MyStake: नियम और जिम्मेदार खेल

Tower Rush India

https://towerrushindi.com/hi/casinos/mystake/

विषय-सूची

1. नियम, लाइसेंसिंग, गोपनीयता और जिम्मेदार गेमिंग
2. खाता पंजीकरण, केवाईसी और सहायता

नियम, लाइसेंसिंग, गोपनीयता और जिम्मेदार गेमिंग

सामान्य शर्तें; सॉकर; बास्केटबॉल; बास्केटबॉल 3x3; टेनिस; बेसबॉल; आइस हॉकी; हैंडबॉल; फॉर्मूला 1; फॉर्मूला E; वॉलीबॉल; फुटसल; रग्बी; अमेरिकन फुटबॉल; शतरंज; सूमो; स्नूकर; तैराकी; मैराथन तैराकी; मोटरस्पोर्ट; बॉक्सिंग; शीतकालीन खेल; विशेष; MMA; बैडमिंटन; बाउल्स; टेबल टेनिस; कुश्ती; ताइक्वांडो; रैली; स्केटबोर्डिंग; भारोत्तोलन; वाटरपोलो; पेसापल्लो; एथलेटिक्स; स्पीडवे; आधुनिक पेंटाथलॉन; राजनीति; मोटरसाइकिल रेसिंग; ऑसी रूल्स; फ्लोरबॉल; गोल्फ; कनोइंग; रोइंग; सॉफ्टबॉल; बीच वॉली; बीच सॉकर; बैंडी; डार्ट्स; डाइविंग; स्टॉक कार रेसिंग; जिम्नास्टिक्स; स्क्वैश; साइक्लिंग; तलवारबाजी; घुड़सवारी; तीरंदाजी; फील्ड हॉकी; नौकायन; जूडो; कर्लिंग; ट्रायथलॉन; सर्फिंग; World of Warcraft; क्रिकेट; गेलिक हर्लिंग; स्की जंपिंग; Artifact; गेलिक फुटबॉल; बायथलॉन; NBA2K; ओलंपिक; Counter-Strike; NHL; League of Legends; Dota 2; Valorant; Rainbow Six; Starcraft; StarCraft BroodWar; Call of Duty; Arena of Valor; Rocket League; Madden NFL; Warcraft 3; Virtual Dog Racing; Virtual Horse Classics; SMITE; PlayerUnknown's Battlegrounds; Street Fighter; Hearthstone; King of Glory; NFL Madden 19; Heroes of the Storm; CrossFire; Clash Royale; Fortnite; Teamfight Tactics; Quake; Major League Baseball; Paladins; Overwatch; Age of Empires IV; Age of Empires II।

osu!

Soulcalibur VI; PES; Brawl Stars; Super Smash Bros; Apex Legends; eNASCAR; घुड़दौड़; ग्रेहाउंड; FIFA; Magic: The Gathering; Vainglory; Soccer Mythical; ESport StarCraft; ESport League of Legends; Counter Strike GO; ESport Dota; Virtual FC; Virtual Soccer; Virtual Basketball; Virtual Tennis; Virtual Baseball InPlay; फुटबॉल।

फुटबॉल (सॉकर) एक टीम-आधारित खेल है, जो ग्यारह-ग्यारह खिलाड़ियों की दो टीमों द्वारा खेला जाता है और एक गोल प्रकार की गेंद से खेला जाता है जिसे गोलकीपर के अलावा कोई भी खिलाड़ी हाथ से नहीं छू सकता। गोलकीपर मैदान पर एकमात्र खिलाड़ी है जिसे खेल के दौरान गेंद को हाथ से छूने की अनुमति है, थ्रो-इन के दौरान को छोड़कर, और उसकी खेल में सबसे महत्वपूर्ण भूमिकाओं में से एक है - नेट की रक्षा करना। गोलकीपर के अलावा प्रत्येक खिलाड़ी को गेंद को नियंत्रित करने के लिए अपने पैरों, घुटनों, सिर और छाती का उपयोग करना चाहिए, गेंद के साथ कोई अन्य संपर्क निषिद्ध है। फुटबॉल में मुख्य उद्देश्य विरोधी टीम के नेट में गोल करना है। प्रत्येक टीम पूरे मैदान में गेंद को आगे बढ़ाती है और इसे विरोधी टीम के नेट के भीतर किक करने का प्रयास करती है। फुटबॉल का खेल दो 45-मिनट के हाफ में खेला जाता है, कुछ मामलों में 45-मिनट के हाफ खेल का परिणाम तय करने के लिए पर्याप्त नहीं होते हैं, इसलिए मैच में अतिरिक्त खेल समय जोड़ा जाता है और इसे ओवरटाइम कहा जाता है। प्रत्येक टीम को सात बेंच खिलाड़ी रखने की अनुमति है जिन्हें खेल के दौरान

प्रतिस्थापित किया जा सकता है। सभी मैचों में उनके आधिकारिक चांसलर या प्रतिनिधि होते हैं जो खेल की निगरानी करते हैं।

फॉर्मेशन।

फुटबॉल खेल के दौरान प्रति टीम मैदान पर ग्यारह खिलाड़ी होते हैं। प्रत्येक टीम में एक गोलकीपर और अन्य 10 खिलाड़ी होते हैं जो मैदान पर तैनात होते हैं। इन खिलाड़ियों को एक आयताकार मैदान पर गेंद को खेल में रखना होता है। सभी खिलाड़ियों के अपने निर्धारित स्थान होते हैं। प्रत्येक टीम की अपनी पसंदीदा फॉर्मेशन (खेल की शैली) होती है। मैदान पर टीमों को आम तौर पर डिफेंडर्स, मिडफील्डर्स और फॉरवर्ड्स द्वारा दर्शाया जाता है। गोलकीपर्स को समझे जाने वाले स्थान माना जाता है और उन्हें फॉर्मेशन में शामिल नहीं किया जाता है। यदि किसी टीम के मैदान पर 7 से कम खिलाड़ी हैं तो खेल शुरू या जारी नहीं रखा जा सकता, क्योंकि इसे खेल चलाने के लिए पूर्ण न्यूनतम माना जाता है। तो, एक टीम के पास मैदान पर कम खिलाड़ी भी हो सकते हैं यदि उन्होंने अपने सभी प्रतिस्थापन कर लिए हैं और उनका एक खिलाड़ी चोट के कारण खेलने नहीं जा सकता। किसी भी स्थिति में, फुटबॉल टीम तब तक खेलना जारी रख सकती है जब तक उनके पास मैदान पर कम से कम सात खिलाड़ी हों।

जर्सी।

जर्सी में टी-शर्ट, शॉर्ट्स और मोज़े शामिल होते हैं। सभी टीम सदस्यों की जर्सी का रंग समान होना चाहिए, गोलकीपर (जिसका अन्य नियमित खिलाड़ियों से अलग परिधान होना चाहिए) को छोड़कर। गोलकीपरों को विशेष गोलकीपर दस्ताने पहनने चाहिए। सभी खिलाड़ियों को फुटबॉल बूट पहनने चाहिए। खिलाड़ियों को किसी भी रंग या शैली के बूट पहनने की अनुमति है। विरोधी टीमों को अलग रंग की जर्सी पहननी चाहिए।

सभी खिलाड़ियों की जर्सी पर उनके नंबर होते हैं।

सभी टीमों के पास कम से कम दो परिधान होने चाहिए। एक घरेलू मैदान पर पहनने के लिए और एक अवे मैच के लिए। कुछ टीमों के पास और भी अधिक हो सकते हैं।

आमतौर पर राष्ट्रीय टीमें देश के झंडे के रंग की जर्सी पहनती हैं।

अधिकांश टीमों की जर्सी पर एक प्रायोजक लोगो शामिल होता है।

परिधान अनुशासन।

खिलाड़ियों को मैच के दौरान कोई भी सहायक उपकरण (अंगूठियां, कंगन, हार, छेदन, झुमके आदि) पहनने की अनुमति नहीं है। केवल गोलकीपर गोलकीपर दस्ताने का उपयोग करते हैं। आवश्यकता पड़ने पर गोलकीपरों को टोपी का उपयोग करने की अनुमति है। स्वास्थ्य सुरक्षा उपायों के लिए सभी खिलाड़ियों को रग्बी हेलमेट पहनने की अनुमति है। ठंड के मौसम में नियमित खिलाड़ियों को विशेष दस्ताने पहनने की अनुमति है। खिलाड़ियों को विशेष खेल चश्मे पहनने की भी अनुमति है, लेकिन ये मामले दुर्लभ हैं।

नियमित समय।

एक मानक फुटबॉल मैच में दो हाफ होते हैं, प्रत्येक 45 मिनट का। प्रत्येक हाफ बिना किसी रुकावट के चलता है। आमतौर पर हाफ के बीच 15 मिनट का हाफ-टाइम ब्रेक होता है। मैच के अंत को फुल-टाइम कहा जाता है। फुटबॉल खेल में अतिरिक्त समय और पेनल्टी शूटआउट भी होता है। मूल रूप से, नियमित समय वह समय है जिसमें दो 45 मिनट के हाफ होते हैं। मानक फुटबॉल मैच के विपरीत, विभिन्न लीग और चैंपियनशिप भी हैं जैसे युवा लीग, मैत्रीपूर्ण खेल आदि, जहां दो 30

मिनट के हाफ या तीन हाफ प्रत्येक 25 मिनट के हो सकते हैं, लेकिन फुटबॉल का मानक, नियमित खेल दो 45 मिनट के हाफ से बना होता है। मैच की अवधि के बारे में जानकारी की कमी, दांव के रद्द होने का आधार नहीं है।

अतिरिक्त समय।

कप प्रतियोगिता में ड्रॉ या दो खेलों के संतुलन की स्थिति में जहां स्कोर अनुपात में बराबर हो (प्रत्येक टीम अपने घरेलू* मैदान पर समान स्कोर से जीतती है), अतिरिक्त समय होगा। अतिरिक्त समय में दो हाफ होते हैं, प्रत्येक 15 मिनट का। नियमित समय के अंत और अतिरिक्त समय के पहले हाफ की शुरुआत के बीच और अतिरिक्त समय के पहले और दूसरे हाफ के बीच भी कुछ मिनट का ब्रेक होता है। अतिरिक्त समय एक मैत्रीपूर्ण खेल में भी खेला जा सकता है (टीमों के बीच समझौते के आधार पर)।

मैदान का माप।

यह खेल एक ऐसे क्षेत्र के भीतर खेला जाता है जिसकी लंबाई 90 से 120 मीटर और चौड़ाई 45 से 90 मीटर के बीच होती है। मैदान के केंद्र में एक रेखा होती है जो इसे दो बराबर हिस्सों में बांटती है। दोनों हिस्सों में पेनल्टी क्षेत्र होते हैं। मैदान के सभी चार कोनों पर कॉर्नर झंडे होते हैं।

साइडलाइन पर और खेल के मैदान के बाहर 3 बेंच सीटें होती हैं। 1 प्रत्येक टीम के लिए जहां खिलाड़ी, कोच और अन्य स्टाफ सदस्य बैठते हैं और 1 चौथे सहायक रेफरी के लिए। बेंच के सामने एक निश्चित वर्ग होता है। कोचों को इस वर्ग बॉक्स से बाहर जाने की अनुमति नहीं है। अन्यथा उन्हें रेफरी से मौखिक चेतावनी या कार्ड भी मिल सकता है। खिलाड़ियों को वार्म-अप करते समय उस बॉक्स से बाहर जाने की अनुमति है।

मानक प्रक्रिया आवश्यकता।

सभी आधिकारिक खेल FIFA (Fédération Internationale de Football Association) या UEFA (Union of European Football Associations) की आवश्यकताओं से मेल खाने चाहिए। स्थानीय फुटबॉल महासंघ और FIFA या UEFA की आवश्यकताएं मेल खानी चाहिए। स्टेडियम (सीटें और बुनियादी ढांचा) और पिच प्रतियोगिता के लिए संतोषजनक होना चाहिए।

स्थानीय फुटबॉल महासंघ और खेल मंत्रालय (देश के आधार पर) एम्बुलेंस, फायर सेवा और पुलिस की उपस्थिति की आवश्यकता रखते हैं। इनमें से किसी की उपस्थिति के बिना मैच शुरू करना मना है। इससे मैच में देरी या स्थगन हो सकता है।

रेफरी।

फुटबॉल में, किसी भी अन्य खेल खेलों की तरह, कुछ लोग होते हैं जो खेल के निष्पक्ष खेल की निगरानी करते हैं और सुनिश्चित करते हैं कि मैदान पर खिलाड़ियों द्वारा सभी नियमों का पालन किया जाए, इन लोगों को रेफरी कहा जाता है। रेफरी मैदान पर होने वाली घटनाओं का एकमात्र और अंतिम न्यायाधीश होता है। रेफरी के दो सहायक रेफरी होते हैं (अक्सर अनौपचारिक रूप से लाइन्समैन/लाइन्सवुमेन के रूप में संदर्भित), जो खेल के सभी पहलुओं में उसकी/उसकी सहायता और सलाह देते हैं। एक चौथा अधिकारी भी होता है, जिसे रेफरी के लिए निर्दिष्ट प्रतिस्थापन के रूप में नियुक्त किया जाता है, यदि रेफरी खेल को संचालित करने में अक्षम हो जाता है। चौथा अधिकारी रेफरी द्वारा निर्देशित अतिरिक्त कर्तव्यों का पालन कर सकता है (प्रत्येक नियमित/अतिरिक्त समय के बाद टैब द्वारा अतिरिक्त/ठहराव समय दिखाना या प्रतिस्थापित खिलाड़ियों की संख्या दिखाना)। कभी-कभी महत्वपूर्ण और उच्च महत्वपूर्ण मैचों में मैच अधिकारियों द्वारा अतिरिक्त सहायक रेफरी नियुक्त

किए जाते हैं। अतिरिक्त सहायक रेफरी (AAR) एक अधिकारी होता है जो गोल लाइन के पीछे रेफरी की सहायता करता है ताकि पेनल्टी क्षेत्र के पास होने वाली किसी भी घटना को देखने में रेफरी की सहायता कर सके।

VAR (वीडियो सहायक रेफरी)।

हाल के समय में फुटबॉल संघ ने वीडियो सहायक रेफरी (VAR) जोड़ने का फैसला किया। VAR एक मैच अधिकारी है जो मुख्य रेफरी द्वारा लिए गए निर्णयों की समीक्षा करता है। VAR टीम वीडियो ऑपरेशन रूम में तैनात होती है और स्वचालित रूप से हर मैदान पर रेफरी के निर्णय की जांच करती है। कभी-कभी VAR जांच के कारण खेल में देरी हो सकती है क्योंकि घटना की समीक्षा करने में समय लगता है। रेफरी VAR के कारण खेल के पुनः आरंभ में देरी कर सकता है और चल रही जांच का संकेत देता है। VAR का उपयोग ज्यादातर ऑफसाइड, फाउल, हैंडबॉल और यदि गेंद खेल से बाहर है, की जांच के लिए किया जाता है।

स्कोरिंग।

फुटबॉल का उद्देश्य अपने प्रतिद्वंद्वी से अधिक गोल करना है। गोल को एक खिलाड़ी या खिलाड़ियों के समूह की क्रिया के रूप में व्याख्यायित किया जा सकता है जिससे गेंद प्रतिद्वंद्वी के जाल में प्रवेश करती है। गोल माने जाने के लिए, गेंद को गोल लाइन के कम से कम 50% को पार करना चाहिए।

गोल स्कोरिंग के तरीके; शॉट।

गोल एक नियमित शॉट से किया गया था।

फ्री किक।

गोल सीधे फ्री किक से किया गया था। यदि किक के बाद गेंद किसी भी खिलाड़ी को लगती है लेकिन जाल की दिशा नहीं बदलती और अंदर प्रवेश करती है, तो भी इसे फ्री किक से किया गया गोल माना जाता है।

हेडर।

गोल हेडर से किया गया था।

आत्मघाती गोल।

वह गोल जो बचाव करने वाली टीम के खिलाड़ी द्वारा किया गया हो। "खतरनाक अवसरों" के दौरान जाल के पास मैदान पर भ्रम हो सकता है और इस भ्रम में अपने ही जाल से गोल को हटाने की कोशिश करते समय एक खिलाड़ी गलती से गेंद को सीधे अपने ही जाल में भेज सकता है। बचाव करने वाला खिलाड़ी अपने गोलकीपर को बहुत खराब पास दे सकता है जिसे प्राप्त करना कठिन हो और गेंद जाल की ओर जा सकती है। इसे आत्मघाती गोल कहा जाता है। आत्मघाती गोल हमेशा अनजाने में होते हैं और गेंद को दूर भेजने की कोशिश करते समय संयोग से होते हैं। आत्मघाती गोल का श्रेय उस व्यक्ति को दिया जाता है जो इसे अपने जाल में भेजता है न कि प्रतिद्वंद्वी के खिलाड़ी को।

किक ऑफ।

खेल का पहला और दूसरा हाफ किक ऑफ से शुरू होता है। अतिरिक्त समय के दोनों हाफ भी किक ऑफ से शुरू होते हैं।

यदि एक टीम पहला हाफ शुरू करती है, तो दूसरा हाफ दूसरी टीम शुरू करती है। अतिरिक्त समय में भी यही लागू होता है।

गोल करने के बाद, गोल करने वाली टीम का प्रतिद्वंद्वी किक ऑफ से शुरू करता है, जब तक कि यह किसी भी अवधि (नियमित हाफ, अतिरिक्त समय) का अंत न हो और कोई समय न बचा हो और रेफरी अवधि को रोक देता है।

किक ऑफ के दौरान खिलाड़ी अपनी टीम के पक्षों पर स्थित होते हैं। प्रतिद्वंद्वी के हाफ की ओर पहला फॉरवर्ड पास निषिद्ध है। गलत तरीके से किया गया किक ऑफ इसे दोबारा करने के लिए प्रेरित करेगा।

गोलकीपर और हाथ।

गोलकीपर एक विशेष खिलाड़ी होता है जो प्रत्येक टीम को सौंपा जाता है। उसे अपने हाथों से गेंद को छूने की अनुमति है, लेकिन जिस स्थान पर वह गेंद को अपने हाथों में ले सकता है वह गोल के चारों ओर के वर्ग (लगभग 16.5 मीटर लंबाई (18-गज पेनल्टी क्षेत्र)) तक सीमित है। एक नियम भी है जो गोलकीपर को गेंद को अपने हाथों में लेने से रोकता है यदि यह गेंद साथी खिलाड़ी से सीधा पास है (सिवाय इसके कि पास सिर से किया गया हो और गोलकीपर इसे पेनल्टी बॉक्स में लेता हो)।

प्रतिस्थापन।

फुटबॉल के नियमित खेल में टीमों की प्रति खेल 3 प्रतिस्थापन की सीमा होती है। प्रत्येक टीम के पास आमतौर पर बेंच पर कई खिलाड़ी होते हैं ताकि जरूरत पड़ने पर वे प्रतिस्थापन कर सकें। विभिन्न लीगों, मैत्रीपूर्ण मैचों और प्रतियोगिताओं में टीमों को नियमित तीन से अधिक प्रतिस्थापन करने की अनुमति होती है। कुछ आधिकारिक कप टूर्नामेंट '3+1' प्रतिस्थापन प्रारूप की अनुमति देते हैं। इस मामले में टीम को चौथे प्रतिस्थापन का उपयोग करने की अनुमति है यदि खेल अतिरिक्त समय तक जाता है। ज्यादातर मामलों में जिन खिलाड़ियों को प्रतिस्थापित किया गया है उन्हें खेल के मैदान में लौटने की अनुमति नहीं है, हालांकि कुछ अनौपचारिक और शौकिया लीग इसे अनुमति देते हैं। प्रतिस्थापन करते समय एक टीम आमतौर पर रेफरी को सूचित करती है कि वे प्रतिस्थापन करना चाहते हैं। स्थानापन्न खिलाड़ी मैदान में बीच से प्रवेश करता है जब गेंद खेल से बाहर हो या खेल रुका हो। कभी-कभी जब फुटबॉलर उस केंद्र से दूर होता है जहां से उसे दूसरे खिलाड़ी से प्रतिस्थापित किया जाना चाहिए, समय बचाने के लिए, वह मैदान के एक अलग कोण से बाहर जाता है। जैसे ही वह खेल के मैदान से बाहर होता है, स्थानापन्न खिलाड़ी को प्रवेश करने की अनुमति होती है। गोलकीपर प्रतिस्थापन दुर्लभ होते हैं, लेकिन ऐसा होता है और टीम में कोई भी खिलाड़ी कीपर की जगह ले सकता है जब तक रेफरी को बताया जाए और प्रतिस्थापन के मानक नियमों का पालन किया जाए। इस मामले में नियमित खिलाड़ी को गोलकीपर दस्ताने पहनने चाहिए।

आमतौर पर चौथा अधिकारी रेफरी टैब के साथ स्थानापन्न खिलाड़ियों की संख्या दिखाता है। मैत्रीपूर्ण खेलों में ऐसा हो सकता है कि रेफरी कोच से कहे कि वह उस खिलाड़ी को प्रतिस्थापित करे जिसे सीधे लाल कार्ड देने के बजाय लाल कार्ड मिलना चाहिए। कुछ मैत्रीपूर्ण खेलों में लाल कार्ड के बाद प्रतिस्थापन भी संभव है (टीमों के बीच समझौते पर निर्भर करता है)।

कॉर्नर किक।

यदि गेंद गोल लाइन पार करती है और बचाव पक्ष अंतिम बार इसे छूता है (चाहे जमीन पर हो या हवा में और गोल न किया गया हो), तो उसके प्रतिद्वंद्वियों को कॉर्नर किक की अनुमति है। कॉर्नर किक के दौरान एक खिलाड़ी मैदान के दो कोनों में से एक (बाएं या दाएं। निर्भर करता है कि जब गेंद कॉर्नर लाइन को पार करती है तो कौन सा पक्ष गेंद के करीब था) पर निर्दिष्ट विशेष स्थान के भीतर गेंद रखता है। गेंद रखे जाने के बाद खिलाड़ी इसे किक करता है और आमतौर पर गोल के सामने के क्षेत्र में निशाना लगाने की कोशिश करता है ताकि उसके साथी खिलाड़ी शॉट ले सकें। कॉर्नर किक की कोई सीमा नहीं है और हर बार जब कोई खिलाड़ी इसे मैदान से बाहर भेजता है तो इसे दिया जाता है।

लाइव और प्री-मैच ऑड्स में कॉर्नर का मिनट तब दर्शाया जाता है जब इसे लिया जाता है - दिया नहीं जाता।

मैच/टूर्नामेंट में कॉर्नर की संख्या - ऑड्स मैच/टूर्नामेंट में लिए गए कॉर्नर की संख्या पर लगाए जाते हैं (अतिरिक्त समय सहित या नहीं, विषय में बताई गई शर्त के आधार पर)।

फ्री किक।

फ्री किक फुटबॉल खेल का हिस्सा हैं और मुख्य रूप से किसी भी टीम द्वारा फाउल किए जाने के बाद होते हैं। इस प्रकार के किक में गोलकीपर के खिलाफ एक-पर-एक मुकाबला शामिल नहीं है। इसके बजाय, विरोधी टीम अपने खिलाड़ियों को गेंद से 9 मीटर से कम दूरी पर नहीं खड़ा कर सकती। फ्री किक के 3 कारण हैं - फाउल, ऑफसाइड और अन्य।

फाउल।

फाउल पूर्व-चयनित है और इसका उपयोग सभी अपराधों के लिए किया जाना चाहिए जिनमें प्रतिद्वंद्वी के साथ सीधा शारीरिक संपर्क शामिल हो, जैसे किक मारना, ट्रिप करना, धक्का देना, अत्यधिक टैकलिंग या पकड़ना।

आमतौर पर, किसी अपराध को फाउल माने जाने के लिए निम्नलिखित शर्तों को पूरा किया जाना चाहिए:

> यह एक खिलाड़ी द्वारा किया गया हो;; > यह खेल के मैदान पर होना चाहिए;।

> यह तब होना चाहिए जब गेंद खेल में हो।

यदि कोई अपराध किसी खिलाड़ी द्वारा नहीं किया गया है या खेल के मैदान के बाहर है और रेफरी को खेल बाधित करना पड़ता है, तो खेल को पुनः आरंभ करने के लिए ड्रॉप बॉल लागू किया जाता है। फाउल के दंड के रूप में रेफरी फ्री किक देता है या यदि अधिक गंभीर फाउल किए जाते हैं तो रेफरी खिलाड़ी को पीला/लाल कार्ड दे सकता है।

ऑफसाइड।

हमलावर टीम का एक सदस्य बचाव करने वाली टीम के किसी भी खिलाड़ी (गोलकीपर को छोड़कर) की तुलना में बचाव करने वाली टीम की गोल लाइन के अधिक करीब था जब गेंद उसके पास खेली गई थी।

अन्य फ्री किक कारण।

फ्री किक का कोई अन्य कारण जो न तो फाउल है और न ही ऑफसाइड, जैसे:

> प्रतिद्वंद्वी पर थूकना; > गेंद को जानबूझकर हाथ से खेलना; > खतरनाक तरीके से खेलना; > रेफरी को धोखा देने का प्रयास करना (डाइविंग/सिमुलेशन)।

> गोलकीपर गेंद को अपने हाथों से तब छूता है जब इसे साथी खिलाड़ी द्वारा उसके पास किक किया गया हो (बैक-पास नियम)

> गोलकीपर की गति को अनुचित रूप से बाधित करके प्रतिबंधित करना (जैसे कॉर्नर किक की स्थिति में)

पेनल्टी बॉक्स के अंदर फ्री किक।

यदि गोलकीपर अपने ही पेनल्टी क्षेत्र के अंदर निम्नलिखित में से कोई भी अपराध करता है तो विरोधी को एक अप्रत्यक्ष फ्री किक दी जाती है:

