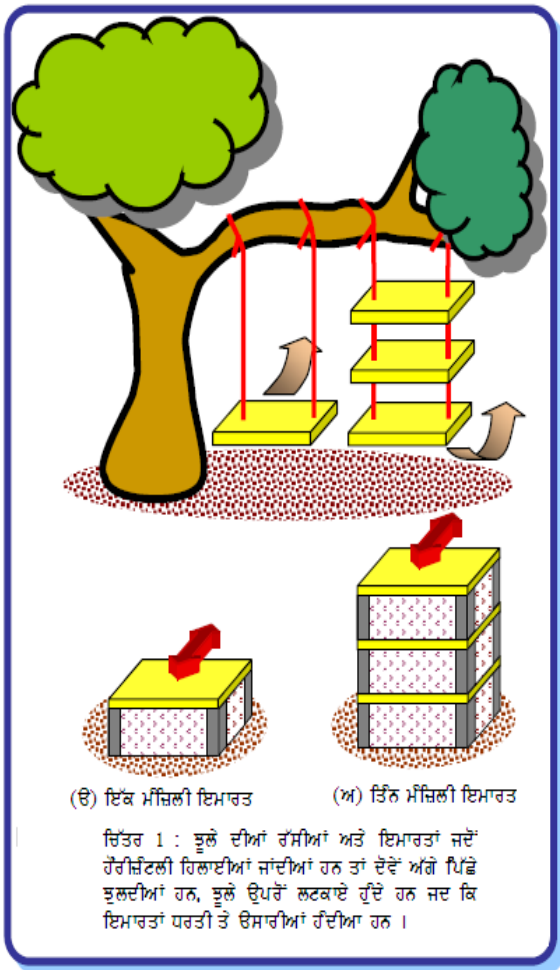
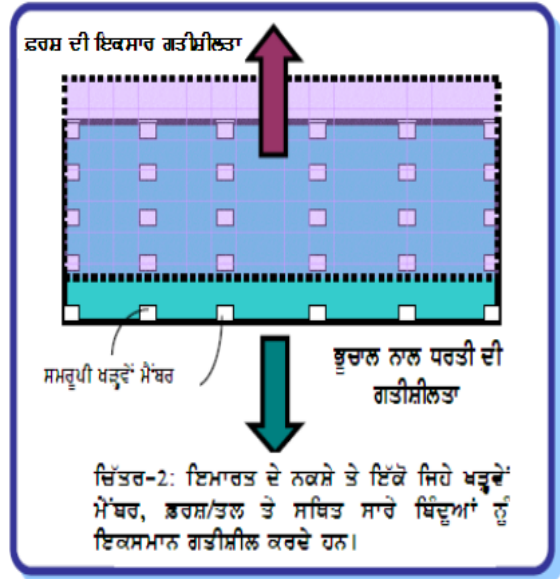


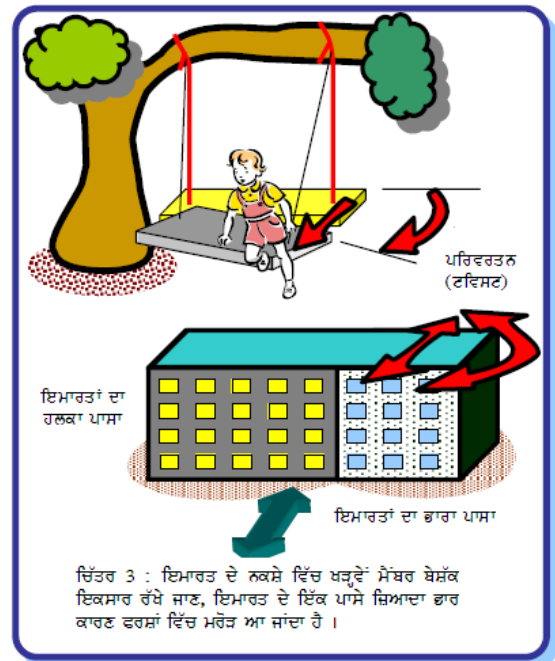
ਭੂਚਾਲ ਟਿਪ -7

ਭੂਚਾਲ ਦੇ ਸਮੇਂ ਇਮਾਰਤਾਂ ਮਰੋੜਾ ਕਿਵੇਂ ਖਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ?

