက်ပို၍ ပြုလုပ်မိခြင်း။

(ဋ) ထိုးဘောသည် ခံဘောနှစ်လုံးကို ဆက်ခါဆက်ခါ (၇၅)ခါထက် ပို၍ထိအောင် ပြုလုပ်မိခြင်း။

(ဌ) တရားဝင်ခွင့်ပြုထားသော ထိုးချက်မျိုးမဟုတ်ပဲ ကစားနေစဉ်အတွင်း ဘောကို (သို့မဟုတ်) ဘော နေရာမှတ် ပစ္စည်းကိုထိခြင်း။

(ဍ) ဒိုင်လူကြီးမှ ဘောတစ်လုံးကို တည်စက်ပေါ်သို့ ထည့်ထားမပြီးသေးခင်ထိုးခြင်း။

(ဎ) အောက်ဖော်ပြပါ နည်းဥပဒေ (၁၆)တွင် ပါရှိသော အချက်မှလွဲ၍ ထိုးဘောသည် ခံဘောများကို မထိခြင်း။

(ဏ)အောက်ဖော်ပြပါ နည်းဥပဒေ (၁၇)တွင် ပါရှိသော အချက်များနှင့် ဆန့်ကျင်လျှက် မိမိတွဲဖက်ကစား သူနှင့် ပြောဆိုတိုင်ပင်ခြင်း။

(တ)သတ်မှတ်ထားသည့် စံချိန်၊ စံညွှန်းနှင့်မကိုက်ညီသော ထိုးတံဖြင့် ကစားခြင်း။

၁၅။ ပြစ်ဒဏ်ပေးမှုများ

ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ပြီးနောက် ဒိုင်လူကြီးသည် "ပြစ်ဒဏ်"ဟု ပြောဆို ကြေညာရမည်။

(က)ထိုးသူသည် ထိုးချက်တစ်ခုကို မပြုလုပ်ခဲ့လျှင် သူ့အလှည့်သည် ချက်ခြင်းပြီးဆုံးသွားပါသည်။

(ခ) ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်မီ ရရှိထားသော တစ်ကြိမ်ထိုးရမှတ်များကို ခံစားခွင့်ပေးမည်ဖြစ်သော်လည်း ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်စေသော ထိုးချက်အတွက် အမှတ်လုံးဝ မရနိုင်ပါ။

(ဂ) ပြစ်ဒဏ်အားလုံးအတွက် နှစ်မှတ်အပြစ်ပေးသတ်မှတ်ထားသော်လည်း ထိုးချက်တစ်ခုအတွက် နှစ်မှတ်ထက်ပို၍ ဖြတ်တောက်ခွင့်မရှိပါ။ ၎င်းအပြင် အောက်ပါတို့ကို ထပ်လောင်း၍ နောက်ထပ်ကစားမည့်သူ၏အလှည့်တွင် စိတ်ကြိုက်ကစားခွင့်ပြုထားပါသည်။

(၁) အနီဘောသည် ခုံပြင်သို့ ထွက်သွား၍ အနီတည်စက်တွင် ပြန်တည်ရသည်မှလွဲ၍ ဘောလုံးလက်ရှိနေရာ အနေအထားအတိုင်း ကစားနိုင်သည်။

(၂) ဘောနီကို အနီတည်စက်နှင့် အခြားဘောဖြူကို ဗဟိုတည်စက် (အပြာတည်စက်)တွင် တည်ပြီး လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားနိုင်သည်။

(ဃ) နောက်တစ်ကြိမ် ထိုးချက်မပြုလုပ်မီ ဒိုင်လူကြီးမှ ပြစ်ဒဏ်အဖြစ် သတ်မှတ်ခြင်းမရှိလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ ထိုးဘက်က ပိုင်နိုင်စွာ မကန့်ကွက်နိုင်ခဲ့လျှင်သော်လည်းကောင်း၊ ထိုပြစ်ဒဏ်သည် ပျက်ပြယ်သွားပါသည်။

၁၆။ လွဲချော်မှုအတွက် ပြစ်ဒဏ်

ထိုးသူသည် လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားစဉ် လခြမ်းပိုင်းခြမ်းအပြင်၌ ခံဘောမရှိ၍ လွဲချော်မှုဖြစ်သောအခါ ဒိုင်လူကြီးမှ "လွဲချော်မှု"ဟု ပြောဆိုကြေညာပြီး ထိုးဘက်သို့ အမှတ်နှစ်မှတ်ပေါင်း ပေးရပါမည်။ အခြားလွဲချော်မှုသည်လည်း ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ပါသည်။

၁၇။ လေးယောက်ကစားသော ဘိလိယက်

(က) အပိုင်း (၃)၊ နည်းဥပဒေ (၂)အရ ဘောင်နီးလုရာတွင် အနိုင်ရသူသည် ပထမထိုးချက်ပြုလုပ်ရမည့် ဘက်အဖြစ် ဆုံးဖြတ်ပါသည်။ ကစားမှု အစီအစဉ်အတွက် နောက်ကစားမည့်သူကို ဆုံးဖြတ်ထားရမည်ဖြစ်ပြီး ပွဲငယ်တစ်လျှောက်လုံး မပြောင်းမလဲ ကစားရမည်ဖြစ်သည်။

(ခ) ကစားဖက်ခြင်း ကစားပွဲအတွင်း တိုင်ပင်နိုင်သည်။ သို့သော် အောက်ပါတို့ ပြုလုပ်နေစဉ် ပြောဆိုတိုင်ပင်ခွင့်မရှိပါ။

(၁) တစ်ဦးသည် ထိုးသူဖြစ်နေပြီး ခုံ၌ရှိနေစဉ်တွင်သော်လည်းကောင်း (သို့မဟုတ်)

(၂) ထိုးသူ၏ ပထမထိုးချက်စတင်ပြီးသည့်အချိန်မှ တစ်ကြိမ်ထိုးချက် ကုန်ဆုံးသည့်ကာလအထိသော်လည်းကောင်း။

၁၈။ အရံပစ္စည်းများ အသုံးပြုခြင်း

အရံပစ္စည်းများ အသုံးပြုရာ၌ ထိုးသူသည် ဘိလိယက်ခုံ၌ အသုံးပြုမည့် အရံပစ္စည်းများကို နေရာချထားအသုံးပြုခြင်းနှင့် ပြန်လည်ဖယ်ရှားခြင်းအတွက်လုပ်ဆောင်ရန် တာဝန်ရှိသည်။

(က)ထိုးသူသည် ကိုယ်ပိုင်သော်လည်းကောင်း၊ ငှားရမ်းသော်လည်းကောင်း ယူဆောင်လာသည့် ခွတန်းများ၊ တိုးတန်းဆက်များအတွက် ကန့်သတ်ချက်မရှိဘဲ အသုံးပြုနိုင်သော်လည်း ၎င်းတို့အတွက် တာဝန်ယူရမည်။ ဤအရံပစ္စည်းများကို အသုံးပြုသည့်အတွက် ဒိုင်လူကြီးကြောင့်မှလွဲ၍ ပြစ်ဒဏ် ဖြစ်ခဲ့လျှင် အပြစ်ပေးခံရမည်။

(ခ) ဒိုင်လူကြီးအပါအဝင် အခြားထိုးဘက်အဖွဲ့မှ ယူဆောင်လာသော ကစားခုံတွင်တွေ့မြင်နေကျ ပစ္စည်းများအတွက် ထိုးသူတွင် တာဝန်မရှိပါ။ ယင်းအရံပစ္စည်း၏ ချို့ယွင်းအားနည်းမှုကြောင့် ဖြစ်ကြောင်း သက်သေပြနိုင်လျှင် ဘောလုံးတစ်လုံး (သို့မဟုတ်) ဘောများကို ထိမိသည့်အတွက် ပြစ်ဒဏ်အဖြစ် မသတ်မှတ်နိုင်ပါ။ ဒိုင်လူကြီးသည် လိုအပ်ပါက နည်းဥပဒေ (၁၂)အရ ဘောကို ပြန်၍ တည်နိုင်ပြီး ထိုးသူသည်လည်း ပြစ်ဒဏ်မရှိဘဲ ဆက်ကစားနိုင်သည်။

၁၉။ အဓိပ္ပါယ်ရှင်းလင်းဖွင့်ဆိုခြင်း

(က)ဤနည်းဥပဒေများနှင့် အဓိပ္ပါယ်များ၌ ဖော်ပြထားသော စကားလုံးများတွင် ဖော်ပြချက်များသည် ကျားနှင့်မ တူညီသည်ဟု မှတ်ယူရပါမည်။

(ခ) ကိုယ်ခန္ဓာမသန်စွမ်းသူများအတွက် နည်းဥပဒေဖော်ပြချက်များကို သတ်မှတ်အသုံးပြုရာ၌ အခြေအနေနှင့် အချိန်အခါကိုလိုက်၍ လိုအပ်သလို ပြုပြင်သတ်မှတ်ရမည်ဖြစ်ပါသည်။ အထူးသဖြင့် အပိုင်း (၃)၊ နည်းဥပဒေ (၁၄)(ဂ)တွင် သတ်မှတ်ထားသောအချက်ကို ဘီးတပ်လှည်းဖြင့် ကစားသူတစ်ဦးအပေါ်တွင် သတ်မှတ်ကန့်သတ်ခြင်း မပြုနိုင်ပါ။

(ဂ) ဒိုင်လူကြီးမရှိပဲ လူမှုဆက်ဆံရေးအရ ကစားသော ပွဲငယ်တစ်ခုတွင် ပြိုင်ဘက်ကစားသူအား ဒိုင်လူကြီးအဖြစ် သတ်မှတ်ကာ ဤနည်းဥပဒေပါ ရည်ရွယ်ချက်များနှင့်အညီ ဆောင်ရွက်စေရပါမည်။

ကစားသူများ

၁။ အချိန်ဖြုန်းခြင်း

ကစားနေသူတစ်ဦးသည် ထိုးချက်တစ်ခုကိုပြုလုပ်မှု (သို့မဟုတ်) ထိုးချက်အတွက် ရွေးချယ်မှုများကို လိုအပ်သည့် အချိန်ထက် ပိုမိုကြာမြင့်စွာယူနေပါက ဒိုင်လူကြီးသည် ထိုကစားသူအား သတိပေးရမည်ဖြစ်ပြီး မလိုက်နာပါက ပွဲငယ်ကို ပြိုင်ဘက်သို့ အနိုင်ပေးရမည်ဖြစ်ကြောင်း ပြောကြားရမည်ဖြစ်သည်။

၂။ မလိုအပ်သော ပြုမူမှုများ

ပွဲငယ်ကို ဆက်ကစားရန် ငြင်းဆိုလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ နည်းဥပဒေ(၁)တွင် သတ်မှတ်ပေးထားသော အချိန်ဖြုန်းခြင်း အပါအဝင် ရိုင်းပြစွာ (သို့မဟုတ်) အမြဲတမ်း မသင့်လျော် မမျှတစွာ ကစားသည်ဟု ဒိုင်လူကြီးမှ

ယူဆလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ လူကြီးလူကောင်းမဆန်စွာ ပြုမူဆက်ဆံလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ ပွဲငယ်ကို အနှုံးပေးရမည်ဖြစ်သည်။

၃။ **ပြစ်ဒဏ်ပေးမှုများ**

ပွဲငယ်တစ်ခုကို ဤအခန်းရှိ အောက်ဖော်ပြပါ အချက်များအတွက် ပြစ်ဒဏ်ပေးခံရမည် ဖြစ်ပါသည်-

(က) နှစ်ဖက်သဘောတူညီထားသော အမှတ်များအတိုင်း အခြေခံ၍ ဆုံးဖြတ်မည်ဆိုပါက ပြစ်ဒဏ် ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်သူသည် ရရှိထားသော အမှတ်အားလုံးပေးလျော်ရမည်ဖြစ်သည့်အတွက် သုညမှတ်ဖြစ်သွားပြီး ကျူးလွန်ဖောက်ဖျက်ခြင်းမရှိသူသည် နှစ်ဖက်သဘောတူညီထားသော အမှတ် (သို့မဟုတ်) သတ်မှတ်ထားသော အမှတ်ကိုရရှိကာပွဲငယ်ကို အနိုင်ရရှိပါသည်။ (သို့မဟုတ်)

(ခ) နှစ်ဖက်သဘောတူညီထားသော အချိန်(သို့မဟုတ်) သတ်မှတ်ထားသော အချိန်နှင့် ကစားသည့်ပွဲဖြစ်ပါကပွဲကြိုး၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုအတွက် ပြစ်ဒဏ်သင့်သော်လည်း ပွဲကြိုးတစ်ခုလုံးအတွက် အနှုံးပေးရမည်ဖြစ်သည်။

၄။ **ထိုးဘက်**

ထိုးဘက်သည် ထိုးသူကစားနေစဉ်အတွင်း၊ ထိုးသူ၏ မြင်ကွင်းအတွင်းလှုပ်ရှားခြင်း၊ ရပ်နေခြင်း ရှောင်ကြဉ်ရပါမည်။ ကစားခုံမှ သင့်တော်သောအကွာတွင် နေနိုင်သည်။ (သို့မဟုတ်) ရပ်နေနိုင်သည်။

၅။ **ကစားသူမရှိခြင်း**

အခန်းထဲ၌ ကစားသူမရှိသည့် အခြေအနေတွင် ထိုးဘက်သည် လိုအပ်ပါက ပြစ်ဒဏ်များကို တွေ့ရှိလျှင် တောင်းဆိုနိုင်ရန် လက်ထောက်တစ်ဦးကို ထားရှိနိုင်ပါသည်။ အခန်းထဲမှ မထွက်ခွာမီ ဒိုင်လူကြီးအား အသိပေးပြီးမှသာ ဤလက်ထောက်ထားရှိမှုကို ပြုလုပ်နိုင်ပါသည်။

၆။ **အနှုံးပေးခြင်း**

ကစားသူတစ်ဦးသည် ထိုးသူဖြစ်နေသော အချိန်တွင်သာ အနှုံးပေးနိုင်သည်။ ထိုးဘက်သည် အနှုံးပေးလာခြင်းကို ငြင်းပယ်ခွင့်ရှိသည်။ ထိုးဘက်က ဆက်ကစားရန် ဆုံးဖြတ်ရွေးချယ်လျှင် အနှုံးပေးမှု အထမမြောက်ပေ။

တာဝန်ရှိပုဂ္ဂိုလ်များ

၁။ **ဒိုင်လူကြီး**

(က) ကောင်းစွာကစားခြင်းနှင့် မလျော်ကန်စွာကစားခြင်း ကိစ္စတို့အတွက် အဆုံးအဖြတ်ပေးရသော တစ်ဦးတည်း ပုဂ္ဂိုလ်ဖြစ်ပါသည်။ နည်းဥပဒေတွင် မပါရှိသော အခြေအနေအရပ်ရပ်ပေါ် ပေါက်ပါက ကောင်းစွာ ကစားသောပွဲမျိုးဖြစ်စေရန်အတွက် လွတ်လပ်စွာဆုံးဖြတ်ချက်ချရသူ ဖြစ်ရပါ

မည်။ ဤနည်းဥပဒေဖော်ပြချက်များ အတိုင်းပွဲငယ်ကို မှန်ကန်စွာထိန်းကွပ်ပေးရန် တာဝန်ရှိသူ ဖြစ်ရပါမည်။ နည်းဥပဒေပါ အချက်များကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်သည်ဟု တွေ့ရှိပါက ကြားဖြတ် ဝင်ရောက်ဖြေရှင်းနိုင်သူဖြစ်ရပါမည်။ ကစားသူက အကျိုးအကြောင်း ခိုင်လုံစွာဖြင့် မေတ္တာရပ်ခံ လာလျှင် ဘောလုံးကို သန့်စင်ပေးသူဖြစ်ရပါမည်။

(ခ) ဒိုင်လူကြီးသည် ဤနည်းဥပဒေများတွင် အာဏာအပ်နှင်းမထားသော မေးခွန်းများအပေါ် ဖြေကြားခြင်းမပြုရပါ။ ကစားသူတစ်ဦးအနေဖြင့် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်မည့် ထိုးချက်ကို ပြုလုပ်တော့မည့် အခြေအနေကို အသိပေးခြင်းမပြုရပါ။ ကစားရာတွင် အမှတ်ရစေမည့် အကြံဉာဏ်များကို ထုတ်ဖော်ပြောဆိုခြင်းမပြုရပါ။ အမှတ်ရရှိရာ၌ ကွဲပြားခြားနားမှုရှိသော ကိစ္စရပ်များနှင့် စပ်ဆိုင်သည့် မေးခွန်းများအပေါ် ဖြေကြားခြင်းမပြုရပါ။ ကစားစဉ်မှားယွင်းချက် တစ်ရပ်ရပ်ကို သတိမပြုမိလိုက်ပါက အမှတ်မှတ်သူထံမှ သော်လည်းကောင်း(သို့မဟုတ်) အခြားတာဝန်ရှိသူထံမှ သော်လည်းကောင်း(သို့မဟုတ်)ဆုံးဖြတ်ချက်ကိုကူညီရန် အကောင်းဆုံးနေရာမှ စောင့်ကြည့်နေသူများ၏ ဆုံးဖြတ်ချက်ကိုရယူရမည်။

၂။ အမှတ်မှတ်သူ

အမှတ်မှတ်သူသည် အမှတ်သင်ပုန်းပေါ်တွင် အမှတ်တင်ပေးရပါမည်။ ဒိုင်လူကြီးအား တာဝန်ထမ်းဆောင်နိုင်ရန် ကူညီပေးရမည်။ လိုအပ်ပါက မှတ်တမ်းတင်သူအဖြစ် ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

၃။ မှတ်တမ်းတင်သူ

မှတ်တမ်းတင်သူသည် ထိုးဘောမှ ခံဘောနှစ်လုံးအားထိခြင်း၊ ထိုးဘောမှ ခံဘောထိ၍ ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်းနှင့် ပြစ်ဒဏ်များကို ဖော်ပြလျက်ကစားသော ထိုးချက်တိုင်း၏ မှတ်တမ်းကို ထိန်းသိမ်းရပါမည်။ ၎င်းပြင် ကစားသူ(သို့မဟုတ်)ကစားမည့်ဘက်မှ အမှတ်မည်မျှရရှိသည်ကို မှတ်တမ်းတင်ရန် လိုအပ်ပါသည်။ တကြိမ်ထိုးရမှတ်များ ရရှိသည့်အကြိမ်ပေါင်းနှင့် ကစားပွဲပြီးဆုံးပြီးနောက် တစ်ကြိမ်တွင်ရရှိသော ပျမ်းမျှရမှတ်များကိုလည်း မှတ်သားထားရပါမည်။

(က)ထိုးသူ၏ တောင်းဆိုချက်အရ ထိုးချက်လှုပ်ရှားမှုအပေါ်တွင် အနှောက်အယှက်ဖြစ်ပါက အလင်းရောင်ပေးပစ္စည်းများကို နေရာပြင်ပေးခြင်း၊ ရွှေ့ပေးခြင်းများကို ဒိုင်လူကြီးနှင့် အမှတ်မှတ်သူတို့က ပြုလုပ်ပေးရပါမည်။

(ခ) အခြေအနေအရ အင်္ဂါချို့ယွင်းသော ကစားသူများကို လိုအပ်သော ထောက်ပံ့ကူညီမှုများပေးရန် ဒိုင်လူကြီး(သို့မဟုတ်)အမှတ်မှတ်သူကို ခွင့်ပြုပါသည်။

ကစားပွဲဆိုင်ရာနည်းဥပဒေများ

ပစ္စည်းကိရိယာများ

လက်သည်းကွင်းဖြင့် ဖော်ပြထားသော အတိုင်းအတာများမှာ မက်ထရစ်နစ် အတိုင်းအထွာ ညီမျှခြင်းများဖြစ်ပြီး ဖော်ပြထားပါသည်။

၁။ **စံညွှန်းကိုက်စနူကာခုံ**

(က) အတိုင်းအထွာများ

ဘောင်များအတွင်းရှိ ကစားရမည့် ဧရိယာသည် ၁၁ ပေ ၈ ၁/၂ × ၅ ပေ ၁၀ လက်မ (၃၅၆၉ မမ× ၁၁၇၈ မမ)ရှိရမည်။ သို့သော် အကျယ်အဝန်းနှစ်ဖက်လုံးအတွက် အပို / အလို ၁/၂ လက်မ (သို့မဟုတ်) ၁၃ မမ ကွာဟမှုကိုခွင့်ပြုထားပါသည်။

(ခ) အမြင့်

ဘိလိယက်ခုံ၏ အမြင့်ကို ကြမ်းခင်းမှဘောင်တန်း ထိပ်အထိ ၂ ပေ ၉ ၁/၂ လက်မ မှ ၂ ပေ ၁၀ ၁/၂ လက်မ (၈၅၁ မမ မှ ၈၇၅မမ) သက်မှတ်ထားပါသည်။

(ဂ) ကျင်းပေါက်များ

(၁) ကျင်းပေါက် (၆)ခု ရှိပါသည်။ ဘောနီများတည်သည့် နေရာအနီးရှိထောင့်များမှ အပေါ်ကျင်းပေါက် (၂)ခု၊ လခြမ်းပိုင်းခြမ်းအတွင်း ထောင့်များမှအောက်ကျင်းပေါက်(၂) ခု နှင့်ဘောင်ရှိသော ခါးကျင်းပေါက် (၂)ခု တို့ဖြစ်ပါသည်။

(၂) ကျင်းပေါက်များ၏ အဝအရွယ်ပမာဏမှာအသင်းမှ သက်မှတ်ထားသောစံချိန်၊စံညွှန်းနှင့်ကိုက်ညီရပါမည်။

(ဃ) လခြမ်းစည်းနှင့် လခြမ်းပိုင်းခြမ်း(အောက်ခြမ်းစည်းနှင့် အောက်ခြမ်း)

အောက်ဘောင်၏ မျက်နှာစာမှ (၂၉)လက်မ (၇၃၇ မမ)ရှည်သော ကန့်လန့်မျဉ်းပြိုင်တစ်ကြောင်းဆွဲလျှင် မျဉ်းဖြောင့်တစ်ကြောင်းရမည်ဖြစ်ပြီး ယင်းမျဉ်းကြောင်းကို လခြမ်းစည်း(အောက်ခြမ်းစည်း)ဟုခေါ်သည်။ ၎င်းလခြမ်းစည်းအတွင်းရှိနေရာကို လခြမ်းပိုင်း(အောက်ခြမ်း)ဟုခေါ်ပါသည်။

(င) လခြမ်း

လခြမ်းပိုင်းရှိလခြမ်းစည်း၏ အလယ်ဗဟိုတွင် စက်ဝိုင်းခြမ်းဖော်ပြချက်ရှိရာ ယင်းကို လခြမ်းဟုခေါ်ပါသည်။ စက်ဝိုင်းခြင်း၏ အချင်းဝက်မှာ ၁၁ ၁/၂ လက်မှ (၂၉၂ မမ) ရှိပါသည်။

(စ) တည်စက်များ

ဘိလိယက်ခုံ၏ ဗဟိုထောင်လိုက် မျဉ်းကြောင်းပေါ် တည်စက် ၄ခု ရှိပါသည်။

အပေါ်ဘောင်၏ မျက်နှာစာမှာထောင့်မှန်ကျသော မျဉ်းကြောင်း၏ ၁၂ ၃/၄ လက်မ (၃၂၄ မမ) အကွာအဝေးတွင် ရှိသော တည်စက်ကို အနက်တည်စက်ဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