1. गेंद को अपने कब्जे से छोड़ने से पहले अपने हाथों से नियंत्रित करते हुए चार से अधिक कदम उठाता है।

2. अपने कब्जे से छोड़े जाने के बाद प्रतिद्वंद्वी खिलाड़ी को छुए बिना गेंद को फिर से अपने हाथों से छूता है।

3. साथी खिलाड़ी द्वारा जानबूझकर उसके पास किक किए जाने के बाद गेंद को अपने हाथ से छूता है।

4. साथी खिलाड़ी द्वारा थ्रो-इन से सीधे प्राप्त करने के बाद गेंद को अपने हाथ से छूता है।

इस प्रकार के फ्री किक के दौरान, टीम द्वारा गोल करने का प्रयास करने से पहले गेंद को किसी अन्य खिलाड़ी को पास किया जाना चाहिए।

प्ले-ऑफ नियम।

फुटबॉल प्ले-ऑफ में ज्यादातर घरेलू और बाहरी स्थानों पर दो राउंड होते हैं (दुर्लभ मामलों में अधिक राउंड जो टीमों के बीच समझौते पर निर्भर करता है)। अगले राउंड में जाने के लिए, टीमों में से एक को दोनों खेलों में कुल मिलाकर अधिक स्कोर करना होता है।

2021 से प्ले-ऑफ के नियम बदल दिए गए हैं। बाहरी टीम के स्टेडियम में किया गया गोल अब लाभ नहीं माना जाता है। यदि दो मैचों के बाद कुल स्कोर बराबर है, तो दूसरा मैच अतिरिक्त समय और फिर पेनल्टी (यदि अतिरिक्त समय के बाद भी कुल स्कोर बराबर है) में जाता है। अगला प्ले-ऑफ नियम अब मान्य नहीं है: यदि कुल स्कोर बराबर है और दोनों खेल ड्रॉ पर समाप्त हुए, तो जिस टीम ने बाहरी स्थान पर अधिक गोल किए, वह अगले राउंड में जाती है।

यदि कुल स्कोर बराबर है और दोनों खेल समान स्कोर के साथ ड्रॉ पर समाप्त हुए, तो प्ले-ऑफ के दूसरे मैच में अतिरिक्त समय जोड़ा जाता है। यदि अतिरिक्त समय ने अधिक गोल के साथ विजेता का फैसला नहीं किया, तो पेनल्टी शूटआउट होगा।

यदि कुल स्कोर अनुपात में बराबर है (प्रत्येक टीम अपने घरेलू* या बाहरी मैदान पर समान स्कोर से जीतती है), तो प्ले-ऑफ के दूसरे मैच में अतिरिक्त समय जोड़ा जाता है। यदि अतिरिक्त समय ने अधिक गोल के साथ विजेता का फैसला नहीं किया, तो पेनल्टी शूटआउट होगा।

पेनल्टी किक।

कभी-कभी यदि किसी खिलाड़ी को मैदान के एक विशिष्ट क्षेत्र में फाउल मिलता है तो उसके प्रतिद्वंद्वियों को पेनल्टी किक दी जाती है। ऐसा तब होता है जब पेनल्टी क्षेत्र के अंदर - गोल लाइन से 16.5 मीटर और अंदर कहीं भी - फाउल किया जाता है और फाउल सहने वाले खिलाड़ी को पेनल्टी किक मिलती है। ऐसी किक के लिए, गेंद गोल लाइन से 11 मीटर दूर रखी जाती है और फाउल किया गया खिलाड़ी गोल की ओर किक करता है, केवल गोलकीपर का सामना करते हुए - स्कोर करने का एक शानदार मौका। पेनल्टी किक मैदान पर सबसे खतरनाक फाउल में से एक है जिसके गोल में समाप्त होने की उच्च संभावना होती है।

यदि कोई खिलाड़ी पेनल्टी लेकर सीधे स्कोर नहीं करता (लक्ष्य चूकना, लकड़ी के ढांचे पर शॉट, गोलकीपर द्वारा बचाव), तो इसे चूकी हुई पेनल्टी माना जाता है। पेनल्टी चूकने के बाद कोई अन्य तेज गोल पेनल्टी गोल नहीं माना जाता है। यदि कोई खिलाड़ी पेनल्टी किक करता है और गेंद लकड़ी के ढांचे से टकराती है या गोलकीपर इसे छूता है, लेकिन गेंद की दिशा नहीं बदली और यह जाल में प्रवेश करती है या गोल लाइन पार करती है, तो इसे पेनल्टी से किया गया गोल माना जाता है।

पेनल्टी शूटआउट।

सभी अवधियों (नियमित समय का पहला और दूसरा हाफ, अतिरिक्त समय का पहला और दूसरा हाफ) के अंत में पेनल्टी शूटआउट हो सकता है। यदि कप या मैत्रीपूर्ण मैच (समझौते के आधार पर) ड्रॉ या दो खेलों के संतुलन में समाप्त होता है जहां स्कोर अनुपात में बराबर हो (दोनों खेल समान स्कोर के साथ ड्रॉ पर समाप्त हुए, प्रत्येक टीम अपने घरेलू* या बाहरी मैदान पर समान स्कोर से जीतती है), तो पेनल्टी शूटआउट आयोजित किया जाएगा। प्रतियोगिता के आधार पर, पेनल्टी शूटआउट का प्रारूप भिन्न हो सकता है। अधिकांश प्रतियोगिताओं के लिए मानक प्रारूप ABAB है (जो उस क्रम को दर्शाता है जिसमें टीम A और टीम B पेनल्टी लेती हैं)। हालांकि, ऐसी प्रतियोगिताएं हैं जो ABBA प्रारूप का उपयोग करती हैं। साथ ही प्रतियोगिता और मैत्रीपूर्ण खेलों में समझौते के आधार पर, पेनल्टी शूटआउट अतिरिक्त समय के बिना नियमित समय के सीधे बाद आयोजित किया जा सकता है।

पेनल्टी शूटआउट में प्रत्येक टीम को 5 पेनल्टी किक दी जाती हैं। 5 पेनल्टी लेने के बाद जो टीम अधिक स्कोर करती है वह जीतती है। यदि 5 पेनल्टी शूट करने के बाद स्कोर ड्रॉ है, तो प्रत्येक टीम को एक और पेनल्टी मिलती है जब तक कि उनमें से एक स्कोर करता है और दूसरा चूकता है। एक टीम सभी पांच पेनल्टी नहीं ले सकती है यदि विजेता पहले ही कम पेनल्टी किक में निर्धारित हो जाता है, उदाहरण के लिए एक टीम पहली तीन पेनल्टी चूक जाती है और दूसरी पहली तीन सभी स्कोर करती है।

शूटआउट से पहले रेफरी सिक्का उछालता है। उसके सहायक उसके बगल में खड़े होते हैं। सिक्का उछालने पर केवल कप्तानों को अनुमति है। सिक्का उछालने में जो कप्तान जीतता है वह चुनता है कि पेनल्टी शूटआउट कौन शुरू करेगा, दूसरा जाल चुनता है।

शॉट।

शॉट किसी भी गोल करने का प्रयास है, चाहे वह पैर से किक हो, हेडर हो। खिलाड़ी का गोल करने का इरादा स्पष्ट रूप से दिखाई देना चाहिए।

लक्ष्य पर शॉट।

फुटबॉल में खिलाड़ी विरोधी टीम के जाल में गोल करने का प्रयास करते हैं। प्रत्येक शॉट जो जाल में जाता है या यदि गोलकीपर या अन्य खिलाड़ी द्वारा अवरुद्ध न किया गया होता तो गोल में जाता, उसे लक्ष्य पर शॉट माना जाता है। गेंद को किक करने का कोई अन्य प्रयास लक्ष्य पर शॉट नहीं माना जाता जब तक कि वह जाल में न हो या गोलकीपर द्वारा विक्षेपित/पकड़ा न गया हो।

लक्ष्य से बाहर शॉट।

लक्ष्य से बाहर शॉट कोई भी स्पष्ट गोल करने का प्रयास माना जाता है जो गोल पोस्ट के ऊपर या बगल से बिना किसी अन्य खिलाड़ी के संपर्क में आए चला जाता है या मैदान पर किसी भी खिलाड़ी द्वारा गोल पोस्ट से रोका/पुनर्निर्देशित किया जाता है। कभी-कभी खिलाड़ी स्वयं गोल पोस्ट पर प्रहार करते हैं और यह भी लक्ष्य से बाहर शॉट माना जाता है। तो मूल रूप से, लक्ष्य से बाहर शॉट एक स्पष्ट रूप से इरादा किया गया शॉट है जो गोल से चूक जाता है, चाहे लक्ष्य कितने भी मीटर से चूक जाए।

अवरुद्ध शॉट।

फुटबॉल के खेल में कभी-कभी खिलाड़ियों द्वारा किए गए शॉट अवरुद्ध हो जाते हैं। अवरुद्ध शॉट एक प्रकार का शॉट है जो लक्ष्य पर जा रहा होता है और मैदान पर एक खिलाड़ी द्वारा अवरुद्ध किया जाता है, जहाँ अवरोधक के पीछे अन्य डिफेंडर या

गोलकीपर होते हैं। इसमें शूटर के अपने साथियों द्वारा अनजाने में अवरुद्ध किए गए शॉट भी शामिल हैं।

अवरुद्ध शॉट वह शॉट है जो बचाव करने वाली टीम के खिलाड़ी (गोलकीपर को छोड़कर) या शॉट लेने वाले खिलाड़ी के साथी द्वारा इस तरह से अवरुद्ध किया जाता है कि वह गोल क्षेत्र तक नहीं पहुँचता।

यदि किसी शॉट को केवल एक खिलाड़ी द्वारा विक्षेपित किया जाता है, लेकिन यह उचित अवरोध नहीं है, जिससे गेंद अभी भी गोल की दिशा में जाती है, तो इसे लक्ष्य पर/बाहर/लकड़ी के ढांचे पर शॉट माना जाता है और अवरुद्ध शॉट नहीं।

यदि किसी शॉट को गोलकीपर द्वारा रोका जाता है या गोल क्षेत्र (छह गज के बॉक्स) के भीतर किसी खिलाड़ी द्वारा अवरुद्ध किया जाता है, तो इसे लक्ष्य पर शॉट माना जाता है।

लकड़ी के ढांचे पर शॉट।

लकड़ी के ढांचे पर शॉट का अर्थ है कि गेंद पोस्ट या क्रॉसबार से टकराती है। यदि गोलकीपर या डिफेंडर द्वारा विक्षेपित होने के बाद गेंद लकड़ी के ढांचे से टकराती है, तो इसे भी लकड़ी के ढांचे पर शॉट माना जाता है। यदि लकड़ी के ढांचे से टकराने के बाद शॉट सीधे गोल में प्रवेश करता है, तो यह गोल है।

गोल किक।

गोल किक बचाव करने वाली टीम को दिया जाता है जब पूरी गेंद गोल लाइन के ऊपर से गुजरती है, चाहे जमीन पर या हवा में, और अंतिम बार हमलावर टीम के खिलाड़ी को छू चुकी हो, और गोल न हुआ हो। इसे आमतौर पर (हमेशा नहीं) गोल क्षेत्र के कोने से गोलकीपर द्वारा लिया जाता है।

गोलकीपर सेव।

गोलकीपर का मुख्य काम जाल की रक्षा करना और विरोधी टीम को उसके अपने जाल में गोल करने से रोकना है। यदि गोलकीपर गेंद को अवरुद्ध करता है या उसे गोल के बाहर चौड़ा मुक्का मारता है तो उसे सेव प्रदान किया जाता है, जिसका अर्थ है कि यदि गोलकीपर न होता तो गेंद गोल में जा चुकी होती। सेव केवल तब प्रदान किया जाता है जब विरोधी खिलाड़ी ने लक्ष्य पर शॉट लिया हो अन्यथा यह नहीं गिना जाता।

कार्डों पर सट्टेबाजी नियम।

कार्डों की संख्या: इस श्रेणी में, सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को मैच के संकेतित समय में दिए गए कार्डों की संख्या का अनुमान लगाना होता है। सीधा लाल कार्ड दो पीले कार्डों के बराबर है। मैच में किसी खिलाड़ी द्वारा लिया गया दूसरा पीला कार्ड, जो लाल कार्ड में बदल जाता है, एक के रूप में गिना जाता है। (उदा. 1 पीला कार्ड + 1 पीला कार्ड + लाल कार्ड = 3 कार्ड)। एक खिलाड़ी मैच के दौरान अधिकतम 3 कार्ड प्राप्त कर सकता है।

मैच का कोई भी घटना (गोल; थ्रो-इन; कार्ड; कॉर्नर; आदि) मैच के दौरान गिना जाता है, न कि इसके समाप्त होने के बाद या हाफ-टाइम पर। उदाहरण के लिए: फुटबॉल पिच से बाहर प्राप्त कार्ड (बेंच पर कार्ड) और मैच के बाद प्राप्त कार्ड। ((अपवाद: हाफ-टाइम के दौरान दिखाया गया कार्ड, जो मैदान के खिलाड़ी को दिखाया जाएगा, कुल कार्डों की संख्या में गिना जाएगा और दूसरे हाफ में दिखाए गए कार्ड के रूप में दर्ज किया जाएगा)); न लिया गया कॉर्नर, थ्रो-इन, आदि उस घटना की कुल संख्या में नहीं गिना जाएगा और मैच में इस तरह दर्ज नहीं किया जाएगा।

पीले कार्ड।

कार्ड रेफरी के मुख्य लक्षण हैं और इनका उपयोग चरम स्थितियों में किया जाता है जब खिलाड़ी द्वारा किया गया फाउल गंभीर होता है। रेफरी मुख्य रूप से खेल भावना के विरुद्ध व्यवहार, चेतावनी योग्य हैंडबॉल, रेफरी से बहस, डाइविंग, एक से अधिक फाउल प्राप्त करने, खेल में देरी करने और रेफरी को सूचित किए बिना खेल में प्रवेश या बाहर जाने के लिए कार्ड देता है। प्रत्येक खिलाड़ी एक मैच में अधिकतम दो पीले कार्ड प्राप्त कर सकता है, यदि पहले से एक पीला कार्ड प्राप्त खिलाड़ी को दूसरा मिलता है, तो यह स्वचालित रूप से लाल कार्ड में बदल जाता है और खिलाड़ी को मैच से बाहर कर दिया जाता है। दूसरा पीला कार्ड खेल में पीले कार्डों की संख्या में नहीं गिना जाता और YC आंकड़ों को प्रभावित नहीं करता। इसे पीला/लाल कार्ड माना जाता है जो सीधे लाल कार्ड के बराबर है। कुछ चैंपियनशिप में यदि खिलाड़ी को लगातार दो मैचों में पीले कार्ड मिलते हैं, तो उसे तीसरा मैच खेलने से प्रतिबंधित कर दिया जाता है और इसलिए उसे वह मैच छोड़ना पड़ता है।

यदि बेंच का खिलाड़ी बिना सब्स्टीट्यूशन के खेल के मैदान में प्रवेश करता है, तो उसे पीला कार्ड मिलेगा।

यदि पिच पर किसी प्रशंसक या जानवर द्वारा हस्तक्षेप किया जाता है, तो खिलाड़ी की किसी भी प्रकार की बातचीत से उसे पीला कार्ड मिल सकता है।

बेंच का खिलाड़ी भी रेफरी द्वारा बुक किया जा सकता है। इसे मैच के अंतिम आंकड़ों में नहीं गिना जाता, लेकिन यदि बेंच पर बुक किए गए खिलाड़ी को सब्स्टीट्यूट किया जाता है और वह मैदान में प्रवेश करता है, तो उसे एक और पीला कार्ड (दूसरा पीला मतलब पीला/लाल कार्ड) मिल सकता है और उसे मैच से प्रतिबंधित कर दिया जाएगा। इस पीले/लाल कार्ड को कुल आंकड़ों में गिना जाएगा लेकिन पीले के रूप में नहीं बल्कि लाल कार्ड के रूप में जोड़ा जाएगा।

यदि हमलावर खिलाड़ी गेंद पकड़े हुए है, लेकिन दूसरी टीम के खिलाड़ी द्वारा उस पर गंभीर रूप से टैकल किया गया और उसकी टीम का हमला अभी भी जारी है, तो रेफरी फाउल न देकर टीम को हमला पूरा करने दे सकता है। रेफरी गेंद को खेल क्षेत्र पार करने देगा और फिर उस खिलाड़ी को याद रखा गया पीला कार्ड देगा जिसने पहले टैकल किया था।

प्रबंधकों को पानी की बोतल को लात मारने, व्यंग्यपूर्ण ताली बजाने या ऐसी कोई अन्य हरकत करने के लिए पीले कार्ड मिलते हैं, जो मैच अधिकारी को कमजोर करने का प्रयास मानी जा सकती है। प्रबंधक/कोच भी दोषी होंगे यदि तकनीकी क्षेत्र या डगआउट में उनके स्टाफ का कोई सदस्य गैर-जिम्मेदाराना व्यवहार करता पाया जाता है। केवल मैच अधिकारी – सहायक या चौथे अधिकारी नहीं – को प्रबंधक को कार्ड देने का अधिकार होगा।

यदि किसी प्रबंधक के चार पीले कार्ड जमा हो जाते हैं, तो उसे स्वचालित रूप से एक मैच का प्रतिबंध मिलेगा, आठ पर दो मैच का प्रतिबंध, 12 पर तीन मैच का प्रतिबंध और 16 या अधिक पर अनुशासन समिति में निर्णय होगा।

मैत्रीपूर्ण खेलों में पीले कार्ड किसी खिलाड़ी या कोच को किसी अन्य आगामी मैच से प्रतिबंधित नहीं करते।

रेफरी दूसरे हाफ शुरू होने से पहले हाफ टाइम के दौरान और खेल के बाद के थोड़े समय में भी पीला कार्ड दे सकता है। बेंच पर, हाफ-टाइम या अतिरिक्त समय के दौरान, अतिरिक्त समय के ब्रेक के दौरान और पेनल्टी शूटआउट या खेल के बाद दिया गया पीला या लाल कार्ड मैच के कुल आंकड़ों में नहीं गिना जाता। हालाँकि, यह आगे की व्यक्तिगत आंकड़ों को प्रभावित करेगा जिसके कारण अगले मैच छूट सकते हैं।

लाल कार्ड।

लाल कार्ड सबसे गंभीर सजा है जो खिलाड़ी मैदान पर प्राप्त कर सकता है। लाल कार्ड आमतौर पर तब दिए जाते हैं जब खिलाड़ी बहुत गंभीर फाउल करता है, खेल भावना के विरुद्ध व्यवहार, चेतावनी योग्य हैंडबॉल, रेफरी से बहस, डाइविंग, रेफरी या अन्य खिलाड़ियों के खिलाफ हिंसक कार्रवाई दिखाता है, गोल रोकने के लिए हाथों का उपयोग करता है (गोलकीपर

नहीं), अपशब्द कहता है या दूसरा पीला कार्ड प्राप्त करता है, जो स्वचालित रूप से उसके कार्ड को लाल में बदल देता है। खिलाड़ी द्वारा लाल कार्ड प्राप्त करने के बाद, उसे मैदान से बाहर कर दिया जाता है और स्वचालित रूप से वर्तमान चैंपियनशिप के अगले 2 मैच चूक जाते हैं। कुछ मामलों में, किया गया फाउल इतना गंभीर होता है कि खिलाड़ी को 2-मैच की अयोग्यता के साथ-साथ अतिरिक्त अनुशासनात्मक कार्रवाई का सामना करना पड़ता है।

जिस खिलाड़ी के पास पीला कार्ड है, उसे दूसरा पीला (पीला/लाल) कार्ड नहीं, बल्कि सीधा लाल कार्ड मिल सकता है। किसी भी तरह से उस मैच के लिए सजा समान है। खिलाड़ी को मैच से प्रतिबंधित कर दिया जाता है। हालाँकि, सीधे लाल कार्ड के लिए मैच निलंबन (2) में सजा अधिक गंभीर है, जितनी दो पीले कार्ड से लाल कार्ड (1 मैच) के लिए होती।

प्रबंधकों/कोचों को हिंसक आचरण, थूकने और प्रतिद्वंद्वी को खेल फिर से शुरू करने से रोकने जैसी कार्रवाइयों के लिए लाल कार्ड दिया जाएगा। रेफरी को अधिकार है कि यदि उसका स्टाफ गैर-जिम्मेदाराना व्यवहार करता है तो वह प्रबंधक/कोच को कार्ड दे सकता है।

यदि पिच पर किसी प्रशंसक या जानवर द्वारा हस्तक्षेप किया जाता है, तो खिलाड़ी की किसी भी प्रकार की बातचीत से उसे लाल कार्ड मिल सकता है।

मैत्रीपूर्ण खेलों में लाल कार्ड किसी खिलाड़ी या कोच को किसी अन्य आगामी मैच से प्रतिबंधित नहीं करते, जब तक कि व्यवहार इतना गंभीर न हो कि अतिरिक्त अनुशासनात्मक कार्रवाई की आवश्यकता हो।

मैत्रीपूर्ण खेलों में टीमों के बीच समझौते के आधार पर, पीला/लाल कार्ड या सीधे लाल कार्ड प्राप्त खिलाड़ी को प्रतिबंधित नहीं किया जाएगा बल्कि दूसरे खिलाड़ी द्वारा प्रतिस्थापित किया जाएगा।

रेफरी दूसरे हाफ शुरू होने से पहले हाफ टाइम के दौरान और खेल के बाद के थोड़े समय में भी लाल कार्ड दे सकता है। बेंच पर, हाफ-टाइम या अतिरिक्त समय के दौरान, अतिरिक्त समय के ब्रेक के दौरान और पेनल्टी शूटआउट या खेल के बाद दिया गया पीला या लाल कार्ड मैच के कुल आंकड़ों में नहीं गिना जाता। हालाँकि, यह आगे की व्यक्तिगत आंकड़ों को प्रभावित करेगा जिसके कारण अगले मैच छूट सकते हैं।

हरे कार्ड।

हरा कार्ड एक योजना है जिसका उपयोग फेयर प्ले को बढ़ावा देने, खेल के प्रति सही दृष्टिकोण के लिए किया जाएगा, और यह उन मानदंडों का हिस्सा होगा जिनका उपयोग यह निर्धारित करने के लिए किया जाएगा कि कौन सी टीमें लोकल फन डेज़ से फ्यूचर फुटबॉल कप कार्यक्रमों में आगे बढ़ेंगी।

प्रत्येक टीम को प्रति खेल 1 हरा कार्ड दिया जाएगा – बशर्ते कि वे निम्नलिखित में से प्रत्येक मानदंड को पूरा करें –

प्रत्येक खेल से पहले विरोधी टीम और खेल अधिकारियों के साथ लाइन-अप और हाथ मिलाना।

खेल के दौरान खिलाड़ियों या कोचों द्वारा कोई फाउल या अपमानजनक भाषा का प्रयोग नहीं।

खेल के दौरान कोई अत्यधिक आक्रामक खेल नहीं।

कोई लड़ाई नहीं - न साथियों के साथ, न विरोधी खिलाड़ियों के साथ।

यदि फाउल किया जाता है, तो खेल फिर से शुरू होने से पहले दोनों शामिल खिलाड़ियों को हाथ मिलाना चाहिए।

हर समय खेल अधिकारियों, अन्य खिलाड़ियों और कोचों के प्रति सम्मान दिखाया जाए।

प्रत्येक खेल के बाद विरोधी टीम और खेल अधिकारियों के साथ लाइन-अप और हाथ मिलाना।

प्रत्येक टीम जो इन सभी बिंदुओं को पूरा करती है, उसे हरा कार्ड प्राप्त होगा – प्रत्येक खेल के लिए 1। टीमों को अपने सभी खेलों में हरा कार्ड प्राप्त करना होगा, साथ ही अन्य मानदंडों को पूरा करना होगा, ताकि वे क्षेत्रीय और राष्ट्रीय स्तरों पर फ्यूचर फुटबॉल कप कार्यक्रमों में आगे बढ़ने के योग्य हों।

पासिंग।

फुटबॉल में गेंद को पासिंग के माध्यम से मैदान में खेला जाता है। गेंद को सफलतापूर्वक साथी तक पहुँचाने की क्रिया को पास कहा जाता है। पास में ओपन प्ले पास, गोल किक, कॉर्नर और पास के रूप में खेले गए फ्री किक शामिल हैं। पास पैरों या सिर या छाती से किया जाना चाहिए। हाथ से गेंद को छूना फाउल है। फुटबॉल के खेल में पास से संबंधित विभिन्न आंकड़े हैं जैसे कुल पास और पूर्ण पास। कुल पास मैच के पूरे समय में खिलाड़ियों की पूरी टीम द्वारा किए गए पास हैं। व्यक्तिगत खिलाड़ियों के पास को एक साथ गिना जाता है और आपके पास कुल पास की सटीक संख्या होती है, लेकिन यह जानना महत्वपूर्ण है कि इस स्थिति में पूर्ण और अपूर्ण दोनों पास शामिल हैं। पूर्ण पास तब गिने जाते हैं जब एक साथी से दूसरे साथी तक पास पूरा होता है (जिसका अर्थ है कि एक खिलाड़ी अपने साथी से पास सफलतापूर्वक प्राप्त करता है)।

गेंद पर कब्ज़ा।

गेंद पर कब्ज़ा नियमित समय के दौरान प्रत्येक टीम द्वारा गेंद को रखे जाने के समय से गिना जाता है। जब भी प्रत्येक टीम गेंद खोती है और यह दूसरी टीम के पास जाती है, तो इसे उस टीम का कब्ज़ा माना जाता है।