ਬਚਪਨ ਵਿੱਚ ਤੁਸੀਂ ਇੱਕ ਰੱਸੀ ਦੇ ਝੁਲੇ ਤੇ ਜ਼ਰੂਰ ਬੈਠੇ ਹੋਵੋਗੇ ਜੋ ਕਿ ਇੱਕ ਪੁਰਾਣੇ ਦਰੱਖਤ ਦੇ ਮਜ਼ਬੂਤ ਤਣੇ ਨਾਲ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਹੋਇਆ ਇੱਕ ਲੱਕੜੀ ਦਾ ਪੰਝੂੜਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਪੰਝੂਆਂ ਦੇ ਆਧੁਨਿਕ ਬਦਲ, ਸ਼ਹਿਰੀ ਖੇਤਰਾਂ ਵਿੱਚ ਬੱਚਿਆਂ ਦੇ ਪਾਰਕਾਂ ਵਿੱਚ ਦੇਖੇ ਜਾ ਸਕਦੇ ਹਨ। ਇਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਪੰਝੂੜਾ ਪਲਾਸਟਿਕ ਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜੋ ਕਿ ਸਟੀਲ ਦੇ ਫਰਮੇ ਉੱਤੇ ਸਟੀਲ ਦੀਆਂ ਸੰਗਲੀਆਂ ਨਾਲ ਬੱਝਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ। ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਪੰਝੂੜੇ ਦੇ ਵਿੱਚਕਾਰ ਬੈਠਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਇਹ ਦੋਨਾਂ ਪਾਸੇ ਬਰਾਬਰ ਝੁਲਦਾ ਹੈ। ਇਮਾਰਤਾਂ ਵੀ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਰੱਸੀਆਂ ਦੇ ਝੁਲਿਆਂ ਵਾਂਗੂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ, ਇਹ ਉਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੀ ਉਲਟੇ ਝੁਲੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ (ਚਿੱਤਰ 1)। ਖੜ੍ਹੀਆਂ ਦੀਵਾਰਾਂ ਅਤੇ ਥੰਮ੍ਹ ਰੱਸੀਆਂ ਵਾਂਗ ਹਨ ਅਤੇ ਫਰਸ਼ ਪੰਝੂੜੇ ਵਾਂਗੂ ਹੈ। ਇਮਾਰਤਾਂ ਭੂਚਾਲ ਸਮੇਂ ਅੱਗੇ ਪਿੱਛੇ ਵਾਈਵੇਟ ਕਰਦੀਆਂ ਹਨ। ਇਮਾਰਤਾਂ ਜੋ ਕਿ ਇੱਕ ਮੰਜ਼ਿਲ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ, ਉਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਰੱਸੀਆਂ ਵਾਲੇ ਝੁਲਿਆਂ ਵਾਂਗ ਹਨ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦਾ ਪੰਝੂੜਾ ਇਕ ਤੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ।