အပေါ်ဘောင်နှင့် အောက်ဘောင်တို့၏ မျက်နှာစာမှ အလယ်ဗဟိုနေရာကို ဗဟိုတည်စက် (အပြာတည်စက်) ဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

ဗဟိုတည်စက်နှင့် အပေါ်ဘောင်မျက်နှာစာမှ အလယ်ဗဟိုနေရာကိုပိရမစ်တည်စက် (ပန်းရောင်တည်စက်) ဟု သတ်မှတ်ထားပါသည်။

လခြမ်းစည်းအလယ်ဗဟိုတွင် တည်ရှိသော တည်စက်ကို အညိုတည် စက်ဟုသတ်မှတ်ထားပါသည်။ လခြမ်း၏ထောင့်နှစ်ခုတွင်လည်းအခြားတည်စက်နှစ်ခုရှိပါသည်။လက်ယာဘက် ထောင့်တွင်ရှိသော တည်စက်ကို အဝါတည်စက်ဟုသတ်မှတ်ထားပြီးလက်ဝဲ ဘက်ထောင့်တွင်ရှိသောတည် စက်ကိုအစိမ်းတည် စက်ဟု သတ်မှတ်ထားပါသည်။

၂။ စနူကာဘောများ

သတ်မှတ်ချက်များနှင့် အညီ ထုတ်လုပ်ထားသော စံညွှန်းမီဘောများ ဖြစ်ရန် လိုအပ်ပြီးဘောတစ်လုံး၏ အချင်းမှာ ၅၂.၅ မမ ရှိရပါမည်။ကွာဟမှုကို အပိုင်/အလို ၀.၀၅ မီလီမီတာအဖြစ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။

(က)ဘောများအားလုံးအတွက် ၂ ဂရမ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။

(ခ) ဘောလုံးများ အစုံလိုက် လဲလှယ်ရာတွင်ယှဉ်ပြိုင်ကစားသူများ သဘောတူညီမှုဖြင့်သော်လည်းကောင်း၊ ဒိုင်လူကြီး၏ဆုံးဖြတ်ချက်ဖြင့်သော်လည်းကောင်းလဲလှယ်နိုင်ပါသည်။

၃။ ထိုးတံ

ထိုးတံ၏ အရှည်ကို ၃ ပေ (၉၁၄ မမ) ထက်မလျော့စေရန်သတ်မှတ်ထားပါသည်။ အစဉ်အလာအရ အတည်ပြုထားသည့် အရွယ်အစားနှင့် ပုံသဏ္ဌာန်မျိုး ဖြစ်ရန်လိုအပ်ပြီးလွန်မင်းစွာ ကွဲပြားခြားနားမှု မရှိစေရပါ။

၄။ အရံပစ္စည်းများ

ကစားနေစဉ် ဘောကို ထိုးတံဖြင့် ချိန်ရွယ်ရန်ခက်ခဲသည့်အခါများတွင် အရံပစ္စည်းအမျိုးမျိုးကို သုံးစွဲနိုင်ပါသည်။ ထိုးတံ လက်ခံတန်းအမျိုးမျိုးထိုးတံဆက်များနှင့်ထိုးတံကြားဆက်များ၏ အတိုအရှည်ပေါ်မူတည်၍ထိုးတံရှည်များ ထက်ဝက်ရှည် ထိုးတံများဖြစ်ပါသည်။ ယင်းအရံပစ္စည်းများမှာ ဘိလိယက်ခုံဝန်းကျင်တွင် ပုံမှန်တွေ့မြင်နေကျအရံပစ္စည်းများဖြစ်ပါသည်။ ကစားသူများမှသော်လည်းကောင်း၊ ဒိုင်လူကြီးများမှသော်လည်းကောင်း ထည့်သွင်းအသုံးပြုသည့်အခြားအရံပစ္စည်းများကိုလည်း ထည့်သွင်းအသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ (အပိုင်း - ၃၊ နည်း ၃၀ဒေ ၁၈ ကိုလည်း ကြည့်ရှုပါရန်)။ ထိုးတံဖြင့်ဘောကိုချိန်ရွယ်ရာတွင် အထောက်အကူပြုသော ထိုးတံဆက်များ၊ ထိုတံကြားဆက်များနှင့် အခြားအရံပစ္စည်းများ အားလုံးသည် ကမ္ဘာကြေးစား ဘိလိယက်နှင့် စနူကာအသင်းမှ သတ်မှတ်အတည်ပြုထားသည့်ပုံစံများနှင့် ကိုက်ညီရန် လိုအပ်ပါသည်။

အနက်အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ

ဤနည်းဥပဒေတွင် ဖော်ပြထားသော စံညွှန်းကိုက်အနက် အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များကို မှင်သားအထူဖြင့် ရိုက်နှိပ်ဖော်ပြထားပါသည်။

၁။ **ပွဲသေး**

အခန်း(၃)၊ နည်းဥပဒေ (၂)တွင် ဖော်ပြထားသကဲ့သို့ ဘောများတည်ပြီး၍ ပထမထိုးချက်စတင်သည်မှ အောက်ပါအချက်များဖြင့် ပွဲသေးပြီးဆုံးသွားသည့် တိုင်အောင်ကစားသည့် အချိန်အပိုင်းအခြားကို စနူကာပွဲသေးပွဲတစ်ပွဲအဖြစ် သတ်မှတ်ထားပါသည်။

(က)ကစားသူတစ်ဦးမှ သူ၏ အလှည့်တွင် အလျှော့(အရှုံး)ပေးသွားခြင်း။

(ခ) အနက်တစ်လုံးတည်းသာ ကျန်နေသောအချိန်တွင် အမှတ်ခြားနားခြင်းသည် ပြိုင်ဘက်ထက် (၇)မှတ်သာလွန်နေသည့်အတွက် ထိုးသူမှ တောင်းဆိုခြင်း။

(ဂ) အနက်တစ်လုံးတည်းသာ ကျန်နေသည့်အချိန်တွင် နောက်ဆုံးအမှတ်ရရှိခြင်း(သို့မဟုတ်)ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်သွားခြင်း။

(ဃ)အခန်း(၃)၊ နည်းဥပဒေ(၁၄)(ဂ)(သို့မဟုတ်) အခန်း(၄)၊ နည်းဥပဒေ(၂)အရ ဒိုင်လူကြီးမှ အနိုင်ပေးခြင်း။

၂။ **ပွဲငယ်**

ပွဲငယ်တစ်ပွဲဆိုသည်မှာ သဘောတူထားသော (သို့မဟုတ်) သတ်မှတ်ထားသော ပွဲသေးများ၏ အရေအတွက် ဖြစ်ပါသည်။

၃။ **ပွဲကြီး**

ပွဲကြီးတစ်ပွဲဆိုသည်မှာ သဘောတူထားသော (သို့မဟုတ်) သတ်မှတ်ထားသော ပွဲငယ်များ၏ အရေအတွက်ဖြစ်ပါသည်။

၄။ **ဘောများ**

(က)ဘောဖြူသည် ထိုးဘောဖြစ်ပါသည်။

(ခ) ဘောနီ(၁၅)လုံးနှင့် ကျန်အရောင်ဘော(၆)လုံးသည် ခံဘောများဖြစ်ပါသည်။

၅။ **ထိုးသူ**

ဘောကစားမည့်သူ (သို့မဟုတ်) ကစားနေဆဲသူအား ထိုးသူဟု သတ်မှတ်ထားပါသည်။ အလှည့်ပြီးဆုံးသဖြင့် ဘိလိယက်ခုံမှာဖယ်ခွာသွားပြီဟုဒိုင်လူကြီးမှဆုံးဖြတ်ချက် မချမီအချိန်လေးအထိကို ထိုးသူဟုခေါ်ပါသည်။

၆။ **ထိုးချက်**

(က)ထိုးသူသည် ထိုးတံ၏ ထိပ်ဖြင့်ထိုးဘောကို ထိုးခြင်းဖြင့် ထိုးချက်ကို ပြုလုပ်ပါသည်။

(ခ) နည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်မှုမရှိသော ထိုးချက်သည် မျှတပါသည်။

(ဂ) ဘောများရပ်တန့်ခြင်း မရှိသေးသည့် အချိန်အထိ ထိုးချက်သည် မပြီးဆုံးသေးဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

(ဃ)ထိုးချက်ကို တိုက်ရိုက်(သို့မဟုတ်) သွယ်ဝိုက်၍ ကစားနိုင်ပါသည်။

ထို့ကြောင့်-

(၁) ထိုးဘောသည် ဘောင်ကိုဦးစွာ မထိသေးဘဲ ခံဘောကို တိုက်ရိုက်ထိုးသည့် ထိုးချက်သည် တိုက်ရိုက်ထိုးချက် ဖြစ်ပါသည်။

(၂) ထိုးဘောသည် ဘောင်များကို တစ်ကြိမ်(သို့မဟုတ်) နှစ်ကြိမ် ထိပြီးနောက်မှ ခံဘောကိုထိလျှင် ယင်းထိုးချက်သည် သွယ်ဝိုက်ထိုးချက်ဖြစ်ပါသည်။

၇။ **ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်း**

ခံဘောသည် အခြားဘောနှင့် ထိပြီးနောက် ဤနည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်ခြင်းမရှိပဲ ကျင်းဝင်သွားခြင်းသည် ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်းဖြစ်သည်။ ဤဖြစ်စဉ်ကို ခံဘောကျင်းဝင်ဖြစ်စဉ်ဟု ခေါ်ပါသည်။

၈။ **တစ်ကြိမ်ထိုးမှတ်များ**

ပွဲသေးတစ်ခုအတွင်း ကစားသူတစ်ဦးမှ မိမိအလှည့်တစ်ခုအတွင်း ဆက်ခါဆက်ခါထိုးချက်များကြောင့် ခံဘောကျင်းဝင်သွားသည့်အတွက် ရရှိသော စုစုပေါင်းအမှတ်သည် တစ်ကြိမ်ထိုးမှတ်များဖြစ်ပါသည်။

၉။ **လက်ကိုင်ဘော**

(က)ထိုးဘောသည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင် လက်ကိုင်ဘောဖြစ်သည်။

- ပွဲသေးမစတင်မီ အချိန်
- ဘောကျင်းဝင်သွားသည့် အချိန် (သို့မဟုတ်) ဘောခုံပြင်သို့ ထွက်သွားသည့် အချိန်တို့ ဖြစ်ပါသည်။

(ခ) အောက်ပါအချက်များမဖြစ်မချင်း လက်ကိုင်ဘောအဖြစ် သတ်မှတ်ခြင်း။

- လက်ကိုင်ဘောဖြင့် သင့်တင့်မျှတစွာ မကစားခြင်း (သို့မဟုတ်) ခုံပေါ်တွင် ဘောရှိနေစဉ်အတွင်း ပြစ်ဒဏ်အဖြစ် သတ်မှတ်ခြင်း။

(ဂ) အထက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ထိုးဘောသည်လက်ကိုင်ဘောဖြစ်သောအခါ လက်ကိုင်ဘောဖြစ်သည်ဟု ပြောနိုင်ပါသည်။

၁၀။ **ကစားဆဲဘော**

(က)ထိုးဘောသည် လက်ကိုင်ဘောမဖြစ်သောအခါ ကစားဆဲဘောဖြစ်ပါသည်။

(ခ) ခံဘောသည်ပွဲသေးစတင်ချိန်မှ ကျင်းဝင်မှု(သို့မဟုတ်)ခုံပြင်ထွက်မှု မဖြစ်မခြင်းကစားဆဲဘောဖြစ်ပါသည်။

(ဂ) ဘောနီမှလွဲ၍ ကျန်အရောင်ဘောများသည် ပြန်တည်ပြီးသောအခါ ကစားဆဲဘောတစ်ဖန်ဖြစ်လာပါသည်။

၁၁။ **ထိုးရမည့်ဘော**

ထိုးဘော၏ ပထမထိချက်ဖြင့် ဥပဒေနှင့် အညီထိုးနှိုင်သော(သို့မဟုတ်) ထိုသို့မထိုးနိုင်သော်လည်း ကျင်းဝင်အောင် ပြုလုပ်ခွင့်ရှိသော မည်သည့်ဘောမဆို ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်ပါသည်။

၁၂။ **အမည်ဖော်ဘော**

ထိုးဘော၏ ပထမထိချက်ဖြင့် ထိမည်ဟု ထိုးသူမှ ကြေငြာထားသော(သို့မဟုတ်)ဒိုင်လူကြီး၏ ကျေနပ်မှု အရည်ဆွန်ပြသော ဘောသည်အမည်ဖော်ဘောဖြစ်သည်။

၁၃။ **စိတ်ကြိုက်ဘော**

ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုဖြစ်ပြီးနောက် ဘောကွယ်မှုဖြစ်သောအခါ ထိုးသူမှ ထိုးရမည့်ဘောအဖြစ် အမည်ဖော်ပြသောဘောသည် စိတ်ကြိုက်ဘောဖြစ်သည်။ (အပိုင်း-၃၊ နည်းဥပဒေ-၁၀)

၁၄။ **ဘောခုံပြင်ထွက်ခြင်း**

အပိုင်း (၃)၊ နည်းဥပဒေ(၁၄)(ဇ)တွင် ညွှန်ပြထားသည်မှ အပ ဘောတစ်လုံးသည် ကစားခုံ၏ အခင်းပေါ်တွင် မရှိပဲအခြားနေရာတွင်ရှိသောအခါ (သို့မဟုတ်) ကစားနေစဉ်အတွင်း ထိုးသူသည် ဘောကိုကောက်ယူလိုက်သည့် အခါဘောခုံပြင်ထွက်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။

၁၅။ **ပြစ်ဒဏ်ဘောအဖြစ်သတ်မှတ်ခြင်း**

ဤနည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်ခြင်းကို ပြစ်ဒဏ်ဘောအဖြစ်သတ်မှတ်သည်။

၁၆။ **ကွယ်ထားခြင်း**

ထိုးဘောသည် ဘောတစ်လုံး(သို့မဟုတ်) မထိုးရမည့်ဘော၏ အပြည့်အဝအားဖြင့်သော်လည်းကောင်း (သို့မဟုတ်) တစိတ်တစ်ပိုင်းအားဖြင့်သော်လည်းကောင်း ပိတ်ဆို့ထားမှုကြောင့် ထိုးရမည့် ဘောအားမျဉ်းတဖြောင့်တည်းတွင် တိုက်ရိုက်ထိအောင် မထိုးနိုင်ခြင်းကို ကွယ်ထားခြင်းဟုခေါ်ပါသည်။ အကယ်၍ မထိုးရမည့်ဘော၏ ပိတ်ဆို့ထားမှုသည် ထိုးရမည့်ဘော(သို့မဟုတ်)ဘောများစွာကို ထိုးနိုင်စေရန် အစွန်းနှစ်ဖက်၌ လွတ်နေခဲ့လျှင် ကွယ်ထားခြင်းမဖြစ်မြောက်ပါ။

(က)ထိုးဘောသည် လက်ကိုင်ဘောဖြစ်နေစဉ် အထက်ဖော်ပြပါ အခြေအနေများကြောင့်သော်လည်းကောင်း(သို့မဟုတ်)လခြမ်းစည်းအတွင်း၌သော်လည်းကောင်း ပိတ်ဆို့မှုဖြစ်လျှင် ဘောကွယ်ခြင်းဖြစ်သည်ဟုသတ်မှတ်ပါသည်။

(ခ) အကယ်၍ ထိုးဘောအားထိုးရမည့် ဘောမထိစေရန် မထိုးရမည့်ဘောများစွာဖြင့် ပိတ်ဆို့ထားခဲ့လျှင်-

- ထိုးဘောနှင့် အနီးဆုံးတွင်ရှိသော ဘောသည်ထိထိရောက်ရောက်ကွယ်ထားသော ဘောအဖြစ်သတ်မှတ်ပါသည်။
- ပိတ်ဆို့ထားသော ဘောများသည် ထိုးဘောနှင့် တူညီသောအကွာအဝေးတွင် ရှိနေကြလျှင် ထိုဘောအားလုံးသည် ထိထိရောက်ရောက်ကွယ်ထားသော ဘောများဖြစ်ပါသည်။

(ဂ) ဘောနီသည် ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်သောအခါ မထိုးရမည့် ဘောများစွာဖြင့် ဘောနီများစွာအားထိရန် ပိတ်ဆို့ထားခဲ့လျှင် ထိထိရောက်ရောက်ကွယ်ထားမှုမရှိနိုင်ပါ။

(ဃ)ထိုးဘောသည် အထက်ပါအတိုင်းကွယ်ထားခြင်းဖြစ်ခဲ့လျှင် ထိုးသူအား ဘောကွယ်သည်ဟု ပြောဆိုနိုင်ပါသည်။

(င) ထိုးဘောအား ဘောင်တစ်ခုဖြင့် မကွယ်နိုင်ပါ။ ဘောင်၏ ကွေးနေသော မျက်နှာသည် ထိုးဘောအား ပိတ်ဆို့ထားပြီး ဘောင်သည် မထိုးရမည့်ဘောပိတ်ဆို့ခြင်းထက် ထိုးဘောနှင့်ပို၍ အနီးမှာရှိသည့်အတွက် ထိုးဘောကွယ်ခြင်းဟုမဆိုင်နိုင်ပါ။

၁၇။ **တည်စက်ကို ပိတ်မိခြင်း**

ဘောတစ်လုံးသည် အခြားဘောကို မထိပဲ မိမိ တည်စက်နေရာတွင် တည်ရန် မဖြစ်နိုင်ပါက တည်စက်ကို ပိတ်မိသည်ဟုခေါ်သည်။

၁၈။ **တွန်းထိုးခြင်း**

ထိုးတံ၏ထိပ်သည် အောက်ပါ အခြေအနေများ၌ ထိုးဘောအား ဆက်လက်ထိနေပါက တွန်းထိုးခြင်း ပြုလုပ်သည်မည်ပါသည်။

(က)ထိုးဘောသည် ရှေ့သို့စတင်ရွေ့လျားသွားပြီးသောအခါ။

(ခ) ထိုးဘောသည် ခံဘောနှင့် ထိသွားသည့်အခါ။ သို့ရာတွင်ထိုးဘောသည် ခံဘောနှင့်ထိလုနီးပါး တည်ရှိနေလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ ထိုးဘောသည်ခံဘော၏အစွန်းကို ထိတိုက်မိသည့်အခါမျိုး၌ တွန်းထိုးခြင်းဟု သတ်မှတ်ခြင်းမရှိပါ။

၁၉။ **ခုံကျော်ထိုးခြင်း**

ထိုးဘောသည် ခံဘောအား ထိသည်ဖြစ်စေ၊ မထိသည်ဖြစ်စေခံဘော၏ မည်သည့်အပိုင်းကိုမဆို ဖြတ်ကျော်သွားခြင်းသည် ခုံကျော်ထိုးခြင်းဖြစ်သည်။ အောက်ပါအချက်များ အကျုံးမဝင်ပါ –

(က)ထိုးဘောသည် ခံဘောတစ်လုံးကို ထိပြီးနောက်မှ အခြားခံဘောတစ်လုံးအား ခုံကျော်သွားခြင်း။

(ခ) ထိုးဘောသည် ခုံထွက်သွားသော်လည်း ခံဘောကိုထိတွေ့ခြင်း၊ သို့သော်လည်း ထိုးဘောသည် ခုံထွက်ပြီး ခံဘောကို ကျော်ဘက်မှ ထိရုံထိခြင်းမျိုး မဖြစ်စေရပါ။

(ဂ) ထိုးဘောသည် နည်းဥပဒေနှင့်အညီ ခံဘောအား ထိုးလိုက်ပြီးချိန်၌ ဘောင်(သို့မဟုတ်) အခြားဘောကို ထိပြီးနောက်ခံဘောအပေါ်မှ ခုံကျော်သွားခြင်း။

၂၀။ **လွဲချော်ခြင်း**

ထိုးဘောသည် ထိုးရမည့်ဘောကို မထိသောအခါဖြစ်စေ၊ ထိုးသူသည် ထိုးရမည့်ဘောအား ထိရန်အတွက် ကောင်းမွန်လုံလောက်သော ကြိုးပမ်းအားထုတ်မှုမရှိဟု ဒိုင်လူကြီးမှ ယူဆလျှင်ဖြစ်စေ လွဲချော်ခြင်းဖြစ်သည်ဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

၂၁။ **အဓိပ္ပါယ်ရှင်းလင်းဖွင့်ဆိုခြင်း**

(က) ဤနည်းဥပဒေများနှင့် အဓိပ္ပါယ်များ၌ ဖော်ပြထားသော စကားလုံးများတွင် ဖော်ပြချက်များသည် အမျိုးသားနှင့် အမျိုးသမီးတူညီသည်ဟု မှတ်ယူရပါမည်။

(ခ) ကိုယ်ခန္ဓာမသန်စွမ်းသူများအတွက် နည်းဥပဒေဖော်ပြချက်များကို သတ်မှတ်အသုံးပြုရာ၌ အခြေအနေနှင့် အချိန်အခါကို လိုက်၍ လိုအပ်သလို ပြုပြင်သတ်မှတ်ရမည်ဖြစ်ပါသည်။ အထူးသဖြင့်

(၁) အပိုင်း(၃) နည်းဥပဒေ(၁၄)(က)တွင် သတ်မှတ်ထားသော အချက်ကို ဘီးတပ်လှည်းဖြင့် ကစားသူ တစ်ဦးအပေါ်တွင် သတ်မှတ်ကန့်သတ်ခြင်း မပြုနိုင်ပါ။

(၂) ကစားသူတစ်ဦးသည် အရောင်ဘောများကို ခွဲခြားရန် ခက်သည့်အခါ (ဥပမာ - ဘောနီနှင့် ဘောစိမ်း) ဘောတစ်လုံး၏ အရောင်ကို ဒိုင်လူကြီးအား ပြောဆိုမေးမြန်းနိုင်ပါသည်။

(၃) ဒိုင်လူကြီးမရှိဘဲ လူမှုဆက်ဆံရေးအရ ကစားသောပွဲငယ်တစ်ခုတွင် ပြိုင်ဘက်ကစားသူအား ဒိုင်လူကြီးအဖြစ် သတ်မှတ်ကာ ဤနည်းဥပဒေပါ ရည်ရွယ်ချက်များနှင့်အညီ ဆောင်ရွက်စေရပါမည်။

၆။ နည်းစနစ်များနှင့် အခြေခံသင်ကြားခြင်းအဆင့်
(Techniques & Basic Skills Teching Stages)

စနူကာ (နှစ်ဆယ်နှစ်လုံးဘော)

SNOOKER ကစားခြင်းကို တိုက်ရိုက်ဘာသာပြန်ဆိုရလျှင် ကွယ်ထားခြင်း (ထိုးဘောအားထိုးရမည့်ဘောနှင့် ကွယ်နေအောင် တိုးရွှေ့နေရာချထားပေးခြင်း)ဟု အဓိပ္ပါယ်ရပါသည်။

စနူကာတွင် အဖြူရောင်ဘောတစ်လုံး အနီရောင်ဘော (၁၅)လုံးနှင့် အနက်၊ ပန်း၊ အပြာ၊ အညို၊ အစိမ်း၊ အဝါဘောတို့ (၁)လုံးစီ စုစုပေါင်း ၂၂ လုံးပါဝင်ပါသည်။