हमले।

हमला करना फुटबॉल में की जाने वाली एक क्रिया है। मूल रूप से, हमला गेंद पर कब्ज़ा रखने वाली टीम की विरोधी टीम के जाल की दिशा में गति का वर्णन करता है। केवल गेंद को जाल की ओर किक करना हमला नहीं माना जाता। हमलों के अलावा "खतरनाक हमले" भी होते हैं जिसका अर्थ है कि विरोधी टीम गोल करने के करीब है और उनका हमला लक्ष्य पर शॉट, लक्ष्य से बाहर शॉट, लकड़ी के ढांचे पर शॉट, अवरुद्ध शॉट, कॉर्नर, खतरनाक फ्री किक या पेनल्टी के साथ समाप्त हो सकता है।

शूटिंग सटीकता।

फुटबॉल के पूरे मैच के दौरान, दोनों टीमों द्वारा बहुत सारे शॉट लिए जाते हैं। विशेष समिति गणना करती है कि इनमें से कितने शॉट सफल रहे और कितने नहीं, यह बाद में आंकड़ों में शूटिंग सटीकता के रूप में दिखाया जाता है। शूटिंग सटीकता की गणना लक्ष्य पर शॉट को सभी लिए गए शॉट से विभाजित करके की जाती है, अवरुद्ध प्रयासों और आत्मघाती गोल को छोड़कर।

गोल असिस्ट।

मैच के दौरान गोल किए जाते हैं और कभी-कभी खिलाड़ियों को गोल करते समय अपने साथियों से मदद मिलती है। इस विशेष सहायता को असिस्ट कहा जाता है। गेंद प्राप्त करने वाले के गोल करने की ओर ले जाने वाला अंतिम स्पर्श गोल असिस्ट कहलाता है। यदि किसी भी कारण से अंतिम स्पर्श विरोधी द्वारा अवरुद्ध या विक्षेपित हो जाता है तो पास करने वाले खिलाड़ी को असिस्ट नहीं दिया जाता। आत्मघाती गोल, फ्री किक, सीधे कॉर्नर और पेनल्टी किसी भी तरह से असिस्ट नहीं माने जाते।

शॉर्ट पास।

0 – 10 मीटर की त्रिज्या में किया गया पास शॉर्ट पास कहलाता है। ऐसे पास लगभग हमेशा अत्यधिक सटीक होते हैं और गेंद को किक करने के लिए मजबूत बल की आवश्यकता नहीं होती। कभी-कभी, विभिन्न लीगों या चैंपियनशिप में पास की दूरी अलग-अलग मापी जाती है और हमेशा उन घटनाओं पर निर्भर करती है जहाँ पास किए जाते हैं, लेकिन आम तौर पर शॉर्ट पास 0 से 10 मीटर तक होते हैं।

मध्यम पास।

10 – 20 मीटर की त्रिज्या में किया गया पास मध्यम पास कहलाता है। मध्यम पास हमले की दिशा बदलने, गोल की सुरक्षित रक्षा सुनिश्चित करने और आने वाले विरोधियों को पार करने के मामले में सहायक होते हैं। मध्यम पास उच्च सटीकता के लिए भी जाने जाते हैं। कभी-कभी, विभिन्न लीगों या चैंपियनशिप में पास की दूरी अलग-अलग मापी जाती है और हमेशा उन घटनाओं पर निर्भर करती है जहाँ पास किए जाते हैं, लेकिन आम तौर पर मध्यम पास 10 से 20 मीटर तक होते हैं।

लंबा पास।

20 मीटर से अधिक की त्रिज्या में किया गया पास लंबा पास कहलाता है। लंबे पास उच्च गेंद उड़ान पथ की विशेषता रखते हैं और गेंद को लगभग बिना किसी बाधा के सीधे इच्छित पते तक पहुँचाने की अनुमति देते हैं। ऐसे पास गेंद को केंद्र से फ्लैंक तक, एक किनारे से दूसरे तक और फ्लैंक से केंद्र तक ले जाने में प्रभावी होते हैं। ऐसे पास अक्सर डिफेंडरों और चरम हमलावरों द्वारा उपयोग किए जाते हैं। लंबे पास का नुकसान अपेक्षाकृत कम सटीकता है। कभी-कभी, विभिन्न लीगों या चैंपियनशिप में पास की दूरी अलग-अलग मापी जाती है और हमेशा उन घटनाओं पर निर्भर करती है जहाँ पास किए जाते हैं, लेकिन आम तौर पर लंबे पास 20 मीटर से ऊपर होते हैं।

पास सटीकता।

कुल टीम की पास सटीकता और खिलाड़ी की पास सटीकता होती है। पास सटीकता किसी भी टीम या खिलाड़ी द्वारा किए गए कुल सटीक पास से गिनी जाती है। यदि किसी टीम या खिलाड़ी द्वारा किए गए कुल पास ज्यादातर सटीक हैं, तो पास सटीकता का उच्च प्रतिशत होता है और इसके विपरीत।

क्रॉस।

खेल के दौरान दोनों टीमों के खिलाड़ी या तो गोल करने या सही स्थिति में पास करने के लिए मौका ढूंढते रहते हैं ताकि इसका परिणाम गोल हो सके। इसके लिए सबसे आम रणनीतियों में से एक क्रॉस बनाना है। क्रॉस को एक चौड़ी स्थिति से किसी भी जानबूझकर किए गए पास के रूप में परिभाषित किया जाता है जो किसी विशिष्ट क्षेत्र में साथी तक पहुँचने वाला है जो आमतौर पर गोल के सामने होता है। साथ ही गेंद को एक फ्लैंक से दूसरे फ्लैंक तक जमीन पर या हवा में भेजना।

थ्रो-इन।

थ्रो-इन उस खिलाड़ी के विरोधियों को दिया जाता है जिसने अंतिम बार गेंद को छुआ था जब पूरी गेंद साइडलाइन के ऊपर से गुजरती है, चाहे जमीन पर या हवा में।

गेंद फेंकने के समय, थ्रोअर को खेल के मैदान की ओर मुंह करना चाहिए। थ्रोअर के प्रत्येक पैर का कुछ हिस्सा टचलाइन पर या टचलाइन के बाहर जमीन पर होना चाहिए, और गेंद को पीछे से और सिर के ऊपर से देने के लिए दोनों हाथों का उपयोग करना चाहिए।

गेंद खेल के मैदान में प्रवेश करते ही खेल में आ जाती है।

थ्रो-इन से सीधे गोल नहीं किया जा सकता; यदि कोई खिलाड़ी बिना किसी अन्य खिलाड़ी के छुए गेंद को सीधे अपने ही गोल में फेंकता है, तो परिणाम विरोधी पक्ष के लिए कॉर्नर किक होता है। इसी तरह, थ्रो-इन से सीधे आक्रामक गोल नहीं किया जा सकता; इस मामले में, परिणाम बचाव करने वाली टीम के लिए गोल किक होता है।

यदि गेंद खेल में आने से पहले कोई विरोधी खिलाड़ी आवश्यक दूरी (2 मीटर) का सम्मान करने में विफल रहता है या अन्यथा थ्रोअर को अनुचित रूप से विचलित करता है या बाधित करता है, तो उसे खेल भावना के विरुद्ध व्यवहार के लिए चेतावनी (पीला कार्ड) मिल सकता है।

यदि थ्रोअर आवश्यक प्रक्रिया के अनुसार गेंद को नहीं फेंकता है, या इसे उस स्थान के अलावा किसी अन्य बिंदु से फेंकता है जहां से गेंद खेल के मैदान से बाहर गई थी, तो थ्रो-इन विरोधी टीम को दिया जाता है। इसे आमतौर पर "फाउल थ्रो" के रूप में जाना जाता है।

यह थ्रोअर के लिए उल्लंघन है कि वह गेंद को किसी अन्य खिलाड़ी द्वारा छूने से पहले दूसरी बार छूए; यह विरोधी टीम के लिए उस स्थान से अप्रत्यक्ष फ्री किक से दंडनीय है जहां अपराध हुआ था, जब तक कि दूसरा स्पर्श भी अधिक गंभीर हैंडलिंग अपराध न हो, जिस स्थिति में यह प्रत्यक्ष फ्री किक या पेनल्टी किक से दंडनीय है।

गोलकीपर साथी खिलाड़ी द्वारा सीधे उसकी ओर फेंकी गई गेंद को हाथ से नहीं पकड़ सकता। इसे गोलकीपर द्वारा गेंद को संभालने से पहले पैरों का उपयोग करके टाला नहीं जा सकता। यदि यह उल्लंघन गोलकीपर के पेनल्टी क्षेत्र के भीतर होता है, तो अप्रत्यक्ष फ्री किक दी जाती है। यदि उल्लंघन गोलकीपर के पेनल्टी क्षेत्र के बाहर होता है, तो प्रत्यक्ष फ्री किक दी जाती है।

यदि गेंद रेफरी को छूने के कारण साइडलाइन पार कर गई, तो ड्रॉप बॉल ली जाएगी। रेफरी द्वारा गेंद को किसी भी प्रकार छूने पर ड्रॉप बॉल होगा।

अतिरिक्त मिनट।

अतिरिक्त मिनट फुटबॉल के खेल में प्रत्येक हाफ के अंत में जोड़ा गया समय है। आमतौर पर खेल के दौरान बहुत सी चीजें हो सकती हैं जो खेल को तब तक रोक देंगी जब तक रेफरी स्थिति का समाधान नहीं कर लेता। चोटें, VAR समीक्षाएं, फाउल, पेनल्टी किक, फ्रीकिक, मैदान पर मारपीट आदि। इनमें से प्रत्येक में कुछ समय लगता है, इसलिए प्रत्येक हाफ के अंत में रेफरी आमतौर पर खेल में कई मिनट जोड़ता है। अतिरिक्त मिनट आमतौर पर एक मिनट से 6 तक होते हैं, लेकिन ऐसे समय भी होते हैं जब रेफरी मैदान पर खोए गए समय की भरपाई के लिए और भी अधिक समय जोड़ता है। अतिरिक्त मिनट पूरी तरह से रेफरी द्वारा तय किए जाते हैं और यदि वह उचित समझे, तो वह एक सेकंड भी नहीं जोड़ सकता और तुरंत हाफ समाप्त कर सकता है। प्रत्येक हाफ के लिए मुआवजे का समय आमतौर पर चौथे अधिकारी रेफरी द्वारा तख्ती के साथ दिखाया जाता है। कुछ प्रतियोगिताओं में चौथा अधिकारी खेल में मौजूद नहीं होता और अतिरिक्त मिनटों वाली तख्ती नहीं दिखाई जाती, लेकिन इसका मतलब यह नहीं है कि रेफरी ने खेल में समय नहीं जोड़ा है। अतिरिक्त मिनटों को स्टॉपेज टाइम भी कहा जा सकता है।

जैसा कि बताया गया है, मानक फुटबॉल खेल में दो 45 मिनट के हाफ होते हैं और मैच का परिणाम 90 मिनट के खेल में होता है, लेकिन कभी-कभी 90 मिनट मैच के परिणाम को तय करने के लिए पर्याप्त नहीं होते, इसलिए अतिरिक्त समय जोड़ा जाता है। अतिरिक्त समय केवल प्रतियोगिता के विशिष्ट चरणों के दौरान जोड़ा जाता है। यदि पूर्ण समय के बाद खेल में कोई विजेता नहीं होता, तो खेल में दो 15 मिनट के हाफ जोड़े जाते हैं और खेल कुल 120 मिनट का हो जाता है, इसे अतिरिक्त

समय माना जाता है। कभी-कभी अतिरिक्त समय में भी परिणाम तय नहीं होता, इसलिए खेल को अंतिम रूप देने के लिए पेनल्टी शूटआउट जोड़ा जाता है।

मैच शुरू करने की प्रक्रिया औपचारिकता:; खिलाड़ी बाहर आ रहे हैं।

रेफरी अपने हाथ में गेंद लिए खिलाड़ियों को मैदान पर ले जाता है। रेफरी लाइन्समैन/लाइन्सवुमन और कभी-कभी पांचवें और छठे सहायक के साथ क्षैतिज रेखा में केंद्रित होता है। उनके पीछे मुख्य टीम के 22 खिलाड़ी दो ऊर्ध्वाधर पंक्तियों में होते हैं।

कुछ प्रतियोगिताओं में खिलाड़ी दयालु भाव के रूप में बच्चों के साथ बाहर आते हैं। खिलाड़ियों के कतार में लगने के बाद ये बच्चे मैदान छोड़ देते हैं।

कतार में खड़े खिलाड़ी।

खिलाड़ी रेफरी और उसके सहायकों के साथ मैदान के केंद्र में एक क्षैतिज पंक्ति में खड़े होते हैं। रेफरी और सहायक केंद्र में होते हैं।

राष्ट्रगान गाना।

राष्ट्रीय टीमों की प्रतियोगिता के मामले में, दोनों टीमों के देशों के राष्ट्रगान बजाए जाएंगे। साथ ही, नियमित चैंपियनशिप गान भी बजाया जा सकता है।

हाथ मिलाना।

सभी खिलाड़ी हाथ मिलाते हैं (केवल कप्तान ही रेफरी से नहीं)। बाहर वाली टीम के खिलाड़ी रेफरी और उसके सहायकों तथा घरेलू टीम के खिलाड़ियों से हाथ मिलाने के लिए जाते हैं, जबकि घरेलू टीम के खिलाड़ी खड़े रहते हैं। फिर घरेलू टीम के खिलाड़ी रेफरी और उसके सहायकों से हाथ मिलाने के लिए जाते हैं।

कभी-कभी विभिन्न कारणों जैसे महामारी आदि के कारण हाथ मिलाने से बचा जा सकता है।

सिक्का उछालना।

रेफरी और उसके सहायक प्रत्येक टीम के कप्तानों के साथ केंद्र में होते हैं। रेफरी सिक्का उछालता है। सिक्का उछालने में जो कप्तान जीतता है वह चुनता है कि खेल कौन शुरू करे, दूसरा मैदान के उस हिस्से को चुनता है जहां से उसकी टीम मैच शुरू करेगी।

अधिकतर फोटो सिक्का उछालने के बाद रेफरी और सहायकों तथा टीमों के कप्तानों के साथ ली जाती है।

मौन का मिनट।

कुछ दुखद कारणों से एक मिनट का मौन रखा जाता है।

पुरस्कार वितरण समारोह।

किसी को पुरस्कार दिया जाता है।

फोटो लेना।

प्रेस के लिए खिलाड़ियों की क्लोज-अप तस्वीरें लेने का अवसर। खिलाड़ी 2 पंक्तियों में क्लोज-अप होते हैं और तस्वीर लेते हैं।

खेल शुरू होने से पहले अंतिम जांच।

रेफरी सहायक जाल की जांच करते हैं। यह लाइन्समैन/लाइन्सवुमन द्वारा किया जाता है। यदि पांचवें और छठे सहायक हैं, तो जाल की जांच उनके द्वारा की जानी चाहिए। सभी रेफरी सहायकों के अपने स्थानों पर होने के बाद, टीम के खिलाड़ी अपने-अपने हिस्सों में होते हैं, मुख्य टीम के खिलाड़ियों, रेफरी और उसके सहायकों के अलावा कोई भी मैदान पर नहीं होता, तब रेफरी सीटी बजा सकता है, इस प्रकार किक ऑफ/खेल शुरू करने का आदेश दे सकता है।

चोट के कारण विराम।

खिलाड़ी या रेफरी या उसके सहायक घायल हो जाते हैं। वह मैदान पर लेटा है या मुश्किल से खड़ा है और खेलना जारी नहीं रख सकता। चिकित्सकों को मैदान पर बुलाया गया है। कभी-कभी दोनों टीमों के खिलाड़ी एक साथ घायल हो जाते हैं। इससे मैच में देरी होती है। आमतौर पर रेफरी चोट के कारण बर्बाद हुए मिनटों को स्टॉपेज टाइम में जोड़ता है। चोट के कारण अनियोजित खिलाड़ी प्रतिस्थापन या सभी प्रतिस्थापन पहले ही उपयोग किए जा चुके होने की स्थिति में कम खिलाड़ियों के साथ खेलना पड़ सकता है।

यदि चोट बहुत गंभीर नहीं है तो रेफरी खिलाड़ी को खेल के मैदान से बाहर जाने का आदेश देता है जबकि चिकित्सक चिकित्सा सहायता प्रदान करते हैं। इस मामले में खिलाड़ी को रेफरी की अनुमति के बिना मैदान में प्रवेश करने की अनुमति नहीं है, अन्यथा उसे कार्ड (पीला, लाल) दिखाया जा सकता है।

मैच के दौरान रक्तस्राव निषिद्ध है। यदि किसी खिलाड़ी से खून बहता है, तो रेफरी उसे खेल के मैदान से बाहर जाने का आदेश देता है, जब तक चिकित्सक पर्याप्त सहायता प्रदान न करें। खिलाड़ी को रेफरी की अनुमति के बिना खेल के मैदान में फिर से प्रवेश करने की अनुमति नहीं है।

आमतौर पर यदि कोई खिलाड़ी घायल है और मैदान पर लेटा है तो अन्य खिलाड़ी थ्रो-इन पर गेंद को किक करते हैं या रेफरी ड्रॉप बॉल का फैसला करता है। थ्रो-इन या ड्रॉप बॉल के बाद भी खिलाड़ी गेंद को उन विरोधियों को लौटाते हैं जिनके पास खेल रोके जाने से पहले गेंद थी।

गंभीर चोट के मामले में एम्बुलेंस को खेल के मैदान में प्रवेश करने की अनुमति दी जाती है।

खेल के मैदान पर खिलाड़ी की मृत्यु से मैच निलंबन हो जाएगा।

ड्रॉप बॉल।

ड्रॉप बॉल उन कारणों से रुकावट के बाद खेल को फिर से शुरू करने का एक तरीका है जिनमें किसी खिलाड़ी का उल्लंघन शामिल नहीं है। इसमें मैदान के बाहर से खेल में हस्तक्षेप (जैसे मैदान पर दूसरी गेंद होना, स्ट्रीकर्स द्वारा खेल में बाधा डालना आदि) और दोषपूर्ण गेंद या बिजली बंद होने जैसी घटनाएं शामिल हैं।

खेल निलंबन के कारण; खिलाड़ी की चोट।

खेल के मैदान पर खिलाड़ी की गंभीर चोट जो लंबे समय तक जारी रहती है।

बिजली बंद होना।

बिजली आपूर्ति बंद हो गई है। रोशनी चली गई है।

भीड़ की गड़बड़ी।

दंगा करती भीड़ या दर्शकों के साथ अन्य समस्याओं के कारण खेल निलंबित कर दिया गया है। गंभीर लड़ाई जो मैच को प्रभावित करती है। खेल के मैदान पर विभिन्न चीजें फेंकना।

खराब मौसम।

मौसम इतना खराब हो गया है कि खेल बाधित हो गया है। वह भारी बारिश या हवा, तूफान, ओले और ओलावृष्टि आदि हो सकता है।

आतिशबाजी छोड़ी गई।

किसी ने आतिशबाजी की वस्तुओं को प्रज्वलित किया है और खेल निलंबित कर दिया गया है। मैदान पर दृश्यता काफी कम हो गई है।

खिलाड़ियों की लड़ाई।

खिलाड़ियों के बीच लड़ाई इतनी हिंसक हो गई कि मैच जारी रखना असंभव हो गया।

रेफरी घायल।

रेफरी में से एक घायल हो गया है और खेल निलंबित कर दिया गया है।

पानी का विराम।

यदि मौसम का तापमान 30 डिग्री सेल्सियस से अधिक है, तो कोई भी टीम या रेफरी पानी के विराम का प्रस्ताव दे सकता है। यदि दोनों टीमें और रेफरी सहमत होते हैं, तो पानी का विराम लिया जाएगा, जो लगभग एक मिनट तक चलता है।

प्रशंसक हस्तक्षेप।

प्रशंसक हस्तक्षेप करते हैं और खेल के मैदान पर दौड़ते हैं। मैदान पर घुसपैठिए के साथ खिलाड़ी की किसी भी प्रकार की बातचीत उसे पीला या लाल कार्ड दिला सकती है। मैच सुरक्षा और सेवा सदस्यों को व्यवस्था संभालनी चाहिए और अतिरिक्त लोगों को मैदान से बाहर करना चाहिए।

पशु हस्तक्षेप।

जानवर हस्तक्षेप करते हैं और खेल के मैदान पर दौड़ते हैं। मैदान पर घुसपैठिए के साथ खिलाड़ी की किसी भी प्रकार की बातचीत उसे पीला या लाल कार्ड दिला सकती है। मैच सुरक्षा और सेवा सदस्यों को व्यवस्था संभालनी चाहिए और मैदान से बाहर करना चाहिए।

मैदान पर एक से अधिक गेंद।

मैदान पर एक से अधिक गेंद की अनुमति नहीं है। मैदान पर एक से अधिक गेंद होने की स्थिति में रेफरी खेल को रोकता है। केवल रेफरी, उसके सहायकों और मैदान के खिलाड़ियों को खेल के मैदान से अतिरिक्त गेंद(ों) को हटाने की अनुमति है।

यदि अतिरिक्त गेंद खेल से दूर (मैदान के दूसरी ओर) है तो रेफरी खेल को रोकने का फैसला नहीं कर सकता और गेंद के सबसे निकट स्थित खिलाड़ी या उसके सहायक को इसे मैदान से बाहर किक करने का संकेत दे सकता है।

तकनीकी हार।

यदि घरेलू टीम मैच की सुरक्षा प्रदान करने में विफल रहती है और रेफरी खेल को रोकने के लिए मजबूर होता है, तो घरेलू टीम को 0:3 तकनीकी हार मिलेगी। उस खेल के लिए सभी टीम या खिलाड़ी के आंकड़े खो जाएंगे। तकनीकी हार के बाद निर्धारित ये गोल कुल स्कोर किए गए गोल में नहीं गिने जाएंगे, केवल 3 अंक दिए जाएंगे या कप प्रतियोगिता के मामले में संभवतः अगले दौर में जाना होगा।

गंभीर खिलाड़ी, स्टाफ, भीड़ की लड़ाई तकनीकी हार का कारण बन सकती है। साथ ही घरेलू टीम द्वारा खेल के लिए न्यूनतम शर्तों की व्यवस्था न करना, सुरक्षा, पुलिस, एम्बुलेंस या फायरफाइटर आदि की अनुपस्थिति।

बॉल बॉय।

अधिकांश आधिकारिक प्रतियोगिताओं में मैदान के चारों ओर बॉल बॉय होते हैं। वे खेल के मैदान के चारों ओर स्थित होते हैं ताकि थ्रो-इन, कॉर्नर या गोल किक के लिए गेंद मैदान पार करने पर खिलाड़ियों को गेंद उपलब्ध कराकर सहायता कर सकें।

स्थानांतरण विंडो।

फुटबॉल क्लब खिलाड़ियों को बदल सकते हैं, बेच सकते हैं, खरीद सकते हैं और ऋण पर भेज सकते हैं। स्थानांतरण की अनुमति केवल स्थानांतरण विंडो अवधि के दौरान होती है। आमतौर पर स्थानांतरण विंडो में दो अवधियां होती हैं – ग्रीष्मकालीन और शीतकालीन। ग्रीष्मकालीन अवधि पहली जून को खुलती है और 30 अगस्त को बंद होती है। शीतकालीन स्थानांतरण विंडो 1 जनवरी को खुलती है और 31 जनवरी को बंद होती है। कभी-कभी विभिन्न कारणों से स्थानांतरण विंडो अवधि की समय सीमा बदल सकती है। स्थानांतरण विंडो कानून का कोई भी उल्लंघन टीम या खिलाड़ी के लिए गंभीर प्रतिबंध का कारण बनेगा।

फेयर प्ले।

जब एक टीम थ्रो-इन या ड्रॉप बॉल के साथ गेंद को दूसरी टीम को लौटाती है और खिलाड़ी गेंद को विरोधी गोलकीपर को लौटाता है और पास बहुत खराब होता है तो गेंद जाल में प्रवेश कर जाती है, तो फेयर प्ले एक अनुक्रम हो सकता है। चूंकि गोल खेल भावना की कमी या असुविधाजनक पास के साथ हुआ है, विरोधी दूसरी टीम को भी अपने जाल में गोल करने देते हैं ताकि सज्जन व्यवहार में योगदान दिया जा सके और फेयर प्ले को बढ़ावा दिया जा सके। इस प्रकार की स्थिति का परिणाम टीम के निर्णय पर निर्भर करता है।

फेयर प्ले गोल सट्टेबाजी कंपनी के लिए नियमित गोल के रूप में गिने जाते हैं।

लाइव बेट।

लाइव सट्टेबाजी किसी खेल आयोजन पर उसके शुरू होने के बाद दांव लगाने की प्रक्रिया है। लाइव सट्टेबाजी के दौरान, ऑड्स लगातार बदलते रहते हैं। उदाहरण के लिए, यदि घरेलू टीम के जीतने पर एक विशिष्ट ऑड है और बाहर वाली टीम गोल कर देती है, तो लाइव सट्टेबाजी के दौरान घरेलू टीम के जीतने का ऑड बदल जाएगा। तो मूल रूप से, लाइव सट्टेबाजी के दौरान खिलाड़ी पहले से शुरू हो चुके आयोजनों पर दांव लगाता है और अनुमान लगाने की कोशिश करता है कि यह सब कैसे समाप्त होगा।

मैच प्रारूप में बदलाव के मामले में (यदि वह विशिष्ट परिवर्तन कार्यक्रम में पहले से संकेत नहीं दिया गया था), सभी दांव 1.0 पर गुणा किए जाते हैं, उन स्थितियों को छोड़कर जो पहले ही निपटाई जा चुकी हैं। लाइव दांव में, भुगतान नियमित समय के अनुसार होता है, जब तक कि अन्यथा संकेत न दिया गया हो। (उदा: ओवरटाइम सहित)

