

প্রতিমোগীতা ও তার বিভিন্ন দশাতি :-

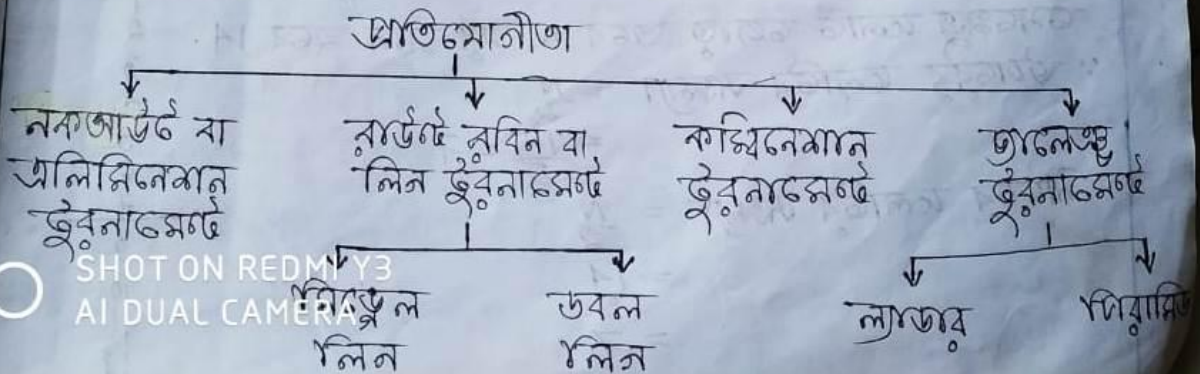
প্রতিমোগীতা কাকে বলে :-

মঙ্গল দুই বা ততোধিক ব্যক্তি অথবা দলের মধ্যে কোনো নির্দিষ্ট ক্রীড়া সূচী চলনে ক্রীড়ার দক্ষতা তুলনামূলক বিচার প্রকরণ ব্যক্তি অথবা একটি দলকে বিশেষ স্থিতিতে মোহনা করা হয় তখন তাকে ক্রীড়া প্রতিমোগীতা বলে,

প্রতিমোগীতার উদ্দেশ্য :-

- i) সবারই ব্যক্তি কোনো কাজের পরিচালনা স্থল প্রতিমোগীতা,
- ii) শিক্ষার্থীদের নিত্যম কর্তব্য, সমনতা ও প্রতিভা প্রতিমোগীতার মধ্যে প্রদর্শিত হয়।
- iii) কোনো প্রতিমোগীতার ক্রীড়া কোর্সে পরিচালনা করে উৎসাহিত হয় এবং তাইনদিনে কার্যক্রম কার্যকরী নিয়ন্ত্রণিত চলেতে পারে।
- iv) প্রতিমোগীদের পরবর্তী উন্নতিতে প্রতিমোগীতা একটি বিশেষ পাঠ্য।
- v) ব্যক্তিমত্তা উন্নতিতে প্রতিমোগীতা বিশেষ ভূমিকা পালন করে।
- vi) মেলোম্যাড মূলত মনোভাব বৃদ্ধিতে প্রতিমোগীতার গুরুত্ব অপরিসীম।
- vii) স্বাস্থ্য উল্লে মৌসম্যধূন মনোভাব নড়ে তুলতে প্রতিমোগীতার বিশেষ উপমোগী।
- viii) প্রতিমোগীতা তার সামাজিক দিকে দৃষ্টিকেন্দ্রে মেলো মূল্যবান সংসর্গক তৈরিতে কার্যকরী ভূমিকা গ্রহণ করে।
- ix) প্রতিমোগীতা বিনোদনের একটি বিশেষ ক্ষেত্র।
- x) জনমনকে ক্রীড়ার অঙ্গগ্রহণের তৈরীনা মোহনা।

শ্রেণীবিন্যাস :-



নকআর্ডে বা
অনিসিনেমানে
ভূরনাভেগে

- সিঙ্গেল নকআর্ডে
- ডবল নকআর্ডে
- বাগনাল স্তম্ভ
- কনসোলেনান
ভূরনাভেগে

বিসিনেমানে
ভূরনাভেগে

- নকআর্ডে কান
নকআর্ডে
- নকআর্ডে কান
লিন
- লিন কান লিন
- লিন কান নকআর্ডে

সিঙ্গেল নক আর্ডে :-

এই প্রকার প্রতিযোগিতা কোনো দলে বা ব্যক্তি অকার্যকর
পর্যায়িত হলে তার প্রতিযোগিতা থেকে বহিষ্কার করা হয়।
এই প্রতিযোগিতা মোটে তেলার সংখ্যা দলসংখ্যা থেকে 1
বিয়োগ করলে পাওয়া যায়। অর্থাৎ যদি কোনো সিঙ্গেল নক-
আর্ডে প্রতিযোগিতা যদি দশটি দল থাকে তবে তৈরি
হেলার সংখ্যা হবে $10-1=9$

প্রত্যেক দলের অর্ধেক সংখ্যা :-

- i) যদি কোনো প্রতিযোগিতা যোগে সংখ্যক দল থাকে, তবে
উপরের ও নিচের অর্ধেক সমসংখ্যক দল $\left(\frac{N}{2}\right)$ থাকবে,
- ii) যদি কোনো প্রতিযোগিতা বিয়োজে সংখ্যক দল থাকে
তবে উপরের অর্ধেক $\left(\frac{N+1}{2}\right)$ টি দল ও নিচের অর্ধেক $\left(\frac{N-1}{2}\right)$
টি দল থাকবে,

[N = Number of Team]

উদাহরণ :-

14 টি দলের সিঙ্গেল নকআর্ডে তৈরি কর?

মেম্বেন্টু দলটি থেকে তবে N এর মান হবে 14.

∴ উপরের দলটির সংখ্যা = $\frac{N}{2}$
= $\frac{14}{2} = 7$

নীচের দলটির সংখ্যা = $\frac{N}{2}$
= $\frac{14}{2}$
= 7

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14

15 টি দলের সিঙ্গেল নকআউট তৈরি কর? 1

মেসেজ দলটি বিলোড় তবে N এর মান হবে 15

$$\begin{aligned} \therefore \text{উপরের দলটির সংখ্যা} &= \frac{N+1}{2} \\ &= \frac{15+1}{2} \\ &= \frac{16}{2} = 8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{নিচের দলটির সংখ্যা} &= \frac{N-1}{2} \\ &= \frac{15-1}{2} \\ &= \frac{14}{2} = 7 \end{aligned}$$

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

বাইনিরম পদ্ধতি :-

বাই হল এমন এক পদ্ধতি যেখানে দলগুলিকে না জেলিমে পর্বের দর্শনে পেলানোর সুযোগ করে দেওয়া হয়, যদি কোনো প্রতিযোগিতায় দলের সংখ্যা Power of Two থেকে কম হয় তবে সেখানে দুই এর মত থেকে মোট দলের সংখ্যা বাড়া দিলে যে সংখ্যা পাওয়া যাবে ততগুলি বাই প্রদান করা হয়, কোনো প্রতিযোগিতায় দলের সংখ্যা 14 হলে অর্থাৎ বাই এর সংখ্যা হবে $(16-14) = 2$ টি,

① বাই এর সংখ্যা জোড় হলে মোট বাই এর সংখ্যাটি দুটি অর্ধেক সমান ভাগে ভাগ করে দিতে হবে, অর্থাৎ দুটি বাই হলে $\left[\frac{NB}{2} = \frac{2}{2} = 1 \right]$ টি বাই উপরের অর্ধেক এবং নিচের অর্ধেক $\left[\frac{NB}{2} = \frac{2}{2} = 1 \right]$ বাই প্রদান করা হয়,

[NB = Number of Bye] (Bye গুলি সবসময় 2nd Round বা 2য় রাউন্ডে দেবে)

উদাহরণ :- 12 টি দলের সিঙ্গেল নকআউট তৈরি কর?

মেসেজ দলটি জোড় তবে N এর মান হবে 12।

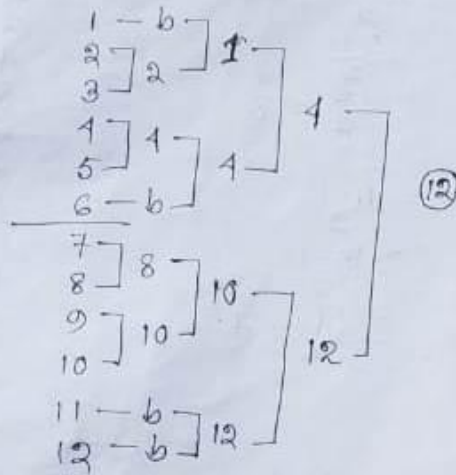
$$\therefore \text{উপরে দলের সংখ্যা} = \frac{N}{2} = \frac{12}{2} = 6$$

$$\therefore \text{নিচের দলের সংখ্যা} = \frac{N}{2} = \frac{12}{2} = 6$$

$$\text{বাইয়ের সংখ্যা} = 16 - 12 = 4$$

$$\text{উপরের বাইরের সংখ্যা} = \frac{NB}{2} = \frac{4}{2} = 2 \text{ টি}$$

$$\text{নিচের বাইরের সংখ্যা} = \frac{NB}{2} = \frac{4}{2} = 2 \text{ টি}$$



16 টি দলের সিঙ্গেল নকআউট তৈরি করা?

