✧ વોલીબોલ ✧

હેતુસર સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સ રમત ગમતના નિયમો લાગુ પડશે. સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સ રમત ગમતના નિયમો, FIVB પ્રમાણે જ, વોલીબોલ પર લગાડી શકાશે. એક આંતર રાષ્ટ્રીય રમત ગમત કાર્યક્રમના સ્વરૂપમાં આ સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સના નિયમો આંતરરાષ્ટ્રીય ફેડરેશન તથા બધા જ રાષ્ટ્રીય અધિકારજન્ય (પ્રાધિકરણ) નિયમો પર આધારિત છે. એફ.આઈ.વી.બી. અને એન.જી.બી. ના નિયમો મુખ્યત્વે લાગુ પાડવામાં આવશે. પરંતુ એવી પરિસ્થિતિને છોડીને જે નિયમોની મતભેદની પરિસ્થિતિ ઉભી કરે એવા સંજોગોમાં ઔપચારિક

વિભાગ એ- ઓફિસ્યલ ઈવેન્ટ

૧. વોલીબોલ જગલ

૨. વોલીબોલ પાસ

૩. વોલીબોલ ટોસ અને હિટ

૪. વ્યક્તિગત સ્કીલ સ્પર્ધા

૫. ટીમ સ્કીલ વોલીબોલ

૬. ટીમ સ્પર્ધા

૭. યુનિફાઈડ સ્પોર્ટસ ટીમ સ્પર્ધા

૮. મોડીફાઈડ (ફેર બદલ) ટીમ સ્પર્ધા

વિભાગ બી- મેદાન અને સાધનો

- સર્વિસ લાઈનને અડકીને સર્વિસ નજીકથી થઈ શકશે પરંતુ ૪.૫ મી. થી વધારે નહી.
- જાળીની ઉંચાઈ
  - પુરુષ માટે- ૨.૪૩ મીટર (૭ ફૂટ, ૧૧ ૫/૮ ઈંચ)
  - સ્ત્રી માટે- ૨.૨૪ મીટર (૭ ફૂટ, ૪ ૧/૮ ઈંચ)

- ❖ વોલીબોલ હળવા ચામડાનો હોવો જોઈએ. વોલીબોલનું વજન ૨૨૬ ગ્રામથી વધારે ન હોવું જોઈએ.
- ❖ મેદાનનો આકાર ૧૮x૯ મીટર અને બધી બાજુ ૩ મીટર પહોળી ખાલી જગ્યા હોવી જોઈએ. સ્પેશ્યલ ઓલિમ્પિક્સ વર્લ્ડ સમર ગેમમાં ખાલી જગ્યા (સર્વિસ એરિયા) લીટી કરેલી જગ્યાથી ઓછામાં ઓછી ૫ મી. અને બંને બાજુ ૮ મી. હશે.

વિભાગ સી- સ્પર્ધાના નિયમો

૧. ટીમ સ્પર્ધા

❖ડીવીઝનીંગ (વિભાજન)

- ➢ હેડ કોચ સ્પર્ધા પહેલા દરેક ખેલાડીના ઉતરતા ક્રમમાં (રોટેશન પ્રમાણે) કૌશલ્યનું પરિક્ષણ કરવાનું કહેશે, કરાવશે. જેમાં અન્ડર હેન્ડ પાસ, બ્લોક કરવા બામ્પ સેટ સામેલ હોય એનો સ્કોર કરવો પડશે. (આ પરિક્ષણ ફક્ત સીલેક્શન, મૂલ્યાંકન માટે જ છે. નહી કે પદક તથા શિલ્ડ(પીતો) ની સ્પર્ધાના હેતુ માટે)
- ➢ હેડ કોચ દ્વારા તેમના ૬ ઉત્તમ ખેલાડી જેમની મેદાન ક્ષમતા અનુસાર તેમના નામની સામે સ્ટાર લગાડીને નિશાની કરવી પડશે.
- ➢ ટીમ સ્કોરનો નિર્ધારણ સર્વોચ્ચ આઠ સ્પર્ધકોના કુલ સ્કોરને ૮ થી વિભાજીત કરીને નક્કી કરવાનો રહેશે.
- ➢ ટુકડીઓને પ્રાથમિક રૂપે તેમના VSAT ટીમ સ્કોરના આધારે વિભાજીત કરવાની રહેશે.
- ➢ વિભાજનની પ્રક્રિયાને પૂર્ણ કરવા હેતુ સહ વર્ગીકરણ પગલા (લોટ્સ)નું આયોજન કરવાનું રહેશે.