यदि फुटबॉल 2 (दो) हाफ प्रारूप मैच में प्रत्येक हाफ की लंबाई बदल दी जाती है, तो इस मामले में स्थितियां वापसी के अधीन नहीं हैं और दांव अभी भी निपटाए जा रहे हैं। (अपवाद: जब हाफ में से एक की लंबाई 30 मिनट से कम हो और यह विषय पंक्ति में संकेत नहीं दिया गया हो। इस मामले में दांव 1.0 पर गुणा किया जाता है)

लाइव मैच स्ट्रीम के दौरान स्क्रीन पर दिखने वाले समय और आंकड़े केवल सूचनात्मक कार्य करते हैं और सट्टेबाजी कंपनी उनकी सटीकता की जिम्मेदारी नहीं लेती है।

मैच रद्द होना/स्थगित होना।

एक न खेला गया या स्थगित मैच शून्य माना जाएगा जब तक कि यह सूचीबद्ध शुरुआती समय के 48 घंटे के भीतर न खेला जाए।

यदि पहले से ज्ञात है कि मैच अगले 48 घंटों के दौरान नहीं होगा, तो सभी दांव स्वचालित रूप से शून्य हो जाएंगे।

आयोजन रद्द / निलंबित / स्थगित किया गया और 48 घंटे के भीतर नहीं हुआ, टेनिस और समान प्रतियोगिताओं को छोड़कर। (टेनिस मैच बाधित / स्थगित / रद्द होने की स्थिति में, दांव टूर्नामेंट के अंत तक सक्रिय रहता है जब तक कि जोड़ी से अगले चरण में पहुंचने वाले खिलाड़ी की पहचान सुनिश्चित न हो जाए)। बेसबॉल मैच के स्थगित या बाधित होने की स्थिति में, सभी दांव शून्य हो जाते हैं और सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को वापसी मिलती है, पहले से खेली गई स्थितियों को छोड़कर। (तकनीकी परिणाम को ध्यान में नहीं रखा जाता है)। बाधित खेल के मामले में, पहले से खेली गई सभी स्थितियां निपटाई जाएंगी, उदाहरण के लिए: फुटबॉल मैच 1:0 के स्कोर पर रोका गया, इस मामले में, 0.5 से अधिक गोल जीते हुए माने जाएंगे; पहला गोल पहली टीम द्वारा किया जाएगा, आदि।

मैच-पूर्व दांव।

मैच-पूर्व सट्टेबाजी मैच शुरू होने से पहले दांव लगाने की प्रक्रिया है। खिलाड़ी किसी खेल या आयोजन पर दांव लगा सकते हैं जो एक विशिष्ट तिथि पर एक विशिष्ट समय पर होने वाला है।

यदि फुटबॉल मैच में हाफ की लंबाई बदल दी जाती है, तो स्थितियां रद्द नहीं होती हैं और दांव अभी भी निपटाए जाते हैं। जिन मैचों में वैधानिक समय 45 मिनट से कम या 120 मिनट से अधिक है, उन्हें माना जाएगा

शून्य।

एक न खेला गया या स्थगित मैच शून्य माना जाएगा जब तक कि यह सूचीबद्ध शुरुआती समय के 24 घंटे के भीतर न खेला जाए।

यदि पहले से ज्ञात है कि मैच अगले 24 घंटों के दौरान नहीं होगा, तो सभी दांव स्वचालित रूप से शून्य हो जाएंगे।

आयोजन रद्द / निलंबित / स्थगित किया गया और 24 घंटे के भीतर नहीं हुआ, टेनिस और समान प्रतियोगिताओं को छोड़कर। (टेनिस मैच बाधित / स्थगित / रद्द होने की स्थिति में, दांव टूर्नामेंट के अंत तक सक्रिय रहता है जब तक कि जोड़ी से अगले चरण में पहुंचने वाले खिलाड़ी की पहचान सुनिश्चित न हो जाए)। बेसबॉल मैच के स्थगित या बाधित होने की स्थिति में, सभी दांव शून्य हो जाते हैं और सट्टेबाजी करने वाले खिलाड़ी को वापसी मिलती है, पहले से खेली गई स्थितियों को छोड़कर। (तकनीकी परिणाम को ध्यान में नहीं रखा जाता है)। बाधित खेल के मामले में, पहले से खेली गई सभी स्थितियां निपटाई जाएंगी, उदाहरण के लिए: फुटबॉल मैच 1:0 के स्कोर पर रोका गया, इस मामले में, 0.5 से अधिक गोल जीते हुए माने जाएंगे; पहला गोल पहली टीम द्वारा किया जाएगा, आदि।

आउटराइट बाजार।

आउटराइट बाजारों को ऑल इन रन ऑर नॉट माना जाता है और इसलिए यदि चयन आयोजन में भाग नहीं लेता है तो उन्हें हानि के रूप में निपटाया जाएगा।

आउटराइट डेड हीट कारक।

एक डेड-हीट कारक उन बाजारों के लिए लौटाया जा सकता है जहां किसी विशेष टीम/खिलाड़ी पर (टूर्नामेंट में) स्थान पर दांव लगाया गया है और यह विशेष टीम/खिलाड़ी कई टीमों/खिलाड़ियों के साथ साझा स्थान पर रखा गया है, जिससे भुगतान कम हो जाता है। इस मामले में सभी दांव ग्राहक द्वारा जीते जाते हैं और जीता गया दांव 0.5 पर गुणा किया जाता है। सामान्य तौर पर, आउटराइट पर दांव डेड-हीट कारक के साथ गणना किए जाते हैं। यदि एक आउटराइट बाजार में 2 विजेता हैं, तो जीता गया ऑड 0.5 पर गुणा किया जाता है। उदाहरण के लिए, टॉप गोलस्कोरर - यदि दो खिलाड़ियों ने समान संख्या में गोल किए हैं, तो ऑड 0.5 पर गुणा किया जाता है। यदि आउटराइट में 3 विजेता हैं, तो ऑड 0.33 पर गुणा किया जाता है, आदि।

एशियाई सट्टेबाजी की व्याख्या।

डबल एशियन हैंडिकैप एक मैच सट्टेबाजी है जिसमें हैंडिकैप (लाभ) होता है और जिसमें हैंडिकैप मान (H) 0.25 का गुणक होता है, लेकिन 0.5 का गुणक नहीं, उदाहरण के लिए: H = -0.25, +0.25, -0.75, +0.75, और इसी तरह। ऐसी सट्टेबाजी को समान ऑड्स और निकटतम सामान्य हैंडिकैप मान (H1 = H - 0.25 और H2 = H + 0.25) के साथ दो (सरल, "आधे") दांवों के रूप में समझा जाता है। प्रत्येक "आधे" दांव की राशि "डबल" दांव राशि के आधे के बराबर होती है।

डबल टोटल बेट एक टोटल सट्टेबाजी है जिसमें टोटल मान (T) 0.25 का गुणक होता है, लेकिन 0.5 का गुणक नहीं, उदाहरण के लिए: T = 2.25, 2.75, 3.25, आदि। ऐसे दांव को समान ऑड्स और निकटतम सामान्य टोटल मान (T1 = T - 0.25 और T2 = T + 0.25) के साथ दो (सरल, "आधी") सट्टेबाजियों के रूप में समझा जाता है। प्रत्येक "आधे" दांव की राशि "डबल" सट्टेबाजी राशि के आधे के बराबर होती है।

नीचे दिए गए उदाहरण ऐसे "डबल" दांवों के निपटान की चार सरलीकृत संभावनाएं हैं:

पहली संभावना - दोनों आधे दांव ग्राहक द्वारा जीते जाते हैं। इस मामले में, भुगतान (S) S=k*C है

जहाँ k लाइन में सूचीबद्ध ऑड्स है।

C ग्राहक के दांव का योग है।

"पार्ले" के निपटान के लिए, ऑड्स K = k का उपयोग किया जाता है।

दूसरी संभावना - दांव का एक आधा जीता जाता है और दूसरा वापस किया जाता है। इस उदाहरण में,

S=(k+1)/2*C, और "पार्ले" के निपटान के लिए, ऑड्स K= (k +1)/2 लागू होंगे।

तीसरी संभावना - दांव का एक आधा वापस किया जाता है, और दूसरा हार जाता है। यहाँ,

S=0.5xC, और "पार्ले दांवों" के निपटान के लिए, ऑड्स K=0.5 लागू होंगे; चौथी संभावना - दोनों दांव हार जाते हैं। इस मामले में, S=0, और "पार्ले" के निपटान के लिए ऑड्स K=0 है; पहला उदाहरण:; टीमें; डबल एशियन हैंडिकैप; ऑड्स; मैनचेस्टर यूनाइटेड:; -0.25 (0, -0.5); 2.0; लिवरपूल:; +0.25 (0, +0.5); 1.8।

यदि (संबंधित मुद्रा) 400 का "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव लगाया गया था: मैनचेस्टर यूनाइटेड पर

मैनचेस्टर यूनाइटेड जीतता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (0 और -0.5)।

भुगतान: (200 * 2.0 + 200 * 2.0) = (संबंधित मुद्रा) 800, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 800/400 = 2.0 के बराबर हैं।

मैनचेस्टर यूनाइटेड ड्रॉ: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

भुगतान: (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = (संबंधित मुद्रा) 200, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 200/400 = 0.5 के बराबर हैं।

मैनचेस्टर यूनाइटेड हारता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" हार जाते हैं।

भुगतान: (200 * 0.0 + 200 * 0.0) = (संबंधित मुद्रा) 0, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 0/400 = 0.0 के बराबर हैं।

यदि (संबंधित मुद्रा) 400 का "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव लगाया गया था: लिवरपूल पर

लिवरपूल जीतता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (0 और +0.5)।

भुगतान: (200 * 1.8 + 200 * 1.8) = (संबंधित मुद्रा) 720, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 720/400 = 1.8 के बराबर हैं।

लिवरपूल ड्रॉ: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

भुगतान: (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = (संबंधित मुद्रा) 560, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 560/400 = 1.4 के बराबर हैं।

लिवरपूल हारता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" हार जाते हैं।

दूसरा उदाहरण:; 0.75 (-0.5, -1); +0.75 (+0.5, +1)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड न्यूनतम 2 गोल के अंतर से जीतता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (-0.5 और -1)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड 1 गोल के अंतर से जीतता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

भुगतान: (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = (संबंधित मुद्रा) 600, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 600/400 = 1.5 के बराबर हैं

मैनचेस्टर यूनाइटेड हारता है या ड्रॉ करता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" हार जाते हैं।

लिवरपूल जीतता है या ड्रॉ करता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (+0.5, +1)।

लिवरपूल 1 गोल के अंतर से हारता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

लिवरपूल न्यूनतम 2 गोल के अंतर से हारता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" हार जाते हैं।

तीसरा उदाहरण:; -1.25 (-1, -1.5); +1.25 (+1, +1.5)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड न्यूनतम 2 गोल के अंतर से जीतता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (-1 और -1.5)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड 1 गोल के अंतर से जीतता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

लिवरपूल जीतता है या ड्रॉ करता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (+1 और +1.5)।

लिवरपूल 1 गोल के अंतर से हारता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

लिवरपूल न्यूनतम 2 गोल के अंतर से हारता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" हार जाते हैं।

चौथा उदाहरण:; -1.75 (-1.5, -2); +1.75 (+1.5, +2)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड न्यूनतम 3 गोल के अंतर से जीतता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (-1.5 और -2)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड 2 गोल के अंतर से जीतता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

भुगतान: (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = (संबंधित मुद्रा) 600, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 600/400 = 1.5 के बराबर हैं।

लिवरपूल 1 गोल के अंतर से हारता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

भुगतान: (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = (संबंधित मुद्रा) 200, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 200/400 = 0.5 के बराबर हैं

पाँचवाँ उदाहरण:; -2.25 (-2, -2.5); +2.25 (+2, +2.5)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड न्यूनतम 3 गोल के अंतर से जीतता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (-2 और -2.5)।

मैनचेस्टर यूनाइटेड 2 गोल के अंतर से जीतता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

मैनचेस्टर यूनाइटेड 1 गोल के अंतर से जीतता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" हार जाते हैं।

लिवरपूल जीतता है या ड्रॉ करता है या 1 गोल के अंतर से हारता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" जीतते हैं (+2 और +2.5)

लिवरपूल 2 गोल के अंतर से हारता है: आप प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव का एक "आधा" हार जाते हैं और दूसरे "आधे" दांव का परिणाम "वापसी" होता है।

भुगतान: (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = (संबंधित मुद्रा) 560, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 560/400 = 1.4 के बराबर हैं

लिवरपूल न्यूनतम 3 गोल के अंतर से हारता है: प्रारंभिक "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव के दोनों "आधे" हार जाते हैं।

डबल टोटल दांवों का उदाहरण; №; मैच; डबल टोटल बेट; दांव; 1; बायर्न-बोरुसिया; ओवर 2.25 (2, 2.5); (संबंधित मुद्रा)400; 2; अंडर 2.25 (2, 2.5); 3; ओवर 2.75 (2.5, 3); 1.9; 4; अंडर 2.75 (2.5, 3)।

उदाहरण - यदि मैच के दौरान 2 गोल किए गए, तो दांवों के निपटान में हमें निम्नलिखित परिणाम मिलते हैं:

पहला दांव - पहला "आधा" दांव (ओवर 2) - वापसी, दूसरा "आधा" दांव (ओवर 2.5) - हार।

भुगतान: (200*1.0+200*0) = (संबंधित मुद्रा) 200, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 200 / 400 = 0.5 के बराबर हैं

दूसरा दांव - पहला "आधा" दांव (अंडर 2) - वापसी, दूसरा "आधा" दांव (अंडर 2.5) - हार।

भुगतान: (200 * 1.0 + 200 * 1.8) = (संबंधित मुद्रा) 560, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 560/400 = 1.4 के बराबर हैं

तीसरा दांव - पहला "आधा" दांव (ओवर 2.5) - हार, दूसरा "आधा" दांव (ओवर 3) - हार।

भुगतान: (200 * 0 + 200 * 0) = (संबंधित मुद्रा) 0, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 0/400 = 0 के बराबर हैं

चौथा दांव - पहला "आधा" दांव (अंडर 2.5) - जीत, दूसरा "आधा" दांव (अंडर 3) - जीत।

भुगतान: (200 * 1.9 + 200 * 1.9) = (संबंधित मुद्रा) 760, और "पार्ले" में दांव के ऑड्स 760/400 = 1.9 के बराबर हैं

सट्टेबाजी कंपनी के पास सट्टेबाजी के अन्य रूपों की पेशकश करने का अधिकार सुरक्षित है।

बाज़ार स्थितियाँ।

फुटबॉल में दांव लगाते समय आपको विभिन्न सट्टेबाजी विकल्प मिलेंगे, जिनमें से सभी के अपने प्रतीक और परिभाषाएँ हैं। नीचे कुछ सबसे सामान्य सट्टेबाजी विकल्प दिए गए हैं:

1 – इस विकल्प पर दांव लगाना हमेशा पहली टीम (होम टीम) को संदर्भित करता है। इस विकल्प पर दांव लगाकर, आप चुनते हैं कि पहली टीम निर्दिष्ट बाज़ार स्थिति जीतेगी। उदाहरण के लिए: मैच का विजेता – 1

2 - इस विकल्प पर दांव लगाना हमेशा दूसरी टीम (अवे टीम) को संदर्भित करता है। इस विकल्प पर दांव लगाकर, आप चुनते हैं कि दूसरी टीम निर्दिष्ट बाज़ार स्थिति जीतेगी। उदाहरण के लिए: कौन सी टीम अधिक गोल करती है – 2

X – इस विकल्प पर दांव लगाकर आप चुनते हैं कि निर्दिष्ट बाज़ार स्थिति के मामले में दोनों टीमों के बीच ड्रॉ होगा। उदाहरण के लिए: खेल के परिणाम? – X

हाँ – इस विकल्प का अर्थ है कि बाज़ार स्थिति जो भी प्रस्तावित करती है, उस बाज़ार का परिणाम निश्चित रूप से होगा। उदाहरण के लिए: क्या लाल कार्ड होगा? – हाँ

नहीं - इस विकल्प का अर्थ है कि बाज़ार स्थिति जो भी प्रस्तावित करती है, उस बाज़ार का परिणाम कभी नहीं होगा। उदाहरण के लिए: क्या दोनों टीमें स्कोर करेंगी? – नहीं

ओवर – वर्तमान बाज़ार स्थिति का अर्थ है कि घटना निर्दिष्ट X राशि से अधिक के परिणाम के साथ घटित होगी। उदाहरण के लिए: कुल गोल – ओवर 2.5

अंडर - वर्तमान बाज़ार स्थिति का अर्थ है कि घटना निर्दिष्ट X राशि से कम के परिणाम के साथ घटित होगी। उदाहरण के लिए: कुल कॉर्नर किक – अंडर 8.5

1X – होम टीम या तो खेल के नियमित समय में मैच जीतेगी या मैच खेल के नियमित समय में ड्रॉ पर समाप्त होगा। वर्तमान बाज़ार जीतने के लिए होम टीम को खेल नहीं हारना चाहिए।

2X - अवे टीम या तो खेल के नियमित समय में मैच जीतेगी या मैच खेल के नियमित समय में ड्रॉ पर समाप्त होगा। वर्तमान बाज़ार जीतने के लिए अवे टीम को खेल नहीं हारना चाहिए।

12 – या तो होम टीम या अवे टीम खेल के नियमित समय में मैच जीतेगी। इस बाज़ार में केवल ड्रॉ (X) का परिणाम हानि में परिणत होता है।

विषम – निर्दिष्ट समय अंतराल में हुई घटनाओं की मात्रा। उदाहरण के लिए: गोल की मात्रा – विषम

सम - निर्दिष्ट समय अंतराल में हुई घटनाओं की मात्रा। उदाहरण के लिए: कॉर्नर की मात्रा – सम

1 (0) – ड्रॉ नो बेट विकल्प खिलाड़ियों को सट्टेबाजी करते समय लाभ देता है। तीन में से दो परिणामों में खिलाड़ी दांव नहीं हारता। यदि होम टीम जीतती है, तो स्थिति जीती जाती है और टाई की स्थिति में दांव वापस किया जाएगा। दांव केवल तब हारता है जब होम टीम खेल हारती है।

2 (0) - ड्रॉ नो बेट विकल्प खिलाड़ियों को सट्टेबाजी करते समय लाभ देता है। तीन में से दो परिणामों में खिलाड़ी दांव नहीं हारता। यदि अवे टीम जीतती है, तो स्थिति जीती जाती है और टाई की स्थिति में दांव वापस किया जाएगा। दांव केवल तब हारता है जब अवे टीम खेल हारती है।

1 (-0.5) - 0.5 के मामले में खेल 0 -0.5 के स्कोर से शुरू होता है। कमजोर टीम को खेल शुरू होने से पहले आधे गोल की बढ़त होती है। यदि आप किसी टीम के -0.5 हैंडिकैप के साथ जीतने पर दांव लगाते हैं और आपकी टीम जीतती है, तो आप दांव जीतते हैं। यदि परिणाम ड्रॉ है तो आप दांव हार जाते हैं और इसी तरह।

कोई नहीं – निर्दिष्ट बाज़ार विकल्पों को संदर्भित करता है और इसका अर्थ है कि कोई भी टीम/खिलाड़ी निर्दिष्ट बाज़ार को किसी भी तरह से बदलने के लिए कुछ नहीं करेगा। उदाहरण के लिए: कौन सी टीम पहले स्कोर करेगी? कौन सी टीम पहले बुक होगी? सबसे अधिक कॉर्नर किक कौन करेगा आदि। कोई नहीं का अर्थ है कि मैदान पर दो विरोधी टीमों में से एक भी निर्दिष्ट बाज़ार विकल्प पर प्रभाव नहीं डाल पाएगी।

1/1, x/1 - संयुक्त बाज़ार जो खिलाड़ियों को खेल के पहले हाफ के परिणाम के साथ-साथ खेल के नियमित समय में पूरे मैच के परिणाम का अनुमान लगाने की अनुमति देता है। 1/1 – का अर्थ है कि पहली टीम (होम टीम) खेल का पहला हाफ और साथ ही खेल के नियमित समय में पूरा मैच जीतेगी। x/1 – का अर्थ है कि खेल का पहला हाफ ड्रॉ होगा और पहली टीम (होम टीम) खेल के नियमित समय में पूरा मैच जीतेगी।

बेट बिल्डर; इस टूल से आप अपने स्वयं के बाज़ार बना सकते हैं।

एक बेट बिल्डर बेट में एक ही खेल से अधिकतम 10 बाज़ार शामिल किए जा सकते हैं।

किसी भी बेट बिल्डर बेट पर एडिट बेट उपलब्ध नहीं होगी।

बेट बिल्डर बेट पर कैश आउट उपलब्ध नहीं होगा; एक भी हारने वाला चयन का अर्थ है कि पूरा बेट बिल्डर बेट हार रहा है।

यदि बेट बिल्डर बेट के भीतर कोई बाज़ार शून्य/पुश हो जाता है, तो पूरा बेट बिल्डर बेट शून्य/पुश हो जाएगा।

केवल उस स्थिति में जब सभी चयन जीत रहे हों, बेट बिल्डर बेट भी जीत रहा होता है

फ्रीबेट।

फ्रीबेट वह राशि है जो दांव लगाने के लिए उपलब्ध है, जो कंपनी द्वारा प्रदान की जाती है। फ्रीबेट जीतने की स्थिति में, ग्राहक को केवल जीतने वाली राशि (दांव राशि के बिना) प्राप्त होती है।

फ्रीबेट केवल खेलकूद प्रतियोगिताओं पर दांव के लिए उपलब्ध है।

यदि दांव की गणना गुणांक 1 के साथ की जाती है — तो फ्रीबेट भुगतान शून्य है

'कैशआउट'।

दांव में 'कैशआउट' फ़ंक्शन का उपयोग किसी भी समय, किसी भी संख्या में स्थितियों के लिए, किसी भी प्रकार के टिकट के लिए उपलब्ध है,

सिवाय 'सिस्टम' के।

'कैशआउट' फ़ंक्शन का उपयोग करने के लिए, शर्त में स्थिति सक्रिय होनी चाहिए ।

यदि सक्रिय दांव में निर्दिष्ट प्रीमैच इवेंट लाइव सट्टेबाजी में उपलब्ध नहीं है, तो 'कैशआउट' फ़ंक्शन उपलब्ध

नहीं होगा।

यदि सक्रिय दांव में निर्दिष्ट लाइव इवेंट लाइव सट्टेबाजी में उपलब्ध नहीं है (खेल अक्षम या किसी भी कारण से), तो 'कैशआउट' फ़ंक्शन उपलब्ध नहीं होगा।

8.0 से अधिक गुणांक वाले बेटस्लिप और/या 7 से अधिक इवेंट वाले एक्सप्रेस बेटस्लिप के लिए कैशआउट उपलब्ध नहीं है

नियम और शर्तें।

किसी भी खेल आयोजन (प्रीमैच, लाइव, वर्चुअल स्पोर्ट्स) के लिए 'कैशआउट' फ़ंक्शन का उपयोग करना संभव है ।

'कैशआउट' फ़ंक्शन का उपयोग करने के बाद, कैशआउट के बाद इसके परिणाम की परवाह किए बिना टिकट का स्वचालित रूप से भुगतान किया जाता है ।

'कैशआउट 'फ़ंक्शन उन बेट्स के लिए उपलब्ध नहीं होगा जो'रिप्लेस' के फ़ंक्शन का उपयोग करते थे ।

'कैशआउट' मात्रा परिवर्तनशील है।

फ्रीबेट का उपयोग करके किए गए दांव के लिए' कैशआउट ' फ़ंक्शन उपलब्ध नहीं है.

कंपनी ग्राहक को पूर्व सूचना के बिना किसी भी समय 'कैशआउट' फ़ंक्शन को अक्षम करने का अधिकार सुरक्षित रखती है ।

'सेव' गेम।

वांछित इवेंट चिह्नित करें, ऑड्स की बदलती प्रक्रिया का निरीक्षण करें और ड्राफ्ट सेक्शन से बाहर निकले बिना एक टिकट बनाएं!

अनुभाग!

