সার্ভে সমস্যা ও সমাধান

সম্পত্তি সংক্রান্ত সমস্যায় সাধারনত দুইপ্রকার Dispute সৃষ্টি হইতে দেখা যায়। যথা

(১) স্বত্ব সংক্রান্ত Dispute অর্থাৎ সম্পত্তির মালিক কে হইবেন?

(২) দখল সংক্রান্ত ডিসপুট। দখল সংক্রান্ত ডিসপুটকে বিভিন্ন পর্যায়ে দেখা যায় যথা- (ক) প্লটের সীমানা তথা আকৃতি পরিবর্তনের জন্য বিবাদ, (খ) প্লটের ক্ষেত্রফল (Area) কম-বেশীর জন্য বিবাদ। (গ) প্লটে বর্গা দখলকার (বর্গা দং, অনুমতি দখল (অনুঃ দং), জবর দখল (জংদং), ইত্যাদি দখলকার ডিসপুট সাধারণতঃ দেখা যায়।

সম্পত্তির দখল সংক্রান্ত সমস্যা সমাধানের উদ্দেশ্যে আমিনগণ পূর্বতন (সাবেক) অঙ্কিত নক্সার উপর ভিত্তি করিয়া নক্সায় অঙ্কিত প্লটের প্রকৃত আকৃতি অনুযায়ী মাঠে প্লটের আকৃতি নির্ধারণ করিবার জন্য প্রায়ই জরীপ করেন।

সাবেক নক্সার উপর ভিত্তি করিয়া নক্সায় অঙ্কিত প্লটের প্রকৃত আকৃতি অনুযায়ী প্লটের সীমানা চিহ্নিত করাকে নক্সা ভাওরান, প্লট ডিমারকেশন বা Plot Investigation বলা হয়। ইহাও ল্যাণ্ড সার্ভের এক বিশেষ লক্ষ্য।

কোন শিল্পী (কারিগর) যদি কোন শিল্প নূতনভাবে তৈরী (Production) করিতে না জানেন, সেই কারিগরের পক্ষে দক্ষতার সহিত উক্ত শিল্পের মেরামত করা কোনমতেই সম্ভব হয় না।

S S R K DIGITAL

তেমন ভাবেই সার্ভেয়ার কিভাবে মৌজার/প্লটের নক্সা অঙ্কন হয়েছে তাহার বিশদ বিবরণ যদি না জানেন, তাহলে উক্ত অঙ্কিত নক্সার উপর ভিত্তি করিয়া তাহার পক্ষে দক্ষতার সহিত প্লটের সীমানা নির্ধারণ করা সম্ভব হয় না। অবশ্য একথা উল্লেখ করিতে পারা যায় যে শুধুমাত্র (C/S) সার্ভের সময় প্রত্যক্ষ মাঠ মাপিয়া (by Chaining) নক্সা অঙ্কন করা হয়েছে। পুনরায় ঐ (C/S) নক্সার উপর ভিত্তি করিয়া একাধিকবার রিভিজন্যাল সার্ভে করা হইয়াছে।

বর্তমানে যখন ঐ পূর্বতন প্রত্যক্ষ বা পরোক্ষভাবে অঙ্কিত নক্সার উপর ভিত্তি করিয়া মাঠের Local feature (স্থানীয় প্লটগুলির অবস্থিতি)-এর উপর নির্ভর করিয়া প্লটের সীমানা নির্ধারণ করা হয়। তখন বিভিন্ন কারণে সাবেক নক্সায় অঙ্কিত প্লটের আকৃতি অপেক্ষা নির্ধারিত প্লটের আকৃতি সামান্য তারতম্য হইতে দেখা যায় অবশ্য হুবহু মিল থাকবেই। সার্ভে বিজ্ঞানে বর্তমান পর্যান্ত যে যন্ত্রপাতি ও পদ্ধতি আবিষ্কৃত হয়েছে তাহার দ্বারা প্রায় সঠিকভাবে (Approximate) জরীপ করা যায়। কিন্তু নিখুঁতভাবে (Accurate) জরীপ করা সম্ভব নয়।