စနူကာ ကစားခြင်းသည် ဘိလိယက်ကစားခြင်း၏ အစိတ်အပိုင်း တစ်ရပ်ဖြစ်ပြီးထိုးဘောဖြင့် ခံဘောထိပြီး ခံဘောကျင်းဝင်ခြင်းတစ်မျိုးကိုသာ အမှတ်ပေးသက်မှတ်ထားပါသည်။ အနီရောင်ဝင်လျှင် (၁) မှတ်၊ အနက်ရောင် (၇) မှတ်၊ ပန်းရောင် (၆) မှတ်၊ အပြာ (၅) မှတ်၊ အညို (၄) မှတ် အစိမ်း (၃) မှတ်နှင့် အဝါ (၂) မှတ်တို့ဖြစ်ပါသည်။

ဘောများကို ပုံတွင် ပြထားသည့်အတိုင်း စတင် တည်၍ကစားရပါသည်။

အဖြူရောင်သည် ထိုးဘောဖြစ်ပြီး ကျန်ဘောများသည် ခံဘောဖြစ်ပါသည်။

ဘောနီကျင်းဝင်သွားလျှင် ပြန်လည်တည်စရာမလိုပဲ ဘောနီကုန်ပြီးနောက် ထိုးသည့် အရောင်ဘော အထိ ကျန်အရောင်ဘောများကိုသက်ဆိုင်ရာ တည်စက်တွင် ပြန်တည်ရပါသည်။ ၎င်းနောက် ဘော၀ါ၊ ဘောစိမ်း၊ ဘောညို၊ ဘောပြာ၊ ဘောပန်းရောင်၊ ဘောနက် စည်ဖြင့်အစဉ်လိုက်ကျင်းဝင်အောင် ကစားရသည်။

စတင်ကစားသူသည် လခြမ်းအတွင်းမှ ဘောဖြူဖြင့်တည်ထားသော ဘောနီတစ်လုံးလုံးကို စတင်ထိပြီး ကစားရပါသည်။ ဆိုလိုသည်မှာကစားသူများသည် ဘောနီ မကုန်မချင်းဘောနီကိုဦးစွာထိုး၍ ကျင်းဝင်အောင် ကစားရပါသည်။ ဘောနီတစ်လှည့် အရောင်ဘောတစ်လှည့်ဖြစ်ပါသည်။

ဘောနီကျင်းဝင်လျှင်(၁)မှတ်နှင့် ကျန်အရောင်ဘောများကို ဖော်ပြပြီးခဲ့သည့်တိုင်းအမှတ်ပေးသော်လည်း ပြစ်ဒဏ် FOUL အတွက်မူ အနည်းဆုံး (၄)မှတ်မှာ ပြစ်ဒဏ်ကိုလိုက်၍အများဆုံး (၇) မှတ်အထိ ပေးလျော်ရပါသည်။

ဘိလိယက်နှင့် ကွာခြားချက်မှာ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားသည့်အခါ လခြမ်းမှနေ၍ လခြမ်းစည်းအတွင်းရှိ ထိုးရမည့်ဘောကိုလည်း တိုက်ရိုက်ထိုးကစားခွင့်ရှိပါသည်။

မိမိ အလှည့် ကစားသည့်အခါ ဘောနီ(သို့မဟုတ်) ငယ်စဉ်ကြီးလိုက် အရောင်ဘောများကစားရမည် ဖြစ်သည့်အတွက် ထိုဘောများကွယ်နေအောင် အခြားဘောဖြင့် ကာနိုင်သည်။ထိုသို့ကွယ်ထားသည်ကို ဘောင်ကိုထိပြီး သွယ်ဝိုက်၍ထိအောင်ကစားနိုင်သည်။ မထိပါက ပြစ်ဒဏ်အဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။ ထိုသို့ ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ခြိန်အခြားပြိုင်ဘက်မှ ဘောကျန်အနေအထားကိုမကြိုက်ပါက ထိုသူအားပြန်၍ ကစားခိုင်းခွင့်ရှိသည်။

အကယ်၍ ဘောလွဲချော်ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ပြီးနောက်ထိုးရမည့် ဘော BALL ON ကွယ်နေလျှင် ထိုးသူသည် မိမိ အဆင်သင့်သည့်ဘောတစ်လုံးအားသတ်မှတ်ပြီးကျင်းဝင်အောင် ကစားခွင့်ရှိသည်။သို့သော် ထိုးရမည့်ဘော BALL ON အတွက်အမှတ်သာရမည်။ထိုဘော မျိုးကိုစိတ်ကြိုက်ဘော FREE BALL ဟုခေါ်ပါသည်။

ရာရှင်ပူး RUSSIAN POOL နှင့် ကွာခြားသည့်အချက်မှာ ခံဘောများသည် ကျင်းသက်မှတ်ချက်မရှိဘဲ မည်သည့်ကျင်းမဆိုဝင်အောင် ကစားခွင့်ရှိသည်။

တည်စက်တွင် အရောင်ဘော ပြန်တည်သည့်အခါ အခြားဘောများ ရှိနေပါက အမှတ်အများဆုံးဘော၏ တည်စက်မှစ၍ ကြီးစဉ်ငယ်လိုက် ပြန်တည်ရပါသည်။

တည်စက်အားလုံး ဘောရှိနေပါကထိပ်ဘောင်နှင့် တည်စက်ကြား တည်စက်နှင့်အနီးဆုံးနေရာတွင် တည်ရပါသည်။

ထိုးဘောသည် ခံဘောတစ်လုံးလုံးနှင့်ထိနေသည်ဟု ဒိုင်လူကြီးမှ ဆုံးဖြတ်သည့်အခါ ၎င်းခံဘောသည် ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်ပါကထိုဘောမလှုပ်စေဘဲ ထိုးဘောအား ကစားစေရမည်။ အကယ်၍ ထိနေသည့်ဘောသည် ထိုးရမည့်ဘောမဟုတ်ပါက ထိုးဘောအား မလှုပ်စေဘဲထိုးရမည့်ဘောအား ထိအောင် ကစားရမည်။ မထိပါက ပြစ်ဒဏ်အဖြစ် သက်မှတ်မည်။

နောက်ဆုံးအနက်ကို ကျင်းဝင်အောင်ကစားနေစဉ် ကျင်းဝင်သွားလျှင်ဖြစ်စေ၊ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်သွားလျှင် ဖြစ်စေ ပွဲသေးတစ်ပွဲ ONE FRAME ပြီးသည်ဟု သက်မှတ်သည်။

ကစားပွဲ

၁။ **ရှင်းလင်းဖော်ပြချက်**

စနူကာကို ကစားသူနှစ်ဦး(သို့မဟုတ်)ထိုထက်ပိုသော ကစားသူများဖြင့် သီးခြားစီအဖြစ်သော်လည်းကောင်း၊ ဘက်ခွဲ၍သော်လည်းကောင်း ကစားနိုင်သည်။ ကစားပွဲကို အောက်ပါအတိုင်း အကျဉ်းချုံးဖော်ပြအပ်ပါသည်။

(က)ဘောဖြူသည် ကစားသူများအတွက် တခုတည်းသော ထိုးဘောဖြစ်သည်။ ကျန်ဘော(၂၁)လုံးသည် ခံဘောများဖြစ်ပြီး ဘောနီ (၁၅)လုံးနှင့် အနက်၊ ပန်း၊ အပြာ၊ အညို၊ အစိမ်း၊ အဝါဘောတို့ တစ်လုံးပါဝင်သည်။ ဘောနီ၏ တန်ဖိုးသည် (၁)မှတ်ဖြစ်ပြီး ကျန်ဘောများ၏ တန်ဖိုးသည် ဘောဝါ(၂)၊ ဘောစိမ်း(၃)၊ ဘောညို(၄)၊ ဘောပြာ(၅)၊ ဘောပန်း(၆)နှင့် ဘောနက်(၇)မှတ်တို့ဖြစ်ပါသည်။

(ခ) ကစားသူ၏ အလှည့်တွင် အမှတ်ရသော ထိုးချက်အဖြစ် ဘောနီများကစားခုံပေါ်တွင် ကုန်သည့်တိုင်အောင် ဘောနီနှင့် အရောင်ဘောများကို တစ်လှည့်စီကျင်းဝင်စေခြင်းဖြင့် ရယူပါသည်။ ထို့နောက်မှ အရောင်ဘောများကို အမှတ်တန်ဖိုး အနည်းမှအများသို့အစဉ်လိုက် ကျင်းဝင်အောင် ကစားရပါသည်။

(ဂ) အမှတ်ရထိုးချက်မှ ရရှိသော အမှတ်များကို ထိုးသူ၏ အမှတ်တွင် ပေါင်းပေးရပါသည်။

(ဃ)ပြစ်ဒဏ်ကြောင့်ဖြစ်သော အမှတ်များကို ထိုးဘက်၏ အမှတ်တွင်ပေါင်းပေးရပါသည်။

(င) ပွဲသေးတစ်ခု ကစားစဉ်အတွင်း ချမှတ်သင့်သော နည်းဗျူဟာမှာ နောက်ကစားမည့်သူအတွက် ကွယ်ထားမှုဖြစ်စေရန် ထိုးဘောအား မထိုးရမည့် ဘော၏နောက်တွင် ထားရန်ဖြစ်သည်။ အကယ်၍ ကစားသူတစ်ယောက်(သို့မဟုတ်)ကစားသည့်ဘက်သည် ခုံပေါ်တွင် ကျန်ရှိနေသော အမှတ်ထက်ပို၍ လိုအပ်ခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မှ ရရှိသောအမှတ်အား မျှော်လင့်ချက်ဖြင့် ကာထားမှုဖြစ်စေရန် ကြိုးစားခြင်းသည် အလွန်အရေးကြီးပါသည်။

(စ) ကစားသူ(သို့မဟုတ်)ကစားသည့်ဘက်မှ ပွဲသေးတစ်ပွဲနိုင်မှုကို အောက်ပါအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

- အမြင့်ဆုံးအမှတ်ရရှိခြင်း။
- ပွဲသေးကို နိုင်သူဟု ဆုံးဖြတ်ခံရသူ။
- အပိုင်း(၃)၊ နည်းဥပဒေ(၁၄)(ဂ)(သို့မဟုတ်)အပိုင်း(၄)၊ နည်းဥပဒေ(၂)အရ အနိုင်ပေးခြင်းခံရသူ။

(ဆ)ကစားသူ(သို့မဟုတ်)ကစားသည့်ဘက်မှ ပွဲငယ်တစ်ပွဲနိုင်မှုကို အောက်ပါအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါသည်။

- များစွာသော(သို့မဟုတ်)လိုအပ်သော ပွဲသေးများ အနိုင်ရရှိသူ။
- သတ်မှတ်ထားသော အမှတ်နှင့်လိုက်ဖက်သော အမြင့်ဆုံးစုပေါင်းအမှတ်ကို ပြုလုပ်ခြင်း။
- အပိုင်း(၄)၊ နည်းဥပဒေ(၂)အရ ပွဲငယ်ကို အနိုင်ပေးခြင်းခံရသူ။

(ဇ) ကစားသူ(သို့မဟုတ်)ကစားသည့်ဘက်မှ ပွဲကြီးတစ်ပွဲနိုင်ရန်မှာ ပွဲငယ်များစွာနိုင်ရမည်။ (သို့မဟုတ်) သတ်မှတ်ထားသော အမှတ်နှင့် လိုက်ဖက်သော အမြင့်ဆုံးစုပေါင်းအမှတ်ကို ရရှိရမည်။ (သို့မဟုတ်) သတ်မှတ်ထားသော အမှတ်နှင့် လိုက်ဖက်သော အမြင့်ဆုံး စုပေါင်းအမှတ်ကို ရရှိရမည်။

၂။ **ဘောများတည်ခြင်း**

(က)ပွဲသေးတိုင်း၏ အစ၌ ထိုးဘောသည် လက်ကိုင်ဘောဖြစ်ပြီး ခံဘောများကို အောက်ပါအတိုင်း တည်ရမည်–

- ဘောနီများကို သုံးဘက်ညီ တြိဂံပုံသဏ္ဌာန်ကွင်းအတွင်းတွင် တင်းကျပ်စွာထည့်၍ ထိုတြိဂံ၏ ထိပ်သည် ပန်းရောင်ဘောကို မထိသော်လည်း တတ်နိုင်သမျှ နီးကပ်စွာထားပြီး ပိရမစ်တည်စက်၏ အပေါ်တွင်ထားရပါမည်။ တြိဂံ၏ အခြေသည် ထိပ်ဘောင်နှင့် မျဉ်းပြိုင်တည်ရှိရမည်။
- ဘောဝါကို လခြမ်း၏ ညာဘက်ထောင့်
- ဘောစိမ်းကို လခြမ်း၏ ဘယ်လက်ထောင့်
- ဘောညိုကို လခြမ်း၏ အလယ်ဗဟို
- ဘောပြာကို ဗဟိုတည်စက်

- ပန်းရောင်ဘောကို ပိရမစ်တည်စက်နှင့်
- ဘောနက်ကို ဘောနက်တည်စက်

(ခ) ပွဲသေစပြီးသည့်နောက် ကစားနေသောဘောကို ထိုးသူ၏ ကျိုးကြောင်းညီညွတ်သော တောင်းဆိုမှုအရ ဒိုင်လူကြီးမှ သန့်ရှင်းပေးနိုင်ပါသည်။

- ဘောတည်စက်တွင် တည်သည်မှလွဲ၍ ဘောကို သန့်ရှင်းမှု မပြုလုပ်မီသင့်လျော်သော ကိရိယာဖြင့် ဘော၏တည်နေရာကို မှတ်သားထားနိုင်သည်။
- သန့်ရှင်းမှုပြုနေစဉ် ဘော၏ တည်နေရာကို မှတ်သောကိရိယာအား ဘောကို သန့်ရှင်းပြီး၍ နေရာပြန်ချထားပြီးသည့်တိုင်အောင် ဘော၏ တန်ဖိုးအတိုင်း မှတ်ယူသတ်မှတ်စေရမည်။ ထိုးသူမှလွဲ၍ အခြားကစားသူသည် ကိရိယာကို ထိမိသည်။(သို့မဟုတ်)နှောက်ယှက်မိသည်ဖြစ်လျှင် ကစားပွဲ၏ အစီအစဉ်ပြောင်းလဲမှုမရှိဘဲ သူအား ထိုးသူတစ်ယောက်အဖြစ် သတ်မှတ်ပြီး အပြစ်ပေးရမည်။ ဒိုင်လူကြီးသည် ကိရိယာ(သို့မဟုတ်)သန့်ရှင်းမှုပြုလုပ်သော ဘောကို သူ၏ ကျေနပ်မှုအရ ကောက်ယူပြီးသော်မှ လိုအပ်လာလျှင် ၎င်းနေရာသို့ပြန်၍ ထားနိုင်သည်။

၃။ **ကစားသော နည်းဟန်**

ကစားသူများသည် ကစားမည့်အလှည့်ကို မဲစနစ်ဖြင့်သော်လည်းကောင်း၊ ကြိုတင်သဘောတူထားသော အပြုအမူဖြင့် သော်လည်းကောင်း ဆုံးဖြတ်မည်ဖြစ်သည်။

(က)ကစားသည့်အလှည့်သည် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်၍ ကစားဘက်အား ပြန်ကစားခိုင်းသည်မှလွဲ၍ ပွဲသေးတစ်လျှောက်လုံးမပြောင်းမလဲဘဲ တည်နေမည်။

(ခ) ကစားသူ(သို့မဟုတ်)ကစားသည့်ဘက်၏ ပထမကစားသည့်သူသည် ကစားပွဲအတွင်း ပွဲသေးအသီးသီးအတွက် ပြောင်းလဲပစ်ရမည်။

(ဂ) ပထမကစားသူသည် လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ထိုးဘောခုံပေါ်တွင် ရှိနေသောအခါနှင့် ထိုးတံ၏ ထိပ်သည် ထိုးဘောကိုထိမိသည့်အခါ ပွဲသေးကို စတင်ကစားသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။(သို့မဟုတ်)(၁)ထိုးချက်တစ်ခုကို ပြုလုပ်နေစဉ်(သို့မဟုတ်)(၂)ထိုးဘောအား နေရာမှတ်သားချထားစဉ်။

(ဃ)မျှတသော ထိုးချက်တစ်ခုအတွက် နည်းဥပဒေ(၁၂)အောက်တွင် ဖော်ပြထားသော ပြစ်မှုများအား ချိုးဖောက်မှုမရှိစေရပါ။ ရှိခဲ့ပါက အမှတ်မှတ်သားမည်။

(င) ဘောနီများကစားခုံပေါ်မှ မကုန်မချင်း ဘောနီ(သို့မဟုတ်)ထိုးရမည့် ဘောနီအဖြစ် အမည်သတ်မှတ်ထားသော စိတ်ကြိုက်ဘောသည် ဘောနီအသီးသီး၏ တန်ဖိုးနှင့် ညီမျှသော အမှတ်ကို ရရှိမည်။

(စ) ဘောနီ(သို့မဟုတ်)ဘောနီအဖြစ် အမည်ပြုထားသော စိတ်ကြိုက်ဘောသည် ကျင်းဝင်သွားခဲ့လျှင် ကစားသူသည် နောက်ထိုးချက်ကို ဆက်ကစားမည်။ ထိုကစားသူ၏ နောက်ထိုးချက်အတွက်

ထိုးရမည့်ဘောသည် ကစားသူအကြိုက်ရွေးထားသော အရောင်ဘောဖြစ်ပြီး ကျင်းဝင်သွား၍ အမှတ်ရခဲ့လျှင် ထိုအရောင်ဘောကို ပြန်တည်ရမည်။

တစ်ကြိမ်တည်း ထိုးမှတ်များကို ခုံပေါ်တွင် ဘောနီများ ကုန်သွားသည့်တိုင်အောင် ဘောနီနှင့် အရောင်ဘောကို တလှည့်စီ ကျင်းဝင်စေခြင်းဖြင့် ရယူနိုင်ပါသည်။ နောက်ဆုံးအနီကျင်းဝင်သွားသည်အထိ နှစ်သက်ရာအရောင်ကို ရွေးချယ်ကစားခွင့်ရှိသည်။

နည်းဥပဒေ(၄)အောက်တွင် ဖော်ပြထားချက်မှလွဲ၍ နောက်ကျင်းဝင်သွားမှုသည် ခုံအပြင်တွင်ရှိနေသောအခါ ထိုးသူသည် နောက်ထိုးရမည့် အရောင်ဘောအတွက် နောက်ထိုးချက်ကိုပြုလုပ်သည့်အခါ အရောင်ဘောများသာ ကျန်နေသည့်အချိန်တွင် အပိုင်း(၃)နည်းဥပဒေ (၁)(က)တွင် ပါရှိသည့်အတိုင်း အမှတ်ငယ်စဉ်ကြီးလိုက်အစီအစဉ်ဖြင့် ကစားရမည်။

(ဆ) ကစားသူတစ်ဦးဦးသည် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုမှ ရရှိနိုင်သည့်အကျိုးကို ဂရုပြုစရာမလိုပဲ ဘောနီများကျင်းဝင်သွားလျှင် (သို့မဟုတ်) ခုံပြင်ထွက်သွားလျှင် ပြန်ထည့်စရာမလိုပါ။ ဤသဘောထားသည် အပိုင်း(၃) နည်းဥပဒေ(၂)(ခ)(၂)၊ (၉)၊ (၁၄)(စ)၊ (၁၄)(ဇ)နှင့် (၁၅)အား ချွင်းချက်အဖြစ် လက်ခံပါသည်။

(ဇ) ထိုးသူသည် အမှတ်မရလျှင် (သို့မဟုတ်) ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုဖြစ်လျှင် ၎င်း၏အလှည့်ပြီးဆုံးပြီးနောက် ကစားမည့်သူသည် ထိုးဘော နောက်ဆုံးရောက်ရှိသည့်အနေအထား (သို့မဟုတ်) ဘောခုံအပြင်ထွက်သည့်အခါ လက်ကိုင်ဘောအနေအထားဖြင့် ကစားရမည်။

၄။ ပွဲသေး၊ ပွဲငယ်၊ ပွဲကြီး ပြီးဆုံးခြင်း

(က) ဘောနက်သာ ကျန်သည့်အခါ အောက်ပါအချက်နှစ်ခုမှလွဲ၍ ပထမဆုံးအမှတ်ရရှိခြင်း (သို့မဟုတ်) ပထမဆုံးပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ခြင်းဖြင့် ပွဲသေးပြီးဆုံးသည်-

(၁) ရမှတ်များ တူညီနေသောအခါ

(၂) စုပေါင်းထားသော ရမှတ်များသည် လိုက်ဖက်ဆီလျော်မှုမရှိသောအခါ

(ခ) အထက်ပါ (က)တွင် ညွှန်းဆိုထားသော အခြေအနေနှစ်ရပ်ဖြစ်သောအခါ

(၁) ဘောနက်ကို ပြန်တည်ရပါသည်။

(၂) ကစားသူများသည် ကစားရမည့်အလှည့်ရွှေးရပါမည်။

(၃) နောက်ကစားမည့်သူသည် လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားရမည်။

(၄) နောက်ထပ် အမှတ်ရခြင်း (သို့မဟုတ်) ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ခြင်းဖြင့် ပွဲသေးကို အဆုံးသတ်ပါမည်။

(ဂ) စုပေါင်းထားသော အမှတ်များဖြင့် ပွဲငယ်တစ်ပွဲ (သို့မဟုတ်) ပွဲကြီးတစ်ပွဲ၏ အနိုင်ကို ဆုံးဖြတ်သည်။ အကယ်၍ နောက်ဆုံးပွဲသေး၏ အဆုံး၌ စုပေါင်းထားသော အမှတ်များ တူညီနေပါလျှင်ပွဲသေးတွင် ကစားသည့် ကစားသူများသည် (ခ)တွင် ဖော်ပြထားသည့်အတိုင်း ဘောနက်ကို ပြန်တည်၍ ကစားရမည်။

၅။ **လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားခြင်း**

လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားသည့်အခါ ထိုးဘောသည် လခြမ်းမျဉ်းအပေါ် (သို့မဟုတ်) အတွင်းပေါ်မှ တည်၍ မည်သည့်ဘက်ကိုမဆို ထိုး၍ ကစားနိုင်သည်။

(က) ဘောကို မှန်မှန်ကန်ကန်တည်ထားခြင်း ရှိ/မရှိ (လခြမ်းမျဉ်းအပြင်ဘက်ထွက်/မထွက်)ကို မေးမြန်းခဲ့လျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် ဖြေကြားဖော်ပြနိုင်သည်။

(ခ) ထိုးတံထိပ်သည် ဘောနေရာထားစဉ်အတွင်း ထိုးဘောကို ထိတွေ့မိသော်လည်း ဒိုင်လူကြီးအနေဖြင့် ထိုးသူသည် ထိုးချက်ပြုလုပ်ခြင်းမရှိသေးဟု ယုံကြည်ကျေနပ်ပါက ထိုးဘောသည် ကစားနေသည့် အနေအထားသို့ မရောက်သေးဟု သတ်မှတ်ပါသည်။