રમતનો સમય

(અ) વર્ગીકરણ કરવામાં ટીમો એક કે તેથી વધુ સ્પર્ધા કરશે. પ્રત્યેક ૫ મિનિટ અથવા ૧૦ અંક જે પહેલુ હશે તે રાખવું.

(બ) દરેક ટીમના બધા જ સભ્યોને રમાડવાના રહેશે.

લિબરો ખેલાડી

- ❖ દરેક ટીમની પાસે એક લિબરો ખેલાડીને નામાંકિત કરવાનો રહેશે, નક્કી કરવો પડશે. રોટેશન ખેલાડીનું સ્થાન-પરિચય બાદ રહેશે. દરેક ટીમમાં એક લિબરો ખેલાડી નક્કી હશે જ. કદાચ લિબરો L.P. દાખલ થશે અથવા આગળ રમત ચાલુ ન રાખે તો તેના સ્પેશ્યલ નિયમ છે. લિબરો ખેલાડીનો ચેસ્ટ નેબર અલગ હશે. બાકી ખેલાડીઓનો ચેસ્ટ નેબર ક્રમાનુસાર છાપેલો હોવો જરૂરી છે. તેના ગણવેસનો કલર બીજા છ ખેલાડી કરતા અલગ હોવો જોઈએ. જેથી તે ઓળખાઈ શકે. FIVB ના નિયમોનુસાર દર મેચમાં બદલાવવાનો વિકલ્પ છે. લિબરો L.P. ની ક્રિયા (રમત) લિબરો ખેલાડી પાછલી હરોળના ખેલાડીઓના સ્થાનથી બદલાઈ શકે છે. કારણ કે બ્લોકનો પ્રયાસ નથી કરી શકાતો. L.P સેન્ટર પાસેથી આવેલા બોલને અધિક (વધારે) ઉંચાઈથી આંગળીઓથી પુરો નથી કરી શકતો પરંતુ પાછળથી હરોળ પરથી મુક્ત રૂપથી હીટ આક્રમણ કરી શકે છે.

- ❖ જ્યારે લિબરો ખેલાડી જગ્યા બદલે ત્યારે આ રોટેશનમાં ગણી શકાય નહી. આમ આદલા બદલી ઘણીવાર થઈ શકે છે ફક્ત એક જ ખેલાડીને બદલી શકાય છે.રમતની શરૂઆતમાં જ્યારે બીજા રેફરીને લાઈનઅપનો આદેશ કર્યો હોય જ્યારે દડો રમતથી બહાર હોય અથવા પ્રથમ રેફરી દ્વારા સર્વિસ કરતા પહેલા.

- ❖ **FIVB ના નિયમો**

  - ➢ ૧. જો સમય હોય તો પ્રત્યેક રમત માટે ૩૦ મિનિટની સીમા નક્કી કરવાની રહેશે, પરંતુ સમય ઓછો હોય તો.

  - ➢ ૨. એકાધિક સ્થાપન(રોટેશન) નિયમ અનુસાર ગોઠવવાનું રહેશે. લિબરો ખેલાડીને છોડીને પ્રત્યેક ખેલાડી ત્રણ વખત પ્રત્યેક રમત ૧૨ વખત.

  - ➢ ૩. જગ્યા પ્રશિક્ષણ (બેન્ચ) પ્રશિક્ષણ પોતાની જગ્યા પરથી ઉભો થઈ શકે છે અને તેની આસ પાસ ફરવાની મંજૂરી છે. પ્રશિક્ષક ખેલાડીના રોટેશનની જગ્યા પર મદદ કરવાની પરવાનગી છે.

  - ➢ ૪. નિયમભંગ બદલ મૌખિક સૂચના આપવી તેના બાદ લાલ કાર્ડ બતાવી શકાશે. જેનું પરિણામ ખેલમાંથી બહાર.

  - ➢ ૫. રેલી સ્કોરીંગનો પ્રયોગ કરાશે.