অত্যাবশ্যক জ্ঞাতব্য জরীপ বিষয়

১। নক্সার চিত্রের প্রত্যেকটি বাহু কমপক্ষে তিনবার পরীক্ষা করিয়া রিডিং লইতে হইবে।

২। রিডিং লইবার সময় যেন গুণিয়ার সামনের দিকে চিত্রের লম্ব লাইন থাকে। প্রয়োজনে নক্সা ঘুরাইয়া ধরিতে হইবে। গুণিয়ার রেখার মধ্যবর্তী স্থানের মাপ আন্দাজ (Eye Estimate) করিয়া দূরত্ব নির্ণয় করিতে হয়। এইজন্য ১০ লিংক রেখাঙ্কিত গুণিয়ার রেখা হইতে সামান্য বেশী ও অর্ধেক হইতে সামান্য কম = ২/৩ লিংক, অর্ধেক ০৫ লিংক, অর্ধেক হইতে সামান্য বেশী ও পরবর্তী রেখা হইতে সামান্য কম ৭/৮ লিংক রিডিং বিবেচনা করিতে হয়। নক্সার ড্রইং / মুদ্রণ ত্রুটির জন্য উক্ত রিডিং উপেক্ষা করিয়া প্লটের শান্তিপূর্ণ সরজমিন দখলী অবস্থান ২/১ লিংক পার্থক্য থাকিলেও তাহা সঠিক বিবেচনা করা বাঞ্ছনীয়।

৩। কোণা মাপগুলি ডিভাইডার ও মেটাল ডায়গোনাল স্কেল দ্বারা মাপ করিতে হইবে। কারণ গুণিয়া দ্বারা মাপ করিলে ভূল হইবার সম্ভাবনা থাকে।

৪। এক পার্শ্বের রেখার মধ্য হইতে অপর পার্শ্বের রেখার মধ্য অংশ পর্য্যন্ত মাপ লইতে হইবে। ইহাই মূল নিয়ম।

৫। পুকুর বা জলাশয়ের উত্তর ও পশ্চিম বাহু নক্সাতে মোটা করিয়া অঙ্কন করা হয়ে থাকে। পুকুর বা জলাশয়ের উত্তর ও পশ্চিম বাহুর মোটা রেখা এর ৩/৪ অংশ ঐ পুকুর বা জলাশয়ের অন্তর্গত। কেবল ঐ মোটা রেখা থেকে উক্ত প্লটের অঙ্কিত অন্য সরু রেখার মতো সরু অংশের অর্ধেক বাদ দিয়া বিপরীত পার্শ্বের সরু রেখার

S S R K DIGITAL

অর্ধেক পর্যন্ত মাপ লইতে হইবে। (অন্য পদ্ধতি উক্ত মোটা-রেখা সম্পূর্ণ ধরিয়া উহার অপর পার্শ্বের সরু রেখা সম্পূর্ণ বাদ দিয়া মাপ লইতে হইবে)।

৬। যে ক্ষেত্রে নক্সানুযায়ী বাহু ও কর্ণের মাপ সরজমিন প্লটে মিল করা যায় না। সেই ক্ষেত্রে অগ্রে বাহু মাপ মিল রাখিয়া যতটা সম্ভব কর্ণ মিল করিবার চেষ্টা করিতে হইবে। কারণ বাহু মাপের ক্ষেত্রে ২/৩ লিংক ভুল বিবেচনা করা যায়। কিন্তু কৌণিক মাপের ৪/৫ লিংক পর্যন্ত ভুল বিবেচনা করা কোন কোন ক্ষেত্রে সম্ভব হয় না।

৭। নক্সায় ক্লোজিং error-এর জন্য প্লটের কর্ণের মাপ কোন কোন ক্ষেত্রে নক্সানুযায়ী মিল করা সম্ভব হয় না।

৮। অধিকাংশ মৌজার নক্সা ১৬" = ১ মাইল স্কেলে অঙ্কিত হওয়ায় ও জরীপ ক্ষেত্র অসমতল, জঙ্গলাবৃত, অধিক দূরবর্তী, সোজা ও সমতলভাবে চেইন চালানোর ত্রুটী।

নক্সা অঙ্কনের ত্রুটি- প্লটের Local Feature অর্থাৎ প্লটের স্থানীয় সরজমিন আকৃতি দেখিয়া নক্সা অঙ্কনের সময় Technical & Graphical ত্রুটীর জন্য কোন কোন ক্ষেত্রে সরজমিন প্লটের আকৃতি অপেক্ষা নক্সা সামান্য ছোট/বড় অঙ্কন হইয়া থাকে।