ड्राफ्ट विकल्प की अनूठी कार्यक्षमता आपको स्थितियों को चुनने, विश्लेषण करने और

वांछित खेलों की जानकारी एक सुविधाजनक मेनू में संग्रहीत करने का अवसर देती है।

'डिलीट' गेम।

आप निकालें फ़ंक्शन का उपयोग तब तक कर सकते हैं जब तक कि सक्रिय टिकट से कोई भी गेम शुरू न हो जाए ।

सक्रिय टिकट से एक गेम हटाने के बाद, हर बार दांव राशि से वर्तमान दांव का 10% काटा जाएगा।

उदाहरण के लिए: यदि टिकट पर दांव 100 USD है, तो गेम हटाने के बाद वर्तमान दांव का 10% काटा जाएगा

(इस मामले में 10 USD) और वहाँ रहेगा।

90 USDT शेष। दूसरा गेम हटाने के बाद फिर से 10% काटा जाएगा (9 USDT) और आपके पास 81 USDT होगा।

आप निकालें फ़ंक्शन का उपयोग तब तक कर सकते हैं जब तक कि टिकट में केवल एक स्थिति न रह जाए ।

आप किसी भी ऑड के साथ गेम हटा सकते हैं जब तक कि लाइव ऑड सक्रिय टिकट के ऑड से 30% अधिक न हो।

रिमूव फ़ंक्शन का उपयोग करने के बाद, आप अभी भी रिप्लेस, ऐड और कैश आउट फ़ंक्शन का उपयोग कर सकते हैं।

निकालें फ़ंक्शन का उपयोग करने के बाद, कैश आउट फ़ंक्शन की गणना वर्तमान शर्त से की जाएगी ।

टिकट से एक विशिष्ट स्थिति को हटाने के बाद, इसे फिर से जोड़ा नहीं जा सकता ।

टिकट से एक विशिष्ट स्थिति हटाने के बाद, इसे उसी स्थिति से दोबारा नहीं बदला जा सकता।

रिमूव फ़ंक्शन का उपयोग करना संभव नहीं होगा यदि दांव राशि 0.10 USDT से कम होगी।

गेम 'रिप्लेस' करें; नियम और शर्तें:।

'रिप्लेस' फ़ंक्शन के साथ, आप एक मौजूदा टिकट बदल सकते हैं, अर्थात्, 1 स्थिति हटाएं और इसके बजाय 1 या कई अन्य जोड़ें।

टिकट में, 'रिप्लेस' गुणांक का उपयोग करके होता है: प्रतिस्थापित गुणांक या गुणांक गुणक

प्रतिस्थापित स्थिति के गुणांक से कम नहीं होना चाहिए (प्रतिस्थापन के समय)। उदाहरण के लिए: यदि आप

3 गुणांक प्रतिस्थापित करते हैं, तो आपको कम से कम 3 गुणांक या कई गुणांक खोजने होंगे, जिनका गुणक बराबर हो

या तीन से अधिक हो। उदाहरण के लिए: गुणांक 1.8 और 1.25 के साथ दो स्थितियाँ (2 X 1.50 = 3)। या 3 स्थितियाँ, गुणांक

(1.45 X 1.44 X 1.44 = 3.0.), आदि के साथ। एक टिकट के लिए विकल्प का उपयोग केवल एक बार किया जा सकता है।

'बदलें' का उपयोग प्रति टिकट केवल एक बार किया जा सकता है ।

केवल एक स्थिति को बदलना संभव है ।

स्थिति को उसी मैच से संबंधित किसी अन्य स्थिति से प्रतिस्थापित नहीं किया जा सकता है ।

'बदलें' फ़ंक्शन का उपयोग केवल प्री-मैच ईवेंट में किया जा सकता है ।

'बदलें' फ़ंक्शन का उपयोग करते समय, इस टिकट के लिए' कैशआउट ' फ़ंक्शन उपलब्ध नहीं होगा ।

अतिरिक्त इवेंट को प्रतिस्थापित इवेंट की गणना में नहीं गिना जाएगा। उदाहरण के लिए: यदि आपके मूल टिकट से आपके पास केवल 1

गैर-शुरू हुआ इवेंट बचा है, लेकिन आप 'ऐड' फ़ंक्शन के साथ उसी समय एक इवेंट जोड़ते हैं,

तो रिप्लेस फ़ंक्शन अनुपलब्ध होगा क्योंकि मूल टिकट से कम से कम दो इवेंट गैर-शुरू हुए होने चाहिए।

उदाहरण के लिए: यदि आपके पास मूल टिकट से केवल 1 गैर-शुरू होने वाला इवेंट है, लेकिन आपने उसी समय एक इवेंट जोड़ा है

'ऐड' फ़ंक्शन के साथ, तो 'रिप्लेस' फ़ंक्शन उपलब्ध नहीं होगा, क्योंकि मूल टिकट से कम से कम दो इवेंट

गैर-शुरू हुए होने चाहिए।

यदि तकनीकी कर्मचारी गलती से एक ऑड्स लाइन बनाते हैं और प्रकाशन से संबंधित विवादास्पद स्थितियों के उभरने की स्थिति में, जब ग्राहक के पास बिना जोखिम के पैसा जीतने का अवसर होता है, तो कंपनी अपने विवेक से उपरोक्त लाइनों और/या खेलों को रद्द मान सकती है:

गुणांक में त्रुटि - जब 1.30 के बजाय 130 लिखा जाता है या इसके विपरीत, आदि।

टोटल में त्रुटि - जब 3.5 के बजाय 35.5 लिखा जाता है या इसके विपरीत।

हैंडिकैप में त्रुटि - जब "+" के बजाय "-" लिखा जाता है या इसके विपरीत।

हैंडिकैप में त्रुटि - जब (0:1) के बजाय (1:0) लिखा जाता है या इसके विपरीत।

यदि टिकट में एक ही गेम की ऐसी पोज़िशनें चुनी जाती हैं जिन्हें संयोजित नहीं किया जा सकता, तो ऐसी पोज़िशनें अमान्य हो जाएंगी (एक के बराबर)।

कंपनी ऑड्स की सूची प्रकाशित करने के समय से किसी भी समय अपने विवेक से किसी भी ऑड्स को बदलने, घटाने, बढ़ाने, अस्थायी रूप से निलंबित करने और/या रद्द करने (दांव स्वीकार करना बंद करने) का अधिकार सुरक्षित रखती है। इस स्थिति में, केवल कंपनी के कंप्यूटर प्रोग्राम में दर्ज ऑड्स ही वैध होंगे। कंपनी अपने एकमात्र विवेक से, टिकट में कनेक्शन की संख्या को सीमित या प्रतिबंधित करने और टिकट पर लगाई जा सकने वाली राशि को सीमित करने का अधिकार भी सुरक्षित रखती है।

तकनीकी या यांत्रिक खराबी को एक बाह्य परिस्थिति माना जाता है, और इस स्थिति में कंपनी को किसी भी ज़िम्मेदारी से छूट दी जाएगी। ऐसी परिस्थितियों में, कंपनी दांव को रद्द मानने का अधिकार सुरक्षित रखती है।

यदि ऑड्स और/या परिणाम गलती से दर्ज किए गए हों, या किसी अन्य गलती/त्रुटि के कारण ग्राहक से अत्यधिक राशि ली गई हो, तो कंपनी ग्राहक से अनुचित रूप से ली गई राशि को काटने का अधिकार सुरक्षित रखती है।

कंपनी ऐसे ग्राहक के किसी भी दांव को रद्द करने का अधिकार सुरक्षित रखती है जो किसी ऐसी घटना के संबंध में दांव लगाता है जिसमें खिलाड़ी किसी भी तरह से प्रतिभागी, रेफरी, कोच आदि के रूप में शामिल हो।

कंपनी दांवों को रद्द करने (पहले से जीते गए दांवों सहित) और भुगतान को निलंबित करने का अधिकार सुरक्षित रखती है यदि कंपनी के पास यह विश्वास करने के उचित आधार हों कि कोई फिक्स्ड या फिक्स्ड मैच हुआ है। यह संदेह ग्राहकों द्वारा लगाए गए दांवों के आकार, मात्रा या पैटर्न पर आधारित हो सकता है।

खेल नियम; परिणाम स्रोत; बाज़ार; बेसबॉल नियम: 1.00 खेल के उद्देश्य।

1.01 बेसबॉल नौ-नौ खिलाड़ियों की दो टीमों के बीच एक खेल है, जो एक प्रबंधक के निर्देशन में, इन नियमों के अनुसार, एक घिरे हुए मैदान पर, एक या अधिक अंपायरों के अधिकार क्षेत्र में खेला जाता है।

1.02 प्रत्येक टीम का उद्देश्य प्रतिद्वंद्वी से अधिक रन बनाकर जीतना है।

1.03 खेल का विजेता वह टीम होगी जिसने, इन नियमों के अनुसार, नियमित खेल के समापन पर अधिक संख्या में रन बनाए हों।

1.04 खेल का मैदान। मैदान नीचे दिए गए निर्देशों के अनुसार, आरेख संख्या 1, संख्या 2 और संख्या 3 द्वारा पूरक, बिछाया जाएगा।

इनफील्ड 90 फुट का वर्ग होगा। आउटफील्ड वह क्षेत्र होगा जो वर्ग की दो भुजाओं को बढ़ाकर बनाई गई दो फाउल लाइनों के बीच होगा, जैसा कि आरेख 1 में है। होम बेस से फेयर क्षेत्र में निकटतम बाड़, स्टैंड या अन्य बाधा तक की दूरी 250 फुट या अधिक होगी। फाउल लाइनों के साथ 320 फुट या अधिक की दूरी, और सेंटर फील्ड तक 400 फुट या अधिक की दूरी बेहतर है। इनफील्ड को इस प्रकार ढाला जाएगा कि बेस लाइनें और होम प्लेट समतल हों। पिचर की प्लेट होम प्लेट के स्तर से 10 इंच ऊपर होगी। पिचर की प्लेट के 6 इंच सामने के एक बिंदु से होम प्लेट की ओर 6 फुट के एक बिंदु तक ढलान की डिग्री 1 इंच से 1 फुट होगी, और ढलान की ऐसी डिग्री एकसमान होगी। इनफील्ड और आउटफील्ड, सीमा रेखाओं सहित, फेयर क्षेत्र हैं और अन्य सभी क्षेत्र फाउल क्षेत्र हैं।

यह वांछनीय है कि होम बेस से पिचर की प्लेट के माध्यम से दूसरे बेस तक की रेखा पूर्व-उत्तर-पूर्व की ओर चले।

यह अनुशंसित है कि होम बेस से बैकस्टॉप तक की दूरी, और बेस लाइनों से फाउल क्षेत्र में निकटतम बाड़, स्टैंड या अन्य बाधा तक की दूरी 60 फुट या अधिक होगी। आरेख 1 देखें।

जब होम बेस का स्थान निर्धारित हो जाए, तो स्टील टेप माप से 127 फुट, 3 3/8 इंच वांछित दिशा में दूसरा बेस स्थापित करें। होम बेस से पहले बेस की ओर 90 फुट मापें; दूसरे बेस से पहले बेस की ओर 90 फुट मापें; इन रेखाओं का प्रतिच्छेदन पहला बेस स्थापित करता है। होम बेस से तीसरे बेस की ओर 90 फुट मापें; दूसरे बेस से तीसरे बेस की ओर 90 फुट मापें; इन रेखाओं का प्रतिच्छेदन तीसरा बेस स्थापित करता है। पहले बेस और तीसरे बेस के बीच की दूरी 127 फुट, 3 3/8 इंच है। होम बेस से सभी माप उस बिंदु से लिए जाएंगे जहां पहली और तीसरी बेस लाइनें प्रतिच्छेद करती हैं।

कैचर का बॉक्स, बल्लेबाजों के बॉक्स, कोचों के बॉक्स, तीन फुट की पहली बेस लाइनें और अगले बल्लेबाज के बॉक्स आरेख 1 और 2 में दिखाए अनुसार बिछाए जाएंगे।

फाउल लाइनें और आरेखों में ठोस काली रेखाओं द्वारा दर्शाई गई अन्य सभी खेल रेखाएं गीले, बुझे हुए चूने, चॉक या अन्य सफेद पदार्थ से चिह्नित की जाएंगी।

आरेखों पर दिखाई गई घास की रेखाएं और आयाम कई मैदानों में उपयोग किए जाते हैं, लेकिन वे अनिवार्य नहीं हैं और प्रत्येक क्लब अपने खेल मैदान के घास वाले और खाली क्षेत्रों का आकार और आकृति निर्धारित करेगा।

नोट: (a) 1 जून, 1958 के बाद किसी पेशेवर क्लब द्वारा निर्मित किसी भी खेल मैदान में होम बेस से दाएं और बाएं फील्ड फाउल लाइनों पर निकटतम बाड़, स्टैंड या अन्य बाधा तक न्यूनतम 325 फुट की दूरी, और सेंटर फील्ड की बाड़ तक न्यूनतम 400 फुट की दूरी प्रदान की जाएगी।

(b) 1 जून, 1958 के बाद किसी भी मौजूदा खेल मैदान को इस प्रकार नहीं बदला जाएगा कि होम बेस से फाउल पोल तक और सेंटर फील्ड की बाड़ तक की दूरी ऊपर पैराग्राफ (a) में निर्दिष्ट न्यूनतम से कम हो जाए।

1.05 होम बेस को सफेद रबर के पांच-भुजा वाले स्लैब द्वारा चिह्नित किया जाएगा। यह 17 इंच का वर्ग होगा जिसके दो कोने हटा दिए गए हैं ताकि एक किनारा 17 इंच लंबा, दो आसन्न भुजाएं 8 1/2 इंच और शेष दो भुजाएं 12 इंच हों और एक बिंदु बनाने के लिए एक कोण पर स्थापित हों। इसे जमीन में इस प्रकार स्थापित किया जाएगा कि बिंदु होम बेस से पहले बेस तक और तीसरे बेस तक फैली रेखाओं के प्रतिच्छेदन पर हो; 17 इंच का किनारा पिचर की प्लेट की ओर हो, और दो 12 इंच के किनारे पहली और तीसरी बेस लाइनों के साथ मेल खाएं। होम बेस के ऊपरी किनारे ढलवां होंगे और बेस जमीन की सतह के समतल जमीन में स्थिर किया जाएगा।

1.06 पहला, दूसरा और तीसरा बेस सफेद कैनवास बैगों द्वारा चिह्नित किए जाएंगे, जो आरेख 2 में दर्शाए अनुसार जमीन से मजबूती से जुड़े होंगे। पहले और तीसरे बेस के बैग पूरी तरह से इनफील्ड के भीतर होंगे। दूसरे बेस का बैग दूसरे बेस पर केंद्रित होगा। बैग 15 इंच के वर्ग, तीन इंच से कम नहीं और पांच इंच से अधिक मोटे नहीं, और मुलायम पदार्थ से भरे होंगे।

1.07 पिचर की प्लेट सफेद रबर का एक आयताकार स्लैब होगा, 24 इंच गुणा 6 इंच। इसे आरेख 1 और 2 में दिखाए अनुसार जमीन में इस प्रकार स्थापित किया जाएगा कि पिचर की प्लेट और होम बेस (होम प्लेट का पिछला बिंदु) के बीच की दूरी 60 फुट, 6 इंच होगी।

1.08 होम क्लब खिलाड़ियों की बेंचें उपलब्ध कराएगा, होम और विजिटिंग टीमों के लिए एक-एक। ऐसी बेंचें बेस लाइनों से पच्चीस फुट से कम दूरी पर नहीं होंगी। वे छत वाली होंगी और पीछे और सिरों पर घिरी होंगी।

1.09 गेंद एक गोला होगी जो कॉर्क, रबर या समान पदार्थ के एक छोटे कोर के चारों ओर लिपटे धागे से बनी होगी, जो सफेद घोड़े की खाल या गाय की खाल की दो पट्टियों से ढकी होगी, जिन्हें कसकर एक साथ सिला गया हो। इसका वजन पांच औंस एवॉर्डुपॉइस से कम नहीं और 5 1/4 औंस से अधिक नहीं होगा और परिधि नौ इंच से कम नहीं और 9 1/4 इंच से अधिक नहीं होगी।

1.10 (a) बल्ला एक चिकनी, गोल लकड़ी की छड़ी होगी जिसका व्यास सबसे मोटे भाग पर 2 3/4 इंच से अधिक नहीं और लंबाई 42 इंच से अधिक नहीं होगी। बल्ला ठोस लकड़ी का एक टुकड़ा होगा।

नोट: किसी पेशेवर खेल (या तो चैम्पियनशिप सीजन या प्रदर्शनी खेल) में कोई भी लेमिनेटेड या प्रयोगात्मक बल्ला तब तक उपयोग नहीं किया जाएगा जब तक निर्माता ने अपने डिज़ाइन और निर्माण के तरीकों के लिए नियम समिति से अनुमोदन प्राप्त न कर लिया हो।

(b) कप्ड बैट। बल्ले के सिरे में एक इंच गहराई तक एक गड्ढा अनुमत है और इसका व्यास दो इंच से अधिक और एक इंच से कम नहीं हो सकता। गड्ढा मुड़ा हुआ होना चाहिए और इसमें कोई बाहरी पदार्थ नहीं मिलाया जाना चाहिए।

(c) बल्ले का हैंडल, इसके सिरे से अधिकतम 18 इंच तक, पकड़ सुधारने के लिए किसी भी पदार्थ या सामग्री से ढका या उपचारित किया जा सकता है। ऐसा कोई भी पदार्थ या सामग्री, जो 18 इंच की सीमा से आगे बढ़ती है, बल्ले को खेल से हटाए जाने का कारण बनेगी।

नोट: यदि अंपायर को पता चलता है कि बल्ला ऊपर (c) के अनुरूप नहीं है, तो उस समय तक या उसके बाद जब बल्ला खेल में उपयोग किया गया हो, यह बल्लेबाज को आउट घोषित करने या खेल से बाहर निकालने का आधार नहीं होगा।

(d) किसी पेशेवर खेल में कोई रंगीन बल्ला उपयोग नहीं किया जा सकता जब तक नियम समिति द्वारा अनुमोदित न हो।

1.11 (a) (1) एक टीम के सभी खिलाड़ी रंग, ट्रिम और शैली में समान वर्दी पहनेंगे, और सभी खिलाड़ियों की वर्दी में उनकी पीठ पर न्यूनतम छह इंच के नंबर शामिल होंगे। (2) अंडरशर्ट का कोई भी भाग जो दिखाई देता है, एक टीम के सभी खिलाड़ियों के लिए एकसमान ठोस रंग का होगा। पिचर के अलावा किसी भी खिलाड़ी के अंडरशर्ट की आस्तीन पर नंबर, अक्षर, बैज लगे हो सकते हैं। (3) ऐसे किसी भी खिलाड़ी को, जिसकी वर्दी उसके साथियों की वर्दी के अनुरूप नहीं है, खेल में भाग लेने की अनुमति नहीं दी जाएगी।

(b) एक लीग यह प्रावधान कर सकती है कि (1) प्रत्येक टीम हर समय एक विशिष्ट वर्दी पहनेगी, या (2) प्रत्येक टीम के पास वर्दी के दो सेट होंगे, घरेलू खेलों के लिए सफेद और सड़क खेलों के लिए एक अलग रंग।

(c) (1) आस्तीन की लंबाई व्यक्तिगत खिलाड़ियों के लिए भिन्न हो सकती है, लेकिन प्रत्येक व्यक्तिगत खिलाड़ी की आस्तीनें लगभग समान लंबाई की होंगी। (2) कोई भी खिलाड़ी फटी, छीनी हुई या कटी हुई आस्तीन नहीं पहनेगा।

(d) कोई भी खिलाड़ी अपनी वर्दी से भिन्न रंग का टेप या अन्य पदार्थ अपनी वर्दी पर नहीं लगाएगा।

(e) वर्दी के किसी भी भाग में ऐसा पैटर्न शामिल नहीं होगा जो बेसबॉल की आकृति की नकल करता हो या उसका संकेत देता हो।

(f) वर्दी पर कांच के बटन और पॉलिश की हुई धातु का उपयोग नहीं किया जाएगा।

(g) कोई भी खिलाड़ी अपने जूते की एड़ी या अंगूठे पर सामान्य शू प्लेट या टो प्लेट के अलावा कुछ भी नहीं लगाएगा। गोल्फ या ट्रैक जूतों के समान नुकीले स्पाइक्स वाले जूते नहीं पहने जाएंगे।

(h) वर्दी के किसी भी भाग में वाणिज्यिक विज्ञापनों से संबंधित पैच या डिज़ाइन शामिल नहीं होंगे।

(i) एक लीग यह प्रावधान कर सकती है कि उसकी सदस्य टीमों की वर्दी में उनके खिलाड़ियों के नाम उनकी पीठ पर शामिल हों। खिलाड़ी के अंतिम नाम के अलावा किसी भी नाम को लीग अध्यक्ष द्वारा अनुमोदित किया जाना चाहिए। यदि अपनाया जाता है, तो एक टीम की सभी वर्दी में उसके खिलाड़ियों के नाम होने चाहिए।

1.12 कैचर चमड़े का मिट्ट पहन सकता है जिसकी परिधि तीस-आठ इंच से अधिक नहीं, और ऊपर से नीचे तक पंद्रह और साढ़े एक इंच से अधिक नहीं होगी। ऐसी सीमाओं में सभी लेसिंग और मिट्ट के बाहरी किनारे से जुड़ी कोई भी चमड़े की पट्टी या फेसिंग शामिल होगी। मिट्ट के अंगूठे वाले भाग और उंगली वाले भाग के बीच का स्थान मिट्ट के ऊपर छह इंच और अंगूठे की क्रोच के आधार पर चार इंच से अधिक नहीं होगा। वेब ऊपर से सात इंच से अधिक या इसके ऊपर से अंगूठे की क्रोच के आधार तक छह इंच से अधिक नहीं मापेगा। वेब या तो लेसिंग हो सकता है या चमड़े की सुरंगों के माध्यम से लेसिंग, या चमड़े का एक केंद्रीय टुकड़ा जो हथेली का विस्तार हो सकता है, लेसिंग के साथ मिट्ट से जुड़ा हो और इस प्रकार बनाया गया हो कि यह ऊपर उल्लिखित किसी भी माप से अधिक न हो।

1.13 पहला बेसमैन चमड़े का दस्ताना या मिट्ट पहन सकता है जिसकी लंबाई ऊपर से नीचे तक बारह इंच से अधिक नहीं और हथेली की चौड़ाई अंगूठे की क्रोच के आधार से मिट्ट के बाहरी किनारे तक मापी गई आठ इंच से अधिक नहीं होगी। मिट्ट के अंगूठे वाले भाग और उंगली वाले भाग के बीच का स्थान मिट्ट के ऊपर चार इंच और अंगूठे की क्रोच के आधार पर साढ़े तीन इंच से अधिक नहीं होगा। मिट्ट को इस प्रकार बनाया जाएगा कि यह स्थान स्थायी रूप से निश्चित हो और किसी भी पदार्थ या प्रक्रिया के उपयोग से इसे बड़ा, विस्तारित, चौड़ा या गहरा नहीं किया जा सके। मिट्ट का वेब इसके ऊपर से अंगूठे की क्रोच के आधार तक पांच इंच से अधिक नहीं मापेगा। वेब या तो लेसिंग हो सकता है, चमड़े की सुरंगों के माध्यम से लेसिंग, या चमड़े का एक केंद्रीय टुकड़ा जो हथेली का विस्तार हो सकता है और लेसिंग के साथ मिट्ट से जुड़ा हो और इस प्रकार बनाया

गया हो कि यह उपर्युक्त मापों से अधिक न हो। वेबिंग लिपटी या बंधी हुई लेसिंग से नहीं बनाई जाएगी और न ही जाल प्रकार का ट्रैप बनाने के लिए गहरी की जाएगी। दस्ताना किसी भी वजन का हो सकता है।

1.14 पहले बेसमैन या कैचर के अलावा प्रत्येक फील्डर चमड़े का दस्ताना उपयोग या पहन सकता है। दस्ताने के आकार को कवर करने वाले माप दस्ताने के सामने की ओर या गेंद पकड़ने वाली ओर को मापकर लिए जाएंगे। उपकरण या मापने वाला टेप मापी जा रही वस्तु की सतह या विशेषता से संपर्क करने के लिए रखा जाएगा और प्रक्रिया में सभी आकृतियों का पालन करेगा। दस्ताना 4 में से किसी एक उंगली की नोक से, गेंद की जेब के माध्यम से दस्ताने के निचले किनारे या एड़ी तक 12" से अधिक नहीं मापेगा। दस्ताना 7 3/4" से अधिक चौड़ा नहीं मापेगा, जो पहली उंगली के आधार पर भीतरी सीम से, अन्य उंगलियों के आधार के साथ, दस्ताने के छोटी उंगली के किनारे के बाहरी किनारे तक मापा जाएगा। अंगूठे और पहली उंगली के बीच के स्थान या क्षेत्र, जिसे क्रोच कहा जाता है, को चमड़े की वेबिंग या बैक स्टॉप से भरा जा सकता है। वेबिंग क्रोच क्षेत्र को पूरी तरह से बंद करने के लिए मानक चमड़े की दो परतों से बनाई जा सकती है, या यह चमड़े से बनी सुरंगों की एक श्रृंखला, या चमड़े के पैनलों की एक श्रृंखला, या चमड़े की पट्टियों को बांधने से बनाई जा सकती है। वेबिंग जाल प्रकार का ट्रैप बनाने के लिए लिपटी या बंधी हुई लेसिंग से नहीं बनाई जा सकती। जब वेबिंग पूरे क्रोच क्षेत्र को कवर करने के लिए बनाई जाती है, तो वेबिंग को लचीला बनाया जा सकता है। जब कई खंडों से बनाई जाती है, तो उन्हें एक साथ जोड़ा जाना चाहिए। इन खंडों को इस प्रकार नहीं बनाया जा सकता कि खंडों के किनारों में वक्रता से गड्ढा विकसित हो सके। वेबिंग को क्रोच के खुलने के आकार को नियंत्रित करने के लिए बनाया जाएगा। क्रोच का खुलना ऊपर से 4 1/2" से अधिक, गहराई में 5 3/4" से अधिक नहीं होगा, और इसके नीचे 3 1/2" चौड़ा होगा। क्रोच का खुलना इसके ऊपर से नीचे किसी भी बिंदु पर 4 1/2" से अधिक नहीं होगा। वेबिंग प्रत्येक ओर, और क्रोच के ऊपर और नीचे सुरक्षित की जाएगी। जोड़ चमड़े की लेसिंग से किया जाएगा, इन संबंधों को सुरक्षित किया जाएगा। यदि वे खिंचते हैं या ढीले हो जाते हैं, तो उन्हें उनकी उचित स्थिति में समायोजित किया जाएगा। दस्ताना किसी भी वजन का हो सकता है।

1.15 (a) पिचर का दस्ताना सभी सिलाई, लेसिंग और वेबिंग सहित एकसमान रंग का होगा। पिचर का दस्ताना सफेद या ग्रे नहीं हो सकता।

(b) कोई भी पिचर अपने दस्ताने से भिन्न रंग का कोई बाहरी पदार्थ अपने दस्ताने पर नहीं लगाएगा।

1.16 एक पेशेवर लीग हेलमेट के उपयोग से संबंधित निम्नलिखित नियम अपनाएगी:

(a) सभी खिलाड़ी बल्लेबाजी के समय किसी न किसी प्रकार का सुरक्षात्मक हेलमेट उपयोग करेंगे।