વિભાગ ડી- મૂળભૂત મૈદાનિક નિયમ

- **રમતવીર**
    - એક ટીમમાં ૬ ખેલાડી હશે.
    - ટીમના સંગઠનમાં ૧૨ થી વધુ ખેલાડીઓ નહી હોય.
- **સર્વિસ**
    - પહેલી રમતની પ્રથમ સર્વિસ કરનાર ખેલાડી પાછળનો જમણો ખેલાડી જ હશે. ત્યાર બાદ જમણો ખેલાડી પાછળ ફરીને મૂળ સ્થિતિમાં આવશે. એવી જ રીતે સર્વિસ કરાશે. ભૂલ થતા રોટેશન બદલાઈ જશે.
    - ટીમ ત્યાં સુધી સર્વિસ ચાલુ રાખશે જ્યાં સુધી કોઈ ભુલ ન થાય.
    - જો ટીમ ભુલ કરે તો સામેની ટીમને સર્વિસ કરવાની રેહેશે અને તેનું રોટેશન ઘડિયાળની દિશામાં ફરશે.
    - ટોસ વિજેતા ટીમને સર્વિસ અથવા મેદાન પસંદ કરવાનો અધિકાર રહેશે. કદાચ જો ટીમને ત્રીજી અને પાંચમી રમત રમાડવાની હશે તો સર્વિસનો નિર્ણય ટોસ દ્વારા કરાશે.
    - સર્વિસ સર્વિસ એરિયામાંથી જ કરવાની રહેશે. જો લીટીને સ્પર્શ થશે તો નિયમ ભુલ ગણાશે.
    - પ્રથમ રેફરીની સર્વિસ- સીટી વગાડતાની સાથે ૮ સેકન્ડમાં જ સર્વિસ કરવાની રહેશે.
- **રમત**
    - શરીરના કોઈપણ ભાગથી પ્રહાર થઈ શકશે.
    - બ્લોકીંગ સિવાય કોઈપણ ખેલાડી દડાને બે વાર નહી અડકે.
    - ટીમ દડાને જાળીની બીજી બાજુ કરતા ત્રણથી વધુ વાર નહી અડકે. બ્લોકીંગના સ્પર્શને ત્રણ પ્રહારોમાં ગણાશે નહી.

- જાળીને સ્પર્શ અને પાટીની સંપૂર્ણ બહાર જવુ નિયમ ભંગ ગણાશે.
- છતથી ટકરાયેલ બોલ ટીમને રમવા માટે હશે. જો બોલ જાળીની બીજી બાજુ ન ગયો હોય તો.
- સાઈડ અથવા પાછળની દિવાલને અડકેલ બોલ બહાર ગણાશે.
- રેખા પર પડેલ બોલ સાચો ગણાશે.
- સર્વિસની વાપસી કોઈપણ પ્રકારે પ્રહાર દ્વારા થઈ શકે છે. (પરંતુ એક આકરા પ્રહાર દ્વારા કરાયેલી સર્વિસ ફોરઆર્મ અન્ડર હેન્ડથી જ પાછી મોકલવાની રહેશે.)

- **સ્થાપન (રોટેશન)**
    - સ્થિતિ મુજબ ખેલાડીનું રોટેશન અંગીકૃત નિયમાનુસાર થઈ શકશે. (લિબરો પ્લેયરને છોડીને)

- **સ્કોરીંગ**
    - મેચ વિજેતા ટીમ એ થશે જે બેસ્ટ ઓફ થ્રી, બેસ્ટ ઓફ ફાઈવ જીતેલી હશે. રમતનો આ મુકાબલો એક મેચ ગણાશે. જે માત્ર એક જ રમત ગણાશે. એક રમતવાળી મેચમાં એ ટીમ જ વિજેતા થશે જેણે ૧૫ કે તેથી વધુ ગુણ મેળવીને બઢત મેળવી હશે. જ્યારે કોઈ ટીમ આઠ ગુણ મેળવી લે છે ત્યારે તે જગ્યા બદલી શકશે. એક એક રમત અને બે બે રમતની બરાબરીની સ્થિતિમા તો નિર્ણાયક ત્રીજો અથવા પાંચમો સેટ ટાઈમ બ્રકરના રૂપમાં વગર ગુણે કેપના ટેલીના નિયમાનુસાર ૧૫ અંકથી રમત રમાડાશે અને તેમાં પણ આઠ ગુણ આગળ થયેલ ટીમ મેદાન બદલી શકશે.
    - રમત વિજેતા એ જ ટીમ બનશે જે ઓછામાં ઓછા કે વધુમાં વધુ બે ગુણની બઢત સાથે પચીસ ગુણનો સ્કોર થયેલ હશે. નિર્ણાયક મેચ ત્યાં સુધી ચાલુ રહેશે જ્યાં સુધી બે ગુણની બઢત ન થાય.
    - જો કોઈ ટીમ સારી સર્વિસ અને દડાને પાછો ધકેલવામાં અસફળ રહેશે અથવા કોઈ ભૂલ કરે તો વિપક્ષ મેચ જીતશે અને એક ગુણ મેળવશે. અને જો સર્વિસ