၆။ **ဘောနှစ်လုံးပြိုင်တူထိခြင်း**

ဘောနီနှစ်လုံး (သို့မဟုတ်) စိတ်ကြိုက်ဘောနှင့် ထိုးရမည့် ဘောနှစ်လုံးမှလွဲ၍ ကျန်ဘောနှစ်လုံးအား ထိုးဘော၏ ပထမထိချက်တွင် ပြိုင်တူထိအောင် ထိုးခွင့်မရှိပါ။

၇။ **အရောင်ဘောများ တည်ခြင်း။**

အရောင်ဘောကို ကျင်းဝင်အောင် (သို့မဟုတ်) ခုံပြင်ထွက်အောင် ကစားမိလျှင် အပိုင်း (၃)၊ နည်းဥပဒေ (၃) (စ)တွင် နောက်ဆုံး ကျင်းဝင်မှုမဖြစ်မီအထိ နောက်ထိုးချက်မပြုလုပ်မီ ပြန်တည်ရပါမည်။

(က) ဒိုင်လူကြီးမှ မှားယွင်းပြီး ဘောကို တည်စက်နေရာပေါ်၌ မှန်မှန်ကန်ကန်မတည်မိခြင်းကိစ္စအတွက် ကစားသူတစ်ယောက်အနေဖြင့် တစ်စုံတစ်ရာ တာဝန်မရှိပါ။

(ခ) အကယ်၍ အပိုင်း(၃) နည်းဥပဒေ(၃)(စ)(၃)အရ အစီအစဉ်အလိုက် အရောင်ဘော ကျင်းဝင်စေပြီးနောက် ဘောပြန်တည်သည့်အခါ မှားယွင်းခဲ့လျှင် အမှားကို တွေ့ရှိသည့်အချိန်၌ အပြစ်ပေးမှုမရှိပဲ ဘောကိုခုံပေါ်မှ ပြန်ယူ၍ မှန်ကန်စွာတည်ပြီး ပွဲကို ဆက်ကစားစေရမည်။

(ဂ) မှန်ကန်စွာ တည်ထားခြင်းမရှိသော ဘောတစ်လုံး(သို့မဟုတ်) ဘောများကို ထိုးခဲ့မိလျှင် နောက်မှဖြစ်သော ထိုးချက်အတွက် မှန်ကန်စွာတည်ထားသည်ဟု စဉ်းစားဆုံးဖြတ်ရမည်။ ခုံပေါ်တွင် မှန်ကန်စွာ မရှိသော အရောင်ဘောကို ပြန်တည်ရမည်။

(၁) မျက်စိလျှမ်းပြီး ဘောပျောက်နေမှုအတွင်း ပြန်လည်ဖော်ထုတ်နိုင်လျှင် အပြစ်ပေးစရာမလိုပါ။

(၂) ဒိုင်လူကြီးမှ ပြန်တည်ခြင်းမပြီးဆုံးသေးမီကစားသူမှ ထိုးမိခဲ့လျှင် အပြစ်ပေးရမည်။

(ဃ) အရောင်ဘော ပြန်တည်သည့်အခါ မိမိတည်စက်တွင် ပိတ်မိနေပါက အသုံးပြုနိုင်သော အမှတ်အမြင့်ဆုံး တည်စက်တွင် တည်ရမည်။

(င) အကယ်၍ အရောင်ဘောနှစ်လုံးအား ထိုးသွင်းမိပြီး ထိုဘောနှစ်လုံးအတွက် တည်စက်တွင် ပိတ်မိနေလျှင် အမှတ်များသော ဘောကို ဦးစားပေး၍ အစီအစဉ်အလိုက် ပြန်တည်ရမည်။

(စ) တည်စက်အားလုံးအတွက် ပိတ်မိနေလျှင် မိမိတည်စက်နှင့် အနီးဆုံးကို တည်စက်နှင့် ထိပ်ဘောင်ကြားနေရာတွင် တည်ရပါမည်။

(ဆ)ပန်းရောင်ဘောနှင့် ဘောနက်အတွက် တည်စက်များ ပိတ်နေပြီး ထိပ်ဘောင်နှင့် မိမိတည်စက်ကြားတွင် အသုံးပြုနိုင်သော နေရာမရှိခဲ့လျှင် မိမိတည်စက်နှင့် အနီးစပ်ဆုံး ထိုတည်စက်၏ အောက်ဗဟိုမျဉ်းပေါ်တွင် တည်ရမည်။

(ဇ) အရောင်ဘောများကို တည်သည့်အခါ အခြားဘောကို ထိခွင့်မရှိပါ။

(ဈ) မှန်မှန်ကန်ကန်တည်မှုဖြစ်ရန် အရောင်ဘောကို ဤနည်းဥပဒေများတွင် မှတ်သားဖော်ပြထားသော တည်စက်ပေါ်တွင် လက်ကိုင်ဘောဖြင့် တည်ရမည်။

၈။ **ဘောများပူးကပ်ထိနေခြင်း**

(က)ထိုးဘောသည် လိမ့်နေရာမှရပ်စဉ် ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်သည့် (သို့မဟုတ်)ဖြစ်နိုင်ချေရှိသည့်ဘောတစ်လုံး(သို့မဟုတ်)ဘောများနှင့် ပူးကပ်ထိနေနိုင်ပါသည်။ ထိုအခါဒိုင်လူကြီးသည် မည်သည့်ဘော(သို့မဟုတ်)ဘောများကို ထိုးဘောထိနေသည်ဟု ဖော်ပြပြီးဘောများပူးကပ်ထိနေခြင်းဖြစ်ကြောင်းဖော်ပြပြောဆိုရပါမည်။

(ခ) ဘောများပူးကပ်ထိနေခြင်းဖြစ်ကြောင်း ပြောဆိုပြီးသောအခါ ထိုးသူသည် ၎င်းဘောအား ရွှေ့လျားမှုမရှိစေဘဲ ထိုးဘောအား ကစားရမည်ဖြစ်သည်။ သို့မဟုတ်ပါက တွန်းထိုးခြင်းတစ်ခုဖြစ်သွားမည်ဖြစ်သည်။

(ဂ) အောက်ဖော်ပြပါ အချက်များအရ ထိုးသူသည်ခံဘောမရွှေ့လျားသော်လည်း အပြစ်မပေးနိုင်ပါ။

(၁)၎င်းဘောသည် ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်ခြင်း။

(၂)၎င်းဘောသည် ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်နိုင်၍ ထိုးသူသည် ၎င်းဘောအား ထိုးရမည့်ဘောအဖြစ် ကြေညာခြင်း။(သို့မဟုတ်)

(၃)၎င်းဘောသည် ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်နိုင်၍ ထိုးသူသည် ကြေညာပြီး ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်နိုင်သည့် အခြားဘောအား ပထမဦးစွာ ထိခြင်း။

(ဃ)ထိုးဘောသည် လိမ့်နေရာမှ ရပ်စဉ်မထိုးရမည့် ဘောတစ်လုံးအား ပူးကပ်ထိလုနီးပါးဖြစ်ခြင်းဖြစ်နိုင်သည်။ ထိုအခါ ဒိုင်လူကြီးအား ဘောများပူးကပ်ထိနေခြင်းရှိမရှိ မေးလာလျှင် ဟုတ်သည် မဟုတ်သည်ကို ဖြေကြားနိုင်သည်။ ထိုသူသည် အထက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ၎င်းဘောနှောက်ယှက်မှုမဖြစ်စေဘဲ ထိုးရမည့်ဘောအား ပထမဦးစွာ ထိအောင်ကစားရမည်။

(င) ထိုးဘောသည် ထိုးရမည့်ဘောနှင့် မထိုးရမည့်ဘောတို့အား ပြိုင်တူပူးကပ်ထိနေလျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် ထိုးရမည့်ဘောကိုသာ ပူးကပ်ထိနေမှုအဖြစ် ညွှန်ပြမည်။ ထိုးသူသည် မထိုးရမည့်ဘောနှင့် ထိုးဘော ပူးကပ်မှုရှိနေသလားဟု မေးမြန်းခဲ့လျှင် ပြောခွင့်ရှိသည်။

(စ) ထိုးချက်ပြုလုပ်နေစဉ် ထိုးသူကြောင့်မဟုတ်ဘဲ ပူးကပ်ထိနေသော ဘောအနည်းငယ်ရွှေ့သွားသည်ဟု ဒိုင်လူကြီးယူဆကျေနပ်ခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်အဖြစ် မသတ်မှတ်နိုင်ပါ။

(ဆ)ထိုးဘောနှင့် မထိကပ်နေသော ရပ်နေသော ခံဘောတစ်လုံးကို ဒိုင်လူကြီး၏ စစ်ဆေးမှုကြောင့် ထိုးဘောနှင့် ထိနေသည်ဟု နောက်ကျမှ တွေ့မြင်ခဲ့လျှင် ထိုးချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ ဒိုင်လူကြီးမှ သူကျေနပ်မှု အနေအထားအတိုင်း ဘောများကို ပြန်တည်ရပါမည်။

၉။ **ကျင်းနှုတ်ခမ်းစွန်းပေါ်ရှိဘော**

(က)ဘောတစ်လုံးသည် အခြားဘောဖြင့် လုံးဝမထိသည့်အပြင် ထိုးချက်တစ်စုံတစ်ရာမရှိသည့် အချိန်၌ ကျင်းဝင်သွားခဲ့လျှင် ထိုဘောကို ပြန်လည်ထားရှိပြီး ရရှိသောအမှတ်ကို ရေတွက်ပေးရပါမည်။

(ခ) ထိုးချက်တစ်ခုပြုလုပ်နေစဉ်အတွင်း ဘောတစ်လုံးလုံးဖြင့် ထိခဲ့လျှင်-

(၁)ဤနည်းဥပဒေများကို ချိုးဖောက်ခြင်းမရှိလျှင် ဘောအားလုံးကို ပြန်လည်ထားရှိပြီး ယင်းထိုးချက်ကိုပြန်လည်ကစားရပါမည်။ (သို့မဟုတ်) ကစားသူ၏ ဆန္ဒအရ အခြားမတူညီသော ထိုးချက်ကို ထိုးသူမှ ထိုးခွင့်ရှိပါသည်။

(၂)ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုခုဖြစ်ခဲ့လျှင် ထိုးသူသည် ဖော်ပြပြီးခဲ့သော ပြစ်မှုကို ခံရမည်ဖြစ်ပြီး ဘောအားလုံးကို ပြန်တည်၍ နောက်ကစားမည့်သူသည် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုဖြစ်ပြီးနောက် ရရှိနေကျအခွင့်အရေးများ ရရှိမည်။

(ဂ) ဘောတစ်လုံးသည် ကျင်း၏နှုတ်ခမ်းစွန်းတွင် ခေတ္တခဏမျှ တင်နေမလို ကျသွားမလို ဖြစ်ပြီးနောက် ကျင်းတွင်းသို့ ဝင်သွားလျှင် ကျင်းဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်ရေတွက်မည်ဖြစ်ပြီး ပြန်လည်နေရာချထားပေးရန် မလိုပါ။

၁၀။ ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုဖြစ်ပြီးနောက် ထိုးဘောသည် ဘောကွယ်မှုဖြစ်နေလျှင် ဒိုင်လူကြီးမှ စိတ်ကြိုက်ဘောကို ဖော်ပြပြောဆိုရပါမည်။ (အပိုင်း-၂၊ နည်းဥပဒေ ၁၆တွင်ရှု)

(က)နောက်အလှည့် ကစားသည့် သူသည် နောက်ထိုးချက်တစ်ခုကို ကစားရန် ရွေးချယ်ခဲ့လျှင်-

(၁)သူသည် ဘောတစ်လုံးကို ထိုးရမည့် ဘောအဖြစ် အမည်သတ်မှတ်နိုင်သည်။

(၂)အမည်သတ်မှတ်ထားသော ဘောသည်ထိုးရမည့်ဘောတန်ဖိုးအတိုင်း မှတ်ယူရမည်ဖြစ်ပြီး ကျင်းဝင်သွားခဲ့လျှင် ပြန်တည်ရပါမည်။

(ခ) အောက်ပါအချက်များဖြစ်လျှင် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်သည်။

(၁)ထိုးဘောသည် အမည်သတ်မှတ်ထားသော ဘောကို ပထမဦးစွာ ထိရန်လွဲချော်ခဲ့လျှင် (သို့မဟုတ်) ထိုးရမည့်ဘောနှင့် ပထမဦးစွာ ပြိုင်တူထိသောအခါ

(၂)ပန်းရောင်ဘောနှင့် ဘောနက်သာခုံပေါ်တွင် ကျန်ရှိနေသော ခံဘောများဖြစ်သည်မှ လွဲ၍ ထိုးဘောအား အမည်သတ်မှတ်ထားသော စိတ်ကြိုက်ဘောဖြင့် ဘောနီများ(သို့မဟုတ်) ထိုးရမည့်ဘောကို ကာကွယ်မှုဖြစ်သောအခါ

(ဂ) စိတ်ကြိုက်ဘော ကျင်းဝင်သွားလျှင် ပြန်တည်ရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုးရမည့်ဘောတန်ဘိုးအတိုင်း အမှတ်ရမည်။

(ဃ)ထိုးဘောသည် အမည်သတ်မှတ်ထားသော ဘောကို ဦးစွာထိပြီးနောက် (သို့မဟုတ်)ထိုးရမည့်ဘောနှင့် ပြိုင်တူဦးစွာထိပြီးနောက် ထိုးရမည့်ဘော ကျင်းဝင်သွားခဲ့လျှင် ထိုးရမည့်ဘောအတွက် အမှတ်ရရှိမည်ဖြစ်ပြီး ပြန်တည်စရာမလိုပါ။

(င) အမည်သတ်မှတ်ထားသောဘောနှင့် ထိုးရမည့်ဘောကျင်းဝင်သွားခဲ့လျှင် ထိုးရမည့်ဘောအတွက်သာ အမှတ်ရရှိပါမည်။ သို့သော်ဘောနီအတွက်မူ ကျင်းဝင်သော ဘောတိုင်းအတွက် အမှတ်ရရှိမည်။ စိတ်ကြိုက်ဘောကို ပြန်တည်ပြီး ထိုးရမည့်ဘောကို ပြန်မတည်ရပါ။

(စ) ထိုးဘက်အား ပြန်ကစားရန် ပြောဆိုလျှင် စိတ်ကြိုက်ဘော တောင်းဆိုနိုင်မှုသည် ပျက်ပြယ်သွားပါသည်။

၁၁။ **ပြစ်ဒဏ်များ**

ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုဖြစ်လျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် ပြစ်ဒဏ်ဟုချက်ချင်းဖော်ပြပြောဆိုရပါမည်။

(က)ထိုးသူသည် ထိုးချက်တစ်ခုမပြုလုပ်လျှင် သူ၏ အလှည့်သည် ချက်ချင်းပြီးဆုံး၍ ဒိုင်လူကြီးသည် အပြစ်ကို ကြေညာမည်။

(ခ) ထိုးချက်တစ်ခုပြုလုပ်ပြီးလျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် အပြစ်ကိုမကြေညာမီ ထိုးချက်အဆုံးသတ်သည် အထိ စောင့်မည်။

(ဂ) ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုကို နောက်ထိုးချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ ဒိုင်လူကြီးပေးအပ်ချက်သော်လည်းကောင်း၊ ထိုးဘက်၏ ထိရောက်သာ တောင်းဆိုမှုသော်လည်းကောင်း၊ မရှိခဲ့လျှင် ၎င်းပြစ်ဒဏ်သည် ပျက်ပြယ်သွားပါသည်။

(ဃ)ဘောခုံအပြင်တွင် ရှိသည်မှလွဲ၍ အရောင်ဘောအချို့ကို ထားရှိမည့်နေရာတွင် မှန်မှန်ကန်ကန် မရှိလျှင် မှန်မှန်ကန်ကန်ပြန်တည်ရပါမည်။

(င) ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုမဖြစ်မီအထိ ရရှိထားသော တစ်ကြိမ်တည်းထိုးအမှတ်များကို ခွင့်ပြုမည်ဖြစ်သော်လည်းထိုသူသည် ပြစ်ဒဏ်ခေါ်ပြီးနောက် ထိုးချက်တွင် ကျင်းဝင်သွားသော ဘောအတွက် အမှတ်ကိုမရရှိနိုင်ပါ။

(စ) နောက်ထိုးချက်အတွက် ထိုးဘောရောက်ရှိသည့်နေရာမှ ကစားရမည်(သို့မဟုတ်)ခုံပြင်တွင်ရှိပါကလက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားရမည်။

(ဆ)ထိုးချက်တစ်ခုအတွင်း ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုထက်ပို၍ ဖြစ်ပွားလျှင် အမြင့်ဆုံးတန်ဖိုးကို ပေးလျော်ရမည်။

(ဇ) ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်သော ကစားသူသည်- (၁) နည်းဥပဒေ(၁၂)အောက်တွင် ဖော်ပြထားသော အပြစ်ကို ခံရမည်။ (၂) ထိုးဘက်မှ တောင်းဆိုလျှင် နောက်ထိုးချက်ကို ကစားပေးရမည်။

၁၂။ **ပြစ်ဒဏ်များ**

အောက်ဖော်ပြပါ အပိုဒ်(က)မှ (ဃ)အတွင်းဖော်ပြထားသော ပို၍မြင့်သော ပြစ်ဒဏ်များမှလွဲ၍ အပြစ်ဖြစ်မှုအားလုံးအတွက် လေးမှတ်ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ပါသည်။

(က)ထိုးရမည့်ဘောတန်ဖိုး ပေးလျော်ရမည်။

(၁)ထိုးဘောအား တစ်ကြိမ်ထက်ပို၍ ထိုးမိခြင်း။

(၂)ခြေနှစ်ချောင်းလုံး ကြမ်းပြင်မှ လွှတ်၍ ထိုးမိခြင်း။

(၃)အလှည့်ကျော်၍ ကစားမိခြင်း။

(၄)အဖွင့်ထိုးချက်အပါအဝင် လက်ကိုင်ဘောဖြင့် မမှန်ကန်စွာ ကစားမိခြင်း။

(၅)ထိုးဘောသည် ခံဘောအားလုံးအား မထိပဲ လွဲချော်မှုဖြစ်ခြင်း။

(၆)ထိုးဘော ကျင်းဝင်မှုဖြစ်ခြင်း။

(၇)စိတ်ကြိုက်ဘောကစားစဉ် ဘောကွယ်မှုဖြစ်အောင် ကစားမိခြင်း။

(၈)ခုံကျော်ထိုးချက် ကစားမိခြင်း။

(၉)စံချိန်စံညွှန်းနှင့် မကိုက်ညီသော ထိုးတံဖြင့် ကစားမိခြင်း။ (သို့မဟုတ်)

(၁၀) အောက်ဖော်ပြပါအပိုင်း (၃)နည်းဥပဒေ(၁၄)(ဇ)တွင် ပါရှိသော အချက်များနှင့် ဆန့်ကျင်လျှက် မိမိတွဲဖက်ကစားသူနှင့် ပြောဆိုတိုင်ပင်ခြင်း။

(ခ) ထိုးရမည့်ဘော(သို့မဟုတ်) သက်ဆိုင်သော ဘောတို့မှ ပို၍ မြင့်မားသော တန်းဖိုးကို ပေးလျော်ရမည်။

(၁) ဘောတစ်လုံးလုံး တည်ငြိမ် ရပ်တန့်ခြင်းမရှိသေးမီ ထိုးမိခြင်း။

(၂) ဒိုင်လူကြီးမှ အရောင်ဘောကို တည်စက်ပေါ်သို့ တည်ထားမှု မပြီးသေခင် ထိုးမိခြင်း။

(၃) မထိုးရမည့်ဘောကို ကျင်းဝင်အောင်ကစားမိခြင်း။

(၄) ထိုးဘောသည် မထိုးရမည့်ဘောကို ဦးစွာ ထိမိခြင်း။

(၅) တွန်းထိုးထိုးချက်ဖြစ်အောင် ပြုလုပ်မိခြင်း။

(၆) ထိုးချက်တစ်ခု ပြုလုပ်စဉ် ထိုးတံ၏ ထိပ်ဖြင့် ထိုးဘောမှလွဲ၍ အခြားဘောကို ထိမိခြင်း။

(၇) ဘောတစ်လုံးကို ခုံပေါ်မှ လွင့်စင်ထွက်သွားအောင်ကစားမိခြင်း။

(ဂ) ဘောနီနှစ်လုံး (သို့မဟုတ်) စိတ်ကြိုက်ဘောနှင့် ထိုးရမည့်ဘောမှလွဲ၍ အခြားဘောနှစ်လုံးကို ထိုးဘောဖြင့် ပြိုင်ဝင်ထိမှန်လျှင် ထိုးရမည့်ဘော (သို့) ဘောနှစ်လုံးအနက် ပို၍ တန်ဘိုးမြင့်မားသောတန်ဘိုးကို ပေးလျော်ရမည်။

(ဃ) အောက်ပါ ထိုအချက်များကို ထိုးမိခဲ့လျှင် (၇) မှတ် ပေးလျော်ရမည်။

(၁) တစ်စုံတစ်ခုသော ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ခုံအပြင်တွင်ရှိ ဘောတစ်လုံးကို အသုံးပြုမိခြင်း။

(၂) အကွာအဝေး (သို့မဟုတ်) နှစ်ခုအကြားကို တိုင်းထွာရန်အတွက်ကြားခံပစ္စည်းတစ်ခု အသုံးပြုခြင်း။

(၃) ဆက်ခါထိုးချက်များတွင်ဘောနီကျင်း ဝင်ပြီးနောက် ဘောနီများ (သို့မဟုတ်) စိတ်ကြိုက်ဘောများ အသုံးပြုမိခြင်း။

(၄) ပွဲသေး စပြီးပြီးခြင်း ထိုးချက် တစ်ခုအတွက် ဘောဖြူမဟုတ်သည့်အခြားဘောလုံးတစ်လုံးလုံးကို ထိုဘောအဖြစ် အသုံးပြုမိခြင်း။

(၅) ဒိုင်လူကြီးမှ ထိုးရမည့်ဘောကိုကြေညာရန် ပြောဆိုသည့်အခါမကြေညာမိပဲ ပျက်ကွက်ခြင်း။

(၆) ဘောနီ (သို့မဟုတ်) ဘောနီအဖြစ်သတ်မှတ်ထားသော စိတ်ကြိုက်ဘောလုံးတစ်လုံးကို ကျင်းဝင် စေပြီးနောက် အရောင်ဘောတစ်လုံးကို အမည်မသတ်မှတ်မီ ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုကျူးလွန်ခြင်း။

၁၃။ **တဖန်ဆက်ခါ ကစားစေခြင်း**

ထိုးဘက်တစ်ဦးသည် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခု ကျူးလွန်ပြီးနောက် ကစားဖော်မှ တဖန်ဆက်ခါကစားပါဟုပြောဆိုခဲ့လျှင် ငြင်းပိုင်ခွင့် မရှိပါ။ တဖန်ဆက်ခါ ကစားပါဟု ပြောဆိုခဲ့ရသောထိုးဘက်သည်။