∴ সমস্ত দলটি একত্রে সমস্ত N এর মান হবে = 16

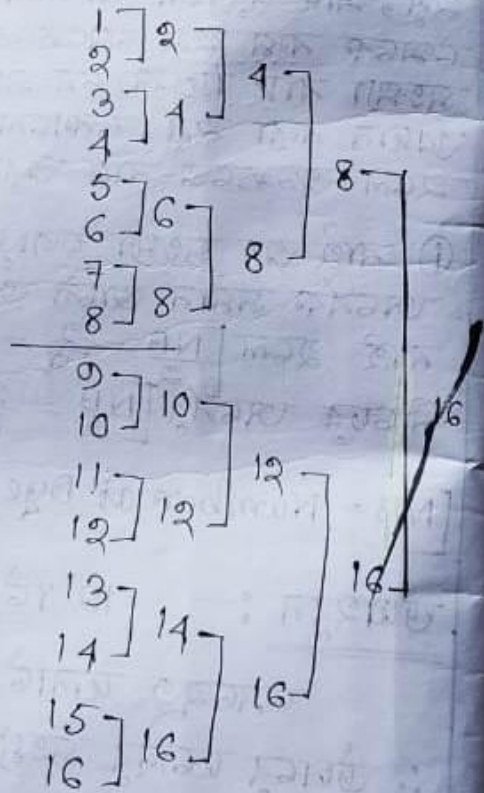
$$\begin{aligned} \text{উপরের দলের সংখ্যা} &= \frac{N}{2} \\ &= \frac{16}{2} \\ &= 8 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{নিচের দলের সংখ্যা} &= \frac{N}{2} \\ &= \frac{16}{2} \\ &= 8 \end{aligned}$$

$$\text{বাইরের সংখ্যা} = 16 - 16 = 0$$

$$\begin{aligned} \text{উপরের বাইরের সংখ্যা} &= \frac{NB}{2} \\ &= \frac{0 \cdot 2}{2} \\ &= 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{নিচের বাইরের সংখ্যা} &= \frac{NB}{2} \\ &= \frac{0 \cdot 2}{2} = 0 \end{aligned}$$



∴ সমস্ত দলটি তৈরি করা 16 ওয়ার্ড 2 এর পুনঃসংস্থা আছে
আর বাইরে থাকবে না।

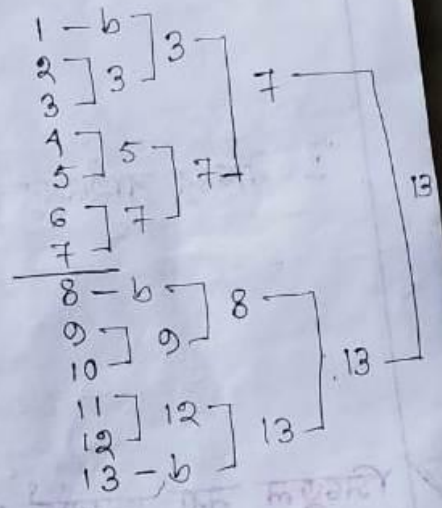
(ii) বাইরের সংখ্যা (NB) নিম্নোক্ত হলে উদরের দলের অর্ধেক সংখ্যা = $\frac{(NB-1)}{2}$ টি হবে, অর্থাৎ 11 টি বাইর অর্ধেক হলে $\frac{11-1}{2} = \frac{10}{2} = 5$ টি বাইর উদরের অর্ধেক অর্থাৎ $\frac{(NB+1)}{2} = \frac{11+1}{2} = \frac{12}{2} = 6$ টি বাইর নীচের অর্ধেক প্রদান করা হবে।

উদাহরণ :- 13 টি দলের সিঙ্গেল নক আর্ডেট তৈরি কর?

∴ মোটের দলটি নিম্নোক্ত হলে N এর মান হবে 13

∴ উদরের দলটির সংখ্যা = $\frac{N+1}{2} = \frac{13+1}{2} = \frac{14}{2} = 7$

∴ নীচের দলটির সংখ্যা = $\frac{N-1}{2}$
 $= \frac{13-1}{2}$
 $= \frac{12}{2}$
 $= 6$



বাইরের সংখ্যা = 16 - 13
 $= 3$ টি

উদরের বাইরের সংখ্যা = $\frac{NB-1}{2}$
 $= \frac{3-1}{2}$
 $= \frac{2}{2}$
 $= 1$

নীচের বাইরের সংখ্যা = $\frac{NB+1}{2}$
 $= \frac{3+1}{2}$
 $= \frac{4}{2}$
 $= 2$

17 টি দলের সিঙ্গেল নক আর্ডেট তৈরি কর?

∴ মোটের দলটি নিম্নোক্ত হলে N এর মান হবে 17

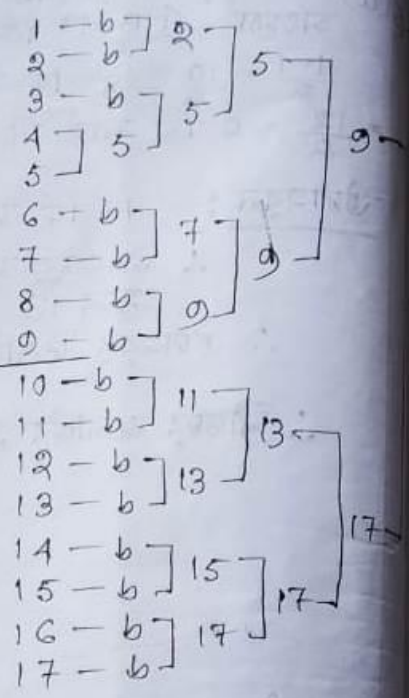
∴ উদরের দলটির সংখ্যা = $\frac{N+1}{2}$
 $= \frac{17+1}{2}$
 $= \frac{18}{2} = 9$ টি

$$\begin{aligned} \text{নিচের দলের সংখ্যা} &= \frac{N-1}{2} \\ &= \frac{17-1}{2} \\ &= \frac{16}{2} \\ &= 8 \end{aligned}$$

$$\therefore \text{বাইরের সংখ্যা} = 22-17 = 5$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{উপরের বাইরের সংখ্যা} &= \frac{NB-1}{2} \\ &= \frac{15-1}{2} \\ &= \frac{14}{2} \\ &= 7 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{নীচের বাইরের সংখ্যা} &= \frac{NB+1}{2} \\ &= \frac{15+1}{2} \\ &= \frac{16}{2} \\ &= 8 \end{aligned}$$



✓ সিঙ্গেল নক আর্ডে প্রতিযোগিতার সুবিধা :-

- ① অপেক্ষাকৃত কম সময়ের মধ্যে প্রতিযোগিতা সম্পাদন করা হয়।
- ② কম অর্থের প্রয়োজন হয়।
- ③ অনেক বেশি সংখ্যক দল নিজে স্বল্প সুযোগ সুবিধার মধ্যে দিমে প্রতিযোগিতা পরিচালনা করা সম্ভব।
- ④ পরিচালকদের কম পরিশ্রম হয়।
- ⑤ প্রতিযোগিতা শেষে ব্যক্তিগত স্বপ্নের ক্ষেত্রে অসমাপ্তনকারীদের মধ্যে তীব্র প্রতিদ্বন্দ্বিতা হয়।

✓ সিঙ্গেল নক আর্ডে প্রতিযোগিতার অসুবিধা :-

- ① কোনো একটি জেতা দল কোনো কারণে কোনো মেলার অকার্য পর্যাগিত হলে তার আর তৈরীতা প্রদানের সুযোগ থাকবে না।
- ② মেসেজ লগের মাধ্যমে Fixture নির্ধারন করা হয় অতএব

দুটি জালো জলের জেলা প্রথমেই দড়ে নিজে কোনো একটি
 দলে প্রথমে পরাণিত হলে নিজে নিজে হয়।

III) প্রতিযোগিতায় অনেক সময় জেলায় প্রথম প্রকৃত স্থান
 হয় না।

IV) কোনো জেলায় যেসব দল পরবর্তী জেলার দল একটি
 দলে পরবর্তী জেলায় বিধি দলে দল বিধিগত অযোগ্য
 করতে হয়।