(b) नेशनल एसोसिएशन लीगों के सभी खिलाड़ी बल्लेबाजी के समय डबल ईयर फ्लैप हेलमेट पहनेंगे।

(c) मेजर लीग में 1983 चैम्पियनशिप सीजन से शुरू होकर और उसके बाद प्रत्येक आगामी सीजन में प्रवेश करने वाले सभी खिलाड़ियों को सिंगल ईयर फ्लैप हेलमेट (या खिलाड़ी के विकल्प पर, डबल ईयर फ्लैप हेलमेट) पहनना होगा, उन खिलाड़ियों को छोड़कर जो 1982 सीजन के दौरान मेजर लीग में थे, और जिन्होंने, उस सीजन में दर्ज अनुसार, सिंगल ईयर फ्लैप हेलमेट पहनने पर आपत्ति जताई थी।

(d) सभी कैचर अपनी पोज़िशन पर फील्डिंग करते समय कैचर का सुरक्षात्मक हेलमेट पहनेंगे।

(e) सभी बैट/बॉल बॉय या गर्ल अपने कर्तव्यों का पालन करते समय सुरक्षात्मक हेलमेट पहनेंगे। यदि अंपायर इन नियमों का कोई भी उल्लंघन देखता है, तो वह उल्लंघन को ठीक करने का निर्देश देगा। यदि उल्लंघन अंपायर के निर्णय में उचित समय के भीतर ठीक नहीं किया जाता है, तो अंपायर उल्लंघनकर्ता को खेल से बाहर निकालेगा, और उचित अनुसार अनुशासनात्मक कार्रवाई की सिफारिश की जाएगी।

1.17 खेल उपकरण जिनमें बेस, पिचर की प्लेट, बेसबॉल, बल्ले, वर्दी, कैचर के मिट्ट, पहले बेसमैन के दस्ताने, इनफील्डर और आउटफील्डर के दस्ताने और सुरक्षात्मक हेलमेट शामिल हैं लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं हैं, जैसा कि इस नियम के प्रावधानों में विस्तृत है, उत्पाद का कोई अनुचित व्यापारीकरण शामिल नहीं होगा। ऐसे किसी भी उपकरण पर निर्माता के पदनाम निर्माता के लोगो या वस्तु के ब्रांड नाम के आकार और सामग्री के संदर्भ में अच्छे स्वाद में होने चाहिए। इस धारा 1.17 के प्रावधान केवल पेशेवर लीगों पर लागू होंगे।

नोट: ऐसे निर्माता जो पेशेवर बेसबॉल लीगों के लिए बेसबॉल उपकरण में नवीन परिवर्तनों की योजना बनाते हैं, उन्हें उत्पादन से पहले आधिकारिक खेल नियम समिति को इसकी प्रस्तुति करनी चाहिए।

बेसबॉल नियम: 2.00 शब्दों की परिभाषाएं।

निर्णीत (ADJUDGED) अंपायर द्वारा लिया गया निर्णय निर्णय है।

अपील (APPEAL) एक फील्डर का आक्रामक टीम द्वारा नियमों के उल्लंघन का दावा करने का कार्य है।

बॉक में धावक या धावकों के साथ पिचर द्वारा किया गया अवैध कार्य BALK है, जिससे सभी धावकों को एक बेस आगे बढ़ने का अधिकार मिलता है।

BALL वह पिच है जो उड़ान में स्ट्राइक ज़ोन में प्रवेश नहीं करती और बल्लेबाज उस पर स्विंग नहीं करता। यदि पिच ज़मीन को छूती है और उछलकर स्ट्राइक ज़ोन से होकर गुज़रती है, तो वह "बॉल" है। यदि ऐसी पिच बल्लेबाज को छूती है, तो उसे पहला बेस दिया जाएगा। यदि बल्लेबाज दो स्ट्राइक के बाद ऐसी पिच पर स्विंग करता है, तो नियम 6.05 (c) और 6.09 (b) के प्रयोजनों के लिए बॉल को कैच नहीं किया जा सकता। यदि बल्लेबाज ऐसी पिच पर हिट करता है, तो आगे की कार्रवाई वैसी ही होगी जैसे उसने उड़ान में गेंद को हिट किया हो।

BASE उन चार बिंदुओं में से एक है जिन्हें रन बनाने के लिए धावक को छूना आवश्यक है; अधिक सामान्यतः यह उन कैनवास बैगों और रबर प्लेट पर लागू होता है जो बेस बिंदुओं को चिह्नित करते हैं।

BASE COACH टीम का एक वर्दीधारी सदस्य होता है जो बल्लेबाज और धावकों को निर्देशित करने के लिए पहले या तीसरे बेस पर कोच के बॉक्स में तैनात होता है।

BASE ON BALLS उस बल्लेबाज को पहला बेस दिए जाने का पुरस्कार है, जिसे अपनी बैटिंग के दौरान स्ट्राइक ज़ोन के बाहर चार पिचें मिलती हैं।

BATTER वह आक्रामक खिलाड़ी है जो बल्लेबाज के बॉक्स में अपनी स्थिति लेता है।

BATTER RUNNER एक ऐसा शब्द है जो उस आक्रामक खिलाड़ी की पहचान करता है जिसने अभी-अभी अपनी बैटिंग पूरी की है, जब तक कि वह आउट न हो जाए या जिस खेल में वह धावक बना, वह खेल समाप्त न हो जाए।

BATTER'S BOX वह क्षेत्र है जिसके भीतर बल्लेबाज को अपनी बैटिंग के दौरान खड़ा होना चाहिए।

BATTERY पिचर और कैचर हैं।

BENCH OR DUGOUT वे बैठने की सुविधाएँ हैं जो खिलाड़ियों, स्थानापन्नों और टीम के अन्य वर्दीधारी सदस्यों के लिए आरक्षित होती हैं जब वे खेल के मैदान पर सक्रिय रूप से संलग्न नहीं होते।

BUNT वह बैटेड बॉल है जिस पर स्विंग नहीं की गई, बल्कि जानबूझकर बैट से मिलाया गया और इनफील्ड के भीतर धीरे से टैप किया गया।

CALLED GAME वह है जिसमें किसी भी कारण से मुख्य अंपायर खेल समाप्त कर देता है।

CATCH फील्डर का वह कार्य है जिसमें वह अपने हाथ या ग्लव में उड़ान में गेंद का सुरक्षित कब्ज़ा प्राप्त करता है और उसे मज़बूती से पकड़े रहता है; बशर्ते वह कब्ज़ा प्राप्त करने में अपनी टोपी, रक्षक, जेब या अपनी वर्दी के किसी अन्य भाग का उपयोग न करे। हालाँकि, यह कैच नहीं है यदि गेंद के साथ अपने संपर्क के साथ-साथ या उसके तुरंत बाद वह किसी खिलाड़ी से या दीवार से टकरा जाता है, या यदि वह गिर जाता है, और ऐसी टक्कर या गिरने के परिणामस्वरूप गेंद गिरा देता है। यह कैच नहीं है यदि कोई फील्डर फ्लाई बॉल को छूता है जो फिर आक्रामक टीम के किसी सदस्य या अंपायर को लगती है और फिर किसी अन्य रक्षात्मक खिलाड़ी द्वारा पकड़ ली जाती है। यदि फील्डर ने कैच कर लिया है और कैच के बाद थ्रो करने की क्रिया में गेंद गिरा देता है, तो गेंद को पकड़ी गई माना जाएगा। कैच की वैधता स्थापित करने में, फील्डर को गेंद को इतनी देर तक पकड़े रहना चाहिए कि सिद्ध हो सके कि उसका गेंद पर पूर्ण नियंत्रण है और गेंद छोड़ना स्वैच्छिक और जानबूझकर है। कैच वैध है यदि गेंद अंततः किसी भी फील्डर द्वारा पकड़ी जाती है, भले ही उसे जगल किया गया हो, या ज़मीन को छूने से पहले किसी अन्य फील्डर द्वारा पकड़ ली गई हो। धावक पहले फील्डर द्वारा गेंद छूने के क्षण ही अपने बेस छोड़ सकते हैं। फील्डर कैच करने के लिए बाड़, रेलिंग, रस्सी या सीमांकन की अन्य रेखा के ऊपर से पहुँच सकता है। वह रेलिंग या कैनवास के ऊपर कूद सकता है जो फाउल ग्राउंड में हो सकता है। जब कोई फील्डर गेंद पकड़ने के लिए बाड़, रेलिंग, रस्सी के ऊपर से या स्टैंड में पहुँचता है तो कोई हस्तक्षेप नहीं होना चाहिए। वह ऐसा अपने जोखिम पर करता है। यदि कोई फील्डर डगआउट के किनारे कैच का प्रयास करते हुए "रोका" जाता है और किसी भी टीम के एक या अधिक खिलाड़ियों द्वारा स्पष्ट गिरने से बचाया जाता है और कैच हो जाता है, तो उसे मान्य किया जाएगा।

CATCHER वह फील्डर है जो होम बेस के पीछे अपनी स्थिति लेता है।

CATCHER'S BOX वह क्षेत्र है जिसके भीतर कैचर को तब तक खड़ा रहना चाहिए जब तक पिचर गेंद नहीं फेंक देता।

CLUB वह व्यक्ति या व्यक्तियों का समूह है जो टीम के कर्मियों को इकट्ठा करने, खेल का मैदान और आवश्यक सुविधाएँ उपलब्ध कराने, और लीग के साथ संबंधों में टीम का प्रतिनिधित्व करने के लिए ज़िम्मेदार है।

COACH टीम का एक वर्दीधारी सदस्य है जिसे मैनेजर द्वारा ऐसे कर्तव्यों को पूरा करने के लिए नियुक्त किया जाता है जो मैनेजर निर्धारित कर सकता है, जैसे कि लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं, बेस कोच के रूप में कार्य करना।

DEAD BALL वह गेंद है जो कानूनी रूप से बनाए गए खेल के अस्थायी निलंबन के कारण खेल से बाहर है।

DEFENSE (या DEFENSIVE) मैदान में खड़ी टीम, या टीम का कोई भी खिलाड़ी है।

DOUBLE HEADER दो नियमित रूप से निर्धारित या पुनर्निर्धारित खेल हैं, जो तुरंत एक के बाद एक खेले जाते हैं।

DOUBLE PLAY रक्षात्मक टीम का वह खेल है जिसमें निरंतर कार्रवाई के परिणामस्वरूप दो आक्रामक खिलाड़ी आउट हो जाते हैं, बशर्ते पुटआउट्स के बीच कोई त्रुटि न हो।

(a) फोर्स डबल प्ले वह है जिसमें दोनों पुटआउट फोर्स प्ले होते हैं।

(b) रिवर्स फोर्स डबल प्ले वह है जिसमें पहला आउट फोर्स प्ले होता है और दूसरा आउट उस धावक पर किया जाता है जिसके लिए पहले आउट के कारण फोर्स हट जाती है। रिवर्स फोर्स प्ले के उदाहरण: पहले बेस पर धावक, एक आउट; बल्लेबाज ग्राउंडर पहले बेसमैन की ओर, जो पहले बेस पर कदम रखता है (एक आउट) और दूसरे आउट के लिए दूसरे

बेसमैन या शॉर्टस्टॉप की ओर थ्रो करता है (एक टैग प्ले)। एक अन्य उदाहरण: बेस लोडेड, कोई आउट नहीं; बल्लेबाज ग्राउंडर तीसरे बेसमैन की ओर, जो तीसरे बेस पर कदम रखता है (एक आउट); फिर दूसरे आउट के लिए कैचर की ओर थ्रो करता है (टैग प्ले)।

DUGOUT (BENCH की परिभाषा देखें)।

FAIR BALL वह बैटेड बॉल है जो होम और पहले बेस के बीच, या होम और तीसरे बेस के बीच फेयर ग्राउंड पर रुक जाती है, या जो पहले या तीसरे बेस से आगे आउटफील्ड की ओर उछलते समय फेयर क्षेत्र पर या ऊपर होती है, या जो पहले, दूसरे या तीसरे बेस को छूती है, या जो पहले बेस या तीसरे बेस पर या उससे आगे पहली बार फेयर क्षेत्र पर गिरती है, या जो फेयर क्षेत्र पर या ऊपर रहते हुए अंपायर या खिलाड़ी के व्यक्ति को छूती है, या जो फेयर क्षेत्र के ऊपर रहते हुए उड़ान में खेल के मैदान से बाहर चली जाती है। फेयर फ्लाई का निर्णय गेंद और फाउल लाइन की सापेक्ष स्थिति के अनुसार किया जाएगा, जिसमें फाउल पोल भी शामिल है, न कि इस आधार पर कि गेंद को छूने के समय फील्डर फेयर या फाउल क्षेत्र में है या नहीं। यदि कोई फ्लाई बॉल होम और पहले बेस के बीच, या होम और तीसरे बेस के बीच इनफील्ड में गिरती है, और फिर किसी खिलाड़ी या अंपायर को छुए बिना और पहले या तीसरे बेस से गुज़रने से पहले फाउल क्षेत्र में उछलती है, तो वह फाउल बॉल है; या यदि गेंद फाउल क्षेत्र पर रुक जाती है या फाउल क्षेत्र में किसी खिलाड़ी द्वारा छू ली जाती है, तो वह फाउल बॉल है। यदि कोई फ्लाई बॉल पहले या तीसरे बेस पर या उससे आगे गिरती है और फिर फाउल क्षेत्र में उछलती है, तो वह फेयर हिट है। क्लब तेज़ी से बाड़ की रेखा पर ऊँचे फाउल पोल लगा रहे हैं, जिसमें बाड़ के ऊपर फेयर क्षेत्र में पोल के किनारे पर तार की जाली फैली होती है, ताकि अंपायर फेयर और फाउल बॉल का अधिक सटीक निर्णय कर सकें।

FAIR TERRITORY खेल के मैदान का वह भाग है जो होम बेस से खेल के मैदान की बाड़ के निचले भाग तक और लंबवत ऊपर की ओर, पहले बेस और तीसरे बेस की रेखाओं के भीतर और उन्हें शामिल करते हुए है। सभी फाउल लाइनें फेयर क्षेत्र में हैं।

FIELDER कोई भी रक्षात्मक खिलाड़ी है।

FIELDER'S CHOICE उस फील्डर का कार्य है जो एक फेयर ग्राउंडर संभालता है और बैटर रनर को आउट करने के लिए पहले बेस पर थ्रो करने के बजाय पहले से चल रहे धावक को आउट करने के प्रयास में दूसरे बेस पर थ्रो करता है। यह शब्द स्कोरर द्वारा भी प्रयोग किया जाता है

(a) बैटर रनर की उस प्रगति का हिसाब रखने के लिए जो एक या अधिक अतिरिक्त बेस लेता है जब उसकी सेफ हिट को संभालने वाला फील्डर पहले से चल रहे धावक को आउट करने का प्रयास करता है;

(b) किसी धावक की प्रगति का हिसाब रखने के लिए (चोरी किए गए बेस या त्रुटि के अलावा) जब कोई फील्डर किसी अन्य धावक को आउट करने का प्रयास कर रहा हो; और

(c) केवल रक्षात्मक टीम की उदासीनता (अरक्षित स्टील) के कारण की गई धावक की प्रगति का हिसाब रखने के लिए।

FLY BALL वह बैटेड बॉल है जो उड़ान में हवा में ऊँची जाती है।

FORCE PLAY वह खेल है जिसमें बल्लेबाज के धावक बनने के कारण एक धावक कानूनी रूप से किसी बेस पर कब्ज़ा करने का अपना अधिकार खो देता है। इस खेल के संबंध में भ्रम इस बात को याद रखने से दूर हो जाता है कि अक्सर खेल के दौरान "फोर्स" की स्थिति हट जाती है। उदाहरण: पहले बेस पर धावक, एक आउट, गेंद तेज़ी से पहले बेसमैन की ओर हिट, जो बैग को छूता है और बैटर रनर आउट हो जाता है। उस क्षण फोर्स हट जाती है और दूसरे बेस की ओर बढ़ने वाले धावक

को टैग करना होगा। यदि तीसरे या दूसरे बेस पर कोई धावक होता, और इनमें से कोई भी धावक दूसरे बेस पर टैग आउट से पहले स्कोर कर लेता, तो रन गिना जाता। यदि पहले बेसमैन ने दूसरे बेस पर थ्रो किया होता और फिर गेंद पहले बेस पर वापस की गई होती, तो दूसरे बेस पर खेल फोर्स आउट होता, जिससे दो आउट होते, और धावक से पहले पहले बेस पर वापसी थ्रो तीन आउट कर देता। उस स्थिति में, कोई रन नहीं गिना जाता। उदाहरण: फोर्स आउट नहीं। एक आउट। पहले और तीसरे बेस पर धावक। बल्लेबाज फ्लाई आउट। दो आउट। तीसरे बेस पर धावक टैग अप करता है और स्कोर करता है। पहले बेस पर धावक फील्डर के थ्रो के पहले बेसमैन तक पहुँचने से पहले रीटच करने का प्रयास करता है, लेकिन समय पर वापस नहीं पहुँच पाता और आउट हो जाता है। तीन आउट। यदि अंपायर के निर्णय में, तीसरे बेस का धावक गेंद के पहले बेस पर पकड़े जाने से पहले होम टच कर लेता है, तो रन गिना जाता है।

FORFEITED GAME वह खेल है जिसे नियमों के उल्लंघन के लिए मुख्य अंपायर द्वारा 9 के मुकाबले 0 के स्कोर से अपमानित टीम के पक्ष में समाप्त घोषित किया जाता है।

FOUL BALL वह बैटेड बॉल है जो होम और पहले बेस के बीच, या होम और तीसरे बेस के बीच फाउल क्षेत्र पर रुक जाती है, या जो फाउल क्षेत्र पर या ऊपर से पहले या तीसरे बेस से आगे उछलती है, या जो पहले या तीसरे बेस से आगे पहली बार फाउल क्षेत्र पर गिरती है, या जो फाउल क्षेत्र पर या ऊपर रहते हुए अंपायर या खिलाड़ी के व्यक्ति, या प्राकृतिक ज़मीन से बाहरी किसी वस्तु को छूती है। फाउल फ्लाई का निर्णय गेंद और फाउल लाइन की सापेक्ष स्थिति के अनुसार किया जाएगा, जिसमें फाउल पोल भी शामिल है, न कि इस आधार पर कि उस समय इनफील्डर फाउल या फेयर क्षेत्र में है या नहीं। एक बैटेड बॉल जिसे किसी फील्डर ने नहीं छुआ, जो पिचर की रबर को लगती है और होम और पहले बेस के बीच, या होम और तीसरे बेस के बीच फाउल क्षेत्र में वापस उछलती है, फाउल बॉल है।

FOUL TERRITORY खेल के मैदान का वह भाग है जो पहली और तीसरी बेस लाइनों से बाड़ तक और लंबवत ऊपर की ओर बढ़ी हुई रेखाओं के बाहर है।

FOUL TIP वह बैटेड बॉल है जो बैट से तेज़ी से और सीधे कैचर के हाथों की ओर जाती है और कानूनी रूप से पकड़ी जाती है। यह फाउल टिप नहीं है जब तक पकड़ी न जाए, और पकड़ी गई कोई भी फाउल टिप स्ट्राइक है, और गेंद खेल में है। यह कैच नहीं है यदि यह रीबाउंड है, जब तक कि गेंद पहले कैचर के ग्लव या हाथ को न छू चुकी हो।

GROUND BALL वह बैटेड बॉल है जो ज़मीन के निकट लुढ़कती या उछलती है।

HOME TEAM वह टीम है जिसके मैदान पर खेल खेला जाता है, या यदि खेल तटस्थ मैदान पर खेला जाता है, तो गृह टीम को आपसी सहमति से नामित किया जाएगा।

ILLEGAL (या ILLEGALLY) इन नियमों के विपरीत है।

ILLEGAL PITCH है (1) बल्लेबाज को दी गई वह पिच जब पिचर का पिवट पैर पिचर की प्लेट के संपर्क में नहीं है; (2) एक त्वरित वापसी पिच। बेस पर धावक होने पर अवैध पिच बॉक है।

INFIELDER वह फील्डर है जो इनफील्ड में स्थान ग्रहण करता है।

INFIELD FLY वह फेयर फ्लाई बॉल है (जिसमें लाइन ड्राइव या बंट का प्रयास शामिल नहीं है) जिसे कोई इनफील्डर सामान्य प्रयास से पकड़ सकता है, जब पहला और दूसरा, या पहला, दूसरा और तीसरा बेस भरे हुए हों, दो आउट होने से पहले। इस नियम के प्रयोजनों के लिए पिचर, कैचर और कोई भी आउटफील्डर जो इस खेल में इनफील्ड में तैनात होता है, इनफील्डर माने जाएंगे। जब यह स्पष्ट प्रतीत हो कि बैटेड बॉल इनफील्ड फ्लाई होगी, तो अंपायर को धावकों के लाभ के लिए तुरंत

"इनफील्ड फ्लाई" घोषित करना चाहिए। यदि गेंद बेसलाइन के निकट है, तो अंपायर को "इनफील्ड फ्लाई, यदि फेयर" घोषित करना चाहिए। गेंद जीवित है और धावक गेंद के पकड़े जाने के जोखिम पर आगे बढ़ सकते हैं, या गेंद छूने के बाद रीटच करके आगे बढ़ सकते हैं, जैसे किसी भी फ्लाई बॉल पर। यदि हिट फाउल बॉल बन जाता है, तो उसे किसी भी फाउल की तरह ही माना जाता है। यदि घोषित इनफील्ड फ्लाई को बिना छुए ज़मीन पर गिरने दिया जाता है, और पहले या तीसरे बेस से गुज़रने से पहले फाउल में उछलती है, तो वह फाउल बॉल है। यदि घोषित इनफील्ड फ्लाई बेसलाइन के बाहर बिना छुए ज़मीन पर गिरती है, और पहले या तीसरे बेस से गुज़रने से पहले फेयर में उछलती है, तो वह इनफील्ड फ्लाई है। इनफील्ड फ्लाई नियम पर अंपायर को यह निर्णय देना है कि क्या गेंद को सामान्य रूप से किसी इनफील्डर द्वारा संभाला जा सकता था, न कि घास या बेस लाइनों जैसी किसी मनमानी सीमा से। अंपायर को यह भी निर्णय देना चाहिए कि गेंद इनफील्ड फ्लाई है, भले ही उसे किसी आउटफील्डर द्वारा संभाला गया हो, यदि अंपायर के निर्णय में, गेंद को इनफील्डर द्वारा उतनी ही आसानी से संभाला जा सकता था। इनफील्ड फ्लाई को किसी भी अर्थ में अपील प्ले नहीं माना जाना चाहिए। अंपायर का निर्णय ही मान्य होगा, और निर्णय तुरंत लिया जाना चाहिए। जब इनफील्ड फ्लाई नियम का आह्वान किया जाता है, तो धावक अपने जोखिम पर आगे बढ़ सकते हैं। यदि इनफील्ड फ्लाई नियम पर, इनफील्डर जानबूझकर एक फेयर बॉल गिरा देता है, तो नियम 6.05 (L) के प्रावधानों के बावजूद गेंद खेल में बनी रहती है। इनफील्ड फ्लाई नियम को प्राथमिकता मिलती है।

IN FLIGHT उस बैटेड, थ्रो या पिच्ड बॉल का वर्णन करता है जिसने अभी तक ज़मीन या फील्डर के अलावा किसी अन्य वस्तु को नहीं छुआ है।

IN JEOPARDY एक ऐसा शब्द है जो दर्शाता है कि गेंद खेल में है और आक्रामक खिलाड़ी आउट हो सकता है।

INNING खेल का वह भाग है जिसके भीतर टीमें आक्रामक और रक्षात्मक रूप से बारी-बारी से खेलती हैं और जिसमें प्रत्येक टीम के लिए तीन पुटआउट होते हैं। प्रत्येक टीम की बैटिंग का समय एक हाफ-इनिंग है।

INTERFERENCE।

(a) आक्रामक हस्तक्षेप बैटिंग करने वाली टीम का वह कार्य है जो किसी भी फील्डर के खेल करने के प्रयास में हस्तक्षेप करता है, उसे बाधित करता है, रोकता है, अवरुद्ध करता है या भ्रमित करता है। यदि अंपायर बल्लेबाज, बैटर रनर या किसी धावक को हस्तक्षेप के लिए आउट घोषित करता है, तो अन्य सभी धावक उस अंतिम बेस पर लौटेंगे जिसे अंपायर के निर्णय में हस्तक्षेप के समय कानूनी रूप से छुआ गया था, जब तक कि इन नियमों में अन्यथा प्रावधान न हो। यदि बैटर रनर पहले बेस तक नहीं पहुँचा है, तो सभी धावक पिच के समय अंतिम बार ग्रहण किए गए बेस पर लौटेंगे।

(b) रक्षात्मक हस्तक्षेप फील्डर का वह कार्य है जो बल्लेबाज को पिच पर हिट करने से रोकता या बाधित करता है।

(c) अंपायर का हस्तक्षेप तब होता है (1) जब अंपायर चोरी किए गए बेस को रोकने के प्रयास में कैचर के थ्रो को बाधित करता, रोकता या अवरुद्ध करता है, या (2) जब एक फेयर बॉल किसी फील्डर से गुज़रने से पहले फेयर क्षेत्र में अंपायर को छूती है।

(d) दर्शक हस्तक्षेप तब होता है जब कोई दर्शक स्टैंड से बाहर पहुँचता है, या खेल के मैदान पर जाता है, और एक जीवित गेंद को छूता है।

किसी भी हस्तक्षेप पर गेंद डेड हो जाती है।

THE LEAGUE क्लबों का एक समूह है जिनकी टीमें लीग चैम्पियनशिप के लिए इन नियमों के अंतर्गत पूर्व-निर्धारित कार्यक्रम में एक-दूसरे के विरुद्ध खेलती हैं।