(က) သူ၏စိတ်ကို အောက်ပါအတိုင်း ပြောင်းလဲပိုင်ခွင့်ရှိသည်။

(၁) မည်သည့်ထိုးချက်ကို သူကစားမည်။

(၂) မည်သည့်ထိုးရမည့်ဘောကို သူထိအောင် ကြိုးစားမည်။

(ခ) သူကျင်းဝင်စေသောဘော (သို့မဟုတ်) ဘောများအတွက် အမှတ်များ ရပိုင်ခွင့်ရှိသည်။

၁၄။ **ပြစ်ဒဏ်နှင့်လွဲချော်မှု**

ထိုးသူသည် သူ၏ စွမ်းရန် အကောင်းဆုံးထားလျက် ထိုးရမည့်ဘောကို ထိအောင် ကြိုးစားရမည်။ ဘောနက်ခုံပေါ်တွင် ကျန်နေသည်မှလွဲ၍ (သို့မဟုတ်) ထိုးရမည့်ဘောကိုထိရန်မဖြစ်နိုင်သော အခြေအနေမှလွဲ၍ နည်းဥပဒေကိုချိုးဖောက်သည်ဟုဒိုင်လူကြီးမှယူဆလျှင် ပြစ်ဒဏ်နှင့်လွဲချော်မှုဟု ပြောဆိုကြေညာမည်။ ထိုးသူသည် လုံလောက်သောအားထုတ်ကြိုးပမ်းမှုဖြင့် ထိုးရမည့်ဘောရှိရာလမ်းကြောင်းအတိုင်း တိုက်ရိုက် (သို့မဟုတ်) သွယ်ဝိုက်၍သူကစားရန် သတ်မှတ်ထားသော ထိုးရမည့်ဘောကို ထိရန် ကြိုးစားသည့်အပြင် ဒိုင်လူကြီးကိုယ်တိုင်မှလည်း ထိုးရမည့်ဘောဆီသို့ ရောက်ရှိရန် ပိတ်ဆို့နေသောဘော (သို့မဟုတ်) ဘောများရှိနေသည့်အတွက်ထိုးရမည့်ဘောကို ထိရန်မဖြစ်နိုင်သောအခြေအနေအဖြစ် မှတ်ယူမည်။

(က) ပြစ်ဒဏ်နှင့်လွဲချော်မှုဟုပြောဆို ကြေညာပြီးသည့်အခါ နောက်ကစားမည့်သည်သူသည်ပြိုင်ဘက်အားဘောရောက်ရှိပြီးသည့်နေရာမှ (သို့မဟုတ်) သူ၏ သုံးသပ်ဆင်ခြင်မှုအရ မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်ကစား ရန်တောင်းဆိုနိုင်သည်။ မူလအနေအထားပြန်ကစားစဉ် ထိုးရမည့်ဘောသည် နောက်ဆုံးထိုးချက်နှင့်တူရမည်။ အမည်သတ်မှတ်ချက်များမှာ -

(၁) ဘောနီသည် ထိုးရမည့်ဘောဖြစ်လျှင် ဘောနီတစ်လုံးလုံး

(၂) ဘောနီများ ခုံပေါ်တွင် မကျန်သောအခါ ထိုးရမည့် အရောင်ဘောတစ်လုံး (သို့မဟုတ်)

(၃) ဘောနီကျင်းဝင်သွားပြီးနောက် ထိုးရမည့်ဘောသည် အရောင်ဘောဖြစ်သောအခါ ထိုးသူ၏ စိတ်ကြိုက်အရောင်ဘောတစ်လုံး (သို့မဟုတ်)

(ခ) ဘောလွဲချော်မှုသည် တမင်တကာ မပြုလုပ်ဟု ဒိုင်လူကြီးမှ ကျေနပ်မှုမရမချင်း (သို့မဟုတ်) ကစားသူ တစ်ယောက်မှ မတိုင်မီက ဘောကွယ်ထားမှုများ မလိုအပ်မခြင်း ထိုဘော၏ လမ်းကြောင်းတွင် ရှိနေသော ထိုးရမည့်ဘော (သို့မဟုတ်) ထိုးနှိုင်ပြီးသည့် ဘော၏ တစ်နေရာရာကို ထိုးချက်ပြုလုပ်စဉ် ထိုးသူမှ ဦးစွာထိရန်လွဲချော်လျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် ပြစ်ဒဏ်နှင့် လွဲချော်မှုဟု ပြောဆိုကြေညာမည်။

(ဂ) အထက်ပါ စာပုဒ်(ခ)အရ ထိုးရမည့်ဘော (သို့မဟုတ်) ထိုးနှိုင်ပြီးသည့် ဘောတစ်လုံးကို ထိုးဘော၏ လမ်းကြောင်းတွင် ရှင်းလင်းစွာ ရှိစဉ် လွဲချော် မှုတစ်ခုဟုပြောဆို ကြေညာပြီးနောက် ဗဟိုဘော ပြည့်ထိရန် အခြေအနေပေးနိုင်သည်။ (ဘောနီများအတွက်မူ အရောင်ဘောတစ်လုံးဖြင့် ဘောနီအချို့၏အချင်းပြည့်အား မပိတ်ဆို့နိုင်သည့်အတွက် ဤအချက်ကို ဆောင်ရွက်ရန်ဖြစ်နိုင်သည်) ထို့နောက်-

(၁) တူညီသော အနေအထားမှ ထိုးချက်ကို ထပ်မံပြုလုပ်စဉ် ထိုးရမည့်ဘောကို ထိရန် လွဲချော်မှုဖြစ်လျှင်အမှတ်ခြားနားမှုအား သတိပြုစရာမလိုပဲ ပြစ်ဒဏ်နှင့် လွဲချော်မှုအဖြစ် ပြောဆိုကြေညာနိုင်သည်။

(၂) မူလအနေအထားမှ ပြန်၍ ကစားရန် ပြောဆိုခံရပါက တတိယအကြိမ်အားထုတ်မှု ကျဆုံးလျှင် ပြိုင်ဘက်အား ပွဲသေးကိုအနိုင်ပေးရမည်ဖြစ်ကြောင်း ဒိုင်လူကြီးမှ အပြစ်ပေးခံရသူအား သတိပေးရမည်။

(ဃ)ထိုးဘောအား ဤနည်းဥပဒေအရ ပြန်ထားပြီးနောက် ထိုးရမည့်ဘော (သို့မဟုတ်) ထိုးနှိုင်သည့် ဘောအချို့သည် ထိုးဘောမှ မျဉ်းတစ်ဖြောင့်တည်းတွင် ရှင်းလင်းစွာရှိသည့်အခါ ထိုးသူသည် ထိုးချက်တစ်ခုအတွက် ကစားရန် ပြင်ဆင်စဉ်အတွင်း ထိုးဘောအပါအဝင်ဘောချက်တချို့နှင့် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်နိုင်သည်။ ထိုးချက်တစ်ခုကစားမပြီးသေးလျှင် လွဲချော်မှုတစ်ခုအဖြစ် မပြောဆိုမကြေညာနိုင်ပါ။ သင့်လျော်သော ပြစ်ဒဏ်ကို ချမှတ်မည်။ ထိုအခါ -

(၁) နောက်ကစားမည့်သူသည် သူကိုယ်တိုင် ထိုးချက်ကို ပြုလုပ်ရန် ရွေးချယ်နိုင်သည်။ (သို့မဟုတ်) လက်ရှိအနေအထားအတိုင်းပြန်ကစားရန် ပြိုင်ဘက်အား ပြောနိုင်သည်။ (သို့မဟုတ်)

(၂) နောက်ကစားသူသည် ဒိုင်လူကြီးကို ဘောလုံးများအား မူလနေရာနှင့် အနီးစပ်ဆုံးသို့ ပြန်တည်ရန် ပြောဆိုနိုင်ပြီး ပြိုင်ဘက်အား ထိုနေရာမှ ပြန်ကစားခိုင်းနိုင်သည်။

(၃) အထက်ပါအခြေအနေသည် လွဲချော်မှုခေါ်သည့်ဖြစ်စဉ်အတွင်း ဖြစ်ခဲ့လျှင် ထိုးဘက်အား ပွဲသေး အနိုင်ပေးသည်အထိ အခြေအနေရှိကြောင်း သတိပေးရမည်ဖြစ်သည်။

(၄) အားလုံးသော အခြားလွဲချော်မှုများကို ဒိုင်လူကြီး၏ သုံးသပ်ချက်ဖြင့် ပြောဆိုကြေညာမည်။

(၅) လွဲချော်မှုဖြစ်ပြီးနောက် ကစားမည့်သူမှ ထိုးဘောနှင့် ခံဘောများကို ပြန်ထားရန် တောင်းဆိုသည့်အခါ ဒိုင်လူကြီးမှ လက်ရှိကစားနေသူမှ တိုးတက်မှု အကျိုးရလိမ့်မည်(သို့မဟုတ်) ရနိုင်သည်ဟု မယူဆပါက နှောက်ယှက်ခံရသော ခံဘောများကို ရောက်ရှိသည့်နေရာတွင်ပင် ထားရမည်ဖြစ်သည်။ ဒိုင်လူကြီးမှ နှောက်ယှက်ခံရသော ခံဘောအချို့(သို့မဟုတ်) အားလုံးကို ပြန်တည်ရန် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင် ဒိုင်လူကြီးသဘောတူကျေနပ်သောနေရာတွင် ပြန်တည်ရမည်။ အခြားအဖြစ်အပျက်တွင် အရောင်ဘောများ မမှန်ကန်စွာ ခုံပြင်ရောက်သွားသည့်အခါ ကိုယ့်အသုံးချမှုအပေါ်မူတည်၍ တည်စက်တွင် (သို့မဟုတ်) မူလနေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။

(၆)လွဲချော်မှုတစ်ခုဖြစ်ပြီးနောက် ဘောအချို့ကို ပြန်တည်သည့်အခါ ပြိုင်ဘက်နှင့် နောက်ကစားမည့်သူနှစ်ဦးမှ ပြန်တည်ရမည့်နေရာအတွက် အကြံဉာဏ်တောင်းမည်ဖြစ်ပြီး ဒိုင်လူကြီးသည် နောက်ဆုံး ဆုံးဖြတ်ချက်ကို ချမှတ်ရမည်ဖြစ်သည်။

(၇) ထိုသို့ အကြံဉာဏ်ပေးစဉ် ကစားသူတစ်ဦးဦးသည် ကစားခုံပေါ်ရှိ ဘောလုံးတစ်လုံးလုံးကို ထိမိလျှင် ထိုးသူအဖြစ် သတ်မှတ်ပြီး ကစားနေသည့် အစီအစဉ်ကို ပြောင်းလဲမှုမရှိပဲ အပြစ်ပေးခံရမည်ဖြစ်သည်။ ထိထားသောဘောကို ဒိုင်လူကြီးသဘောတူကျေနပ်မှုဖြင့် ပြန်တည်မည်ဖြစ်သည်။ လိုအပ်ပါက ကောက်ယူပြီးသော ဘောဖြစ်သည့်တိုင်ပြန်တည်ရမည်။

(၈) နောက်ကစားမည့်သူသည် မူလအနေအထားမှ ပြန်ကစားရမည့် ထိုးချက်အတွက် ထိုးဘောအပြင် အခြားဘောများပါ ပြန်ထားရန် ရည်ရွယ်ပါသလားဟု ဒိုင်လူကြီးအား မေးမြန်းနိုင်သည်။ ဒိုင်လူကြီးမှလည်း မိမိရည်ရွယ်ချက်ကို ဖော်ပြနိုင်ရမည်။

၁၅။ ထိုးသူမဟုတ်ပဲ အခြားသူကြောင့် ဘောရွေ့လျားသွားခြင်း

ငြိမ်နေသောဘော(သို့မဟုတ်)ရွေ့လျားနေသော ဘောတစ်လုံးသည် ထိုးသူကြောင့် မဟုတ်ပဲ အခြားသူကြောင့် အနေအထားပျက်သွားသည့်အခါ ဒိုင်လူကြီးသည် အပြစ်ပေးမှုမရှိပဲ ဘောကို အမှန်ရှိသင့်သော နေရာ(သို့မဟုတ်)နောက်ဆုံးအခြေအနေက ရှိခဲ့သော နေရာသို့ ပြန်လည်တည်ထားပေးရမည်။

(က)ထိုးသူ၏ ကစားဖက်ကြောင့် မဟုတ်ပဲ အခြားအကြောင်းကြောင့် ဘောတစ်လုံးရွေ့လျားသွားစေရန် ထိုးသူအားဖြစ်စေခဲ့လျှင် အထက်ပါနည်းဥပဒေအတိုင်း ဆောင်ရွက်ပါမည်။

(ခ) ဒိုင်လူကြီးကြောင့် ဘောလုံးရွေ့လျား အနှောင့်အယှက်ဖြစ်ပေါ်စေခြင်းကိစ္စတွင် မည်သည့် ကစားသူကိုမျှ ပြစ်ဒဏ်မပေးနိုင်ပါ။

၁၆။ **သရေပွဲအဖြစ် ဆုံးဖြတ်ခြင်း**

ဒိုင်လူကြီးသည် သရေအဖြစ် ဆုံးဖြတ်ရမည့် အနေအထားကို တွေ့မြင်ရလျှင်(သို့မဟုတ်)ချဉ်းကပ်လာခြင်းဖြစ်သည်ဟု ထင်မြင်ယူဆလျှင် ကစားသူများအား ပွဲသစ်ကိုချက်ခြင်းပြန်စကစားရန် ဆုံးဖြတ်ချက်ကိုပေးမည်။ ကစားသူတစ်ဦးမှ ကန့်ကွက်လျှင် ဒိုင်လူကြီး၏ မျှော်မြင်မှုအရ သတ်မှတ်ထားသော အချိန်ကာလအတွင်း (များသောအားဖြင့် အလှည့်သုံးလှည့်အတွင်း) အနေအထားကို ပြောင်းလဲသွားအောင် နှစ်ဖက်စလုံးမှ ကစားကြရန် ခွင့်ပြုမည်။ အနေအထားသည် သတ်မှတ်ထားသော အချိန်ကာလအတွင်း အခြေခံအကြောင်းများ မပြောင်းလဲခဲ့လျှင်ရရှိထားသော အမှတ်များကို ပယ်ဖျက်ပြီး ဘောများပြန်တည်စေကာ ပွဲသေးပြန်စစေမည်။

(က)တူညီသော ကစားသူသည် အဖွင့်ကိုးချက်ကို ပြန်စရမည်။

(ခ) ကစားမှု အစီအစဉ်သည် မပြောင်းမလဲတည်နေမည်။

၁၇။ **လေးယောက်ကစားသော စနူကာ**

(က)လေးယောက်ကစားသောပွဲတွင် ဘက်အသီးသီးသည် ပွဲသေးများကို တစ်လှည့်စီအဖွင့်ကစားရမည်။ ထိုဆုံးဖြတ်မှုသည် ပွဲသေးတစ်လျှောက်လုံး တည်မြဲမည်။

(ခ) ကစားသူများသည် ပွဲသေးအသစ်အသီးသီး၏ အစ၌ ကစားမှု အစီအစဉ်ကို ပြောင်းနိုင်သည်။

(ဂ) ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုကျူးလွန်မိ၍ ပြန်ကစားရန် တောင်းဆိုခံရလျှင် ပြစ်ဒဏ်ကို အလှည့်ပြင်ပတွင် ပြုလုပ်မိသော်လည်း ပြစ်ဒဏ်ကို ပြုသူသည် ပြန်ကစားရမည်။ မူလကစားမှုအစီအစဉ်သည် ထိုကဲ့သို့ ထိုးဘက်၏ ကစားဖော်အလှည့် တစ်လှည့်ဆုံးရှုံးသော်လည်း တည်မြဲနေမည်။

(ဃ)ပွဲသေးတစ်ခုသည် အပိုင်း(၃)နည်းဥပဒေ(၄)တွင် ညွှန်ပြထားသကဲ့သို့ အရှုံးအနိုင်မရှိဘဲ ပြီးဆုံးသွားလျှင် ဘောနက်ကို ပြန်တည်ရန်လိုအပ်ပြီး ပထမထိုးချက်ကို ကစားရမည့်အတွဲသည် မည်သူစတင်ကစားရမည်ကို ရွေးချယ်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။ ကစားမှုအစီအစဉ်သည် ပွဲသေးတွင်ကဲ့သို့ ဆက်ကစားစေမည်။

(င) ကစားဖက်ခြင်း ကစားပွဲအတွင်း တိုင်ပင်နိုင်သည်။ သို့သော် အောက်ပါတို့ပြုလုပ်နေစဉ် ပြောဆိုတိုင်ပင်ခွင့်မရှိပါ။

(၁)တစ်ဦးသည် ထိုးသူဖြစ်နေပြီး ကစားခုံ၌ရှိနေစဉ်တွင်သော်လည်းကောင်း(သို့မဟုတ်)

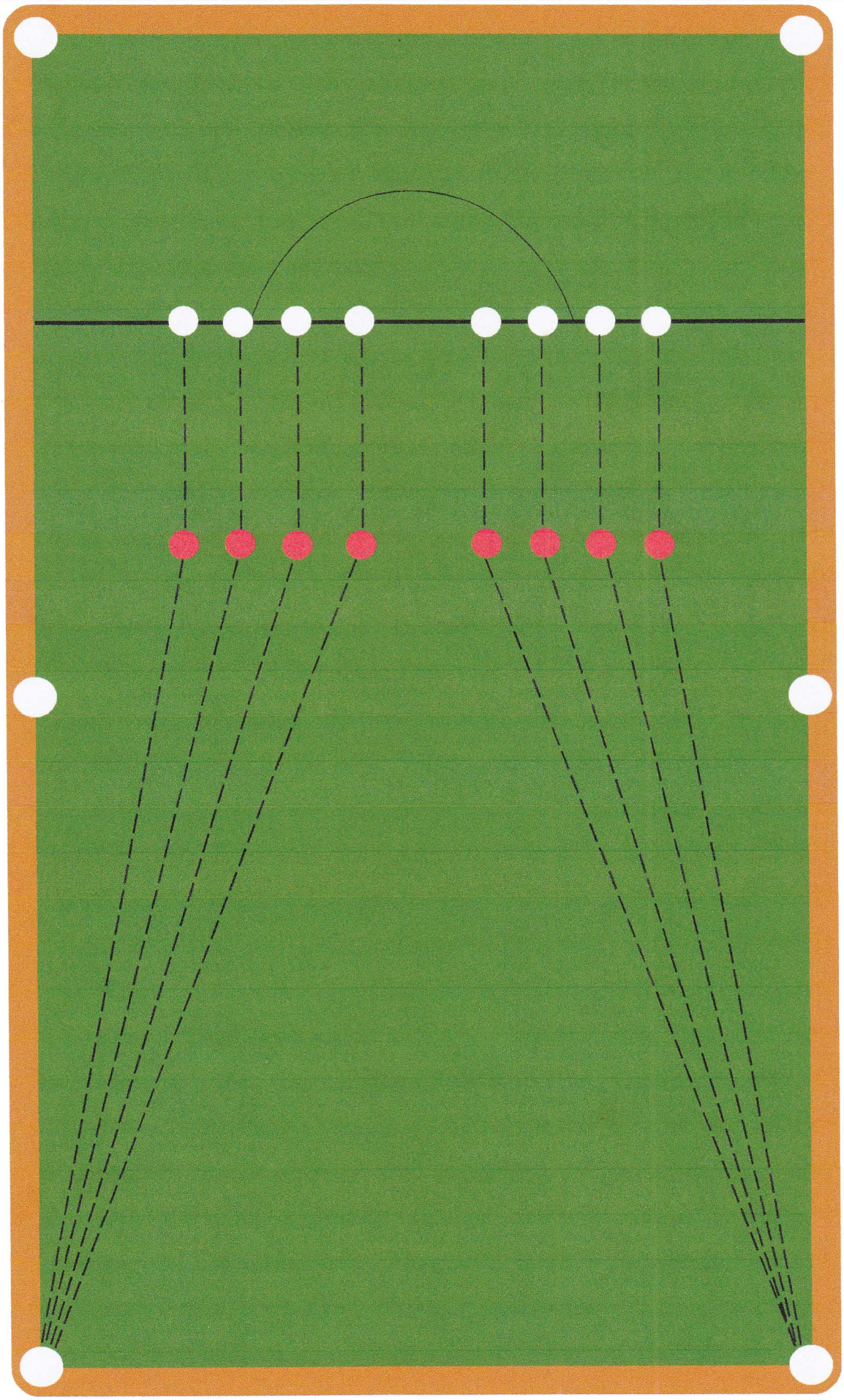
(၂)ထိုးသူ၏ ပထမထိုးချက် စတင်ပြီးသည့်အချိန်မှ တစ်ကြိမ်ထိုးချက်ကုန်ဆုံးသည့် ကာလအထိသော်လည်းကောင်း။

၁၈။ **အရန်ပစ္စည်းများ အသုံးပြုခြင်း**

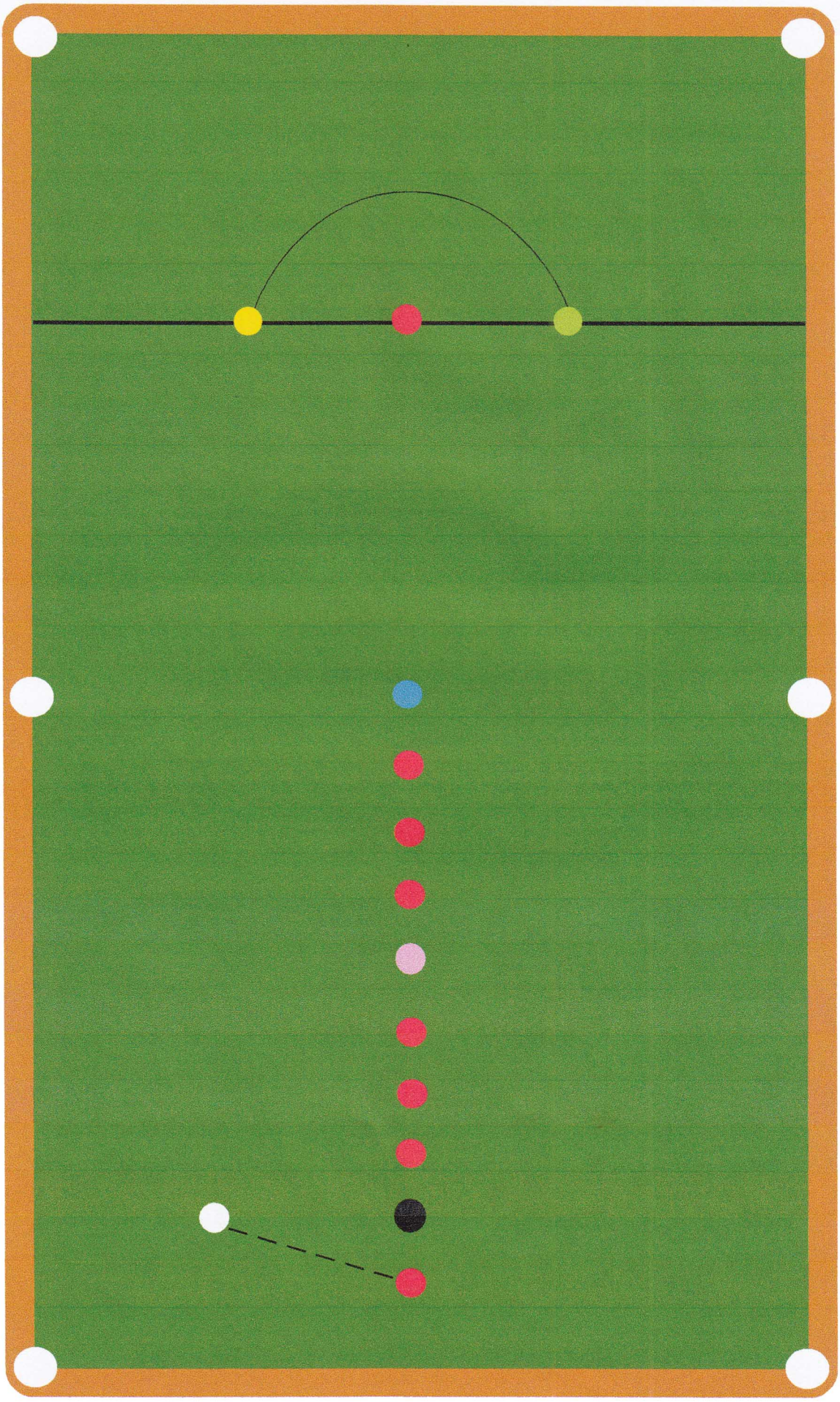
အရန်ပစ္စည်းများ အသုံးပြုရာ၌ ထိုးသူသည် ဘိလိယက်ခုံပေါ်၌ အသုံးပြုမည့် အရန်ပစ္စည်းများကိုနေရာချထား အသုံးပြုခြင်းနှင့် ပြန်လည်ဖယ်ရှားခြင်းအတွက် လုပ်ဆောင်ရန် တာဝန်ရှိသည်။