કરનારી ટીમ વોલીબોલ રેલી જીતશે તો તે પણ ગુણ પ્રાપ્ત કરશે અને સર્વિસ ચાલુ રાખશે.

- સર્વિસના સમયે અને સર્વિસ કરતી વખતે જાળીને અડકેલો બોલ રમતમાં જ રહેશે.
- રમત દરમ્યાન F.I.V.B. ના આંતરરાષ્ટ્રીય સ્કોરીંગ પ્રણાલિગત નિયમોનો પ્રયોગ કરવાનો રહેશે.

❖ **રેફરી**

- નિર્ણાયકોને નિયમોની વ્યાખ્યા કરવાનો સંપૂર્ણ અધિકાર રહેશે અને અન્ય પ્રશ્નો માટે તેમણે એક સમિતિ બનાવવાની રહેશે
- રમત ગમતની ક્ષમતા અનુસાર નિર્ણય કરવાનો રહેશે.

૨. રૂપાંતરિત ટીમ સ્પર્ધાઓ

આ સ્પર્ધા સામાન્ય રીતે ઓછી ક્ષમતાવાળા હરિફોને અર્થપૂર્ણ સ્પર્ધા પૂરી પાડે છે.

❖ **ડીવીઝનીંગ(વિભાજન)**

- મુખ્ય પ્રશિક્ષક સ્પર્ધાની શરૂઆતે દરેક ખેલાડીને ક્રમાનુસાર પોતાના કૌશલ્યોનું પ્રદર્શન કરશે.
- મુખ્ય પ્રશિક્ષક તેના દ્વારા નિર્વાસિત થયેલા ૬ ખેલાડીઓના નામ આગળ સ્ટારની નિશાની કરશે.
- ટીમ સ્કોરનું નિર્ધારણ સર્વોચ્ચ ૮ ખેલાડીઓના કુલ સ્કોરને ૮ ના યોગથી વિભાજીત કરી કરવાનું રહેશે.
- ટીમને પ્રારંભિક રૂપથી અને તેના સફળ કૌશલ્ય સ્કોર અનુસાર વહેંચવાના રહેશે.

- આ પ્રક્રિયાને લોટ્સમાં તબદીલ કરવાની રહેશે.

  (અ) વર્ગીકરણના ચરણમાં ટીમ એક કે તેથી વધુ રમત રમશે. તેનો સમય પાંચ મિનિટ અથવા દસ ગુણ જે પહેલા હોય તે રહેશે.

  (બ) દરેક ટીમના પ્રત્યેક ખેલાડીને રમાડવાના રહેશે.

❖ **હરિફાઈ સંકલન (અનુકુલુન)**

- ફેરબદલ રમત મેદાનનો આકાર ૭.૬૨ મી. (૨૫ ફૂટ) પોહળું, ૧૫.૨૪ મી. લાંબુ રહેશે.
- જાળી (નેટ) ૨.૪૦ મી. (૭'.૪') થી વધુ નીચી નહી હોય.
- દડો ચામડોનો રહેશે હલકા આકાર અને કદ નિયમાનુસાર રહેશે.
- એકવાર ત્રણથી પાંચ ગુણ મેળવનાર પક્ષ પોતાની જગ્યાને બદલાવી શકાશે.
- જાળીની ઉપર બાજુએ એન્ટેના ગોઠવવાની રહેશે.

૩. યુનિફાઈડ સ્પોર્ટ્સ

❖ સંખ્યા નિયમાનુસાર રહેશે.