THE LEAGUE PRESIDENT आधिकारिक नियमों को लागू करेगा, नियमों से संबंधित किसी भी विवाद का समाधान करेगा, और किसी भी विरोध किए गए खेल का निर्धारण करेगा। लीग अध्यक्ष अपने विवेक से इन नियमों के उल्लंघन के लिए किसी भी खिलाड़ी, कोच, मैनेजर या अंपायर पर जुर्माना लगा सकता है या निलंबित कर सकता है।

LEGAL (या LEGALLY) इन नियमों के अनुरूप है।

LIVE BALL वह गेंद है जो खेल में है।

LINE DRIVE वह बैटेड बॉल है जो बैट से तेज़ी से और सीधे ज़मीन को छुए बिना किसी फील्डर की ओर जाती है।

MANAGER वह व्यक्ति है जिसे क्लब द्वारा मैदान पर टीम की कार्रवाइयों के लिए ज़िम्मेदार होने और अंपायर तथा विरोधी टीम के साथ संचार में टीम का प्रतिनिधित्व करने के लिए नियुक्त किया जाता है। एक खिलाड़ी को मैनेजर नियुक्त किया जा सकता है।

(a) क्लब खेल के निर्धारित प्रारंभ समय से कम से कम तीस मिनट पहले लीग अध्यक्ष या मुख्य अंपायर को मैनेजर के रूप में नामित करेगा।

(b) मैनेजर अंपायर को सूचित कर सकता है कि उसने नियमों द्वारा निर्धारित विशिष्ट कर्तव्यों को किसी खिलाड़ी या कोच को सौंप दिया है, और ऐसे नामित प्रतिनिधि की कोई भी कार्रवाई आधिकारिक होगी। मैनेजर हमेशा अपनी टीम के आचरण, आधिकारिक नियमों के पालन और अंपायरों के प्रति सम्मान के लिए ज़िम्मेदार होगा।

(c) यदि मैनेजर मैदान छोड़ता है, तो वह अपने स्थानापन्न के रूप में एक खिलाड़ी या कोच को नामित करेगा, और ऐसे स्थानापन्न मैनेजर के पास मैनेजर के कर्तव्य, अधिकार और ज़िम्मेदारियाँ होंगी। यदि मैनेजर जाने से पहले अपना स्थानापन्न नामित करने में विफल रहता है या इनकार कर देता है, तो मुख्य अंपायर टीम के एक सदस्य को स्थानापन्न मैनेजर के रूप में नामित करेगा।

अवरोध (OBSTRUCTION) किसी फील्डर का वह कार्य है, जो गेंद को अपने कब्जे में न रखते हुए और गेंद को फील्ड करने के कार्य में न होते हुए, किसी भी धावक की प्रगति में बाधा डालता है। यदि कोई फील्डर फेंकी गई गेंद को प्राप्त करने वाला है और यदि गेंद सीधे उस फील्डर की ओर और उसके इतने निकट उड़ान में है कि गेंद को प्राप्त करने के लिए उसे अपनी स्थिति में खड़ा होना ही होगा, तो उसे "गेंद को फील्ड करने के कार्य में" माना जा सकता है। यह पूरी तरह से अंपायर के निर्णय पर निर्भर है कि कोई फील्डर गेंद को फील्ड करने के कार्य में है या नहीं। एक बार जब किसी फील्डर ने गेंद को फील्ड करने का प्रयास किया और चूक गया, तो वह अब गेंद को "फील्ड करने के कार्य" में नहीं हो सकता। उदाहरण के लिए: एक इनफील्डर ग्राउंड बॉल पर गोता लगाता है और गेंद उसके पास से गुजर जाती है और वह जमीन पर पड़ा रहता है और धावक की प्रगति में देरी करता है, तो बहुत संभव है कि उसने धावक को बाधा पहुँचाई है।

आक्रमण (OFFENSE) वह टीम, या टीम का कोई भी खिलाड़ी है, जो बल्लेबाजी कर रहा हो।

आधिकारिक स्कोरर (OFFICIAL SCORER)। नियम 10.00 देखें।

आउट (OUT) बल्लेबाजी के दौरान आक्रामक टीम के तीन आवश्यक निष्कासनों में से एक है।

आउटफील्डर (OUTFIELDER) वह फील्डर है जो आउटफील्ड में एक स्थान रखता है, जो खेल के मैदान का होम बेस से सबसे दूर का क्षेत्र है।

ओवरस्लाइड (OVERSLIDE) (या ओवरस्लाइडिंग) आक्रामक खिलाड़ी का वह कार्य है जब होम से पहले बेस तक आगे बढ़ने के अलावा, किसी बेस पर उसका स्लाइड इतनी गति के साथ होता है कि वह बेस से संपर्क खो देता है।

दंड (PENALTY) किसी अवैध कार्य के बाद इन नियमों का अनुप्रयोग है।

किसी खिलाड़ी या अंपायर का व्यक्ति (PERSON) उसके शरीर का कोई भी भाग, उसके कपड़े या उसके उपकरण हैं।

पिच (PITCH) वह गेंद है जो पिचर द्वारा बल्लेबाज को दी जाती है। एक खिलाड़ी द्वारा दूसरे को गेंद की अन्य सभी डिलीवरी फेंकी गई गेंदें (thrown balls) हैं।

पिचर (PITCHER) वह फील्डर है जिसे बल्लेबाज को पिच देने के लिए नामित किया गया है।

पिचर का पिवट पैर (PITCHER'S PIVOT FOOT) वह पैर है जो पिच देते समय पिचर के प्लेट के संपर्क में होता है।

"प्ले" (PLAY) अंपायर का वह आदेश है जिससे खेल शुरू होता है या किसी डेड बॉल के बाद कार्रवाई फिर से शुरू होती है।

क्विक रिटर्न (QUICK RETURN) पिच वह है जो स्पष्ट रूप से बल्लेबाज को असंतुलित करने के इरादे से की जाती है। यह एक अवैध पिच है।

नियमित खेल (REGULATION GAME)। नियम 4.10 और 4.11 देखें।

रीटच (RETOUCH) धावक का वह कार्य है जिसमें वह कानूनी रूप से आवश्यकतानुसार किसी बेस पर लौटता है।

रन (RUN) (या स्कोर) वह स्कोर है जो एक आक्रामक खिलाड़ी द्वारा बनाया जाता है जो बल्लेबाज से धावक बनकर आगे बढ़ता है और उस क्रम में पहले, दूसरे, तीसरे और होम बेस को छूता है।

रन डाउन (RUN DOWN) रक्षात्मक टीम का वह कार्य है जिसमें वह बेसों के बीच धावक को आउट करने का प्रयास करती है।

धावक (RUNNER) वह आक्रामक खिलाड़ी है जो किसी बेस की ओर आगे बढ़ रहा हो, या उसे छू रहा हो, या उस पर लौट रहा हो।

"सेफ" (SAFE) अंपायर की वह घोषणा है कि एक धावक उस बेस का हकदार है जिसके लिए वह प्रयास कर रहा था।

सेट पोजीशन (SET POSITION) दो कानूनी पिचिंग स्थितियों में से एक है।

स्क्वीज़ प्ले (SQUEEZE PLAY) एक शब्द है जो उस खेल को दर्शाता है जब कोई टीम, तीसरे बेस पर धावक के साथ, बंट के माध्यम से उस धावक को स्कोर करने का प्रयास करती है।

स्ट्राइक (STRIKE) एक कानूनी पिच है जब अंपायर इसे ऐसा घोषित करता है, जो_; (a) बल्लेबाज द्वारा स्विंग की जाती है और चूक जाती है;।

(b) स्विंग नहीं की जाती, यदि गेंद का कोई भाग स्ट्राइक ज़ोन के किसी भी भाग से गुजरता है;

(c) बल्लेबाज द्वारा फाउल की जाती है जब उसके दो से कम स्ट्राइक हों;; (d) फाउल बंट होती है;; (e) बल्लेबाज को छूती है जब वह उस पर स्विंग करता है;; (f) स्ट्राइक ज़ोन में उड़ान के दौरान बल्लेबाज को छूती है; या।

(g) फाउल टिप बन जाती है।

स्ट्राइक ज़ोन (STRIKE ZONE) होम प्लेट के ऊपर वह क्षेत्र है जिसकी ऊपरी सीमा कंधों के शीर्ष और वर्दी के पैंट के शीर्ष के बीच के मध्यबिंदु पर एक क्षैतिज रेखा है, और निचला स्तर घुटने की टोपी के नीचे के गड्ढे पर एक रेखा है। स्ट्राइक ज़ोन बल्लेबाज की उस स्थिति से निर्धारित किया जाएगा जैसे बल्लेबाज पिच की गई गेंद पर स्विंग करने के लिए तैयार होता है।

निलंबित खेल (SUSPENDED GAME) वह घोषित खेल है जिसे बाद की तारीख में पूरा किया जाना है।

टैग (TAG) फील्डर का वह कार्य है जिसमें वह गेंद को अपने हाथ या दस्ताने में सुरक्षित और मजबूती से पकड़े हुए अपने शरीर से किसी बेस को छूता है; या गेंद से, या गेंद पकड़े हुए अपने हाथ या दस्ताने से, धावक को छूता है, जबकि गेंद उसके हाथ या दस्ताने में सुरक्षित और मजबूती से पकड़ी हुई हो।

थ्रो (THROW) गेंद को हाथ और बांह से किसी निर्धारित लक्ष्य की ओर प्रक्षेपित करने का कार्य है और इसे हमेशा पिच से अलग समझा जाना चाहिए।

बराबरी का खेल (TIE GAME) एक नियमित खेल है जिसे तब घोषित किया जाता है जब प्रत्येक टीम के रनों की संख्या समान हो।

"टाइम" (TIME) अंपायर द्वारा खेल में कानूनी रुकावट की घोषणा है, जिसके दौरान गेंद डेड होती है।

स्पर्श (TOUCH)। किसी खिलाड़ी या अंपायर को छूने का अर्थ है उसके शरीर के किसी भी भाग, उसके कपड़े या उसके उपकरण को छूना।

ट्रिपल प्ले (TRIPLE PLAY) रक्षात्मक टीम का वह खेल है जिसमें निरंतर कार्रवाई के परिणामस्वरूप तीन आक्रामक खिलाड़ी आउट होते हैं, बशर्ते कि आउट होने के बीच कोई त्रुटि न हो।

वाइल्ड पिच (WILD PITCH) वह पिच है जो इतनी ऊँची, इतनी नीची, या प्लेट से इतनी दूर होती है कि कैचर द्वारा इसे सामान्य प्रयास से संभाला नहीं जा सकता।

वाइंड अप पोजीशन (WIND UP POSITION) दो कानूनी पिचिंग स्थितियों में से एक है।

बेसबॉल नियम: 3.00 खेल की प्रारंभिक बातें; 3.01 खेल शुरू होने से पहले अंपायर को यह करना होगा:।

(a) खेल के उपकरणों और खिलाड़ियों के सामान से संबंधित सभी नियमों का कड़ाई से पालन कराना;

(b) सुनिश्चित करना कि सभी खेल रेखाएँ (आरेख संख्या 1 और संख्या 2 की मोटी रेखाएँ) चूने, खड़िया या किसी अन्य सफेद पदार्थ से चिह्नित हों जो जमीन या घास से आसानी से अलग पहचाना जा सके;

(c) होम क्लब से नियमित बेसबॉलों की आपूर्ति प्राप्त करना, जिनकी संख्या और बनावट को लीग अध्यक्ष द्वारा होम क्लब को प्रमाणित किया जाना चाहिए। प्रत्येक गेंद को एक सीलबंद पैकेज में बंद किया जाएगा जिस पर लीग अध्यक्ष के हस्ताक्षर होंगे, और सील खेल के समय से ठीक पहले तक नहीं तोड़ी जाएगी जब अंपायर प्रत्येक पैकेज को खोलकर गेंद का निरीक्षण करेगा और उसकी चमक हटाएगा। खेल में उपयोग की जाने वाली गेंदों की उपयुक्तता का एकमात्र निर्णायक अंपायर ही होगा;

(d) होम क्लब द्वारा आश्वस्त किया जाना कि आवश्यकता पड़ने पर उपयोग के लिए कम से कम एक दर्जन नियमित आरक्षित गेंदें तुरंत उपलब्ध हैं;

(e) अपने पास कम से कम दो वैकल्पिक गेंदें रखना और पूरे खेल में आवश्यकतानुसार ऐसी वैकल्पिक गेंदों की आपूर्ति की पुनःपूर्ति की मांग करना। ऐसी वैकल्पिक गेंदें खेल में तब डाली जाएँगी जब_

(1) कोई गेंद बल्ले से खेल के मैदान से बाहर या दर्शक क्षेत्र में चली गई हो;

(2) कोई गेंद बदरंग हो गई हो या आगे उपयोग के लिए अनुपयुक्त हो गई हो;।

(3) पिचर ऐसी वैकल्पिक गेंद का अनुरोध करता है। अंपायर पिचर को वैकल्पिक गेंद तब तक नहीं देगा जब तक खेल समाप्त न हो जाए और पहले उपयोग की गई गेंद डेड न हो जाए। किसी फेंकी गई या बल्ले से मारी गई गेंद के खेल के मैदान से बाहर जाने के बाद, खेल को वैकल्पिक गेंद के साथ तब तक फिर से शुरू नहीं किया जाएगा जब तक धावक उन बेसों तक न पहुँच जाएँ जिनके वे हकदार हैं। खेल के मैदान से बाहर होम रन मारे जाने के बाद, अंपायर पिचर या कैचर को नई गेंद तब तक नहीं देगा जब तक होम रन मारने वाला बल्लेबाज प्लेट को पार न कर ले।

3.02 कोई भी खिलाड़ी गेंद को मिट्टी, रोज़िन, पैराफिन, लिकोरिस, सैंड पेपर, एमरी पेपर या किसी अन्य बाहरी पदार्थ से रगड़कर जानबूझकर बदरंग या क्षतिग्रस्त नहीं करेगा।

दंड: अंपायर गेंद की मांग करेगा और अपराधी को खेल से बाहर कर देगा। यदि अंपायर अपराधी का पता नहीं लगा सकता, और यदि पिचर ऐसी बदरंग या क्षतिग्रस्त गेंद बल्लेबाज को देता है, तो पिचर को तुरंत खेल से हटा दिया जाएगा और दस दिनों के लिए स्वतः निलंबित कर दिया जाएगा।

3.03 खेल के दौरान किसी भी समय जब गेंद डेड हो, एक खिलाड़ी, या खिलाड़ियों, का प्रतिस्थापन किया जा सकता है। प्रतिस्थापित खिलाड़ी टीम के बल्लेबाजी क्रम में प्रतिस्थापित खिलाड़ी की स्थिति में बल्लेबाजी करेगा। एक बार खेल से हटाए गए खिलाड़ी को उस खेल में फिर से प्रवेश नहीं करना चाहिए। यदि कोई प्रतिस्थापित खिलाड़ी किसी खिलाड़ी-प्रबंधक के स्थान पर खेल में प्रवेश करता है, तो प्रबंधक उसके बाद अपने विवेक से कोचिंग लाइनों पर जा सकता है। जब रक्षात्मक टीम के दो या अधिक प्रतिस्थापित खिलाड़ी एक ही समय में खेल में प्रवेश करते हैं, तो प्रबंधक को, उनके फील्डर के रूप में अपने स्थान ग्रहण करने से ठीक पहले, मुख्य अंपायर को टीम के बल्लेबाजी क्रम में ऐसे खिलाड़ियों के स्थान बताने होंगे और मुख्य अंपायर को आधिकारिक स्कोरर को इसकी सूचना देनी होगी। यदि यह जानकारी मुख्य अंपायर को तुरंत नहीं दी जाती है, तो उसे बल्लेबाजी क्रम में प्रतिस्थापियों के स्थान निर्धारित करने का अधिकार होगा। एक पिचर एक ही पारी के दौरान केवल एक बार दूसरी स्थिति में बदल सकता है; उदाहरण के लिए पिचर को एक ही पारी में एक से अधिक बार पिचर के अलावा किसी अन्य स्थिति में आने की अनुमति नहीं होगी। पिचर के अलावा कोई भी खिलाड़ी जो किसी घायल खिलाड़ी के लिए प्रतिस्थापित किया गया हो, उसे पाँच वार्म-अप थ्रो की अनुमति होगी। (पिचरों के लिए नियम 8.03 देखें।)

3.04 जिस खिलाड़ी का नाम उसकी टीम के बल्लेबाजी क्रम में है, वह अपनी टीम के किसी अन्य सदस्य के लिए प्रतिस्थापित धावक नहीं बन सकता। यह नियम तथाकथित कौरटेसी रनर के उपयोग की प्रथा को समाप्त करने के लिए है। खेल में किसी भी खिलाड़ी को साथी के लिए कौरटेसी रनर के रूप में कार्य करने की अनुमति नहीं होगी। कोई भी खिलाड़ी जो खेल में रह चुका है और प्रतिस्थापित के लिए बाहर किया गया है, वह कौरटेसी रनर के रूप में वापस नहीं आएगा। कोई भी खिलाड़ी जो लाइनअप में नहीं है, यदि धावक के रूप में उपयोग किया जाता है, तो उसे प्रतिस्थापित खिलाड़ी माना जाएगा।

3.05 (a) नियम 4.01 (a) और 4.01 (b) में दिए गए अनुसार मुख्य अंपायर को दिए गए बल्लेबाजी क्रम में नामित पिचर, पहले बल्लेबाज या किसी प्रतिस्थापित बल्लेबाज को तब तक पिच करेगा जब तक वह बल्लेबाज आउट न हो जाए या पहले बेस तक न पहुँच जाए, जब तक कि पिचर को ऐसी चोट या बीमारी न हो जो मुख्य अंपायर के निर्णय में उसे पिचिंग से अक्षम कर दे।

(b) यदि पिचर को प्रतिस्थापित किया जाता है, तो प्रतिस्थापित पिचर उस समय बल्लेबाजी कर रहे बल्लेबाज, या किसी प्रतिस्थापित बल्लेबाज को तब तक पिच करेगा जब तक वह बल्लेबाज आउट न हो जाए या पहले बेस तक न पहुँच जाए, या

जब तक आक्रामक टीम आउट न हो जाए, जब तक कि प्रतिस्थापित पिचर को ऐसी चोट या बीमारी न हो जो मुख्य अंपायर के निर्णय में उसे पिचर के रूप में आगे खेलने से अक्षम कर दे।

(c) यदि पिचर के लिए अनुचित प्रतिस्थापन किया जाता है, तो अंपायर उचित पिचर को खेल में लौटने का निर्देश देगा जब तक इस नियम के प्रावधान पूरे नहीं हो जाते। यदि अनुचित पिचर को पिच करने की अनुमति दी जाती है, तो उससे होने वाला कोई भी खेल वैध है। अनुचित पिचर बल्लेबाज को अपनी पहली पिच करते ही, या कोई भी धावक आउट होते ही उचित पिचर बन जाता है। यदि कोई प्रबंधक नियम 3.05 (c) का उल्लंघन करते हुए पिचर को हटाने का प्रयास करता है, तो अंपायर अपराधी क्लब के प्रबंधक को सूचित करेगा कि ऐसा नहीं किया जा सकता। यदि संयोगवश, मुख्य अंपायर ने लापरवाही से आने वाले अनुचित पिचर की घोषणा कर दी है, तो उसे अनुचित पिचर के पिच करने से पहले स्थिति को ठीक करना चाहिए। एक बार जब अनुचित पिचर पिच दे देता है तो वह उचित पिचर बन जाता है।

3.06 प्रबंधक किसी भी प्रतिस्थापन की तुरंत मुख्य अंपायर को सूचना देगा और मुख्य अंपायर को प्रतिस्थापित खिलाड़ी का बल्लेबाजी क्रम में स्थान बताएगा। जिन खिलाड़ियों के लिए प्रतिस्थापन किए गए हैं वे अपनी टीम के साथ बेंच पर रह सकते हैं या पिचरों को "वार्म अप" कर सकते हैं। यदि कोई प्रबंधक अपने लिए किसी अन्य खिलाड़ी को प्रतिस्थापित करता है, तो वह बेंच या कोच के बॉक्स से अपनी टीम का निर्देशन जारी रख सकता है। अंपायरों को उन खिलाड़ियों को, जिनके लिए प्रतिस्थापन किए गए हैं और जिन्हें बेंच पर रहने की अनुमति है, किसी भी विरोधी खिलाड़ी या प्रबंधक, या अंपायरों से कोई भी टिप्पणी करने की अनुमति नहीं देनी चाहिए।

3.07 मुख्य अंपायर, सूचना मिलने के बाद, तुरंत प्रत्येक प्रतिस्थापन की घोषणा करेगा, या करवाएगा।

3.08 (a) यदि किसी प्रतिस्थापन की घोषणा नहीं की जाती है, तो प्रतिस्थापित खिलाड़ी को तब खेल में प्रवेश किया हुआ माना जाएगा जब_

(1) यदि पिचर है, तो वह पिचर के प्लेट पर अपना स्थान लेता है;; (2) यदि बल्लेबाज है, तो वह बल्लेबाज के बॉक्स में अपना स्थान लेता है;।

(3) यदि फील्डर है, तो वह उस स्थान पर पहुँचता है जो सामान्यतः उस फील्डर द्वारा रखा जाता था जिसे उसने प्रतिस्थापित किया है, और खेल शुरू होता है;

(4) यदि धावक है, तो वह उस धावक का स्थान लेता है जिसे उसने प्रतिस्थापित किया है।

(b) उपर्युक्त किसी भी बिना घोषणा किए प्रतिस्थापित खिलाड़ी द्वारा या उस पर किया गया कोई भी खेल वैध होगा।

3.09 वर्दी में खिलाड़ी दर्शकों से बात या मेलजोल नहीं करेंगे, और न ही खेल से पहले, के दौरान, या बाद में स्टैंड में बैठेंगे। कोई भी प्रबंधक, कोच या खिलाड़ी खेल से पहले या के दौरान किसी दर्शक से बात नहीं करेगा। विरोधी टीमों के खिलाड़ी वर्दी में रहते हुए किसी भी समय आपसी सामाजिक संबंध नहीं बनाएँगे।

3.10 (a) होम टीम का प्रबंधक इस बात का एकमात्र निर्णायक होगा कि अनुपयुक्त मौसम की स्थिति या खेल के मैदान की अनुपयुक्त स्थिति के कारण खेल शुरू किया जाएगा या नहीं, डबलहेडर के दूसरे खेल को छोड़कर। अपवाद: कोई भी लीग अपने अध्यक्ष को स्थायी रूप से अधिकृत कर सकती है कि वह अपने चैम्पियनशिप सीज़न के अंतिम सप्ताहों के दौरान उस लीग के संबंध में इस नियम के अनुप्रयोग को निलंबित कर दे ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि चैम्पियनशिप का निर्णय हर वर्ष उसके गुण-दोषों के आधार पर हो। जब चैम्पियनशिप सीज़न की अंतिम श्रृंखला में किन्हीं दो टीमों के बीच किसी खेल के

स्थगन और संभावित रूप से न खेल पाने से लीग में किसी भी क्लब की अंतिम स्थिति प्रभावित हो सकती हो, तो अध्यक्ष, किसी भी लीग क्लब की अपील पर, इस नियम द्वारा होम टीम के प्रबंधक को दिए गए अधिकार को ग्रहण कर सकता है।

(b) पहले खेल का मुख्य अंपायर इस बात का एकमात्र निर्णायक होगा कि अनुपयुक्त मौसम की स्थिति या खेल के मैदान की अनुपयुक्त स्थिति के कारण डबलहेडर का दूसरा खेल शुरू नहीं किया जाएगा।

(c) मुख्य अंपायर इस बात का एकमात्र निर्णायक होगा कि अनुपयुक्त मौसम की स्थिति या खेल के मैदान की अनुपयुक्त स्थिति के कारण खेल के दौरान खेल को कब और कैसे निलंबित किया जाएगा; इस बात पर भी कि ऐसे निलंबन के बाद खेल कब और कैसे फिर से शुरू किया जाएगा; और इस बात पर भी कि ऐसे निलंबन के बाद खेल कब और कैसे समाप्त किया जाएगा। वह खेल को तब तक नहीं रोकेगा जब तक खेल को निलंबित किए कम से कम तीस मिनट न हो जाएँ। वह निलंबन को तब तक जारी रख सकता है जब तक उसे खेल फिर से शुरू करने का कोई भी अवसर होने का विश्वास हो। मुख्य अंपायर हर समय खेल को पूरा करने का प्रयास करेगा। एक या अधिक निलंबनों (प्रत्येक तीस मिनट तक के) के बाद खेल फिर से शुरू करने का उसका अधिकार पूर्ण होगा और वह खेल को तभी समाप्त करेगा जब उसे इसे पूरा करने की कोई संभावना नहीं दिखती हो।

3.11 डबलहेडर के खेलों के बीच, या जब भी खेल के मैदान की अनुपयुक्तता के कारण खेल निलंबित किया जाता है, मुख्य अंपायर के पास ग्राउंड कीपरों और सहायकों का नियंत्रण होगा ताकि खेल के मैदान को खेलने योग्य बनाया जा सके।

दंड: उल्लंघन के लिए, मुख्य अंपायर खेल को विजिटिंग टीम के पक्ष में जब्त कर सकता है।

3.12 जब अंपायर खेल को निलंबित करता है, तो वह "टाइम" कहेगा। अंपायर द्वारा "प्ले" कहे जाने पर, निलंबन हटा दिया जाता है और खेल फिर से शुरू होता है। "टाइम" कहे जाने और "प्ले" कहे जाने के बीच गेंद डेड होती है।