ਆਉ ਇਕ ਵਾਰ ਫਿਰ ਬ੍ਰਿਡ ਤੇ ਲਟਕਦੇ ਰੱਸੀ ਦੇ ਝੁਲੇ ਦੀ ਗੱਲ ਕਰਦੇ ਹਾਂ। ਜੇ ਅਸੀਂ ਪੰਝੂੜੇ ਦੇ ਇੱਕ ਸਿਰੇ ਤੇ ਬੈਠ ਜਾਈਏ, ਇਹ ਟਵਿਸਟ ਕਰਦਾ ਹੈ (ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਉਸ ਪਾਸੇ ਵੱਲ ਜ਼ਿਆਦਾ ਘੁੰਮਣ ਲੱਗਦਾ ਹੈ ਜਿਸ ਪਾਸੇ ਤੁਸੀਂ ਬੈਠੇ ਹੋ)। ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦਾ ਕਦੇ ਕਦਾਈਂ ਉਦੋਂ ਵੀ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਜਦੋਂ ਜ਼ਿਆਦਾਤਰ ਮਿੱਤਰ ਝੁਲੇ ਦੀ ਇਕ ਤਰਫ ਇਕੱਠਿਆਂ ਹੀ ਬੈਠ ਜਾਂਦੇ ਹਨ। ਠੀਕ ਉਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਕਿਸੇ ਇਮਾਰਤ ਦੇ ਫਰਸ਼ ਤੇ ਇਕ ਪਾਸੇ ਭਾਰ ਜ਼ਿਆਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ - ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਇਮਾਰਤ ਦੇ ਇੱਕ ਪਾਸੇ ਗੋਦਾਮ ਜਾਂ ਲਾਇਬ੍ਰੇਰੀ ਹੋ ਸਕਦੀ ਹੈ), ਤਾਂ ਜ਼ਮੀਨ ਦੇ ਹਿੱਲਦੇ ਸਮੇਂ ਇਮਾਰਤ ਦਾ ਉਹ ਹਿੱਸਾ ਜ਼ਿਆਦਾ ਗਤੀਸ਼ੀਲ ਹੁੰਦਾ ਹੈ (ਚਿੱਤਰ 3)। ਇਮਾਰਤ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹਿੱਲਦੀ ਹੈ ਕਿ ਇਸ ਦੇ ਫਰਸ਼ ਇੱਕ ਥਾਂ ਤੋਂ ਦੂਸਰੀ ਥਾਂ ਤੱਕ ਸਮਾਨਤਰੀ ਅਲੱਗ ਥਲੱਗ ਅਤੇ ਲੰਬਾਤਮਕ ਕੇਂਦਰ (axis) ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਘੁੰਮਦੇ ਹਨ।

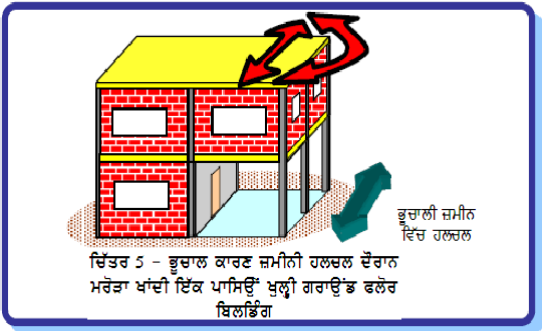
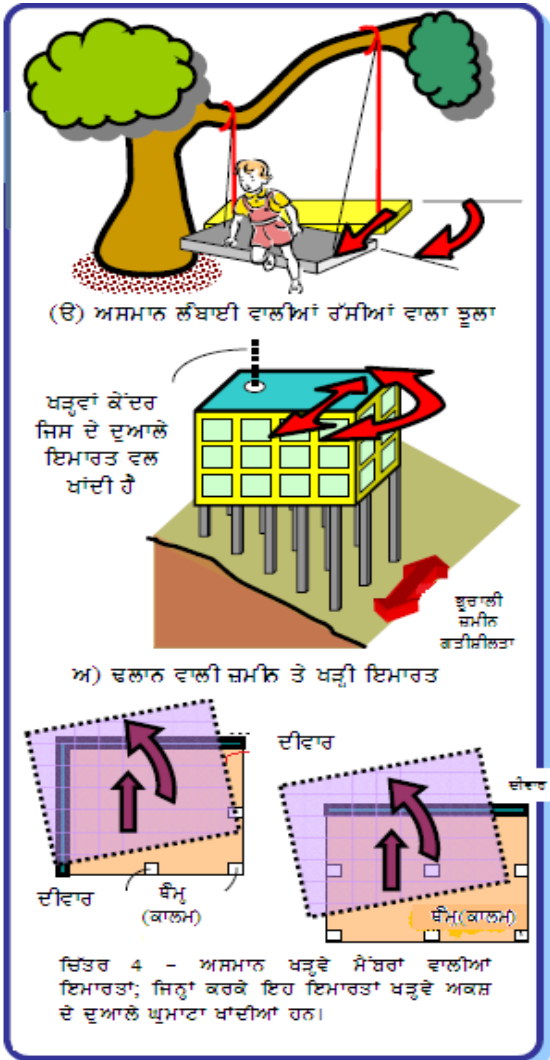