ডবল নক আর্ডে

ডবল নক আর্ডে :-

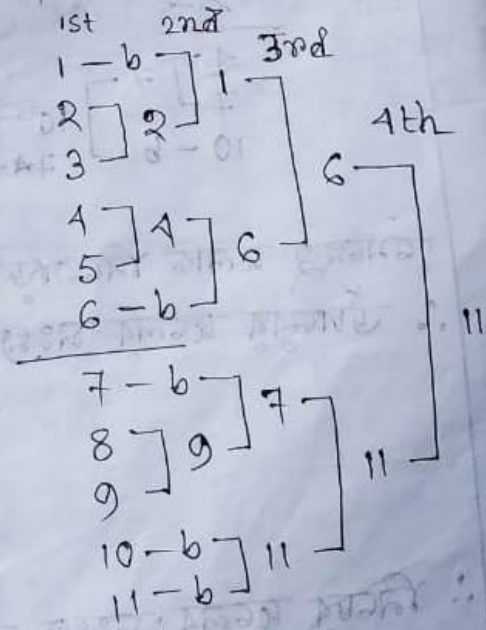
এই প্রকার প্রতিযোগিতায় একটি দল দুবার করে তিনপূর্ণা
 পদার্থের সুযোগ পায়, অর্থাৎ দুবার পরাণিত হলে উক্ত দলে
 প্রতিযোগিতা থেকে বহিষ্কার করা হয়, মতকন না পারলে
 সমস্ত দল দুবার করে পরাণিত হয় ততকন জেলা চলতে থাকে,
 কোনো দলে বহিষ্কার করা হয় যদি সেই দল দুবার পরা-
 ণিত হয়।

উদাহরণ :- ১১ টি দলের ডবল নক আর্ডে তৈরি হবে?

মেয়েতু দলেটি নিজেই মেয়েতু N এর মান হবে ১১

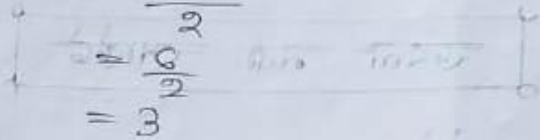
$$\begin{aligned} \therefore \text{উপরে দলেটির সংখ্যা} &= \frac{N+1}{2} \\ &= \frac{11+1}{2} \\ &= \frac{12}{2} \\ &= 6 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{নিচের দলেটির সংখ্যা} &= \frac{N-1}{2} \\ &= \frac{11-1}{2} \\ &= \frac{10}{2} \\ &= 5 \end{aligned}$$

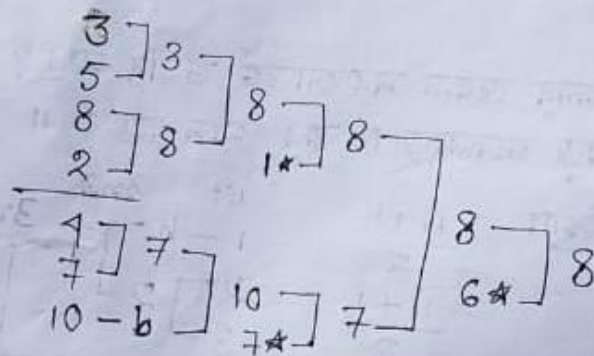


$$\begin{aligned} \text{উঁচরের বাইরের সংখ্যা} &= \frac{NB-1}{2} \\ &= \frac{5-1}{2} \\ &= \frac{4}{2} \\ &= 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{নিচের বাইরের সংখ্যা} &= \frac{NB+1}{2} \\ &= \frac{5+1}{2} \\ &= \frac{6}{2} \\ &= 3 \end{aligned}$$



1st	2nd	3rd	4th
3	2	1	6
5	4	7	
8	7		
	10		



কেন্দ্রেতে দলেটি বিচারে কেন্দ্রেতে N এর মান হবে = 7

$$\begin{aligned} \therefore \text{উঁচরের দলের সংখ্যা} &= \frac{N+1}{2} \\ &= \frac{7+1}{2} \\ &= \frac{8}{2} = 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{নিচের দলের সংখ্যা} &= \frac{N-1}{2} \\ &= \frac{7-1}{2} \\ &= \frac{6}{2} = 3 \end{aligned}$$

$$\text{বাহুর সংখ্যা} = 8 - 7 = 1$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{উপরে বাহুর সংখ্যা} &= \frac{NB-1}{2} \\ &= \frac{1-1}{2} \\ &= \frac{0}{2} = 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \therefore \text{নিচের বাহুর সংখ্যা} &= \frac{NB+1}{2} \\ &= \frac{1+1}{2} \\ &= \frac{2}{2} = 1 \end{aligned}$$

বাননাল - শুমার্শন্ড

6.8.15

বাননাল শুমার্শন্ড :-

এই প্রকার প্রতিমৌলীক সমষ্টি দলের স্রষ্টা কেবল প্রথম, দ্বিতীয় ও তৃতীয় স্থান অধিকারি নির্মাণ করা হয়, স্রষ্টার নব আর্ডারে বিজয়ীকে প্রথম স্থান নির্মাণ করা হয়, অথবা প্রথম স্থান অধিকারি দলের কাছে যে সমষ্টি দল পরাজিত হয়েছিল তাদেরকে নিজে আলাদা করে নব আর্ডারে প্রতিমৌলীক করে তার বিজয়ী দলকে দ্বিতীয় স্থান করা হয় অথবা দ্বিতীয় দলের কাছে পরাজিত দলগুলিকে নিজে আলাদা করে পুনরায় নব আর্ডারে প্রতিমৌলীক করে তার দলকে তৃতীয় স্থান দেওয়া হয়।

উদাহরণ :- 10 টি দলের বাননাল শুমার্শন্ড তৈরি কর?

সেখানে দলটি তৈরি হলেই N এর মান হবে 10

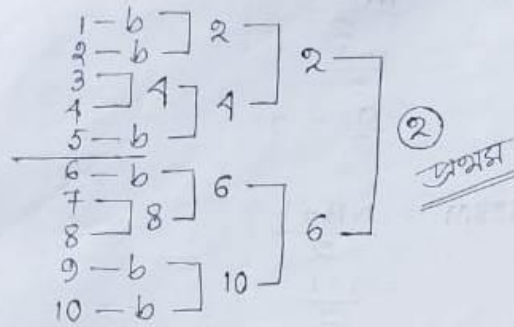
$$\text{উপরে দলের সংখ্যা} = \frac{N}{2} = \frac{10}{2} = 5$$

$$\text{নিচের দলের সংখ্যা} = \frac{N}{2} = \frac{10}{2} = 5$$

$$\text{বাহুর সংখ্যা} = 16 - 10 = 6$$

$$\text{উপরের বাহুর সংখ্যা} = \frac{NB}{2} = \frac{6}{2} = 3$$

$$\text{নিচের বাইরের সংখ্যা} = \frac{NB}{2} = \frac{6}{2} = 3$$



২ এর কাছে পরামিত দল — 6, 4, 1

মেথোত দলটি নিচোত ভেঙেত N এর মান হুবে 3

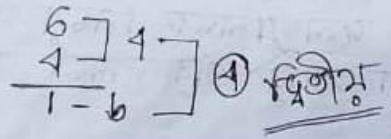
$$\therefore \text{উপরে দলের সংখ্যা} = \frac{N+1}{2} = \frac{3+1}{2} = \frac{4}{2} = 2$$

$$\therefore \text{নিচের দলের সংখ্যা} = \frac{N-1}{2} = \frac{3-1}{2} = \frac{2}{2} = 1$$

$$\text{বাইরের সংখ্যা} = 4 - 3 = 1$$

$$\text{উপরে বাইরের সংখ্যা} = \frac{NB-1}{2} = \frac{1-1}{2} = \frac{0}{2} = 0$$

$$\text{নিচের বাইরের সংখ্যা} = \frac{NB+1}{2} = \frac{1+1}{2} = \frac{2}{2} = 1$$



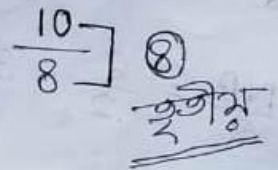
6 এর কাছে পরামিত দল — 10, 8

\therefore মেথোত দলটি খোত ভেঙেত N এর মান হুবে 2

$$\text{উপরে দলের সংখ্যা} = \frac{N}{2} = \frac{2}{2} = 1$$

$$\text{নিচের দলের সংখ্যা} = \frac{N}{2} = \frac{2}{2} = 1$$

\therefore মেথোত 2 এর সাত $\text{\textcircled{2}}$ মেথোত কোনো দল বাই দাবে না।



কনসোলেশন ট্রেনার্সে

কনসোলেশন ট্রেনার্সে :-

সিঙ্গেল নকআউট ট্রেনার্সে কোনো কোনো মোক্কাতা সপক্ষে দল অক্ষয় হেবে তেলে প্রতিমোকাতা হেবে বিধে নিতে হু, অর্থাৎ তাহে অক্ষয় হুল প্রতিমোকাতা বিধে আসা বা মোক্কাতা অক্ষয় বায়ু মুমোনে থাকে না, অর্থাৎ অক্ষয় বা দুব কায় অন পয়শিত হেলগুলিকে নিমে দুবায়ু নকআউটে প্রতিমোকাতা করা হু অর্থাৎ হুল প্রতিমোকাতার বিধী ও বিধীতহেব মুহেই কাচনা বিধী ও বিধীত নিধরন করা হু অর্থাৎ কনসোলেশন বা কাচনা প্রতিমোকাতা বলে।