❖ લાઈનઅપમાં ત્રણથી વધુ હરિફો નહી હોય. નિયમભંગ બદલ દંડ અથવા બહાર થશે.

❖ દરેક ટીમમાં એક મુખ્ય (ટીમ મેનેજર) ખેલાડી પ્રશિક્ષક રહેશે. જે હરિફાઈ દરમ્યાન ટીમના આચરણ માટે જવાબદાર રહેશે.

❖ સર્વિસ દરમ્યાન સર્વિસ ક્રમ મેદાનીય ખેલાડીઓથી અદલ બદલ થઈ શકશે.

❖ એક વખત સર્વરના ત્રણ લગાતાર ગુણથી ટીમ આગળના સર્વર માટે ફરી જશે.

૪. વ્યક્તિગત સ્કીલ સ્પર્ધા

❖ એક કૌશલ્ય હરિફાઈમાં ફક્ત સામાન્ય સ્તરવાળા ક્ષમતાવાળા હરિફો હશે. એ એમના માટે નથી જે સ્તરમાં ચુક્યા હોય.

- ❖ એક કૌશલ્ય સ્પર્ધામાં ત્રમ સ્પર્ધા સામેલ હોય, ઓવર હેડ પાસીંગ, સર્વિસ અને પાસ.
- ❖ હરિફાઈનો અંતિમ સ્કોર નિર્ધારણ ત્રણે સ્પર્ધાઓના સ્કોરને જોઈને કરી શકાશે.
- ❖ દરેક સ્થિતિમાં સ્વયંસેવકોની ટીમ તૈયાર રાખી શકાશે. એક રમત દરમ્યાન ફક્ત એક જ ટોસનો પ્રયોગ કરી શકાશે.

૧. એકલ કૌશલ્ય સ્પર્ધા (Individual Skills Competition)

૧) ઓવર હેડ પાસીંગ

૨) વોલી મારનાર

રેખાચિત્રમાં ઉપયોગ કરેલ શબ્દો

ATHLETE	સ્પર્ધક
OFFICIAL	અધિકારી
TARGET	લક્ષ્ય
SHAGGER	રફ પાસ કરનાર
TOSSER	ટોસ કરાવનાર(લીડર)
SCORE TABLE	ગુણાંકન ટેબલ
BENCH MANAGER	પ્રબન્ધક
CHAIRS/BENCH	હરિફો માટેની પાટલી
BALL BOX	બોલ રાખવાનો ડબ્બો
NET	જાળી
HANDER	બોલ આપનારો
L.B.	પાછળનો ડાબો ખેલાડી
R.B.	પાછળનો જમણો ખેલાડી

૧) ઉદ્દેશ- હરિફાઈની એકરૂપતા માટે અને ઉંચાઈ સુધી બોલ સ્પાઈક થઈ શકે, ઓવરહેડ પાસની ક્ષમતા બની રહે તે માટે, જોવા માટે.

૨) ઉપકરણ સાધનો - મેદાન ૧૦ મીટર લાંબુ અને ૯ મીટર પહોળુ મહિલાઓ માટે (૨.૪૩ મીટર ઉંચા) સ્ટાન્ડર્ડ બોલ, એન્ટેનાનો પ્રયોગ આવશ્યક.

૩) વર્ણન- આગળના ખેલાડીની સ્થિતિ મધ્ય સ્થિતિથી ૨ મી. તથા સાઈડ લાઈનથી ૪.૫ મી. દૂર હોય છે. એમાં ૧૦ અવસર (પ્રયાસ) આપવાના હોય છે દરેક ખેલાડીને અન્ડર હેન્ડપાસ કરવાનો રહે છે.

૪) સ્કોરીંગ- લેવલ માટે ગોઠવાયેલ બોલ વળાંકથી ચોટી (માથા)ના બિંદુથી ૧ મી. ઉંચી ગોઠવીને મારવામાં આવે છે. વોલી લગાડવા માટે ૩ ગુણ મળશે. જો ભૂલ કરશે તો ગુણ મળશે નહી.

૨. **એકલ કૌશલ્ય પ્રતિયોગિતા સ્પર્ધા પાસીંગ (Individual Skills Competition- Passing)**

૧) ઉદ્દેશ- બોલ પાસ કરવાની ચોકસાઈ, ઉંચાઈ, જાળીથી ઉપર વિપક્ષે પણ બોલ પસાર કરવાની ક્ષમતા.