ਤੁਸੀਂ ਅਕਾਸ਼ ਤੋਂ ਦੇਖਦੇ ਹੋ ਇੱਕ ਇਮਾਰਤ ਨੂੰ ਜਿਸਦੇ ਖੜ੍ਹਵੇਂ ਮੋਂਬਰ ਇਕੋ ਜਿਹਾ ਹਨ ਅਤੇ ਦੋ ਹੋਰੀਜ਼ੈਂਟਲ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਇੱਕ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਸਥਿਤ ਹਨ। ਜਦੋਂ ਇਨ੍ਹਾਂ ਦੇ ਅਧਾਰ ਤੇ ਕਿਸੇ ਖਾਸ ਦਿਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਹਿਲਾਇਆ ਜਾਏ ਤਾਂ ਇਹ ਅਗਾਂਹ ਪਿਛਾਂਹ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਝੁਲਦੀਆਂ ਹਨ ਤਾਂ ਕਿ ਸਾਰੇ ਫਰਸ਼ ਦੇ ਚਿਨ੍ਹੇ ਹੋਰੀਜ਼ੈਂਟਲੀ ਐਨੇ ਹਿੱਲਦੇ ਹਨ ਜਿੰਨਾ ਕਿ ਉਸ ਦਿਸ਼ਾਵਾਂ ਵਿੱਚ ਇਨ੍ਹਾਂ ਨੂੰ ਹਿਲਾਇਆ ਜਾਵੇ (ਚਿੱਤਰ 2)।

ਇਮਾਰਤਾਂ ਭੂਚਾਲ ਦੌਰਾਨ ਕਿਵੇਂ ਮੁੜਦੀਆਂ ਹਨ ?

ਆਉ ਇੱਕ ਵਾਰ ਫਿਰ ਦਰੱਖਤ ਨਾਲ ਲਟਕਦੇ ਰੱਸੀ ਦੇ ਝੁਲੇ ਦੀ ਗੱਲ ਕਰੀਏ । ਇਸ ਬਾਰ ਉਹ ਦੋ ਰੱਸੀਆਂ ਦੀ ਲੰਬਾਈ ਨੂੰ ਅਲੱਗ ਅਲੱਗ ਰੱਖਦੇ ਹਾਂ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਦੀ ਮਦਦ ਨਾਲ ਪੰਝੂੜਾ ਦਰੱਖਤ ਦੇ ਟਾਹਣੇ ਨਾਲ ਬੰਨ੍ਹਿਆ ਹੋਇਆ ਹੈ । ਇਹ ਝੁਲੇ ਤੇ ਜਦੋਂ ਤੁਸੀਂ ਵਿੱਚਕਾਰ ਬੈਠਦੇ ਹੋ ਤਾਂ ਇਹ ਮੁੜ ਜਾਂਦਾ ਹੈ (ਚਿੱਤਰ 4) । ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਰਟੀਕਲ ਮੈਂਬਰ ਜੋ ਅਸਮਾਨ ਹਨ (ਥੰਮ੍ਹ ਅਤੇ/ਜਾਂ ਦੀਵਾਰਾਂ) ਵੀ ਉਸੇ ਫਰਸ਼ ਲੰਬਾਤਮਕ ਰੇਖਾ ਦੇ ਅਤੇ ਫਰਸ਼ ਵਲ ਮੁੜਦਾ ਹੈ (ਚਿੱਤਰ 4) ਅਤੇ ਹੋਰੀਜ਼ੈਂਟਲੀ ਡਿਸਪਲੇਸ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ।