অর্থাৎ প্রতিমোকাতা দুপ্রকার মুখা - ① কাচনা প্রথম প্রকার
② কাচনা দ্বিতীয় প্রকার

কাচনা প্রথম প্রকার :-

প্রথম প্রকার কাচনা প্রতিমোকাতা প্রথম রাউন্ডে নকআউটে প্রতিমোকাতা পয়শিত হেল অর্থাৎ বাই দায়ু দ্বিতীয় রাউন্ডে পয়শিত হেলকে নিমে নতুন এক নকআউটে প্রতিমোকাতা করা হু অর্থাৎ উক্ত প্রতিমোকাতে মুখিমে কাচনা বিধী ও কাচনা বিধীত হেল নিধরন করা হু, অর্থাৎ বাইদায়ুনেব মুমু লক্ষ্য রাধা দেবায় মায়া অক্ষয়ে বাই হেমেছিল তাহেব ব্যাতি হেবে অনহেলকো তা অক্ষয় করা দেবায়।

উদাহরণ :- ॥ ১১ দলেব কাচনা প্রথম প্রকার প্রতিমোকাতা হেবি কর ?

হেহেতু হেলটি বিধেতে হেহেতু N অর্থাৎ মান ॥

$$\text{উপরে দলেব মুখ্যা} = \frac{N+1}{2} = \frac{11+1}{2} = \frac{12}{2} = 6$$

$$\text{নিচেব দলেব মুখ্যা} = \frac{N-1}{2} = \frac{11-1}{2} = \frac{10}{2} = 5$$

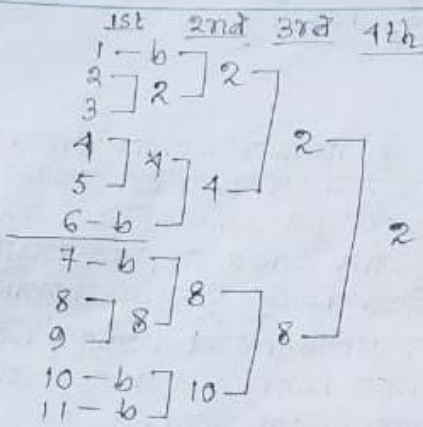
$$\text{বাইদেব মুখ্যা} = 16 - 11 = 5$$

$$\text{উপরে দলেব বাইদেব মুখ্যা} = \frac{NB-1}{2} = \frac{5-1}{2} = \frac{4}{2} = 2$$

$$\text{নিচেব দলেব বাইদেব মুখ্যা} = \frac{NB+1}{2} = \frac{5+1}{2} = \frac{6}{2} = 3$$

SHOT ON REDMI Y3

AI DUAL CAMERA

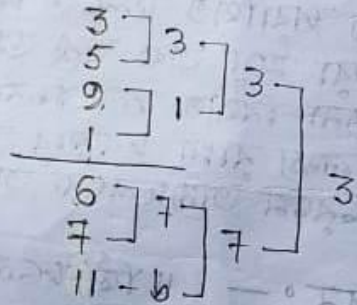


অপসম ব্যাভেদে অপসম ও দ্বিতীয় দলের পর্যায়ে দলেগুলি হলো 3, 5, 9, 1, 6, 7, 11

কমপক্ষে দলটি নিম্নোক্ত কমপক্ষে N এর মান হয়ে 7

$$\begin{aligned} \text{উপরের দলের সংখ্যা} &= \frac{N+1}{2} \\ &= \frac{7+1}{2} \\ &= \frac{8}{2} \\ &= 4 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{নিচের দলের সংখ্যা} &= \frac{N-1}{2} \\ &= \frac{7-1}{2} \\ &= \frac{6}{2} \\ &= 3 \end{aligned}$$



$$\begin{aligned} \text{রাইমের সংখ্যা} &= 8-7 \\ &= 1 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{উপরের রাইমের সংখ্যা} &= \frac{NB-1}{2} \\ &= \frac{1-1}{2} \\ &= \frac{0}{2} = 0 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{নিচের রাইমের সংখ্যা} &= \frac{NB+1}{2} \\ &= \frac{1+1}{2} = \frac{2}{2} = 1 \end{aligned}$$

স্বাভাবিক বিন্যাস অনুসারে :-

সিঙ্গেল নকশাটিকে প্রতিমাত্রীতা ও প্রথম অক্ষের স্বাভাবিক প্রতিমাত্রীতায় একটি বস্তু রূপ হলো বিন্যাস অনুসারে স্বাভাবিক প্রতিমাত্রীতা, অর্থাৎ অক্ষের প্রতিমাত্রীতায় প্রত্যেক বস্তুতে প্রযুক্তি দেয়া হয় অক্ষের প্রথম অক্ষের সুমনোমায়ী হিসেবে দেয়া হয় বস্তুতে প্রযুক্তি হওয়াটিকে বস্তু হিসেবে স্বাভাবিক প্রতিমাত্রীতা হিসেবে প্রথম অক্ষের সুমনোমায়ী হিসেবে দেয়া হয়।

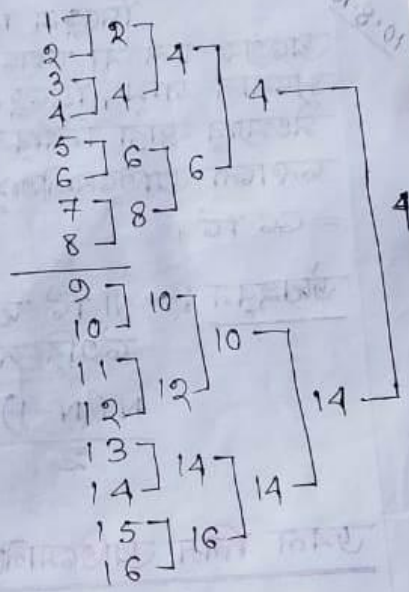
উদাহরণ :- 16 টি বস্তুতে স্বাভাবিক প্রতিমাত্রীতা অক্ষের প্রতিমাত্রীতা দেখানো হয়?

সেখানে দেয়া হলো যেখানে N এর মান 16

উপরের দলের সংখ্যা = $\frac{N}{2}$
 $= \frac{16}{2} = 8$

নিচের দলের সংখ্যা = $\frac{N}{2}$
 $= \frac{16}{2} = 8$

মধ্যের সংখ্যা = $16 - 16$
 $= 0$



সেখানে 2 এর ঘাত 16 সেখানে কোনো দল পাওয়া যায় না।

1st	2nd	3rd	4th
1	2	6	14
3	8	10	
5	12		
7	16		
9			
11			
13			
15			



সেখানে দেয়া হলো যেখানে N এর মান = 8

উপরের দলের সংখ্যা = $\frac{N}{2} = \frac{8}{2} = 4$

নিচের দলের সংখ্যা = $\frac{N}{2} = \frac{8}{2} = 4$

∴ 2 এর ঘাত 8 সেখানে কোনো দল পাওয়া যায় না।

লিন ড্রেনাড্রেন্ট বা রাউন্ডে ববিন

লিন ড্রেনাড্রেন্ট :-

এই পদ্ধতিতে একই দৈর্ঘ্য পূর্ণদৈর্ঘ্য বা হেললোম্যাডের প্রধান দাত্তা মাঝে, লিন প্রতিমোণীতম প্রত্যেক দৈর্ঘ্য বা হেললোম্যাড প্রত্যেক দৈর্ঘ্য বা হেললোম্যাডের মধ্যে এক বা একাধিকবার হেললার সুমোন পাশে, রাউন্ডে ববিন বা লিন পদ্ধতি দুই প্রকার মত -

- ① সিঙ্গেল লিন প্রতিমোণীত
- ② ডবল লিন প্রতিমোণীত

সিঙ্গেল লিন প্রতিমোণীত :-

10.8.15

সিঙ্গেল লিন প্রতিমোণীতম প্রতিটি দৈর্ঘ্য বা হেললোম্যাড প্রত্যেক দৈর্ঘ্য বা হেললোম্যাডের মধ্যে একবার করে হেললার সুমোন পাশে, সিঙ্গেল লিন প্রতিমোণীতম হেললার সংখ্যা দৈর্ঘ্য সংখ্যার দ্বারা নির্ধারিত করা হয়, যেখানে দৈর্ঘ্য সংখ্যা = $\frac{N(N-1)}{2}$ কোনো প্রতিমোণীতম 12 টি দৈর্ঘ্য থাকলে $\frac{12(12-1)}{2} = \frac{12 \times 11}{2} = 66$ টি।