নক্সা মুদ্রনের ত্রুটি- নক্সা মুদ্রনের সময় সতর্কতার অভাবে/যান্ত্রিক ত্রুটীর জন্য sheet-এর চিত্রগুলির রেখা সামান্য ছোট/বড়/সরু/মোটা হয়ে ছাপা হয়ে থাকে। এইজন্য একই সেটেলমেন্টের কোন কোন ক্ষেত্রে একাধিক Sheet-এর একই প্লটের চিত্রের বাহুর মাপ সামান্য তারতম্য হইতে দেখা যায়। উপরোক্ত নানাবিধ কারণে এবং দখলিকারগণের অনুপস্থিতি ইত্যাদি নানান কারণে নক্সায় অনেক ভুল লক্ষ্য করা যায়। স্কেল ১৬" = ১ মাইল অর্থাৎ স্কেল ছোট হওয়ায় নক্সার বাহুর মাপের সহিত সরজমিন ক্ষেত্রের বাহু মাপ সামান্য (১/৩) লিংক তারতম্য অর্থাৎ কম/বেশী ঘটে। সেইস্থলে সরজমিন মাপ করিয়া বিশেষ লক্ষ্য রাখিয়া প্লটের স্থায়ী সীমানা ও স্থায়ী দখলকার বিষয় চিন্তা করিয়া সরজমিন প্লটের বাহু মিল করিতে হইবে। -কারণ উপরোক্ত পদ্ধতিতে সরজমিন ক্ষেত্র দেখিয়া নক্সা অঙ্কনে সামান্য ত্রুটী থাকিতে পারে। সুতরাং নক্সার সামান্য ত্রুটী উপেক্ষা করিয়া স্থানীয় সরজমিন প্লটগুলির আকৃতি ঠিক থাকিলে সরজমিন প্লট অনুযায়ী বাহু মাপ বিবেচনা করা বাঞ্ছনীয়।

নক্সার আকৃতির সহিত সরজমিন প্লটের আকৃতি ২/৩ লিং পার্থক্য থাকিলেও সেই স্থলে স্থানীয় প্লটগুলির সরজমিন আকৃতি দেখিয়া সরজমিন আকৃতি বিবেচনা করা বাঞ্ছনীয়।

৯। কারেকশানঃ- কোন কোন নক্সায় Error/ত্রুটী থাকায়, নক্সার বাহুর মাপ অনুযায়ী স্থানীয় সরজমিন প্লটের বাহু মাপ মিল থাকে না। এইজন্য চেইন লাইনের কারেকশান দেওয়া হয়। D/S নক্সার মাপ অনুযায়ী প্রতি চেইন ১/২ লিং এবং R/S নক্সার মাপ অনুযায়ী প্রতি চেইনে ১ লিং কারেকশান দিয়ে সীমানা ঠিক করিতে হয়।

নিম্নোক্ত পদ্ধতিতে কারেকশান দেওয়া হয়-

(i) Fixed Point থেকে নক্সার মাপ অপেক্ষা বিবাদীয় প্লটের সরজমিন মাপ কম / বেশী থাকিলে, সেই ক্ষেত্রে প্রত্যেক প্লটের দূরত্ব অনুপাতে চেইনে ১/২ বা ০১ লিংক কম/বেশী বাহু দিয়া স্থানীয় সরজমিন প্লটগুলির আকৃতি মিল করা যায় কিনা দেখিতে হইবে।

(ii) কিংবা রায়তের প্লটে ২/১ লিং কম/বেশী বাহু দিয়া স্থানীয় সরজমিন প্লটগুলির আকৃতি মিল করা যায় কিনা দেখিতে হইবে।

(iii) কিংবা fixed point থেকে বিবাদীয় প্লট পর্যন্ত প্রত্যেক কাটান (আইল) চেক করিতে হইবে। তন্মধ্যে যে কাটানটিতে ভুল দেখা যাইবে সেই কাটান অর্থাৎ সেই প্লটে উক্ত ভুল রাখিয়া অন্যান্য প্লট গুলিতে সঠিক মাপ রাখিয়া স্থানীয় সরজমিন প্লটগুলি মিল রাখা যায় কিনা দেখিতে হইবে। সুতরাং উপরোক্ত পদ্ধতিতে প্লটগুলি পরীক্ষা করিয়া নক্সার সহিত সরজমিন প্লট মিল করিতে হইবে।