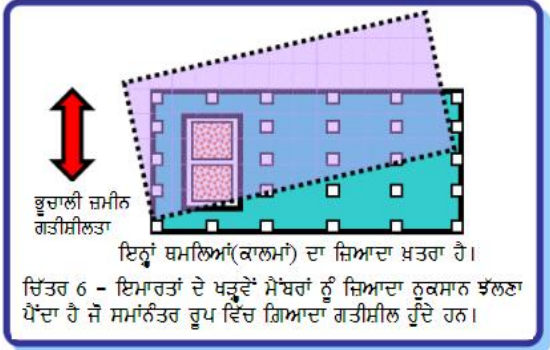
ਠੀਕ ਇਸੇ ਤਰ੍ਹਾਂ ਹੀ ਜਿਨ੍ਹਾਂ ਇਮਾਰਤਾਂ ਦੇ ਸਿਰਫ ਦੋਵੇਂ ਪਾਸੇ ਦੀਵਾਰਾਂ ਹੁੰਦੀਆਂ ਹਨ ਅਤੇ ਦੂਸਰੇ ਪਾਸੇ ਪਤਲੇ ਥੰਮ੍ਹ ਨੂੰ ਧਰਤੀ ਦੇ ਸਤ੍ਹ ਤੇ ਹਿਲਾਇਆ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਤਾਂ ਇਹ ਮਰੋੜਾ ਖਾ ਜਾਂਦੀਆਂ ਹਨ ।



ਇਮਾਰਤ ਦੇ ਮੈਂਬਰਾਂ ਤੇ ਮਰੋੜ ਦਾ ਕੀ ਅਸਰ ਪੈਂਦਾ ਹੈ?

ਇਮਾਰਤਾਂ ਵਿੱਚ ਮਰੋੜਾ ਜਿਸ ਨੂੰ ਇੰਜੀਨੀਅਰ ਟੌਰਸ਼ਨ ਕਹਿੰਦੇ ਹਨ, ਇਕੋ ਜਿਹੇ ਫਰਸ਼ ਦੀ ਸਤਹ ਤੇ ਵੱਖ ਹਿੱਸਿਆਂ ਤੇ ਅਲੱਗ ਅਲੱਗ ਸਮਤਲੀ ਤੇ ਅਲੱਗ ਸ਼ਕਤੀ ਨਾਲ ਗਤੀਸ਼ੀਲ ਹੁੰਦੀ ਹੈ । ਇਹ ਥੰਮ੍ਹਾਂ ਅਤੇ ਦੀਵਾਰਾਂ ਵਿੱਚ ਜ਼ਿਆਦਾ ਨੁਕਸਾਨ ਕਰਦੇ ਹਨ (ਚਿੱਤਰ 6) ਬਹੁਤ ਸਾਰੀਆਂ ਇਮਾਰਤਾਂ ਨੂੰ ਬਹੁਤ ਜ਼ਿਆਦਾ ਨੁਕਸਾਨ ਇਨ੍ਹਾਂ ਬਹੁਤਾਤ ਮਰੋੜੀ ਦੇ ਵਰਤਾਉ ਕਾਰਨ ਭੂਤਕਾਲ ਵਿੱਚ ਆਏ ਭੂਚਾਲਾਂ ਦੌਰਾਨ ਹੋਇਆ ਹੈ । ਇਸ ਮਰੋੜ (ਤੋਂ ਜੇ ਪੂਰੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਬਚਿਆ ਨਾ ਜਾ ਸਕੇ) ਨੂੰ ਘੱਟ ਤੋਂ ਘੱਟ ਰੱਖਣਾ ਚੰਗਾ ਹੋਵੇਗਾ ਅਤੇ ਇਹ ਨਿਸ਼ਚਤ ਕਰਨਾ ਹੋਵੇਗਾ ਕਿ ਇਮਾਰਤੀ ਵਿਉਂਤ (ਪਲਾਨ) ਵਿੱਚ ਸਮਰੂਪੀ ਰੱਖੀ ਜਾਵੇ ।