উদাহরণ :- 11 টি দৈর্ঘ্য সিঙ্গেল লিন প্রতিমোণীত তৈরি কর ?

$$\frac{N(N-1)}{2} = \frac{11(11-1)}{2} = \frac{11 \times 10}{2} = 55$$

ডবল লিন প্রতিমোণীত :-

এই লিন প্রতিমোণীতম প্রতিটি দৈর্ঘ্য মধ্যে দু'বার করে হেললার সুমোন পাশে ও নিচা দৈর্ঘ্য প্রদর্শন করলে পাঠে অর্থাৎ স্যাডের সংখ্যা বেশি হয় ও চর্মাতে সমসের দেওয়া হয়, এই প্রতিমোণীতম হেললার সংখ্যা $N(N-1)$ যেখানে $N =$ দৈর্ঘ্য সংখ্যা কোনো প্রতিমোণীতম 8 টি দৈর্ঘ্য থাকলে $8(8-1) = 8 \times 7 = 56$ টি হেললা অনুষ্ঠিত হয়।

এই প্রতিমোণীতম Fixture তৈরি করার সময় হেললার তারিফ, সমসু ও সার্ভিস উল্লেখ করা প্রয়োজন, হ্যাড সংখ্যক দৈর্ঘ্যের সঙ্গে (N-1) রাউন্ডে হবে এবং নিচোড় সংখ্যক দৈর্ঘ্যের সঙ্গে (N) সংখ্যক রাউন্ডে হবে যেখানে N হলো দৈর্ঘ্য সংখ্যা।

লিফট প্রতিযোগিতা জিততে প্রকল্প পরিচালনা করা হয় সপ্তা

- i) চক্রাকার পদ্ধতি বা cyclic Method
- ii) ট্যাবুলার বা Tabular Method
- iii) স্টেপার পদ্ধতি বা Staircase Method

চক্রাকার পদ্ধতি বা cyclic Method :-

এই পদ্ধতিতে কোনো একটি ফ্লোর নির্দিষ্ট করে দেওয়া থাকে। ফ্লোরগুলিতে চক্রাকার আবেশন করতে হয়।

উদাহরণ :- ৪ টি ফ্লোর চক্রাকার পদ্ধতি আবেশন করুন?

$$\begin{aligned} ৪ \text{ টি ফ্লোর স্বার্থে সংখ্যা} &= N-1 \\ &= ৪-1 \\ &= ৩ \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} ৪ \text{ টি ফ্লোর মোট সংখ্যা} &= \frac{N(N-1)}{2} \\ &= \frac{৪(৪-1)}{2} \\ &= \frac{৪ \times ৩}{2} = ৬ \end{aligned}$$

1st R	২nd R	3rd R	4th R	5th R
৪-১	৩-১	৬-১	৫-১	৪-১
৭-২	৬-২	৫-২	৪-২	৩-২
৬-৩	৫-৩	৪-৩	৩-৩	২-৩
৫-৪	৪-৪	৩-৪	২-৪	১-৪

6th R	7th R
৩-১	২-১
২-৪	১-৩
১-৫	৩-৪
৪-৬	৪-৫

৭ টি ফ্লোর চক্রাকার পদ্ধতি দেখানো করুন?

$$\therefore ৭ \text{ টি ফ্লোর স্বার্থে সংখ্যা} = N = ৭$$

$$\begin{aligned} ৭ \text{ টি ফ্লোর মোট সংখ্যা} &= \frac{N(N-1)}{2} \\ &= \frac{৭(৭-1)}{2} \\ &= \frac{৭ \times ৬}{2} = ২১ \end{aligned}$$

SHOT ON REDMI Y3

(কমপক্ষে অল্পমানে ৩টি দল আছে তাহলে কমপক্ষে অল্পমানে ১টি দল বাইরে চাড়ে, তাই ৩টি দলের মধ্যে বাইরে দলটিতে মোট হবে।)
 অর্থাৎ ১০টি দল হবে। $\frac{10}{2} = 5$

<u>1st R</u>	<u>2nd R</u>	<u>3rd R</u>	<u>4th R</u>	<u>5th R</u>
৩ - bye	৪ - bye	৭ - bye	৬ - bye	৫ - bye
৪ - ১	৭ - ৩	৬ - ৪	৫ - ৭	৪ - ৬
৭ - ২	৬ - ১	৫ - ৩	৪ - ৫	৩ - ৭
৬ - ৩	৫ - ২	৪ - ১	৩ - ৬	২ - ৪
৫ - ৪	৪ - ৩	৩ - ২	২ - ৫	১ - ৩

<u>6th R</u>	<u>7th R</u>	<u>8th R</u>	<u>9th R</u>
১ - bye	৩ - bye	২ - bye	১ - bye
৩ - ৫	২ - ৪	১ - ৩	৩ - ২
২ - ৬	১ - ৫	৩ - ৪	২ - ৩
১ - ৭	৩ - ৬	২ - ৫	১ - ৪
৩ - ৪	২ - ৭	১ - ৬	৩ - ৫

লেগ পদ্ধতি বা Tabular Method :-

এই পদ্ধতিতে Fixture তৈরির আকারের উপর উপস্থাপন করা হয়, প্রত্যেক তৈরির কলমের সংখ্যা তিন সংখ্যার উপর নির্ভর করা হয়, যেহেতু সংখ্যক তিনের ক্ষেত্রে কলমের সংখ্যা = (N+1) যেখানে N = দলের সংখ্যা এবং নিজেই সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে কলমের সংখ্যা হবে (N+2) যেহেতু সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে কোনো বাইরে দেওয়া হয় না নিজেই সংখ্যক দলের ক্ষেত্রে বাইরে প্রদান করা হয়।

কলম নির্ধারণ পদ্ধতি :-

- i) উল্লম্ব ও আড়াআড়িভাবে প্রয়োজনমতো কলম নির্ধারণ করা হয়।
- ii) উপরে ডানদিকের কোন কোণে লিখে বাঁদিকের কোন বরাবর রেখা টানা হয়।
- iii) প্রত্যেক দলের উল্লম্ব ও অনুভূমিক বরাবর উপরেও বাঁদিকের সঙ্গে সঙ্গাটন করা হয়।

SHOTON REIMI Y3 AI DUAL CAMERA

- ১) সবসময় স্রবের সংখ্যা অনুসৃতিক কলনের ঝাউডেডের সংখ্যা নিৰ্দেশা করে।
- ২) প্রতিটি স্রবে তার উদরের স্র থেকে অক সংখ্যা বেয়া প্রতিস্থাপন করা হয়।
- ৩) স্রমে উদরের স্রস্থানিতে অক থেকে ক্রমানুসে স্রম স্র অরদি উদর সংখ্যা স্থানান করতে হয়।
- ৪) স্রের স্র ক্রমনায়ে স্রাউ ঝাউডেডের থেকে বেয়া সংখ্যা লেখা উচিত নয়।

প্রশ্ন :- ৪ টি স্রের লেখ পদ্ধতি উত্বির করা ?

$$\begin{aligned} \text{কলনের সংখ্যা} &= N+1 \\ &= 8+1 \\ &= 9 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{ঝাউডে সংখ্যা} &= N-1 \\ &= 8-1 \\ &= 7 \end{aligned}$$

	A	B	C	D	E	F	G	H
		1	2	3	4	5	6	7
			3	4	5	6	7	2
				5	6	7	1	4
					7	1	2	6
						2	3	1
							4	3
								5

৫ টি স্রের লেখ পদ্ধতি উত্বির করা

$$\begin{aligned} \text{কলনের সংখ্যা} &= N+2 \\ &= 5+2 \\ &= 7 \end{aligned}$$

$$\therefore \text{ঝাউডে সংখ্যা} = 5 + \text{byte}$$

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

সিডি পদ্ধতি বা Staircase Method :-

সিডি পদ্ধতিতে সাদে সাদে প্রতিটি দলের মধ্যে প্রতিটি প্রতিযোগীই হয়, প্রতিটি সাদে একটি করে কলম তৈরি হয় এবং কলাম সাদে একটি করে তৈরি হয়।

উদাহরণ :- ৪ টি দলের সিডি প্রতিযোগীতা তৈরি করুন?