૨) સાધન(ઉપકરણ)- નિયમાનુસાર માપનું મેદાન, ૫ વોલીબોલ, જાળી, એન્ટેના, માપ પટ્ટી, ચુનો, બોલ રાખવા માટેનો ડબ્બો.

૩) વર્ણન- હરિફ સર્વિસ એરિયામાં ઉભો રહે અને એક એક ગણીને ૧૦ સર્વિસ કરે.

૪) ગણતરી માપન (સ્કોરીંગ)- રમતના મેદાનને ૩ મી. પહોળુ અને ૩ સમાન શ્રેણીમાં વિભાજીત કરવામાં આવે છે. અને પ્રત્યેક જગ્યાનું અલગ અલગ ગુણ મુલ્યનક્કી કરવામાં આવે છે.

હરિફાઈનો સ્કોર ૧૦ સર્વિસના ગુણોના આધારે ગણાશે. રેખા પર પડેલા બોલને વધારે ગુણવાળા ક્ષેત્રમાં પડેલ બોલ માનવામાં આવશે.

૩. એકલ કૌશલ્ય પ્રતિયોગિતા-ઓવર હેડ પાસીંગ વોલી (Individual Skills Competition-Overhead Passing

(Volleying)

૧) ઉદ્દેશ- ફોર આર્મ (લીવીંગ)ની ટેકનીકનુ ચતુરાઈ, ચપળતા અને ઉંચાઈનું માપન કરવું.

૨) સાધન (ઉપકરણ)- નિયમિત આકારનો બોલ, મેદાન, સ્ટાન્ડર્ડ બોલ, એન્ટેના, માપપટ્ટી, ચૂનો, બોલ મુકવાનો ડબ્બો.

હરિફ પાછળ જમણી સ્થિતિમાં સાઈડલાઈનથી ૩ મી. (૯.૧૦) અને બેક લાઈનથી ૧ મી. દૂર ઉભો રહેશે બંને હાથથી ઓવર હેન્ડ ટોસનો પ્રયોગ કરતા એક કોચ અધિકારી જે પ્રતિયોગીતાના પક્ષમાં ૨ મી. દૂર આગળની મધ્ય સ્થિતિમાં ઉભો રહેશે. બીજો સ્પર્ધક બીજી જગ્યામાં ઉભો રાખી ૨ મી. સાઈડ લાઈનથી ૪ મી. દૂર પોતાની જગ્યાથી અને પોતાના માથાની ઉપર હાથ કરી ઉભો રહેશે અને તે સામો ખેલાડી બોલને પસાર કરશે આગળના રમતની મેદાનના ભાગોને અલગ અલગ ગુણથી વિભાજીત કરવામાં આવે છે. રમતની ફેરબદલી પછી ડાબી જગ્યાની સ્થિતિમાં ઉભા હરિફ જે સાઈડ લાઈનથી ૩ મી. અને બેક લાઈનથી ૧ મી. દૂર ઉભો રહે છે.

૪. સ્કોરીંગ

વધારે ગુણ પ્રાપ્ત કરવાના હેતુ હરિફ બોલને એ પ્રકારે પાસ કરશે કે જે વળાંકથી ઉચ્ચત્તમ બિંદુ ઓછામાં ઓછી જાળીથી ઉંચાઈ પરથી પસાર કરશે. રેખા પર પડેલા બોલને એ જ ક્ષેત્રમાં પડેલી ગણવામાં આવશે જેના ગુણ વધુ હોય અને જો દડો જાળીની ઉંચાઈથી નીચી પસાર થાય તો તેને ગુણ આપવો પડશે. ભલે તે ગમે ત્યાં પડે. હરિફના અંતિમ સ્કોરનું નિર્ધારણ જમણી અને ડાબી બાજુની સ્થિતિએ ૫-૫ પ્રયાસોની અંકોને ભેગા કરી આપવામાં આવશે. (દરેક પાસ ઉંચાઈનું મૂલ્યાંકન કરવાના હેતુ અધિકારીને ખુરશી પર ઉભા રહેવા સલાહ આપવામાં આવે છે.)