ਉਦਾਹਰਣ ਦੇ ਤੌਰ ਤੇ ਤਾਰ ਨੂੰ ਇਕੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਵੰਡਿਆ ਜਾਵੇ ਅਤੇ ਇਕੋ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਖੜਵੇਂ ਮੈਂਬਰ ਨੂੰ ਰੱਖਿਆ ਜਾਵੇ । ਜੇ ਇਸ ਮਰੋੜ ਨੂੰ ਰੋਕਣਾ ਸੰਭਵ ਨਹੀਂ ਤਾਂ ਇਮਾਰਤ ਦੇ ਡਿਜ਼ਾਇਨ ਵਿੱਚ ਜੋ ਵਧੀਕ ਸ਼ੀਅਰ ਬਲ ਪੈਦਾ ਹੁੰਦਾ ਹੈ ਉਸ ਵਾਸਤੇ ਖਾਸ ਗਣਨਾ ਦੀ ਲੋੜ ਹੁੰਦੀ ਹੈ । ਭਾਰਤੀ ਭੂਚਾਲ ਕੋਡ (ਆਈ ਐਸ 1893-2002) ਵਿੱਚ ਇਹੋ ਜਿਹੀਆਂ ਗਣਨਾ ਦੀ ਵਿਵਸਥਾ ਹੈ । ਲੇਕਿਨ ਇਸ ਵਿਚ ਕੋਈ ਸ਼ੱਕ ਨਹੀਂ ਕਿ ਸ਼ਕਤੀਸ਼ਾਲੀ ਭੂਚਾਲੀ ਥਰਕਣ ਦੇ ਦੌਰਾਨ ਮਰੋੜ ਵਾਲੀ ਇਮਾਰਤ ਤੇ ਬੁਰਾ ਅਸਰ ਪਵੇਗਾ ।



ਹਵਾਲਾ ਸਮਗਰੀ :

- ਆਰਨੋਲਡ, ਸੀ. ਅਤੇ ਰੀਥਰਮੇਨ, ਆਰ. (1982), ਬਿਲਡਿੰਗ ਕਨਫਿਗ੍ਰੇਸ਼ਨ ਐਂਡ ਸੀਜ਼ਮਿਕ ਡਿਜ਼ਾਇਨ, ਜੌਹਨ ਵਿਲੀ, ਯੂ.ਐਸ ਏ
- ਲਗੇਰੀਯੋ, ਐਚ.ਜੇ. (1990), ਅਰਥਕੁਏਕਸ ਐਨ ਆਰਕੀਟੈਕਟਜ਼ ਗਾਈਡ ਟੂ ਨਾਨ-ਸਟਰਕਚਰਲ ਸੀਜ਼ਮਿਕ ਹੈਜ਼ਰਡ, ਜੌਹਨ ਵਿਲੀ ਐਂਡ ਸਨਜ਼, ਇੰਕ., ਯੂ.ਐਸ.ਏ.

ਲੇਖਕ : ਸੀ.ਵੀ.ਆਰ. ਮੂਰਤੀ, ਇੰਡੀਅਨ ਇੰਸਟੀਚੂਟ ਆਫ ਟੈਕਨਾਲੋਜੀ ਕਾਨਪੁਰ, ਕਾਨਪੁਰ (ਇੰਡੀਆ)
 ਸਪਾਂਸਰਡ ਬਾਈ: ਬਿਲਡਿੰਗ ਮੈਟੀਰੀਅਲਜ਼ ਐਂਡ ਟੈਕਨਾਲੋਜੀ ਪ੍ਰੋਮੋਸ਼ਨ ਕੌਂਸਿਲ, ਨਵੀਂ ਦਿੱਲੀ, ਭਾਰਤ

ਇਹੋ ਜਿਹੀਆਂ ਇਮਾਰਤਾਂ ਜੋ (ਪਲਾਨ) ਬੇਨਿਯਮ ਵਾਲੀ ਹੁੰਦੀ ਹੈ ਉਨ੍ਹਾਂ ਵਿੱਚ ਭੂਚਾਲ ਦੌਰਾਨ ਮੁੜਨ ਦੀ ਜ਼ਿਆਦਾ ਸੰਭਾਵਨਾ ਰਹਿੰਦੀ ਹੈ । (ਸ਼ਕਲ 5) ਇਮਾਰਤ ਦਾ ਇਹ ਅੱਗੇ ਨਿਕਲਿਆ ਭਾਗ ਹਲਕੇ ਥੰਮ੍ਹਾਂ ਤੇ ਜ਼ਿਆਦਾ ਝੁਲਦੀ ਹੈ । ਫਰਸ਼ ਸਿੱਧੀ ਰੇਖਾ ਦੇ ਦੁਆਲੇ ਮਰੋੜਾ ਖਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਸਮਤਲੀ ਵੀ ਸਰਕਦਾ ਹੈ ।

ਪੰਜਾਬੀ ਅਨੁਵਾਦਕ: ਇੰਜ. ਕਰਨੈਲ ਸਿੰਘ F.I.E., F.I.V.