S S R K DIGITAL

১০। **কৌণিক চেইন লাইনের ত্রুটি:-** সীমানা চিহ্নিত করিতে হইলে কমপক্ষে ৩টি fiixed point নির্ধারণ করিতে হইবে। fixed point গুলি বিবাদীয় বাহুর প্রায় সোজাদিকে নির্ধারণ করিতে হইবে। যদি প্রায় সোজাদিকে নির্ধারণ করা সম্ভব না হয়, সেইক্ষেত্রে সর্বোচ্চ ১২০ ডিগ্রী কৌণিক ব্যবধানের মধ্যে fixed point নির্ধারণ করিতে হইবেই। উক্ত কৌণিক মাপের ক্ষেত্রে কোন কোন জায়গায় নক্সার বাহু মাপ সঠিক

রিডিং হওয়া সত্ত্বেও নক্সার মাপ অপেক্ষা ৪/৫ লিং পর্যন্ত কৌণিক মাপ সরজমিন ক্ষেত্রে তারতম্য অর্থাৎ কম/বেশী হইতে পারে। কিন্তু তাহা মঞ্জুর হইবে যদি বিবাদীয় বাহুর প্রায় সোজাদিকের উভয় পার্শ্বের প্লটগুলির অধিকাংশের পরস্পর ব্যবধান দুরত্ব (Interval distance) প্রায় ঠিক থাকে।

প্রায় সোজা দিকের মাপের ক্ষেত্রে নক্সা অঙ্কনের সামান্য ক্রুটির জন্য ২/১ লিং কম/বেশী হইতে পারে। কিন্তু উক্ত ২/১ লিং তারতম্য মঞ্জুর হইরে।

সুতরাং চেইন লাইন ১২০ ডিগ্রী এর যতই কম কৌনিক ব্যবধানে হইবে ততই মঙ্গলজনক। **সর্বোপরি সীমানা চিহ্নিত করিবার সময় লক্ষ্য রাখিতে হইবে যে "বিবাদীয় প্লটের প্রায় সোজাদিকে উভয় পার্শ্বের প্লটগুলির অধিকাংশের পরস্পর ব্যবধান দূরত্ব (Interval distance) প্রায় যেন ঠিক থাকে**।”

১১। **নক্সা অঙ্কনের সময় অফসেট রড/লাঠা মাপ-এর ক্রুটি-** প্রত্যেক প্লটের বাহু মাপ করিয়া নক্সা অঙ্কন করা হয় না। চেইন লাইনের উপর দাঁড়াইয়া উক্ত চেইন লাইনের ডাইনে/বাঁয়ে ৭৫/৮০ লিং পর্যন্ত লম্ব/অফসেট দূরত্বের মধ্যে প্লটের কোণ বা বাঁকের যেকোন পয়েন্টের মাপ, ২০/১০ লিং পরিমিত অফসেট রড/লাঠা দ্বারা নেওয়ার সময় কোন কোন ক্ষেত্রে অফসেট লাঠার মাপের সংখ্যা ভুল হইয়া থাকে। এই কারণে কোন কোন ক্ষেত্রে সঠিক স্থায়ী সীমানাগুলিও ১০/২০ লিংক-এর কাছাকাছি নক্সার মাপ অপেক্ষা সরজমিন প্লটের আকৃতিতে ভুল দেখা যায়।

S S R K DIGITAL

১২। নক্সার সীমান্তদেশে অর্থাৎ মৌজার বাউণ্ডারী বা মাজিন লাইনের নিকটবর্তী প্লটগুলি প্রায়ই ভুল থাকে। কারণ সরজমিন মাঠ দেখিয়া ট্রাভার্স/চেইন ট্রাঙ্গুলেশন ও অফসেট পদ্ধতিতে নক্সা অঙ্কনের সময় মৌজার প্রান্তদেশ বা বৃহৎ মৌজার ক্ষেত্রে মার্জিন লাইন এর নিকটবর্তী প্লটগুলিতে যথেষ্ট সতর্কতা সত্ত্বেও Technical & Graphical ক্রুটীর জন্য সরজমিন প্লট অপেক্ষা নক্সা ছোট/বড় করে অঙ্কন হয়ে যায়।