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

লিগ প্রতিযোগীতায় সুবিধা :-

- i) প্রতিটি দল সমসংখ্যক তৈরীতে অংশগ্রহণ করে ফলে অত্যন্ত বিতর্কী পরিষ্কার করা সম্ভব হয়।
- ii) একটি দল অনেক সংখ্যক তৈরীতে অংশগ্রহণের সুযোগ পায়।
- iii) প্রত্যেক দলকে সামান্যই জালাতে হবে।
- iv) নব্বই পর্যন্ত সাত একটি দলকে অন্তর্ভুক্ত করে বিতর্কী দলের জন্য অসুবিধা করতে হয় না।
- v) দর্শকরা অনেক তৈরীতে দেখার সুযোগ পায়।

লিঙ্গ আতিমোগীতাৰ অনুবিধা :-

এই পদ্ধতিতে শুধু মনম ও অৰ্ধ এক স্তম্ভন স্তম্ভনৰ দৰে হয় না।

(১) অতিমোগীতাৰ দৰেই হয় নিৰ্ভৰশীল হয়।
(২) অতিমোগীতাৰ দৰেই হয় নিৰ্ভৰশীল হয়।
এই ব্যৱস্থা নৈহ।

কল্পিনেশান উৰনামেটে

কল্পিনেশান উৰনামেটে :-

সাধাৰণত অনেক বহু অংশক দলেৰ ভেতৰে দলস্থলিকৈ সন্মানভাৱে কৰ্মকাৰী Zone অ বা ভূগে ভাৱ কৰা হয়। অথবা দলেৰ মঙ্গল ভূগ হিচাবে বা অজুলি হিচাবে দাৰ্শনিক কৰা হয়। তদনন্তৰ পদ্ধতিতে আতিমোগীতা দাৰ্শনিক কৰা হয়। অথমে ভূগ বা ভোনেৰ মৰ্যে দলস্থলিকৈ নকআৰ্ডট বা লিঙ্গ পদ্ধতিতে দলেৰ মৰ্যে অৰ্ধ এক ভূগ বা ভোনে বিজিত বা বিধায়ী দলেৰ মৰ্যে অন্তৰ্ভূগ বা ভোনেৰ, বিজিত ও বিধায়ী দলেৰ মৰ্যে লিঙ্গ পদ্ধতিতে বা নকআৰ্ডট পদ্ধতিতে দলেৰ বিজিত ও বিধায়ী দলে নিৰ্ভৰশীল পদ্ধতিকৈ কল্পিনেশান উৰনামেটে বলে।

লিঙ্গ পদ্ধতি অৰ্ধ নকআৰ্ডট পদ্ধতিকৈ স্তম্ভন কৰে। ই উৰনামেটেৰ ব্যৱস্থা কৰা হয়। অৰ্ধ কল্পিনেশান বা স্তম্ভন বা লিঙ্গ আতিমোগীতা বলে।

নক আৰ্ডট কল্প নক আৰ্ডট উৰনামেটে

অথমে অতিমোগীতা ভোনে বা ভূগে অসংলিষ্ট দলস্থলিকৈ মৰ্যে নকআৰ্ডট আতিমোগীতা হৰে। অতিমোগীতা ভোনে বা ভূগেৰ আতিমোগীতাৰ মৰ্যে স্তম্ভন নকআৰ্ডট আতিমোগীতাৰ মৰ্যে বিধায়ী দলেৰে বিজিত কৰা হৰে। যদি ভূগেৰ ভূগে দলে অৰ্ধ হৰে।

উদাহৰণ :- ৪ টি দলেৰ নক আৰ্ডট কল্প নক আৰ্ডট উৰনামেটে উৰি কৰ?

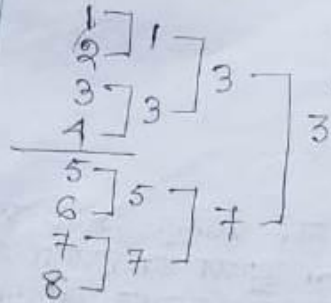
সেইদৰে দলেৰে ভেতৰে ভেতৰে N স্তম্ভন = ৪

উদাহৰণে দলেৰে স্তম্ভন = $\frac{N}{2} = \frac{8}{2} = 4$

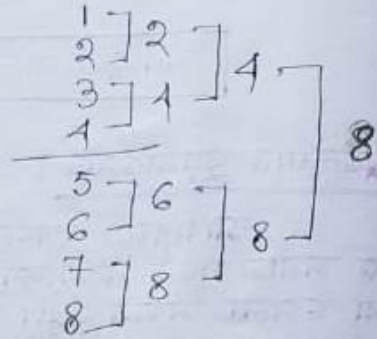
নিচের দলের সংখ্যা = $\frac{1}{2} = \frac{8}{2} = 4$

∴ কমেবেল ২ খণ্ড প্রায় ৪ কমেবেল দল গঠন করা হবে।

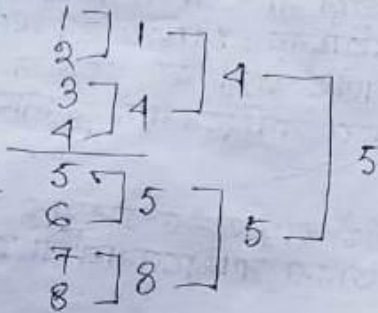
Group - A



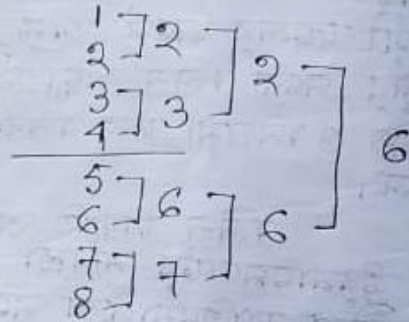
Group - B



Group - C

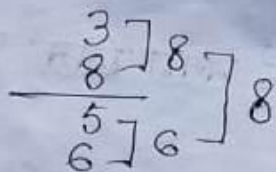


Group - D



সম্মানে A খণ্ড থেকে বিজয়ী দল	= 3
" B " " " " " " "	= 4
" C " " " " " " "	= 5
" D " " " " " " "	= 6

সম্মানেল রাউন্ডে (Final Round)



6 টি দলের সব আর্জেন্টিনার সাথে খেলায় কত গোল হবে?

∴ দলটি খেলায় গোল হবে N এর মান হবে 6

উপরের দলের গোল = $\frac{N}{2} = \frac{6}{2} = 3$

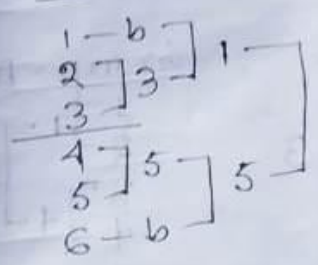
নিচের দলের গোল = $\frac{N}{2} = \frac{6}{2} = 3$

বাইরের দলের গোল = $2 - 6 = 2$

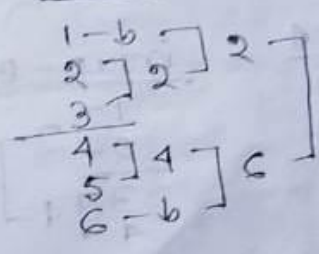
উপরের বাইরের দলের গোল = $\frac{NB}{2} = \frac{2}{2} = 1$

নিচের বাইরের দলের গোল = $\frac{NB}{2} = \frac{2}{2} = 1$

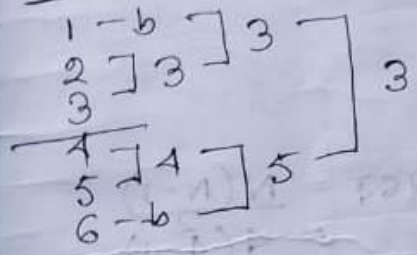
Group - A



Group - B



Group - C



Group - D



Group - A কত গোল হবে = 1

" B " " " = 6

" C " " " = 3

" D " " " = 5

Final Round



নক আর্জেন্ট কান লিন

প্রথমে প্রতিটি গ্রুপ বা দলের মধ্যে প্রতিমোজিত
 মনে করা প্রকৃত নিয়মী নির্ধারিত করতে হবে, এক বিয়মী
 দলগুলির মধ্যে পুনরায় লিন চাক্রতিতে ফেলতে হবে,

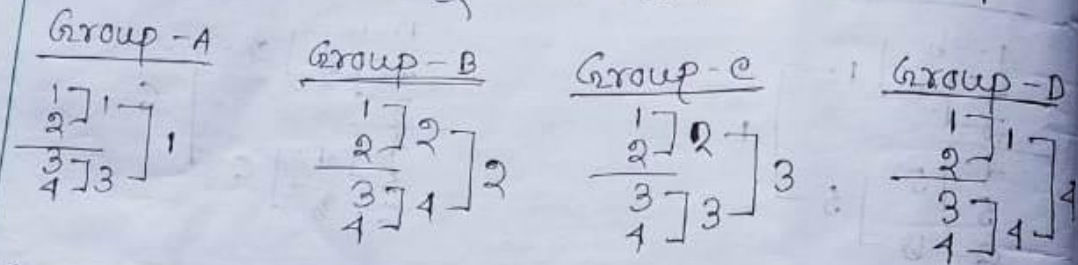
উদাহরণ :- ৪ টি দলের নক আর্জেন্ট কান লিন প্রতিমোজিত
 কেরি কর?