(က)ထိုးသူသည် ကိုယ်ပိုင်သော်လည်းကောင်း၊ ငှား၍သော်လည်းကောင်း ယူဆောင်လာသည့် ကန့်သတ်ချက်မရှိဘဲ အသုံးပြုနိုင်သော်လည်း ၎င်းတို့အတွက် တာဝန်ယူရမည်။ ဤအရန်ပစ္စည်းများကို အသုံးပြုသည့်အတွက် ဒိုင်လူကြီးကြောင့်မှ လွဲ၍ ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ခဲ့လျှင် အပြစ်ပေးခံရမည်။

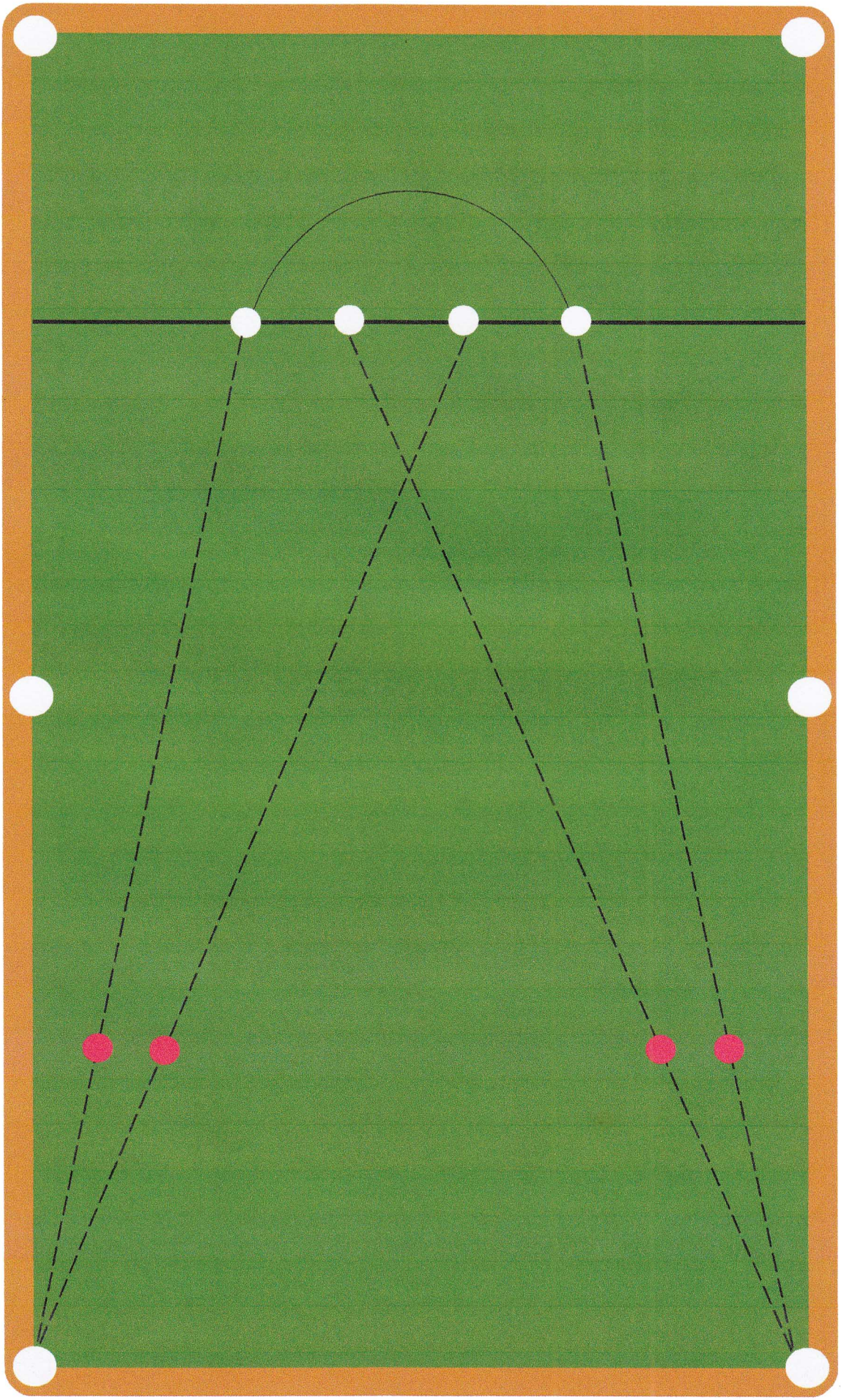
(ခ) ဒိုင်လူကြီးအပါအဝင် အခြားထိုးဘက် အဖွဲ့မှ ယူဆောင်လာသော ကစားခုံတွင် တွေ့မြင်နေကျ ပစ္စည်းများအတွက် ထိုးသူတွင် တာဝန်မရှိပါ။ ယင်းအရန် ပစ္စည်းများ၏ ချို့ယွင်းအားနည်းမှုကြောင့် ဖြစ်ကြောင်း သက်သေပြနိုင်လျှင် ဘောတစ်လုံး(သို့မဟုတ်) ဘောများကို ထိမိသည့်အတွက် ပြစ်ဒဏ်မရှိဘဲ ဆက်ကစားနိုင်သည်။