সুতরাং দুই মৌজার সন্ধিস্থল বা মৌজার ২টি Sheet-এর সন্ধিস্থলে নক্সার জন্মলগ্ন থেকেই ত্রুটী রয়েছে। অতএব এই ক্ষেত্রে উভয় রায়তের বিবাদ মীমাংসা সূত্রের মাধ্যমে বিবেচনা করা বাঞ্ছনীয়।

১৩। নক্সা অঙ্কনের পর ঐ অঙ্কিত নক্সার উপর একারকোম্ব বা টাঙ্কস্কোয়ার বা প্লানিমিটার যন্ত্রের দ্বারা স্থূলভাবে উক্ত প্লটের ক্ষেত্রফল নির্ণয় করিয়া খতিয়ানে (রেকর্ডে) প্লটের পরিমাণ লিখিত হইয়াছে। সরজমিন প্লটের বাহু মাপ করিয়া প্লটের ক্ষেত্রফল নির্ণয় করা হয়নি।

কিংবা গুণিয়া / ডিভাইডার ও মেটাল ডায়গোন্যাল স্কেল দ্বারা নক্সার বাহু মাপ করিয়া ক্ষেত্রফল করা হয়নি। এই কারণে সরজমিন নিখুঁত প্লটের ক্ষেত্রফলের সঙ্গে রেকর্ডে লিখিত পরিমাণ-এর কোথাও সামান্য, কোথাও বেশী তারতম্য হয়। প্রায় আয়তাকার চতুর্ভুজ প্লটের ক্ষেত্রফলের ক্ষেত্রে সামান্য এবং বহুভূজ টেরা-বাঁকা প্লটের ক্ষেত্রফলের ক্ষেত্রে বেশী পরিমাণ তারতম্য হইবে। এইক্ষেত্রে সকলের মনে রাখিতে হইবে নক্সার বাহু মাপ করিয়া যাহা ক্ষেত্রফল হইবে তাহাই উক্ত প্লটের প্রকৃত পরিমাণ। রেকর্ড-এর পরিমাণ বাতিল হইবে। কেবল উভয় পার্শ্বের প্লটের রেকর্ড পরিমাণ দৃষ্টে নক্সার বাহু মাপ অভার এস্টিমেট বা আণ্ডার এস্টিমেট দিয়া (maximum/minimum 2-3 লিংক) প্লটের বাহু মিল দেওয়া যায়। রেকর্ডে সম্পত্তির স্বত্ত্বাধিকারীর নাম, দখলীকারের নাম, জমির শ্রেণী, এবং জমির স্থূল পরিমাণ লিখিত হইয়াছে (কেবল খাজনা আদায়ের জন্য)। কিন্তু রেকর্ডে সূক্ষ্ম পরিমাণ লেখা থাকে না। সূক্ষ্ম পরিমাণ নক্সার বাহু অনুযায়ী হইবে। এছাড়া রেকর্ডে কোন ভগ্নাংশ পরিমাণ ডেসিমল লেখা থাকে না। পার্শ্ববর্তী কলমে অংশের (Share) পরিমাণ অনুযায়ী প্রকৃত ডেসিমল নির্ণয় করিতে হইবে।

S S R K DIGITAL

১৪। রেকর্ডের পরিমাণ অপেক্ষা নক্সার সরজমিন প্লটের পরিমাণ কোন কোন ক্ষেত্রে কম থাকে। যদি ঐ ক্ষেত্রে একাধিক গ্রহীতা ভিন্ন ভিন্ন দলিল দ্বারা ঐ প্লটের রেকর্ড পরিমাণ অনুযায়ী সম্পত্তি গ্রহণ করেন।

ঐ ক্ষেত্রে রেকর্ড পরিমাণ অপেক্ষা নক্সা ও সরজমিন মাপসূরত প্লটের পরিমাণ কম হওয়ার জন্য সমস্যা প্রায়ই উদ্ভব হয়। উক্ত ক্ষেত্রে যে দলিল শেষে রেজিষ্ট্রি হইয়াছে সেই দলিলের হস্তান্তরিত সম্পত্তির পরিমাণ অপেক্ষা উক্ত প্লটের নক্সা মতে সরজমিন মাপ অনুযায়ী কম সম্পত্তি পাইবে।