∴ দলটি কেরি ফেলতে N এর মান হবে ৪

উপরের দলের সংখ্যা = $\frac{N}{2} = \frac{4}{2} = 2$

নীচের দলের সংখ্যা = $\frac{N}{2} = \frac{4}{2} = 2$

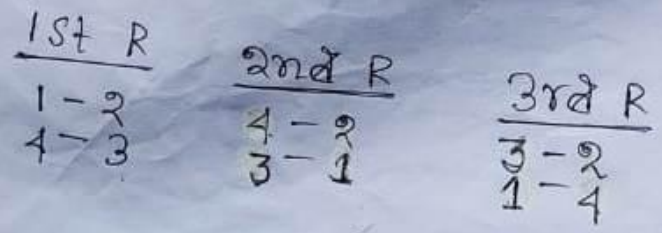
∴ ২ এর সাথে ৪ ফেলতে কোনো দল বাকি থাকবে না।



- Group - A থেকে বিয়মী দল = 1
- Group - B " " " " = 2
- Group - C " " " " = 3
- Group - D " " " " = 4

৪ টি দলের মধ্যে ফেলার সংখ্যা হবে = $\frac{N(N-1)}{2}$
 $= \frac{4(4-1)}{2}$
 $= \frac{4 \times 3}{2}$
 $= 6$

নক আর্জেন্ট সংখ্যা = $N-1$
 $= 4-1$
 $= 3$



ii) 6 টি দলের নক আউট কাগজ লিন প্রতিযোগিতা দেয়া হয়।

∴ মোটের দলটি দেয়ায় মোটের N এর মান = 6

$$\begin{aligned} \text{উপরে দলের সংখ্যা} &= \frac{N}{2} \\ &= \frac{6}{2} = 3 \end{aligned}$$

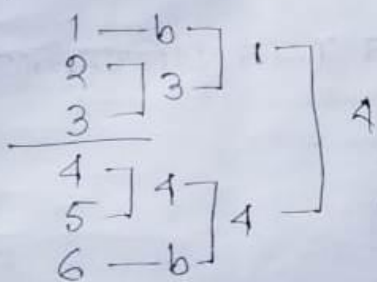
$$\text{নিচের দলের সংখ্যা} = \frac{N}{2} = \frac{6}{2} = 3$$

$$\text{বাইরের সংখ্যা} = 8 - 6 = 2$$

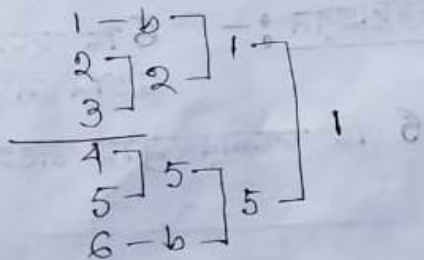
$$\text{উপরে বাইরের সংখ্যা} = \frac{NB}{2} = \frac{2}{2} = 1$$

$$\text{নিচের বাইরের সংখ্যা} = \frac{NB}{2} = \frac{2}{2} = 1$$

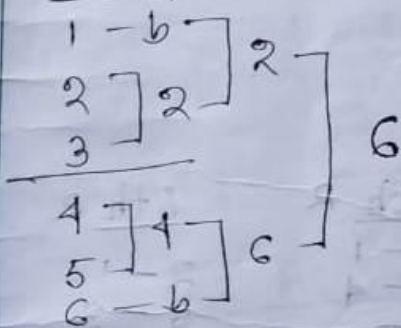
Group - A



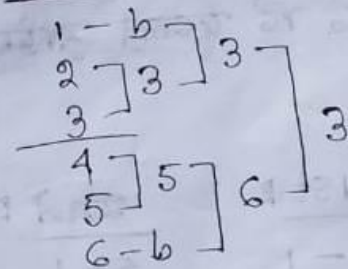
Group - B



Group - C



Group - D



Group - A মোটে বিপরী দল = 4

Group - B " " " = 1

Group - C " " " = 6

Group - D " " " = 3

৬ টি দলের মোটের মোটের সংখ্যা হবে = $\frac{N(N-1)}{2}$

$$= \frac{4(4-1)}{2}$$

$$= \frac{4 \times 3}{2} = 6$$

$$\begin{aligned} \text{৬টি দলের মোট সংখ্যা} &= N-1 \\ &= 4-1 \\ &= 3 \end{aligned}$$

1st R	2nd R	3rd R
4-1	3-1	6-1
3-6	6-4	4-3

শ্র. ৪.15

লিন রান লিন

প্রতিটি জুগে বা যোগে অবস্থিত দলগুলির মধ্যে প্রথমে লিন পরক্রমে প্রতিযোগিতা হয়ে এক পরে দুজনের বিপরী দলগুলির মধ্যে পুনরায় লিন প্রতিযোগিতা হবে।

উদাহরণ: ৬টি দলের লিন রান লিন প্রতিযোগিতা কতদিন করবে?

$$\begin{aligned} \text{৬টি দলের মোট সংখ্যা} &= \frac{N(N-1)}{2} \\ &= \frac{6(6-1)}{2} \\ &= \frac{6 \times 5}{2} = 15 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{৬টি দলের মোট সংখ্যা} &= N-1 \\ &= 6-1 \\ &= 5 \end{aligned}$$

1st R	2nd R	3rd R	4th R	5th R
6-1	5-1	4-1	3-1	2-1
5-2	4-6	3-5	2-4	6-3
4-3	3-2	2-6	6-6	5-4

- 1st R থেকে বিপরী দল = 1
 2nd R " " " = 2
 3rd R " " " = 3
 4th R " " " = 4
 5th R " " " = 5

$$\begin{aligned}
 5 \text{ টি দলের মোট সংখ্যা} &= \frac{N(N-1)}{2} \\
 &= \frac{5(5-1)}{2} \\
 &= \frac{5 \times 4}{2} \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Round সংখ্যা} &= N \\
 &= 5
 \end{aligned}$$

1st	2nd	3rd	4th	5th
5 - bye	4 - bye	3 - bye	2 - bye	1 - bye
4 - 1	3 - 5	2 - 4	1 - 3	5 - 2
3 - 2	2 - 1	1 - 5	5 - 4	4 - 3

লিগ কান নকআউট

প্রথমে প্রতিটি গ্রুপে অবস্থিত দলের মধ্যে প্রতিমোদীত্ব সন্ধানে লিগ পদ্ধতিতে গেমের মাধ্যমে বিজয়ী দল নির্বাচিত করতে হবে। পরে প্রতিটি গ্রুপের বিজয়ী দলগুলির মধ্যে চূন্বাম নকআউট নির্ধারণ করতে হবে।

কোনো প্রতিমোদীত্ব চ্যাম্পিওন গ্রুপ থাকলে আরও প্রত্যেক গ্রুপের চ্যাম্পিওন দল থাকলে নিম্নোক্ত পদ্ধতিতে প্রতিমোদীত্ব অনুষ্ঠিত হবে।

উদাহরণ :- 5 টি দলের লিগ কান নকআউট প্রতিমোদীত্ব তৈরি করুন?

1st Round

1-2				
1-3	2-3			
1-4	2-4	3-4		
1-5	2-5	3-5	4-5	

1st R থেকে বিজয়ী দল 5

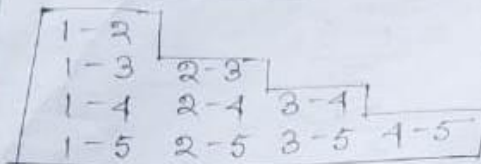
2nd Round

1-2				
1-3	2-3			
1-4	2-4	3-4		
1-5	2-5	3-5	4-5	

2nd R থেকে বিজয়ী দল 4

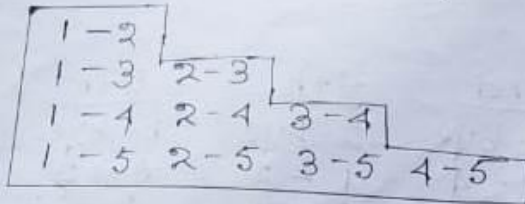
SHOT ON REDMI Y3
AI DUAL CAMERA

3rd Round



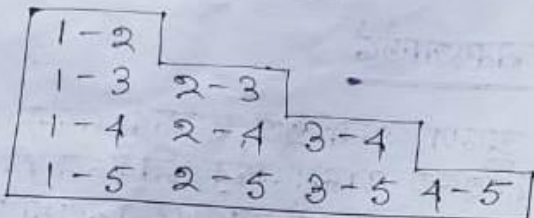
3rd R ছন্দকে বিয়োগী দল 3

4th Round



4th R ছন্দকে বিয়োগী দল 2

5th Round



5th R ছন্দকে বিয়োগী দল 1

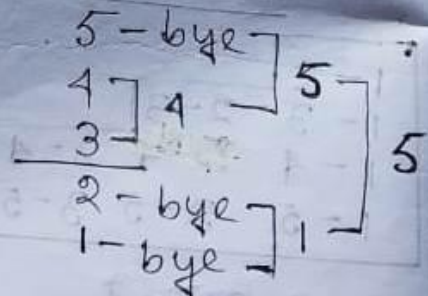
উপরের দলের সংখ্যা = $\frac{N+1}{2} = \frac{5+1}{2} = \frac{6}{2} = 3$