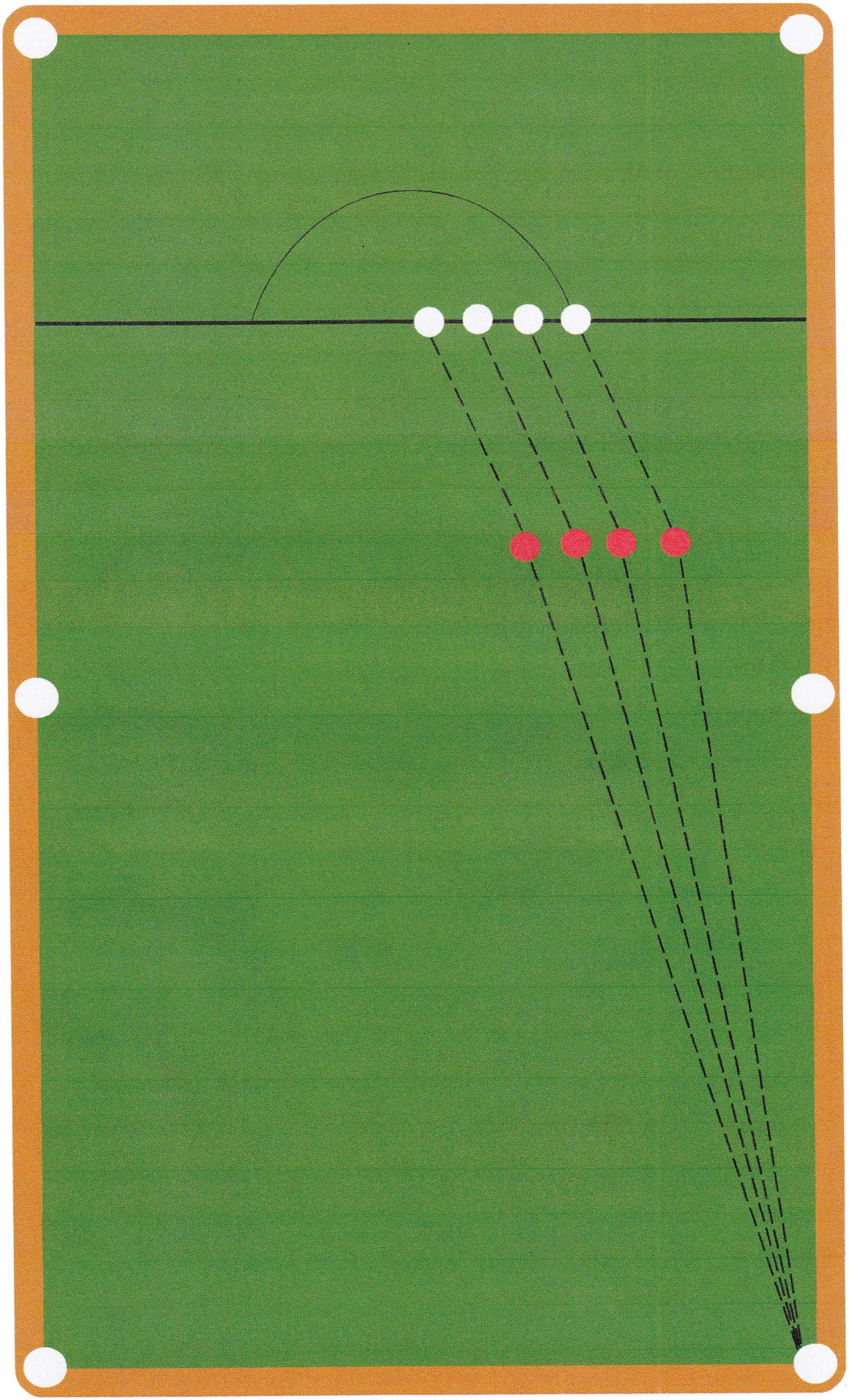
(၁)ပေ အကွာ (အတည့်) ဓလေ့ကျင့်နည်း



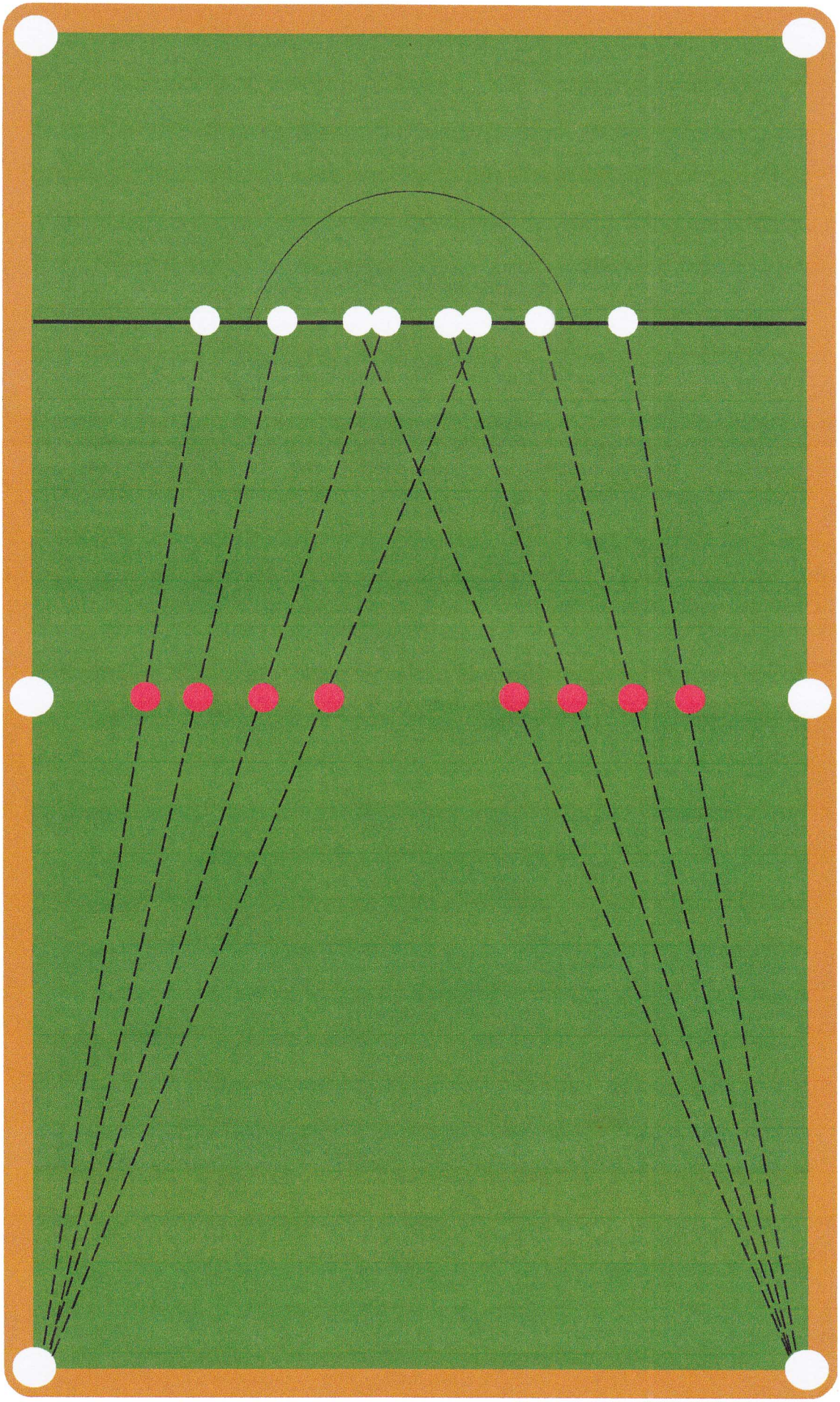
တန်းစီ ဓလေ့ကျင့်နည်း



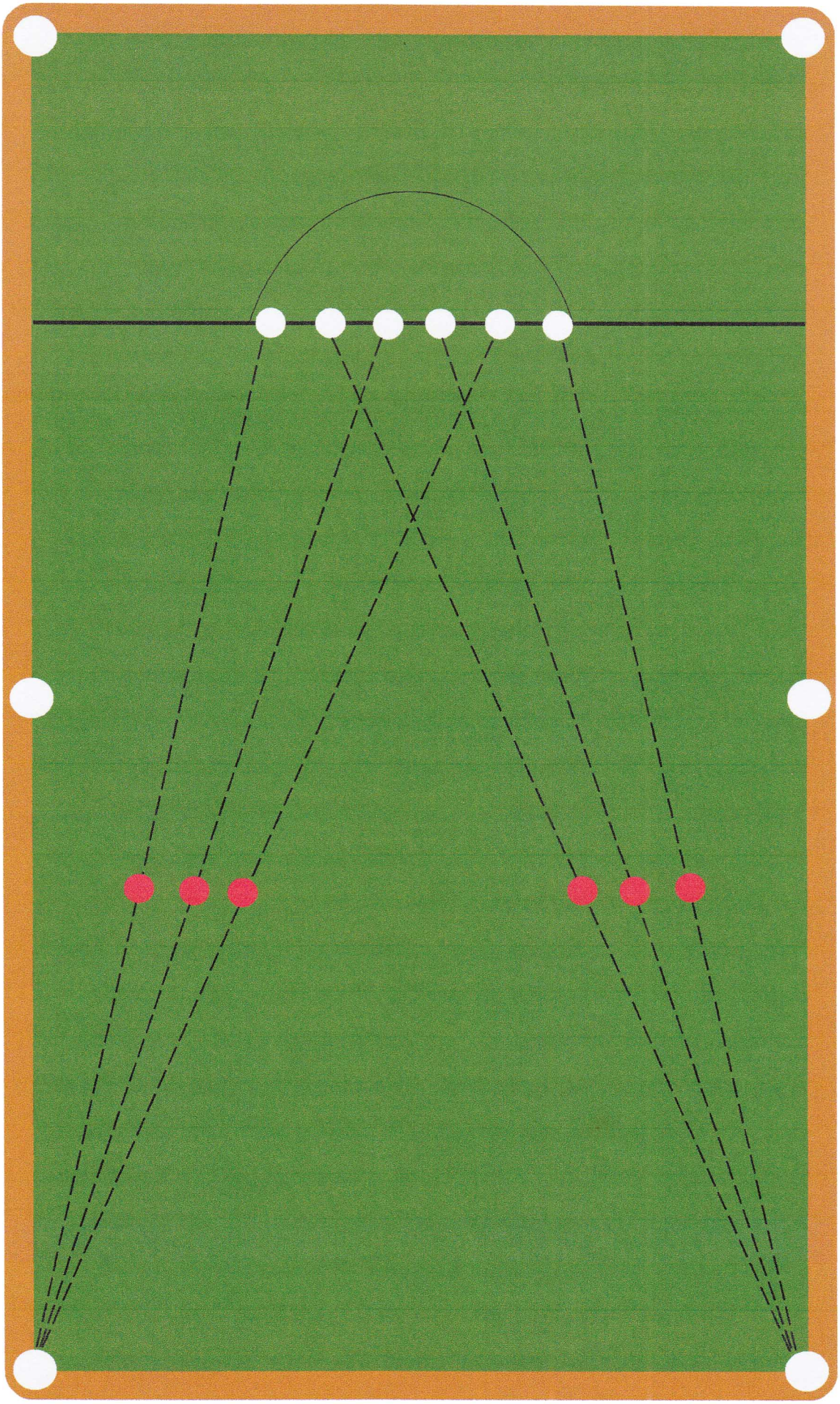
(၅)ပေ အကွာအဝေး (အဝေးဘော)လွှဲကျင့်နည်း



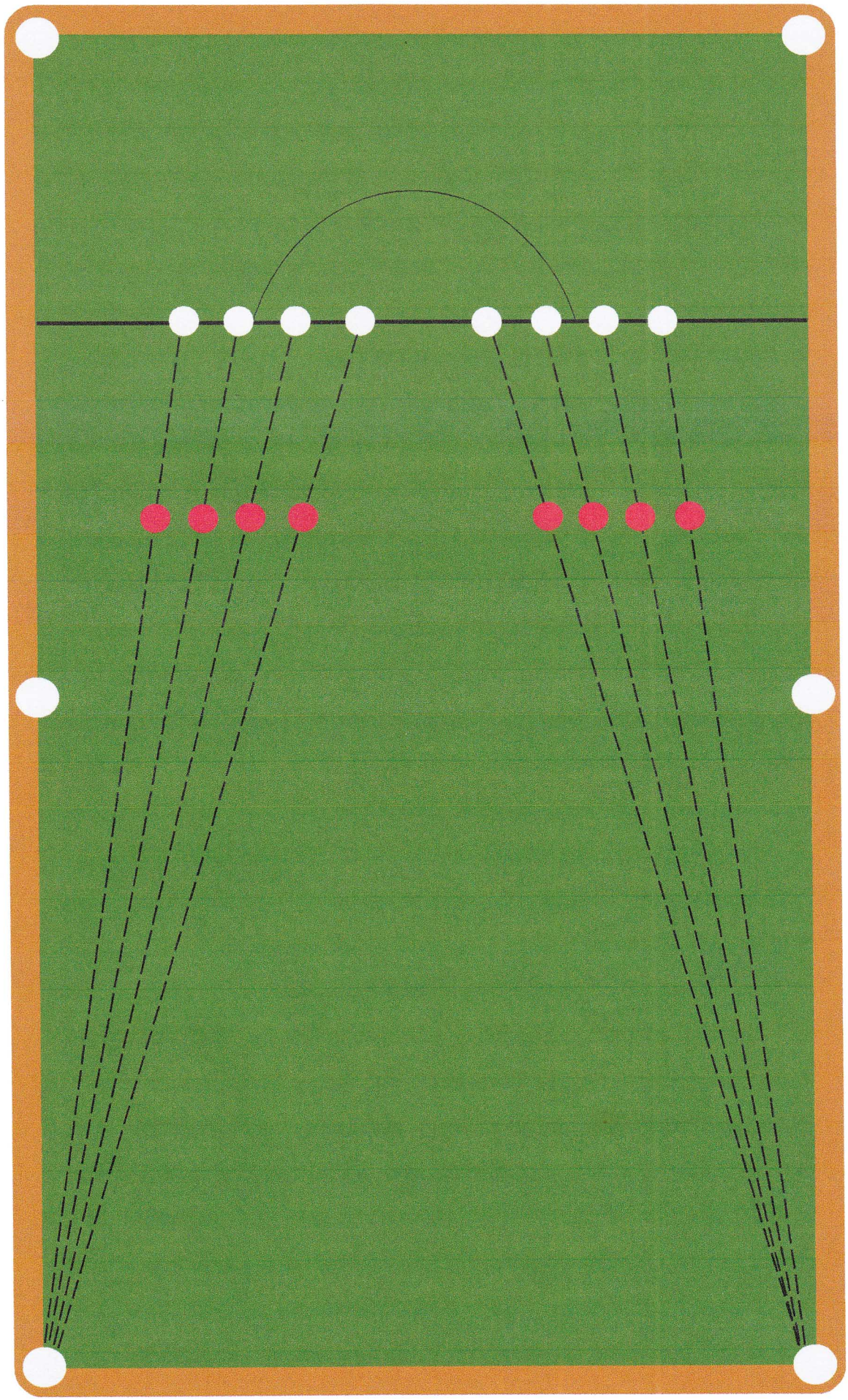
(၁)ပေ အကွာ (အစောင်း) လေ့ကျင့်နည်း



(၃)ပေ အကွာ လေ့ကျင့်နည်း

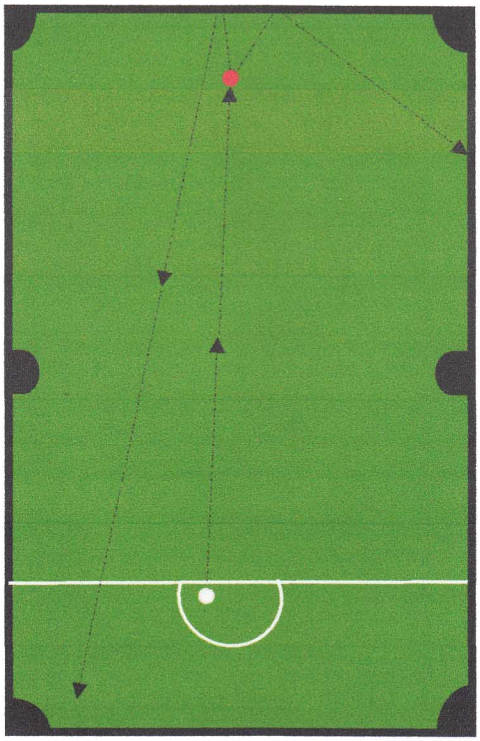


(၄)ပေ အကွာအဝေး (အဝေးဘော)လေ့ကျင့်နည်း



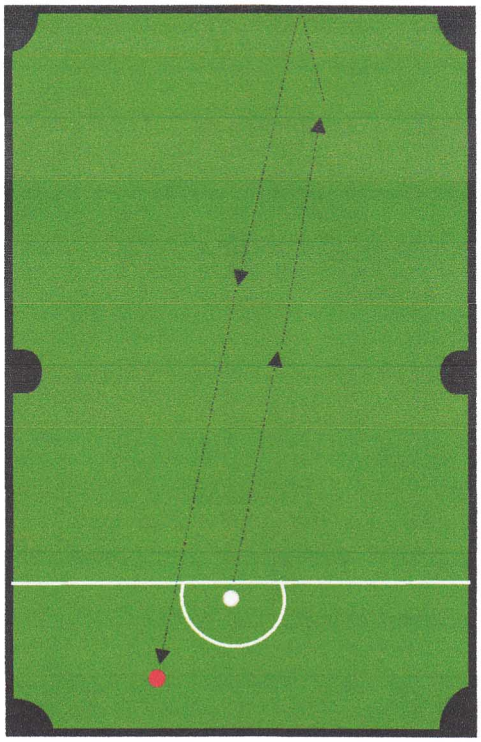
(၁)ပေ အကွာ ဇလုကျင့်နည်း

ဘီလိယက်ကစားနည်း လေ့ကျင့်ပုံဧယား



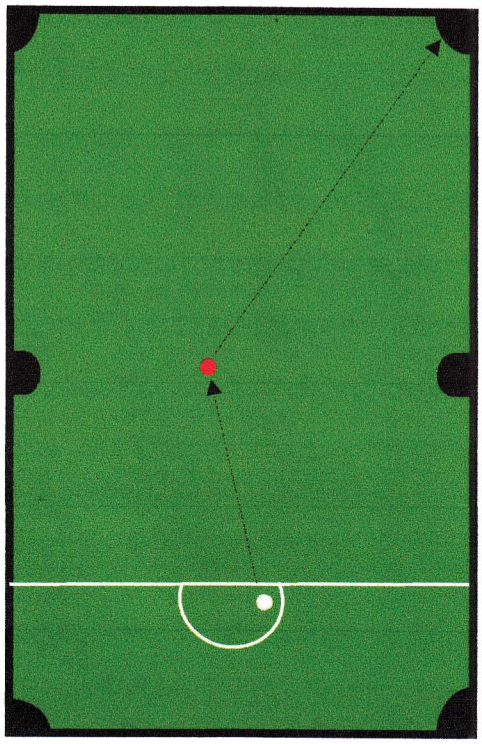
ပုံ (၁) One in One Out

အနီဘောလုံးအား စည်းလိုင်းအတွင်းသို့ရောက်အောင်ပို့၍ Save ကစားခြင်း။



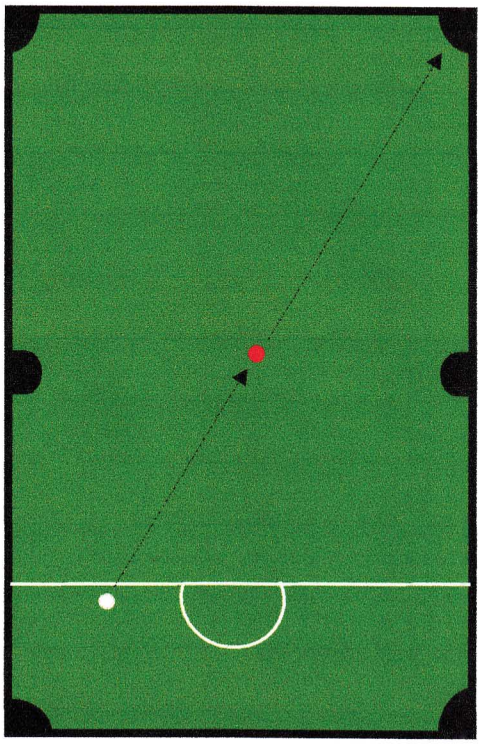
ပုံ (၂) One in One Out ကို Cannon ကစားခြင်း

စည်းလိုင်းအတွင်း Save လုပ်ထားသော ဘောလုံးအား အမှတ်ရရှိအောင် ကစားခြင်း။



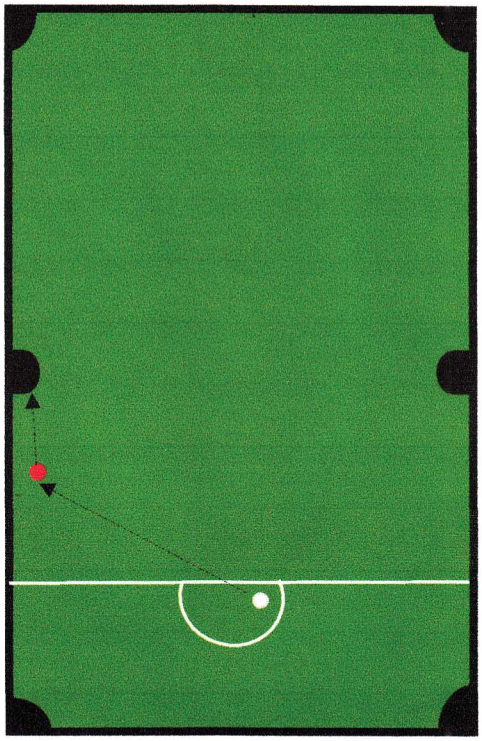
ပုံ (၃) **Long innoff**

အပြာစက်တွင်ရှိသောဘောလုံးအား စည်းလိုင်းအတွင်းမှ ထောင့်ကျင်းသို့ ဝင်အောင်ကစားခြင်း။



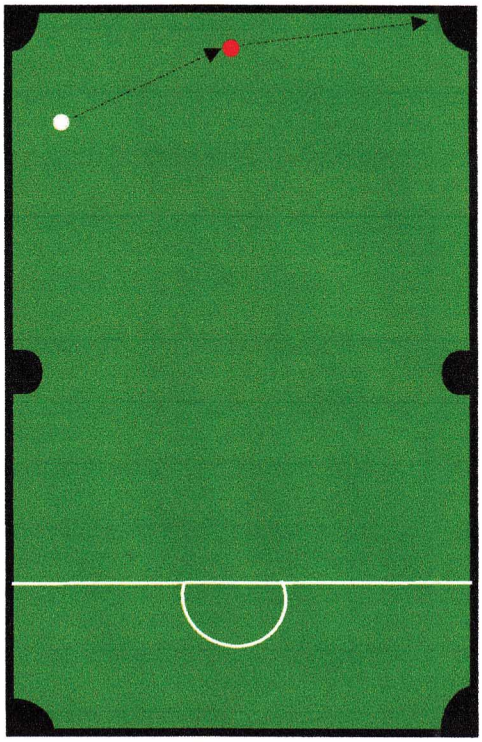
ပုံ (၄) **Blue Sport 2 Balls**

အပြာစက်တွင်ရှိသောဘောလုံးအား ထောင့်ကျင်းသို့ တည့်တည့်ဝင်အောင်လေ့ကျင့်ခြင်း။



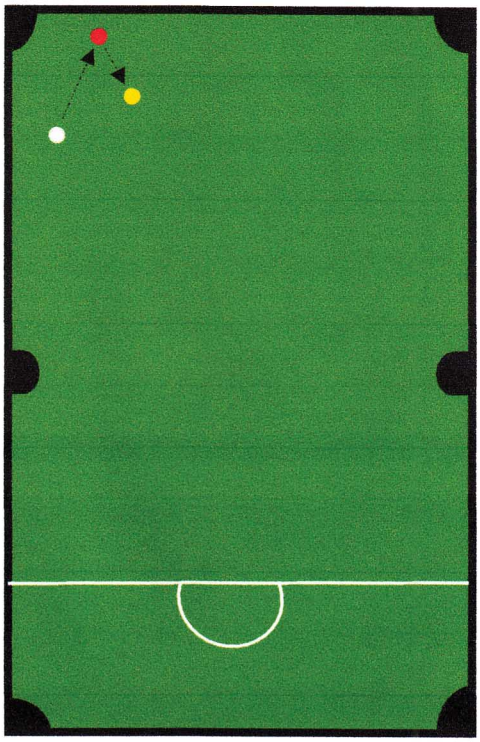
ပုံ (၅) **Shot Journey**

ခါးလည်ကျင်းနားရှိဘောလုံးအား လက်ကိုင်ဘောကျင်းဝင်အောင် ကစားခြင်း။



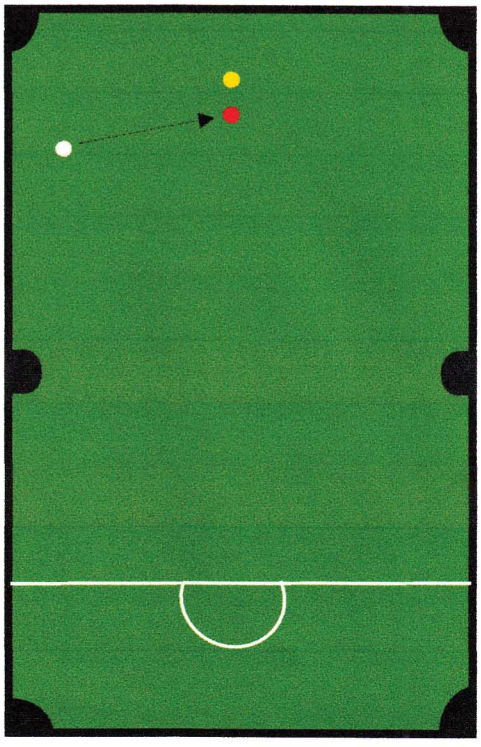
ပုံ (၆) **Follow innoff**

ဘောင်တွင်ကပ်နေသောဘောလုံးအား Follow လိုက်၍ ထောင့်ကျင်းသို့ဝင်အောင် ကစားခြင်း။



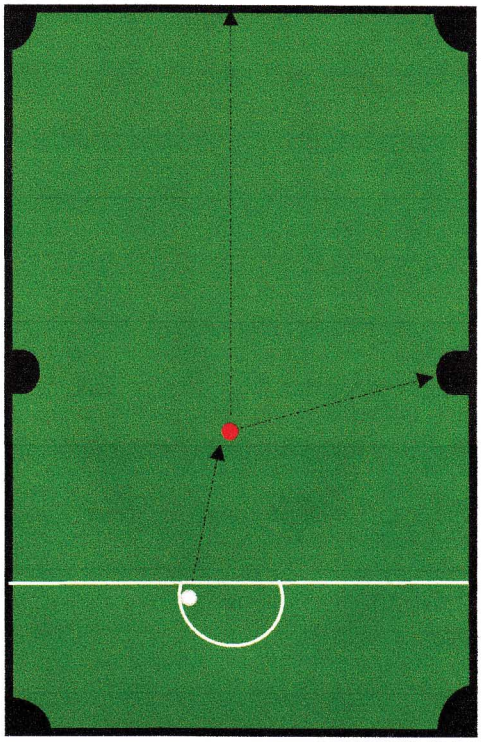
ပုံ (၇) **Nusery Cannon**

ဘောင်တွင်းကပ်နေသောဘောလုံးနှင့် ၃ လက်မအကွာတွင် အခြားဘောလုံးရှိနေချိန်တွင် Cannon ဆက်တိုက်ကစားခြင်း။



ပုံ (၈) **Top Table**

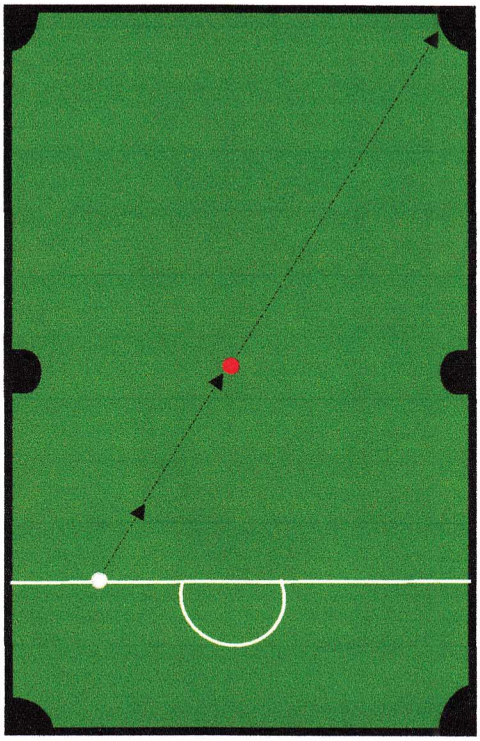
အနီစက်တွင်ရှိသော အနီနှင့် အနီစက်နားတွင်ရှိသော တခြားတစ်လုံးကို မိမိလက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားခြင်း။



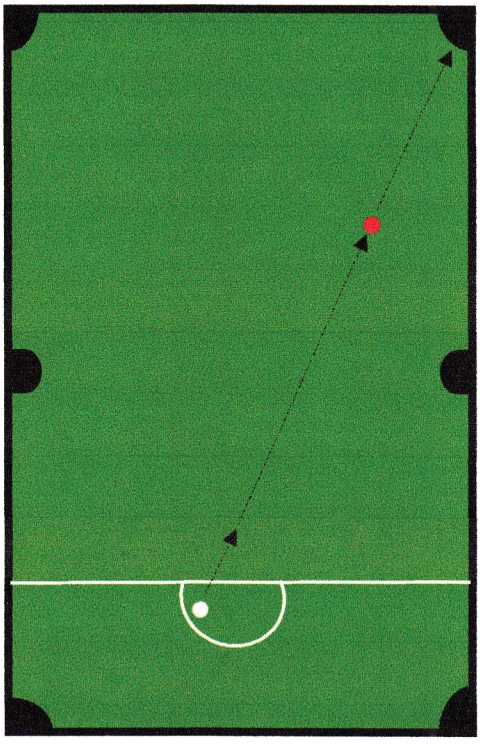
ပုံ (၉) Calling

ပုံတွင်ရှိသော အနီကို မိမိလက်ကိုင်ဘောဖြင့် ခါးကျင်းသို့ ဝင်အောင်ကစားပြီး အနီကို ခါးကျင်း ပြန်ကျန်အောင်ကစားခြင်း။

စန္ကာကစားနည်း လေ့ကျင့်ပုံဥယား

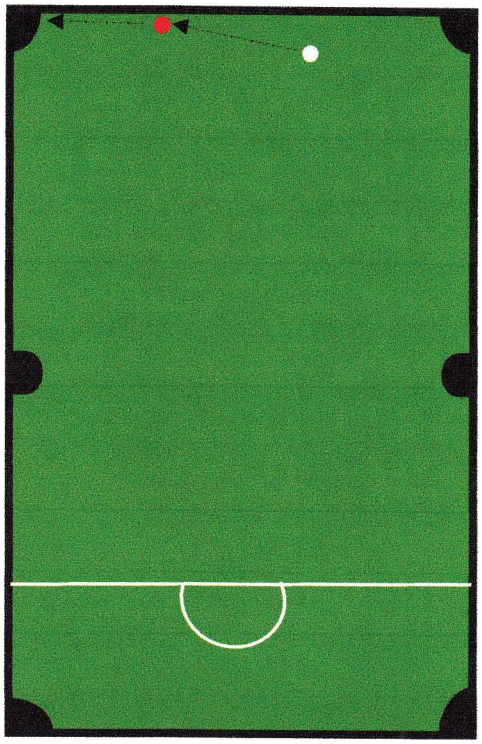


ပုံ (၁) အပြာစက်တွင် ရှိသောဘောလုံးကို လိုင်းပေါ်တွင်ရှိသော လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ထောင့်ကျင်းသို့ ဝင်အောင်လေ့ကျင့်ခြင်း



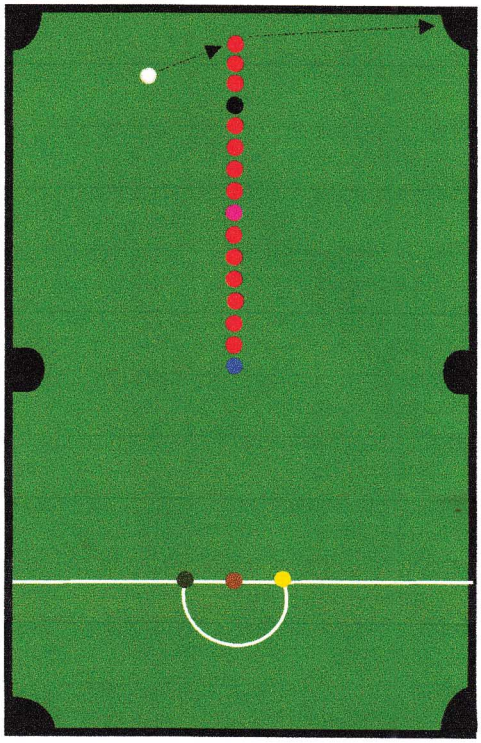
ပုံ (၂) **အဝေးဘော Pot လေ့ကျင့်ခြင်း**

ပုံတွင်ရှိသော အနီဘောလုံးအား လက်ကိုင်ဘောဖြင့် လိုင်းပေါ်မှ ဝင်အောင်ကစားခြင်း။



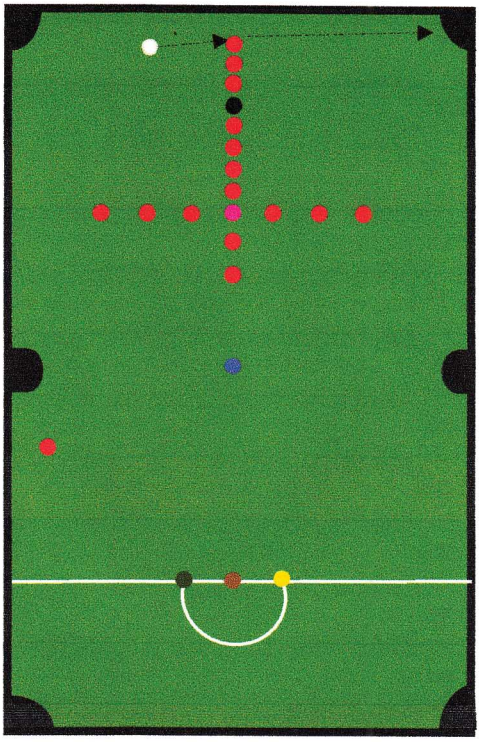
ပုံ (၃) **ဘောင်ကပ် Pot လေ့ကျင့်ခြင်း**

ပုံတွင်ရှိသော အနီဘောလုံးကို အဖြူလက်ကိုင်ဘောဖြင့် ဝင်အောင်ကစားပြီး လေ့ကျင့်ခြင်း။



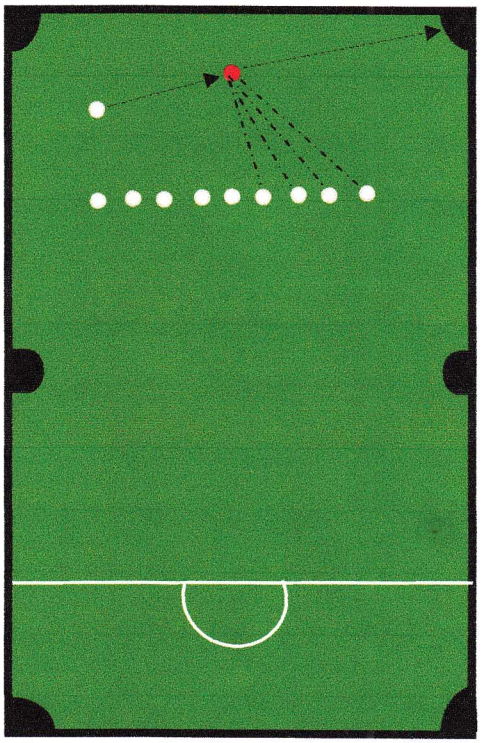
ပုံ (၄) **ရမှတ်တန်းစီထိုးခြင်း**

၀၊ စိမ်း၊ ညို၊ ပြာ၊ ပန်း၊ နက် ကို တည်ထားပြီး ကျန်အနီတန်းစီပြီး ကစားခြင်း။



ပုံ (၅) **တောင်ပံရမှတ်ထိုးခြင်း**

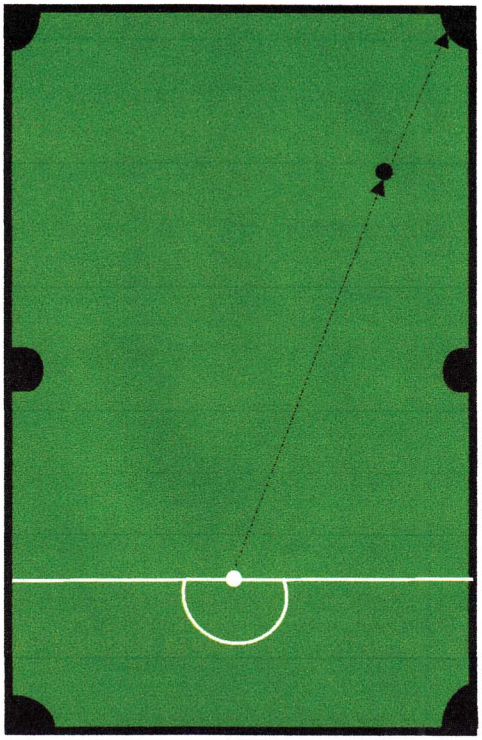
ဝါ၊ စိမ်း၊ ညို၊ ပြာ၊ ပန်း၊ နက် ကိုတည်ထားပြီး အနက်အပေါ် အနီသုံးလုံးအနက်ပန်းရောင်ကြား အနီငါးလုံး ပန်းရောင်တစ်ဘက်တစ်ချက်တွင် သုံးလုံးစီ ပန်းရောင်အောင်တွင် နှစ်လုံးအနီများ တည်ထားပြီး အမှတ်ရအောင် လေ့ကျင့်ခြင်း။



ပုံ (၆) **လက်ကိုင်ဘောနေရာချွေ့ခြင်း**

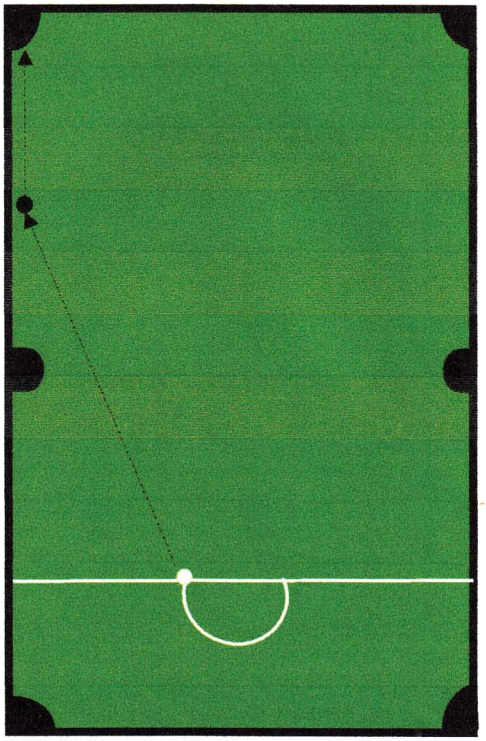
အနီတည်စက်တွင် ရှိသောဘောလုံးကို အဖြူဖြင့် ထောင့်ကျင်းသို့ ၁မှ ၉အစဉ်လိုက်ထား၍ လက်ကိုင်ဘောနေရာချွေ့ကစားခြင်း