১৫। প্লটের কোন অংশ এ্যাকোয়ার হইলে, উক্ত প্লটের L/A প্ল্যান দেখিয়া জরীপ করিতে হইবে। কারণ ল্যাণ্ড এ্যাকুইজিশান প্ল্যানে উক্ত প্লটের কোনদিকে কিরূপ অংশ এ্যাকোয়ার হইয়াছে তাহা যথাযথ রূপে অঙ্কিত থাকে। এ্যাকোয়ার নোটিশের এরিয়া পরিমাণ গৌণ রূপে বিবেচিত হইয়া L/A প্ল্যান এর মাপ চূড়ান্ত বিবেচিত হইবে। উক্ত L/A প্ল্যান নিজ দফতরে/Land Acquisition Office-এ পাওয়া যাইবে।

১৬। Adjustment (সামঞ্জস্য বিধান): সার্ভে বিজ্ঞানে বর্তমান সময় পর্যন্ত যে যন্ত্রপাতি এবং পদ্ধতি আবিষ্কার হয়েছে তাহার দ্বারা জরীপ নিখুঁত (Accurate) ভাবে করা সম্ভব হয় না। কিন্তু প্রায় সঠিক (Approximate) ভাবে জরীপ করা হয়।

সুতরাং Most accurate রূপে জরীপ করা সম্ভব না হইলেও, More accurate রূপে জরীপ করা একান্ত প্রয়োজন।

সরজমিন প্লটের আকৃতি দেখিয়া নক্সা অঙ্কনে যৎসামান্য ত্রুটী থাকায় এবং উপরোক্ত পদ্ধতিতে অঙ্কিত নক্সার উপর ভিত্তি করিয়া বর্তমান স্থানীয় সরজমিন প্লটগুলির আকৃতির অবস্থিতির উপর নির্ভর করিয়া বিবাদীয় প্লটের সীমানা চিহ্নিত করিতে গেলে নক্সার সঠিক Map-reading হওয়া সত্ত্বেও নক্সার মাপ অপেক্ষা সরজমিন প্লটের মাণ সামান্য তারতম্য হইতে দেখা যায়।

উক্ত তারতম্যকে জরীপ বিজ্ঞানের অভিজ্ঞতা (Apprentice & Practical Experience) দ্বারা উপরোক্ত ভিন্নপ্রকার পদ্ধতি প্রয়োগ করিয়া বিবাদীয় প্লটের স্থায়ী সীমানা ও স্থায়ী দখলকার বিষয় লক্ষ্য রাখিয়া এবং বিবাদীয় প্লটের Previous

S S R K DIGITAL

Possession (অতীত দখল) বিষয় চিন্তা করিয়া নক্সার মাপের সহিত বিবাদীয় প্লটের সামঞ্জস্য-বিধান করিতে হইবে।

১৭। সরজমিন প্লটের ক্ষেত্রফল নির্ণয়-এর জন্য টেরাবাহুর গড় পদ্ধতি এবং সর্বক্ষেত্রে সোম পদ্ধতি অনুযায়ী ক্ষেত্রফল নির্ণয় করিলে ভুল হইবার সম্ভাবনা বেশী থাকে। যাহার কোন জ্যামিতিক সূত্র পাওয়া যায় না। সুতরাং যে কোন ক্ষেত্রকে জ্যামিতিক পদ্ধতিতে আয়তাকার চতুর্ভূজ বা ত্রিভূজ করিয়া ক্ষেত্রফল নির্ণয় করিলে সঠিক ও শুদ্ধ ফল পাওয়া যাইবে। প্রয়োজনে ক্ষেত্রফলকৃত প্লটের সহিত + - করিতে হইবে। যে কোন চতুর্ভুজ ক্ষেত্র পরিমাপ করার সময় একটি করিয়া কর্ণ মাপ দেওয়া থাকিলে প্লটের আকৃতি ও ক্ষেত্রফল উভয়ই পরিবর্তন করিতে পারে না।