নিচের দলের সংখ্যা = $\frac{N-1}{2}$
 $= \frac{5-1}{2}$
 $= \frac{4}{2}$
 $= 2$

বাহ্যের সংখ্যা = $8-5=3$

উপরে বাহ্যের সংখ্যা = $\frac{N+1}{2}$
 $= \frac{3+1}{2}$
 $= \frac{4}{2} = 2$

নিচের বাহ্যের সংখ্যা = $\frac{N+1}{2}$
 $= \frac{3+1}{2}$
 $= \frac{4}{2} = 2$



ঢালেঞ্চু - টুৰনাগেটে

কোনো অক্ষয় বা তেঁতু আতিমোণীতৰ লক্ষণে
সামান্যত ঢালেঞ্চু আতিমোণীতা সহনশক্তি আছে পাৰে, কোনো
নিৰ্দিষ্ট সময় বা নিৰ্দিষ্ট ব্যক্তি কোনো অক্ষয় আতিমোণীতা
আতিমোণীতা সহনশক্তি হয়, লেলেমাড়ৰ নিচেদেৰ দুবিধা
মতো তল লেলেমাড়দেৰ সগেঁ আতিমোণীতা ব্যৱহাৰ পাৰে,
কোনো অক্ষয় বা তেঁতু লেলেমাড় সৰ্বশেষ লেলেমাড় নিৰ্ধা-
ৰনেৰ অন্তৰ অংশ আতিমোণীতা তুৰিকা গছন ব্যৱহাৰ।

মেনন :- তেঁতু, কাডমিটেন, কৃষ্টি ইত্যাদি লেলেমাড় লক্ষণে
অংশ আতিমোণীতা ব্যৱহাৰ হয়।

অংশ আতিমোণীতা দুপ্ৰকাৰ মতা - ① ল্যাডুৰ ঢালেঞ্চু টুৰনাগেটে
② পিৰামিড " "

ল্যাডুৰ ঢালেঞ্চু টুৰনাগেটে :-

অংশ আতিমোণীতা ঢালেঞ্চু টুৰনাগেটে ব্যক্তিগত লেলেমাড়
মেনন তেঁতু অক্ষয় কাডমিটেনেৰ কীড়াগুৰী তেঁতু ব্যৱহাৰ
ব্যৱহাৰ কৰা হয়, অংশ আতিমোণীতাৰ লক্ষণে আশ্বনে
লেলেমাড়দেৰ আশ্বনিকভাবে বাতৰি নৰা দৰকাৰ, অক্ষয়
অক্ষয় ব্যক্তিকে একে অক্ষয়ৰ ঢালেঞ্চু কৰে আতিমোণীতাৰ
সামান্য সময়ত স্থানে উপস্থিত হয়, অংশ আতিমোণীতাৰ
অক্ষয় মনামালখীৰ সময়ত সগেঁ পাৰে বা অনিৰ্দিষ্ট সময়
বহুতলতে পাৰে, অক্ষয় লেলেমাড়ৰ নিচেদেৰ অক্ষয়
লেলেমাড় আশ্বনে ব্যৱহাৰ পাৰে অংশ নিচেদেৰে আশ্বনে
ব্যৱহাৰ পাৰে, আতিমোণীতাৰ সগেঁ লেলেমাড় সামান্য বা
মধেৰে লেলেমাড় সগেঁ মতো সামান্যত লেলেমাড়
স্থানে ব্যৱহাৰ হয়, আতিমোণীতাৰ সময়ত কোনো লেলেমাড়
বিধি অক্ষয় লেলেমাড়কে ঢালেঞ্চু কৰে পাৰে অংশ
অক্ষয় দুদিনেৰ সগেঁ তাৰে লেলেমাড় আশ্বনে ব্যৱহাৰ
কোনো কোনো সময়ত লেলেমাড় লেলেমাড় আশ্বনে
উপস্থিত সগেঁ আশ্বনে ব্যৱহাৰ কৰে।

৩.৪.৫/ পিৰামিড ডায়েলক্সি ডুৱনাৰ্ণেৰ্ণ :-

পিৰামিড প্ৰকৃতিৰ ডুৱনাৰ্ণেৰ্ণ হলে ল্যাজেৰ বা মই প্ৰকৃতিৰ উন্নতিকণে ভেগানে ডায়েলক্সি ও অত্ৰাপ্ৰহনেৰ মতো জাৰন্ত্ৰ বুদ্ধি জাম ভেগানে ভেগেনোমাডেৰে অনিম্নিতজাৰে বত্থালি দলে ডালি কৰে পিৰামিডেৰ ভেগনো নিৰ্দিষ্ট ক্ষেত্ৰেৰ অন্তৰ্গত ভেগেনোমাডেৰে মে ভেৰ্ড এৰে অণেৰে ডায়েলক্সি কৰতে পাৰে, ভেগনো ডালে প্ৰকৃতিৰ মনন জৰ নিৰ্ণেৰ ক্ষেত্ৰেৰ বা দলেৰ মৰ্যে সমাল জাম জগন মে জৰ উণেৰেৰ ক্ষেত্ৰেৰে কোনো ব্যক্তিৰে ডায়েলক্সি কৰতে পাৰে, উক্ত ব্যক্তি সমল হলে ভেগ উণেৰেৰ ক্ষেত্ৰেৰ নিৰ্দিষ্ট ব্যক্তিৰ সথে জামনা কলে কৰতে পাৰে।

প্ৰতিমোৰীতা দাৰিচালনাৰ এনু দাৰিচালকদেৰ কি কি থানা প্ৰমোথন ?

- i) প্ৰতিমোৰীতা ভেগন ভেগলাৰ অৰে ভেগন বিভাজেৰ অথবা মৰ্ভেবল বা ডলিবল অথবা দুৰুম কিথবা ভেগেদেৰে কিনা,
- ii) দলেৰ সংখ্যা, ভেগতা ইত্ৰাদি থানা দেৰকাৰ,
- iii) প্ৰতিমোৰীতাৰ ক্ষুণ, সমল, দুৰন্ত্ৰ ইত্ৰাদি থানা দেৰকাৰ,
- iv) কামিৰি, ভেগলাৰ মূৰ্চী, প্ৰচাৰ, উদ্বোধন, সমলক্তি অনুষ্ঠানে, অতিথি আচাৰ্ণন, আৰ্হতা ইত্ৰাদি,
- v) ভেগলাৰ নিম্নম অৰে ভেগই সথে প্ৰতিমোৰীতাৰে এনু সৰ নিম্নম থানা দাৰিচালকদেৰে অবশ্যই প্ৰমোথন,

বাই কি :-

অনলে বা ব্যক্তিৰ ভেগে তুলনামু কঙ্গ ভেগলাৰ সুমোনে ভেগেদেৰে বাই কলে,

বাই অৰ বা অকাৰিকা হতে পাৰে ভেগটি নিৰ্ভৰ ডুৱনা-ভেগে কামিৰি নিৰ্ভেৰ উণেৰ, মাৰিৰনত নত বহুৰেৰ ডাৰিচালনা বা উৰ্ণাৰ বা বাৰাৰা হস্তমুৰ সুবাডে পৰেব বহুৰেৰ



Finalt সন্মানৰ তেজনাৰ সুমোন দেহুমা হুম,

বাহুঁ তেহুমাৰ নিম্ন কি :-

বাহুঁ অৰ সন্তোমা মদি সন্ন হুম তাহলে তেলুলিকে দুটি অৰ্ধে ডান কৰে সন্ন সন্তোমা বাহুঁ অতি অৰ্ধে দেহুমা হুম, কিন্তু বাহুঁমেৰ সন্তোমা মদি ০০০ (শুভ - অন্নম) হুম শুবে নীচের বা ডান যিকের অৰ্ধে নোৰে বাহুঁমেৰ অৰ্ধক তেহুকে অকটি তবানি বাহুঁ তেহুমা হুম, অর্থাৎ বাহুঁমেকের বা উদরের অৰ্ধে অকটি বাহুঁ কন্ন তেহুমা হুম,

Seeding কী :-

হে তাক্তিতে ডালো দহতা তেহুনা তেল বা ~~Extra~~ ordinary team হুলিকে অন্নম বাহুঁমে না তেলুলিকে তববর্তী বাহুঁমে তেলুলানোর তেহুমা কৰা হুম বা তেলুলানো হুম তেহুকে সিডিং বলে,

অতি দু অকর ——— ① সাধাবন সিডিং
② বিমোম সিডিং

সাধাবন সিডিং :- সন্নমোনক হলেস্ত অদেৰে অন্নম বাহুঁমে তেলুলানো হুম,

বিমোম সিডিং :- অহেহে ডালো দহতা সন্নমোন তেলুলিকে অন্নম বাহুঁমে তেলুলানো মাৰে না তববর্তী বাহুঁমে তেলুলানো হুম,