Pool ကစားနည်း လေ့ကျင့်ပုံဥယား



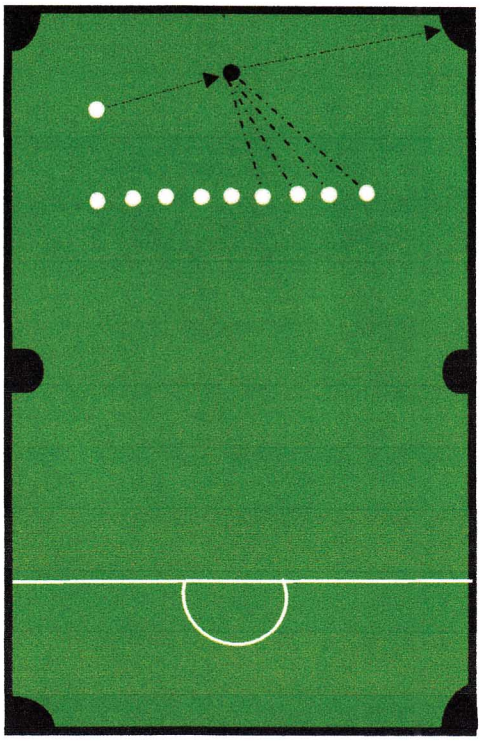
ပုံ (၁) **အဝေးဘောလေ့ကျင့်ခြင်း**

ထောင့်ကျင်းနားတွင်ရှိသော ခံဘောကို လိုင်းပေါ်မှ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကစားခြင်း။



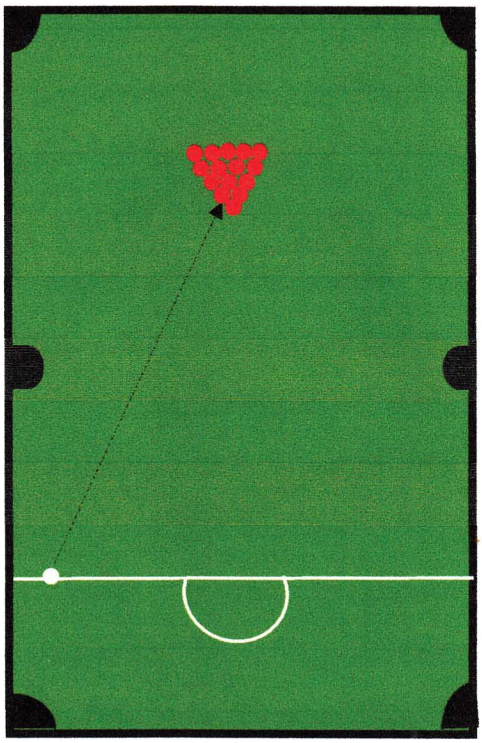
ပုံ (၂) **ဘောင်ကပ်လေ့ကျင့်ခြင်း**

ခါးကျင်းအပေါ်ဘက်ဘောင်တွင် ကပ်နေသောဘောလုံးကို လိုင်းပေါ်မှ လက်ကိုင်ဘောဖြင့် ကျင်းဝင်အောင်လေ့ကျင့်ခြင်း။



ပုံ (၃) **လက်ကိုင်ဘောရွေ့ခြင်း**

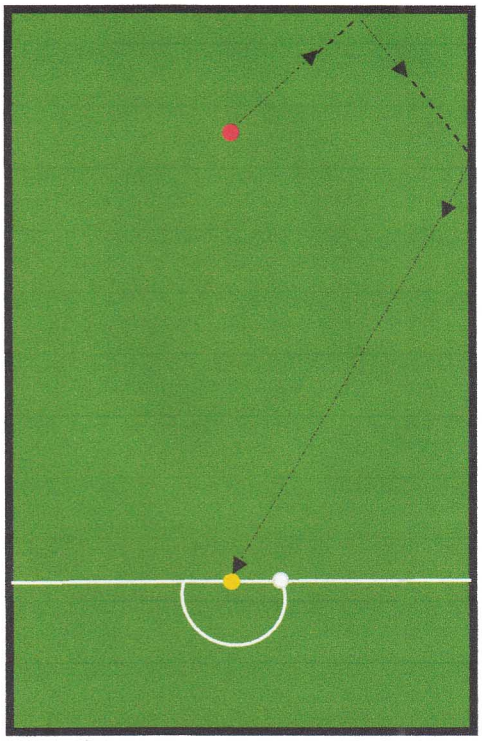
ခံဘောကို ကျင်းဝင်အောင်ထိုး၍ လက်ကိုင်ဘောကို မိမိလိုချင်သော နေရာသို့ရွေ့ခြင်း



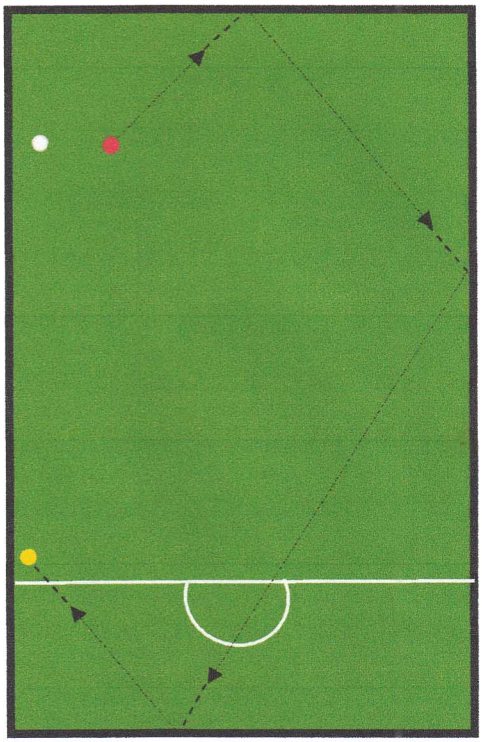
ပုံ (၄) **စခွဲဘောလေ့ကျင့်ခြင်း**

(၁၅)လုံးစီထားသော ဘောလုံးအား အားဖြင့်ထိုးခွဲပြီး ကျင်းဝင်စေခြင်း။

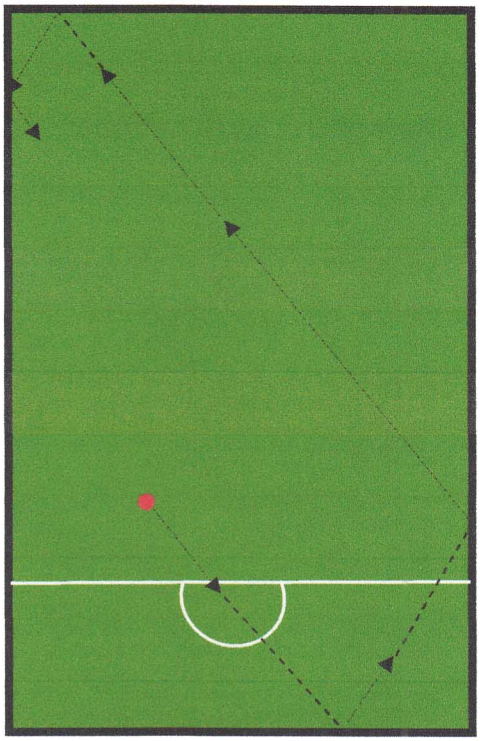
Carom ကစားနည်း လေ့ကျင့်ပုံ(ယေား



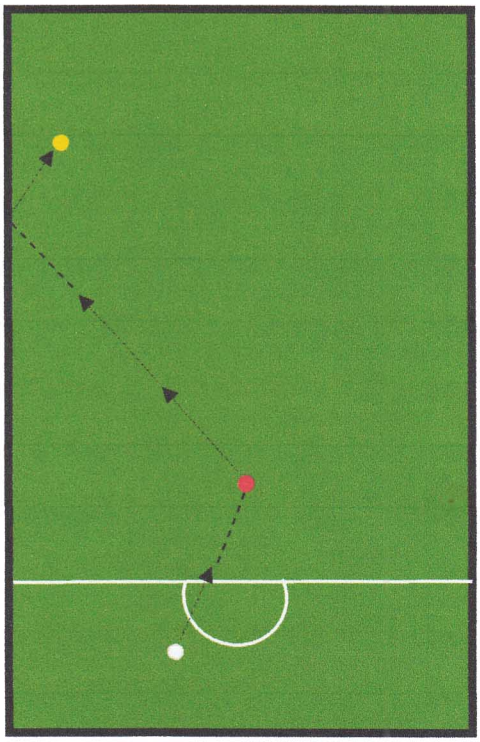
Tow Cushin



Three Cushin



Four Cushin



One Cushin

၈။ ကစားနည်းဆိုင်ရာနည်းဗျူဟာပိုင်းလေ့ကျင့်ခြင်း
(Tactical Skill & Training)

ဘိလိယက်အားကစားနည်းဆိုင်ရာနည်းဗျူဟာပိုင်းလေ့ကျင့်ခြင်းဆိုသည်မှာ စိတ်ငြိမ်အောင်တရားထိုင် လေ့ကျင့်ခြင်းပြုင်ပွဲ(သို့မဟုတ်) လေ့ကျင့်ခွေများကြည့်ရှုခြင်းတို့ကိုလည်း ပြုလုပ်ရပါမည်။ ထို့အပြင် Trick Short လေ့ကျင့်ခြင်း၊ Cue Ball လေ့ကျင့်ခြင်း(ဘောလုံးကိုမနှေး မမြန်အောင်လေ့ကျင့်ခြင်း)၊ Cue Stoke လေ့ကျင့်ခြင်း၊ Cue ball Follow လေ့ကျင့်ခြင်း၊ ဥပမာ-ထိုးဘောသည် ခံဘောအား ထိပြီးနောက်မှ လိုက်သောကျူဘောအား လေ့ကျင့်ခြင်း၊ Cushin innoff လေ့ကျင့်ခြင်း၊ ဥပမာ-ထိုးဘောသည် ခံဘောကိုတိုက်ရိုက်မထိဘဲဘောင်မှတဆင့် ခံဘောအားထိပြီး ကျင်းဝင်အောင်လေ့ကျင့်ခြင်း၊ Side Innoff လေ့ကျင့်ခြင်း၊ ဥပမာ-အလယ်ကျင်း(၁)ပေခန့်အကွာတွင်ရှိသော ဘောလုံးအား ထိုးဘောကို Side လည်အောင်ထည့်ထိုးရသော လေ့ကျင့်ခြင်း၊ Halp Follow လေ့ကျင့်ခြင်း၊ ဥပမာ-ခံဘောတစ်ဝက်ထိပြီးနောက်လိုက်၍ ကျင်းဝင်အောင်လေ့ကျင့်ခြင်း၊ Screw Ball လေ့ကျင့်ခြင်း၊ ဥပမာ-ထိုးဘောသည် ခံဘောအား အောက်ခြေထိုးချက်ဖြင့် ထိုး၍ကျင်းဝင်အောင်ကစားခြင်း၊ Calling Innoff လေ့ကျင့်ခြင်း၊ ဥပမာ-ကွင်းလယ်မှာရှိသောခံဘောအား ထိုးဘောမှတိုက်ရိုက်ထိ၍ ကျင်းဝင်အောင်ကစားပြီး ခံဘောအား ခုံ၏ အလယ်ဘောဘီးကုတ်စက်ပိုင်းခြမ်း အရှေ့သို့ရောက်အောင်ခေါ်ယူလေ့ကျင့်ခြင်းဖြင့် နည်းဗျူဟာပိုင်းလေ့ကျင့်ခြင်းဟုခေါ်သည်။

အားကစားနှင့် ကာယပညာသိပ္ပံ(ရန်ကုန်)

၂၀၁၅–၂၀၁၆ ပညာသင်နှစ်၊ အားကစားနှင့်ပညာရေးပေါင်းစပ်သင်တန်း

လေ့ကျင့်ရေးဇယား

အားကစားနည်း၊ ဘိလိယက်

စဉ်	နေ့ရက်	နံနက်ပိုင်း (၀၅:၃၀) မှ (၀၇:၀၀)ထိ		(၁၄:၃၀)မှ (၁၅:၀၀)	ညနေပိုင်း (၁၅:၀၀) မှ (၁၇:၃၀)ထိ	
		(လေ့ကျင့်ခန်းများ)	(ကြိမ်နှုန်း/ပြင်းထန်)		(လေ့ကျင့်ခန်းများ)	(ကြိမ်နှုန်း/ပြင်းထန်)
၁။	**Mon**	One Ball Exercise Cushin Exercise Long Inn off Follow Innoff		စာတွေ့ သင်ကြားခြင်း	Black Sport Pot Formular Innoff Side Innoff Screw Innoff	
၂။	**Tue**	One Ball Exercise Follow Through 2 Pot Long Side Inn0ff Cushin Touch Follow Innoff		စာတွေ့ သင်ကြားခြင်း	Screw Side Innoff Long Innoff One Cushin Connon Two Cushin Connon	
၃။	**Wed**	One Ball Exercise Three Cushin Connon Cushin Innoff Simple Pot Exercise Sander Pocket		စာတွေ့ သင်ကြားခြင်း	1/4 Innoff 1/3 Innoff 1/2 Innoff Fine Innoff	
၄။	**Thu**	One Ball Exercise Long Side Innoff Short Side Innoff One Cushin Innoff		စာတွေ့ သင်ကြားခြင်း	Simple Pot Black Sport Pot Long Pot One Cushin Pot	
၅။	**Fri**	One Ball Exercise Side Screw Innoff Direct Connon		စာတွေ့ သင်ကြားခြင်း	Long Innoff 1/2 Long Innoff 1/3 Halp Follow Connon Full Follow Connon	
၆။	**Sat**	စမ်းစစ်ချက်နှင့် လက်ရည်စစ်ပြိုင်ပွဲကျင်းပမည်။		စာတွေ့ သင်ကြားခြင်း	ကာယလေ့ကျင့်	

Billiards(M).xisx

အားကစားနှင့် ကာယပညာသိပ္ပံ(ရန်ကုန်)

၂၀၁၅–၂၀၁၆ ပညာသင်နှစ်၊ အားကစားနှင့်ပညာရေးပေါင်းစပ်သင်တန်း

လေ့ကျင့်ရေးဇယား

အားကစားနည်း၊ စနူကာ

စဉ်	နေ့ရက်	နံနက်ပိုင်း (၀၅:၃၀) မှ (၀၇:၀၀)ထိ		(၁၄:၃၀)မှ (၁၅:၀၀)	ညနေပိုင်း (၁၅:၀၀) မှ (၁၇:၃၀)ထိ	
		(လေ့ကျင့်ခန်းများ)	(ကြိမ်နှုန်း/ပြင်းထန်)		(လေ့ကျင့်ခန်းများ)	(ကြိမ်နှုန်း/ပြင်းထန်)
၁။	Tue	Alignment Slow Roll Pot Solf Stun Follow Through		Lecture	Alignment Slow Roll Pot Solf Stun Follow Through	
၂။	Wed	Follow Through Distance Stun Pots Screw Pot Cushin		Lecture	Follow Through Distance Stun Pots Screw Pot Cushin	
၃။	Thu	One Ball Long pot Screw Pot Cushin		Lecture	One Ball Long pot Screw Pot Cushin	
၄။	Fri	Slow Roll Pot Solf Stun Alignment Follow Through		Lecture	Slow Roll Pot Solf Stun Alignment Follow Through	
၅။	Sat	စမ်းစစ်ချက်နှင့် လက်ရည်စစ်ပြိုင်ပွဲကျင်းပမည်။		Lecture	ကာယလေ့ကျင့်	

Billiards, Snooker(M)

အားကစားနှင့်ကာယပညာသိပ္ပံ(ရန်ကုန်)

၂၀၁၅–၂၀၁၆ ပညာသင်နှစ်၊ အားကစားနှင့်ပညာရေးပေါင်းစပ်သင်တန်း

လေ့ကျင့်ရေးဇယား

အားကစားနည်း၊ ဘိလိယက်နှင့်စနူကာ

Pool

စဉ်	နေ့ရက်	နံနက်ပိုင်း (၀၅:၃၀) မှ (၀၇:၀၀)ထိ		(၁၄:၃၀)မှ (၁၅:၀၀)	ညနေပိုင်း (၁၅:၀၀) မှ (၁၇:၃၀)ထိ	
		(လေ့ကျင့်ခန်းများ)	(ကြိမ်နှုန်း/ပြင်းထန်)		(လေ့ကျင့်ခန်းများ)	(ကြိမ်နှုန်း/ပြင်းထန်)
၁။	**Mon**	One Ball Short Pot Middle Pot Long Pot		Lecture	One Ball Short Pot Middle Pot Long Pot	
၂။	**Tue**	One Ball Cushin Pot Near Cushin Pot Adhere Cushin Handball		Meditation	One Ball Cushin Pot Near Cushin Pot Adhere Cushin Handball	
၃။	**Wed**	One Ball Follow Through Pot Stop Pot Back Screw		Lecture	One Ball Follow Through Pot Stop Pot Back Screw	
၄။	**Thu**	One Ball One Cue Fifteen Ball Form (1) One Cue Fifteen Ball Form (2)		Meditation	One Ball One Cue Fifteen Ball Form (1) One Cue Fifteen Ball Form (2)	
၅။	**Fri**	One Ball Up Down Three Ball Line Up Fifteen Ball		Lecture	One Ball Cushin Training Start Ball One Cue Practice	
၆။	**Sat**	ဆန်းစစ်ချက်နှင့် လက်ရည်စစ်ပြိုင်ပွဲကျင်းပမည်။		Meditation	ကာယလေ့ကျင့်	

Billiards, Snooker(M)

၁၀။ နိဂုံး

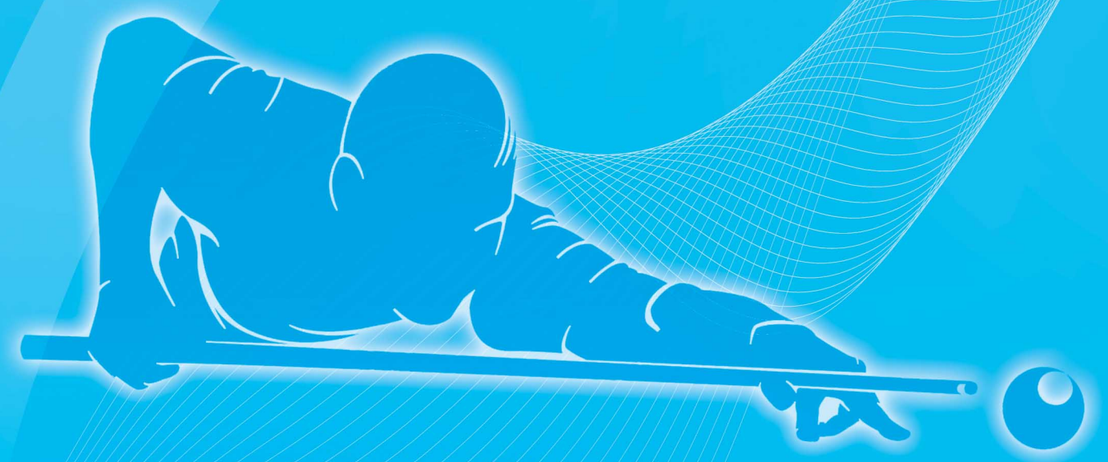
ဘိလိယက်အားကစားနည်းမှာ တစ်ဦးချင်းသော်လည်းကောင်း၊ နှစ်ယောက်တွဲသော်လည်းကောင်း၊ အသင်းလိုက် (၅)ဦးသော်လည်းကောင်း ကစားလို့ရသောအားကစားနည်းဖြစ်၍ ကမ္ဘာပေါ်တွင် ရေပန်းစားစိတ်ဝင်စားခြင်းခံရသော ကစားနည်းအဖြစ် ရပ်တည်လျက်ရှိပါသည်။ အိုလံပစ်ဂိမ်းကစားနည်းအဖြစ် မပါဝင်သော်လည်း အနောက်တိုင်းဥရောပနိုင်ငံများနှင့် အာရှတိုက်တစ်ခုလုံးခေတ်စားလျက်ရှိသော အားကစားနည်းအဖြစ် တွေ့မြင်ရပါသည်။ ဘိလိယက်ကစားနည်းတွင် ခန္ဓာကိုယ်ကြံ့ခိုင်မှုခွန်အားဖြင့် ကစားရသောအားကစားနည်း မဟုတ်ပါ။ စိတ်ဓာတ်ကြံ့ခိုင်မှုရှိခြင်း၊ မျက်လုံးအားကောင်းခြင်း၊ လက်ဖြောင့်ခြင်းစသည့် အချက်များ ပေါင်းစပ်အသုံးချရသော အားကစားနည်းဖြစ်ပါသည်။ သို့ဖြစ်ပါ၍ ဘိလိယက်နှင့်စနူကာအားကစားတိုးတက်လာစေရန် ရည်ရွယ်၍ နည်းစနစ်၊ နည်းပရိယာယ်များ၊ ဥပဒေများအား Dr.သိန်းမြင့်၏ ကစားပွဲဆိုင်ရာနည်းဥပဒေများစာအုပ်မှ မှီငြမ်းရေးသားပြန်ဆိုထား၍ နည်းပြများ ဖတ်ရှုလေ့လာပြီး သင်ကြားပြသနိုင်သော နည်းပြလက်စွဲစာအုပ်အဖြစ် ရေးသားပြုစုတင်ပြအပ်ပါသည်။

ရေးသားပြုစုသူ

ဦးမင်းမင်းဦး (နည်းပြ/နည်းစနစ်)

ဘိလိယက်/စနူကာ(တာဝန်ခံ)

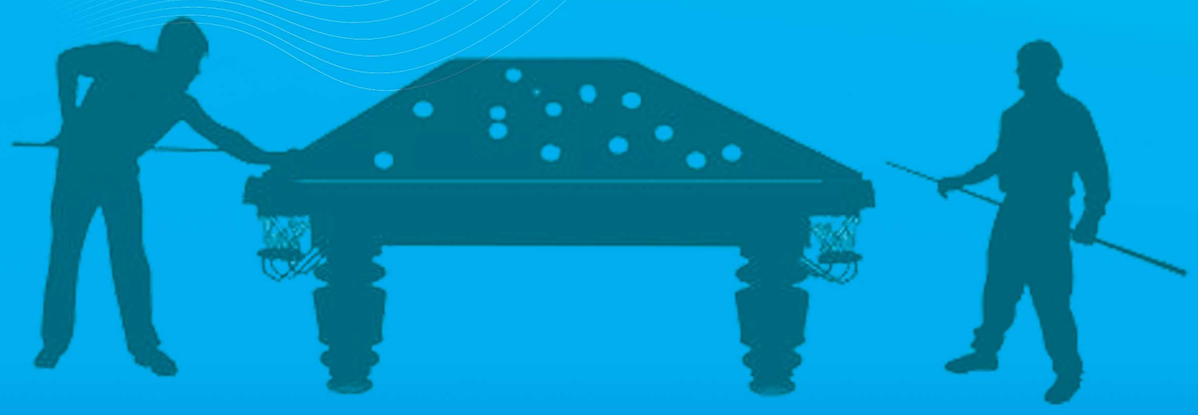
အားကစားနှင့်ကာယပညာသိပ္ပံ(ရန်ကုန်)



ဘိလိယက် နှင့် စနုကာ

Billiards & Snooker

နည်းပြဆရာလက်စွဲ





အားကစားနှင့်ကာယပညာဦးစီးဌာနနှင့် ဘိလိယက် အဖွဲချုပ်တို့ စီစဉ်ထုတ်ဝေသည်။