১৮। ১৬" = ১ মাইল স্কেলে অঙ্কিত নক্সার ক্ষেত্রে সচরাচর মাঠের ১৫ লিংক-এর কম প্রস্থ কোন বাঁধ, নালা বা পুকুর পাড় থাকিলে উক্ত প্লটের আলাদা নক্সা অঙ্কন করা হয় না। এই ক্ষেত্রে উক্ত বাঁধকে মোটা আইল রূপে গণ্য করিয়া পার্শ্ববর্তী প্লটের সঙ্গেই মোটা রেখার দ্বারা অঙ্কন করা হয়। অনুরূপভাবে ১৫ লিংক-এর কম প্রস্থ সরু নালাকে পার্শ্ববর্তী প্লটের সঙ্গেই মোটা রেখার দ্বারা অঙ্কন করা হয়।

১৯। পুকুর ডোবা প্রভৃতি জলাশয়ের উত্তর ও পশ্চিম সীমা-রেখায় মোটা রেখা থাকিবে। পূর্বে কোন কোন জরীপে পুকুরের মধ্যস্থলে "T" চিহ্ন দেওয়া থাকিত। দুই বা ততোধিক ডোবা যদি পরস্পর সংলগ্ন থাকে তবে সমস্ত দাগগুলির সমষ্টির বহিঃস্থ উত্তর ও পশ্চিম সীমারেখায় মোটা রেখা দেওয়া হয়। সংলগ্নস্থ প্রত্যেকটি ডোবার উত্তর পশ্চিম বাহু মোটা রেখা থাকে না। নক্সায় অঙ্কনযোগা পাড় মধ্যে থাকিলে উভয় পুষ্করিণীর সংলগ্ন ধরা হয় না। যে কোন একটি পুকুরের পাড় ধরা হইবে খতিয়ান রেকর্ড অনুযায়ী। পুকুরের পাড় মাঝে মাঝে রেখা টানিয়া সিঁড়ির মতো চেহারা করা থাকে। সাধারণতঃ ১৫ লিঙ্কের কম সংকীর্ণ প্রস্থ পাড় নক্সায় আঁক। হয় না। পুকুরের প্লটের সঙ্গেই মোটা রেখার দ্বারা অঙ্কন করা হয়। পুকুবের পাড় না থাকিলেও কেবল পুকুর প্লটের সীমারেখা অঙ্কন করার সময় উত্তর ও পশ্চিম বাহু

SSRK DIGITAL

নক্সায় মোটা করে অঙ্কিত হয় পুকুরের সংকীর্ণ প্রস্থ পাড় নক্সায় অঙ্কিত না থাকায় অনেক স্থলে বিবাদ উপস্থিত হয়। সকলের জানিয়া রাখা দরকার যে, সংকীর্ণ প্রস্থ পাড় নক্সায় অঙ্কিত হয় না। উত্তরপশ্চিম দিকের মোটা রেখা পাড়ের চিহ্ন নহে। উক্ত মোটা রেখ। উহার সংলগ্ন দক্ষিণ ও পূর্ব দিকের পুকুরের অন্তর্ভুক্ত। কেবল পুষ্করিণী নির্দেশ করিবার জন্য মোটা রেখ। টানা হইয়াছে। প্রথমে সরু রেখার দ্বারা উক্ত পুষ্করিণী প্লট অঙ্কিত হইয়াছে। তারপর উক্ত পুষ্করিণীর অঙ্কিত প্লটের অভ্যন্তরে উত্তর ও পশ্চিম সীমারেখার গা ঘেঁষে একাধিক রেখা টানিয়া উক্ত উত্তর ও পশ্চিম রেখাকে একসঙ্গে মোটা রেখায় পরিণত করা হইয়াছে।

উপরের ৫নং নিয়মে পুষ্করিণী প্লটের মাপ নিলে পুষ্করিণী সহ উহার সংকীর্ণ প্রস্থ পাড়ের মাপ নেওয়া হইবে। অধিকাংশ ক্ষেত্রে দেখা যায় উক্ত সংকীর্ণ প্রস্থ পাড় অর্থাৎ ১৫ লিংকের কম প্রস্থ পাড় ধসে পুকুরে পরিণত হয়ে গেছে। বর্তমান ঐ পুকুরের সরজমিন ক্ষেত্রে পাড় প্রায়ই দেখা যায় না।

S S R K DIGITAL