3.13 होम टीम का प्रबंधक मुख्य अंपायर और विरोधी प्रबंधक को कोई भी ग्राउंड रूल प्रस्तुत करेगा जो वह खेल के मैदान पर दर्शकों की अधिकता, ऐसी अधिकता में बल्ले से मारी या फेंकी गई गेंदों, या किसी अन्य आकस्मिकताओं को कवर करने के लिए आवश्यक समझे। यदि ये नियम विरोधी प्रबंधक को स्वीकार्य हैं, तो वे वैध होंगे। यदि ये नियम विरोधी प्रबंधक को अस्वीकार्य हैं, तो मुख्य अंपायर मैदान की स्थितियों के कारण आवश्यक समझे जाने वाले कोई भी विशेष ग्राउंड रूल बनाएगा और लागू करेगा, जो आधिकारिक खेल नियमों का विरोध नहीं करेंगे।

3.14 आक्रामक टीम के सदस्य अपनी टीम के बल्लेबाजी के दौरान सभी दस्ताने और अन्य उपकरण मैदान से बाहर और डगआउट में ले जाएँगे। कोई भी उपकरण फेयर या फाउल क्षेत्र में, मैदान पर पड़ा नहीं छोड़ा जाएगा।

3.15 खेल के दौरान खेल के मैदान पर किसी भी व्यक्ति को अनुमति नहीं दी जाएगी, सिवाय वर्दी में खिलाड़ियों और कोचों, प्रबंधकों, होम टीम द्वारा अधिकृत समाचार फोटोग्राफरों, अंपायरों, वर्दी में कानून अधिकारियों और होम क्लब के चौकीदारों या अन्य कर्मचारियों के। खेल के मैदान पर आने के लिए यहाँ अधिकृत किसी भी व्यक्ति (खेल में भाग लेने वाले आक्रामक टीम के सदस्यों, या कोच के बॉक्स में कोच, या अंपायर को छोड़कर) द्वारा खेल में अनजाने हस्तक्षेप के मामले में, गेंद जीवित और खेल में रहती है। यदि हस्तक्षेप जानबूझकर है, तो हस्तक्षेप के क्षण गेंद डेड होगी और अंपायर ऐसे दंड लगाएगा जो उसकी राय में हस्तक्षेप के कार्य को निष्फल कर देंगे।

नोट: ऊपर अपवादित व्यक्तियों के लिए नियम 7.11 देखें, नियम 7.08 (b) भी देखें।

जानबूझकर या अनजाने हस्तक्षेप का प्रश्न व्यक्ति के कार्य के आधार पर तय किया जाएगा। उदाहरण के लिए: एक बैट बॉय, बॉल अटेंडेंट, पुलिसकर्मी, आदि, जो फेंकी गई या बल्ले से मारी गई गेंद से छूए जाने से बचने का प्रयास करता है पर फिर भी

गेंद से छू जाता है, वह अनजाने हस्तक्षेप में शामिल होगा। यदि, तथापि, वह गेंद को लात मारता है या उसे उठाता है या उसे धक्का देता है, तो उसे जानबूझकर हस्तक्षेप माना जाएगा, चाहे उसका विचार कुछ भी रहा हो।

खेल: बल्लेबाज गेंद को शॉर्टस्टॉप की ओर मारता है, जो गेंद को फील्ड करता है लेकिन पहले बेसमैन से बाहर जाकर गेंद को फेंकता है। पहले बेस पर खड़ा आक्रामक टीम का कोच, गेंद से टकराने से बचने के लिए ज़मीन पर गिर जाता है और पहला बेसमैन उस फेंकी गई गेंद को लेने जाते समय कोच से टकरा जाता है; बल्लेबाज रनर अंततः तीसरे बेस तक पहुँच जाता है। प्रश्न यह है कि क्या अंपायर को कोच की ओर से हस्तक्षेप (इंटरफेयरेंस) का आह्वान करना चाहिए। यह अंपायर के विवेक पर निर्भर होगा और यदि अंपायर को लगता है कि कोच ने खेल में हस्तक्षेप करने से बचने के लिए हर संभव प्रयास किया, तो हस्तक्षेप का आह्वान करने की आवश्यकता नहीं है। यदि अंपायर को ऐसा प्रतीत होता है कि कोच स्पष्ट रूप से केवल ऐसा दिखावा कर रहा था कि वह हस्तक्षेप न करने का प्रयास कर रहा है, तो अंपायर को हस्तक्षेप का निर्णय देना चाहिए।

3.16 जब किसी फेंकी गई या बल्ले से मारी गई गेंद के साथ दर्शकों द्वारा हस्तक्षेप होता है, तो हस्तक्षेप के क्षण में गेंद डेड हो जाएगी और अंपायर अपनी राय में ऐसे दंड लगाएगा जो हस्तक्षेप के कार्य को निष्प्रभावी कर दें।

स्वीकृत निर्णय: यदि दर्शकों का हस्तक्षेप स्पष्ट रूप से किसी फील्डर को फ्लाई बॉल पकड़ने से रोकता है, तो अंपायर बल्लेबाज को आउट घोषित करेगा। स्टैंड्स में फेंकी गई या मारी गई गेंद, जो दर्शक को छूकर खेल से बाहर हो जाती है, भले ही वह मैदान पर वापस उछल आए, और दर्शक का मैदान पर आना या बैरियर के ऊपर, नीचे या उसके माध्यम से हाथ बढ़ाकर खेल में चल रही गेंद को छूना या किसी खिलाड़ी को छूना या अन्यथा हस्तक्षेप करना, इन दोनों में अंतर है। बाद वाले मामले में यह स्पष्ट रूप से जानबूझकर है और इसे नियम 3.15 के अनुसार जानबूझकर हस्तक्षेप के रूप में निपटाया जाएगा। बल्लेबाज और रनरों को वहाँ रखा जाएगा जहाँ अंपायर के निर्णय में वे होते यदि हस्तक्षेप न हुआ होता। जब कोई फील्डर गेंद पकड़ने के लिए बाड़, रेलिंग, रस्सी के ऊपर या स्टैंड में हाथ बढ़ाता है तो कोई हस्तक्षेप की अनुमति नहीं दी जाएगी। वह अपने जोखिम पर ऐसा करता है। हालाँकि, यदि कोई दर्शक ऐसी बाड़, रेलिंग या रस्सी के खेल मैदान वाले हिस्से पर हाथ बढ़ाता है और स्पष्ट रूप से फील्डर को गेंद पकड़ने से रोकता है, तो बल्लेबाज को दर्शक के हस्तक्षेप के लिए आउट घोषित किया जाना चाहिए। उदाहरण: तीसरे बेस पर रनर, एक आउट और बल्लेबाज आउटफील्ड की ओर गहरी फ्लाई बॉल मारता है (फेयर या फाउल)। दर्शक स्पष्ट रूप से फ्लाई बॉल पकड़ने का प्रयास कर रहे आउटफील्डर के साथ हस्तक्षेप करता है। अंपायर दर्शक के हस्तक्षेप के लिए बल्लेबाज को आउट घोषित करता है। आह्वान के समय गेंद डेड है। अंपायर तय करता है कि गेंद कितनी दूर मारी गई थी, इसके कारण तीसरे बेस पर रनर कैच के बाद स्कोर कर लेता यदि फील्डर ने वह गेंद पकड़ी होती जिसमें हस्तक्षेप हुआ था, इसलिए रनर को स्कोर करने की अनुमति दी जाती है। ऐसा उस स्थिति में नहीं हो सकता है यदि ऐसी फ्लाई बॉल में होम प्लेट से थोड़ी दूरी पर हस्तक्षेप हुआ हो।

3.17 दोनों टीमों के खिलाड़ी और स्थानापन्न खिलाड़ी अपने-अपने टीम के बेंच तक सीमित रहेंगे, जब तक कि वे वास्तव में खेल में भाग न ले रहे हों या खेल में प्रवेश की तैयारी न कर रहे हों, या पहले या तीसरे बेस पर कोचिंग न कर रहे हों। खेल के दौरान खिलाड़ियों, स्थानापन्न खिलाड़ियों, मैनेजरों, कोचों, ट्रेनरों और बैट बॉयज़ के अलावा किसी को भी बेंच पर नहीं बैठना चाहिए।

दंड: उल्लंघन के लिए अंपायर चेतावनी के बाद अपराधी को मैदान से हटा सकता है। डिसेबल्ड लिस्ट पर मौजूद खिलाड़ियों को खेल-पूर्व गतिविधि में भाग लेने और खेल के दौरान बेंच पर बैठने की अनुमति है, लेकिन वे खेल के दौरान किसी भी गतिविधि में भाग नहीं ले सकते जैसे किसी पिचर को वार्म-अप कराना, बेंच जॉकीइंग आदि। डिसेबल्ड खिलाड़ियों को खेल के दौरान किसी भी समय या किसी भी उद्देश्य के लिए खेल की सतह पर प्रवेश करने की अनुमति नहीं है।

3.18 होम टीम व्यवस्था बनाए रखने के लिए पर्याप्त पुलिस सुरक्षा प्रदान करेगी। यदि कोई व्यक्ति या व्यक्तियों खेल के दौरान खेल मैदान में प्रवेश करते हैं और किसी भी तरह से खेल में हस्तक्षेप करते हैं, तो विज़िटिंग टीम मैदान खाली होने तक खेलने से इंकार कर सकती है।

दंड: यदि उचित समय सीमा के भीतर मैदान खाली नहीं किया जाता है, जो किसी भी स्थिति में विज़िटिंग टीम के खेलने से इंकार करने के बाद पंद्रह मिनट से कम नहीं होगी, तो अंपायर विज़िटिंग टीम के पक्ष में खेल को फ़ॉरफ़िट कर सकता है।

बेसबॉल नियम: 4.00 खेल का आरंभ और समाप्ति।

4.01 जब तक होम क्लब ने पहले सूचना न दी हो कि खेल स्थगित कर दिया गया है या शुरू होने में देरी होगी, अंपायर या अंपायर खेल शुरू होने के निर्धारित समय से पाँच मिनट पहले खेल मैदान में प्रवेश करेंगे और सीधे होम बेस की ओर जाएँगे जहाँ विरोधी टीमों के मैनेजर उनसे मिलेंगे। क्रम में:

(a) पहले, होम मैनेजर मुख्य अंपायर को अपना बैटिंग ऑर्डर दो प्रतियों में देगा।

(b) इसके बाद, विज़िटिंग मैनेजर मुख्य अंपायर को अपना बैटिंग ऑर्डर दो प्रतियों में देगा।

(c) मुख्य अंपायर यह सुनिश्चित करेगा कि संबंधित बैटिंग ऑर्डर के मूल और प्रतियाँ एक समान हैं, और फिर विरोधी मैनेजर को प्रत्येक बैटिंग ऑर्डर की एक प्रति प्रदान करेगा। अंपायर के पास रखी प्रति आधिकारिक बैटिंग ऑर्डर होगी। अंपायर द्वारा बैटिंग ऑर्डर प्रदान करना बैटिंग ऑर्डर को स्थापित करेगा। इसके बाद, नियमों में दिए गए प्रावधानों के अलावा, किसी भी मैनेजर द्वारा कोई प्रतिस्थापन नहीं किया जाएगा।

(d) जैसे ही होम टीम का बैटिंग ऑर्डर मुख्य अंपायर को सौंपा जाता है, अंपायर खेल मैदान के प्रभारी हो जाते हैं और उस क्षण से, उनके पास यह निर्धारित करने का एकमात्र अधिकार होगा कि मौसम या खेल मैदान की स्थिति के कारण खेल कब रोका जाएगा, स्थगित किया जाएगा या फिर से शुरू किया जाएगा। बैटिंग ऑर्डर में स्पष्ट त्रुटियाँ, जिन्हें मुख्य अंपायर खेल शुरू करने के लिए "प्ले" कहने से पहले देखता है, उन्हें त्रुटि वाली टीम के मैनेजर या कप्तान के ध्यान में लाया जाना चाहिए, ताकि खेल शुरू होने से पहले सुधार किया जा सके। उदाहरण के लिए, यदि किसी मैनेजर ने असावधानी से बैटिंग ऑर्डर में केवल आठ खिलाड़ियों को सूचीबद्ध किया है, या एक ही उपनाम वाले दो खिलाड़ियों को बिना किसी पहचानकर्ता प्रारंभिक अक्षर के सूचीबद्ध किया है और त्रुटियाँ अंपायर द्वारा "प्ले" कहने से पहले देखी जाती हैं, तो वह खेल शुरू करने के लिए "प्ले" कहने से पहले ऐसी त्रुटि या त्रुटियों को ठीक कराएगा। टीमों को बाद में किसी ऐसी गलती से "फँसाया" नहीं जाना चाहिए जो स्पष्ट रूप से असावधानीवश हुई हो और जिसे खेल शुरू होने से पहले ठीक किया जा सकता हो।

4.02 होम टीम के खिलाड़ी अपनी रक्षात्मक स्थिति ग्रहण करेंगे, विज़िटिंग टीम का पहला बल्लेबाज बैटर के बॉक्स में अपनी स्थिति ग्रहण करेगा, अंपायर "प्ले" का आह्वान करेगा और खेल शुरू होगा।

4.03 जब खेल के आरंभ में या खेल के दौरान गेंद खेल में डाली जाती है, तो कैचर के अलावा सभी फील्डर फेयर क्षेत्र में होने चाहिए।

(a) कैचर सीधे प्लेट के पीछे अपनी स्थिति बनाएगा। वह पिच पकड़ने या कोई खेल करने के लिए किसी भी समय अपनी स्थिति छोड़ सकता है, सिवाय इसके कि जब बल्लेबाज को जानबूझकर बेस ऑन बॉल्स दिया जा रहा हो, तब कैचर को गेंद के पिचर के हाथ से निकलने तक कैचर के बॉक्स की रेखाओं के भीतर दोनों पैरों के साथ खड़ा रहना चाहिए।

दंड: बॉक।

(b) पिचर, बल्लेबाज को गेंद देने की क्रिया के दौरान, अपनी वैध स्थिति ग्रहण करेगा;

(c) पिचर और कैचर के अलावा, कोई भी फील्डर फेयर क्षेत्र में कहीं भी अपनी स्थिति बना सकता है;

(d) बल्लेबाज, या स्कोर करने का प्रयास कर रहे रनर के अलावा, कोई भी आक्रामक खिलाड़ी खेल के दौरान कैचर की रेखाओं को पार नहीं करेगा।

4.04 बैटिंग ऑर्डर पूरे खेल के दौरान अनुसरण किया जाएगा जब तक कि किसी खिलाड़ी के स्थान पर दूसरा खिलाड़ी न आ जाए। उस स्थिति में स्थानापन्न खिलाड़ी बैटिंग ऑर्डर में प्रतिस्थापित खिलाड़ी का स्थान लेगा।

4.05 (a) आक्रामक टीम अपनी बल्लेबाजी की अवधि के दौरान मैदान पर दो बेस कोच तैनात करेगी, एक पहले बेस के पास और एक तीसरे बेस के पास।

(b) बेस कोचों की संख्या दो तक सीमित होगी और वे; (1) टीम की वर्दी में होंगे, और।

(2) हर समय कोच के बॉक्स के भीतर रहेंगे।

दंड: अपराधी बेस कोच को खेल से हटा दिया जाएगा, और उसे खेल मैदान छोड़ना होगा। कई वर्षों से यह आम प्रथा रही है कि कुछ कोच अपना एक पैर कोच के बॉक्स के बाहर रखते हैं या कोचिंग बॉक्स की रेखाओं पर पैर फैलाकर खड़े होते हैं या अन्यथा थोड़ा बाहर होते हैं। कोच को तब तक बॉक्स से बाहर नहीं माना जाएगा जब तक विरोधी मैनेजर शिकायत न करे, और तब, अंपायर नियम को सख्ती से लागू करेगा और सभी कोचों (दोनों टीमों के) को हर समय कोच के बॉक्स के भीतर रहने की आवश्यकता करेगा। यह भी आम प्रथा है कि जिस कोच के बेस पर कोई खेल होता है वह खिलाड़ी को स्लाइड करने, आगे बढ़ने या बेस पर लौटने का संकेत देने के लिए कोच के बॉक्स से बाहर निकल जाता है। इसकी अनुमति दी जा सकती है यदि कोच किसी भी तरह से खेल में हस्तक्षेप न करे।

4.06 (a) कोई भी मैनेजर, खिलाड़ी, स्थानापन्न खिलाड़ी, कोच, ट्रेनर या बैटबॉय किसी भी समय, चाहे बेंच से, कोच के बॉक्स से या खेल मैदान पर, या कहीं और से:

(1) शब्दों या संकेत से दर्शकों के प्रदर्शन को उकसाएगा, या उकसाने का प्रयास करेगा;

(2) ऐसी भाषा का प्रयोग करेगा जो किसी भी तरह से विरोधी खिलाड़ियों, अंपायर, या किसी भी दर्शक का उल्लेख करे या उन पर प्रतिबिंब डाले;

(3) "टाइम" का आह्वान करेगा, या कोई अन्य शब्द या वाक्यांश का प्रयोग करेगा या कोई भी कार्य करेगा जब गेंद जीवित और खेल में हो, स्पष्ट रूप से पिचर को बॉक कराने का प्रयास करने के उद्देश्य से।

(4) किसी भी तरह से अंपायर के साथ जानबूझकर संपर्क करेगा।

(b) कोई भी फील्डर बल्लेबाज की दृष्टि रेखा में स्थान नहीं लेगा, और जानबूझकर खेल भावना के विरुद्ध इरादे से बल्लेबाज को विचलित करने के तरीके से कार्य नहीं करेगा।

दंड: अपराधी को खेल से हटा दिया जाएगा और उसे खेल मैदान छोड़ना होगा, और यदि बॉक किया गया है, तो उसे रद्द किया जाएगा।

4.07 जब किसी मैनेजर, खिलाड़ी, कोच या ट्रेनर को किसी खेल से निष्कासित किया जाता है, तो उसे तुरंत मैदान छोड़ना होगा और उस खेल में आगे कोई भाग नहीं लेना होगा। उसे क्लब हाउस में रहना होगा या सड़क के कपड़े पहनने होंगे और या तो पार्क छोड़ना होगा या ग्रैंडस्टैंड में अपनी टीम के बेंच या बुलपेन के आस-पास से अच्छी तरह दूर एक सीट लेनी होगी। यदि कोई मैनेजर, कोच या खिलाड़ी निलंबन पर है तो वह खेल के दौरान डगआउट या प्रेस बॉक्स में नहीं हो सकता।

4.08 जब किसी खिलाड़ी के बेंच के लोग अंपायर के निर्णय पर हिंसक अस्वीकृति दिखाते हैं, तो अंपायर पहले चेतावनी देगा कि ऐसी अस्वीकृति बंद होनी चाहिए। यदि ऐसी कार्रवाई जारी रहती है:

दंड: अंपायर अपराधियों को बेंच से क्लब हाउस भेजने का आदेश देगा। यदि वह अपराधी या अपराधियों को पहचानने में असमर्थ है, तो वह सभी स्थानापन्न खिलाड़ियों से बेंच खाली करा सकता है। अपराधी टीम के मैनेजर को खेल मैदान पर केवल उन खिलाड़ियों को वापस बुलाने का विशेषाधिकार होगा जो खेल में प्रतिस्थापन के लिए आवश्यक हैं।

4.09 एक टीम कैसे स्कोर करती है।

(a) हर बार जब कोई रनर वैध रूप से पहले, दूसरे, तीसरे और होम बेस तक पहुँचता है और उन्हें छूता है, इससे पहले कि पारी समाप्त करने के लिए तीन खिलाड़ी आउट हो जाएँ, एक रन स्कोर किया जाएगा।

अपवाद: यदि रनर होम बेस तक उस खेल के दौरान पहुँचता है जिसमें तीसरा आउट होता है, तो रन स्कोर नहीं होता

(1) बल्लेबाज रनर द्वारा पहला बेस छूने से पहले; (2) किसी भी रनर के फोर्स आउट होने से; या।

(3) किसी पूर्ववर्ती रनर द्वारा जिसे किसी बेस को छूने में विफल रहने के कारण आउट घोषित किया गया हो।

(b) जब नियमित खेल की अंतिम अर्ध-पारी में, या अतिरिक्त पारी के अंतिम अर्ध भाग में, बेस ऑन बॉल्स, हिट बैटर या बेस फुल होने पर किसी अन्य खेल के परिणामस्वरूप जो तीसरे बेस पर रनर को आगे बढ़ने के लिए बाध्य करता है, विजयी रन स्कोर होता है, तो अंपायर तब तक खेल समाप्त घोषित नहीं करेगा जब तक कि तीसरे बेस से आगे बढ़ने के लिए बाध्य रनर ने होम बेस को न छू लिया हो और बल्लेबाज रनर ने पहला बेस न छू लिया हो। अपवाद यह होगा यदि प्रशंसक मैदान पर दौड़ पड़ें और शारीरिक रूप से रनर को होम प्लेट छूने या बल्लेबाज को पहला बेस छूने से रोकें। ऐसे मामलों में, अंपायर प्रशंसकों द्वारा अवरोध के कारण रनर को बेस प्रदान करेंगे।

दंड: यदि तीसरे बेस पर रनर उचित समय में आगे बढ़ने और होम बेस छूने से इंकार करता है, तो अंपायर रन को अस्वीकार करेगा, अपराधी खिलाड़ी को आउट घोषित करेगा और खेल फिर से शुरू करने का आदेश देगा। यदि, दो आउट के साथ, बल्लेबाज रनर आगे बढ़ने और पहला बेस छूने से इंकार करता है, तो अंपायर रन को अस्वीकार करेगा, अपराधी खिलाड़ी को आउट घोषित करेगा, और खेल फिर से शुरू करने का आदेश देगा। यदि, दो आउट से पहले, बल्लेबाज रनर आगे बढ़ने और पहला बेस छूने से इंकार करता है, तो रन गिना जाएगा, लेकिन अपराधी खिलाड़ी को आउट घोषित किया जाएगा। स्वीकृत निर्णय: उस खेल के दौरान कोई रन स्कोर नहीं होगा जिसमें तीसरा आउट बल्लेबाज रनर द्वारा पहला बेस छूने से पहले किया गया हो। उदाहरण: एक आउट, जोन्स दूसरे बेस पर, स्मिथ पहले बेस पर। बल्लेबाज, ब्राउन, सुरक्षित रूप से हिट करता है। जोन्स स्कोर करता है। स्मिथ प्लेट पर थ्रो पर आउट हो जाता है। दो आउट। लेकिन ब्राउन ने पहला बेस चूक दिया। गेंद पहले बेस पर फेंकी जाती है, अपील की जाती है, और ब्राउन आउट हो जाता है। तीन आउट। चूँकि जोन्स ने उस खेल के दौरान प्लेट पार की जिसमें तीसरा आउट बल्लेबाज रनर द्वारा पहला बेस छूने से पहले किया गया था, जोन्स का रन नहीं गिना जाता। स्वीकृत निर्णय: अनुगामी रनर पूर्ववर्ती रनर के कार्य से प्रभावित नहीं होते जब तक कि दो आउट न हों। उदाहरण: एक आउट, जोन्स दूसरे बेस पर, स्मिथ पहले बेस पर, और बल्लेबाज, ब्राउन, पार्क के अंदर होम रन मारता है। जोन्स प्लेट की ओर जाते समय तीसरा बेस छूने में विफल रहता है। स्मिथ और ब्राउन स्कोर करते हैं। रक्षापक्ष तीसरे बेस पर गेंद रोकता है, अंपायर से अपील करता है, और जोन्स आउट हो जाता है। स्मिथ और ब्राउन के रन गिने जाते हैं। स्वीकृत निर्णय: दो आउट, जोन्स दूसरे बेस पर, स्मिथ पहले बेस पर और बल्लेबाज, ब्राउन, पार्क के अंदर होम रन मारता है। सभी तीन रन प्लेट पार करते हैं। लेकिन जोन्स ने तीसरा बेस चूक दिया, और अपील पर आउट घोषित किया जाता है। तीन आउट। स्मिथ और ब्राउन के रन रद्द हो जाते हैं। खेल में कोई स्कोर नहीं। स्वीकृत निर्णय: एक आउट, जोन्स तीसरे बेस पर, स्मिथ दूसरे बेस पर।

बल्लेबाज ब्राउन सेंटर की ओर फ्लाई आउट हो जाता है। दो आउट। जोन्स कैच के बाद स्कोर करता है और स्मिथ प्लेट पर खराब थ्रो पर स्कोर करता है। लेकिन जोन्स, अपील पर, कैच से पहले तीसरा बेस छोड़ने के लिए दोषी पाया जाता है और आउट हो जाता है। तीन आउट। कोई रन नहीं। स्वीकृत निर्णय: दो आउट, बेस फुल, बल्लेबाज बाड़ के ऊपर से होम रन मारता है। बल्लेबाज, अपील पर, पहला बेस चूकने के लिए आउट घोषित किया जाता है। तीन आउट। कोई रन नहीं गिना जाता। यहाँ एक सामान्य कथन है जो इसे कवर करता है: जब कोई रनर किसी बेस को चूकता है और कोई फील्डर चूके हुए बेस पर, या यदि फ्लाई बॉल पकड़ी गई हो तो रनर द्वारा मूल रूप से ग्रहण किए गए बेस पर गेंद रोकता है, और अंपायर के निर्णय के लिए अपील करता है, तो जब अंपायर अपील को बनाए रखता है तो रनर आउट हो जाता है; सभी रनर यदि संभव हो तो स्कोर कर सकते हैं, सिवाय इसके कि दो आउट के साथ रनर उस क्षण आउट हो जाता है जब वह बेस चूकता है, यदि अनुगामी रनरों पर लागू अपील बनाए रखी जाती है। स्वीकृत निर्णय: एक आउट, जोन्स तीसरे बेस पर, स्मिथ पहले बेस पर, और ब्राउन राइट फील्ड की ओर फ्लाई आउट हो जाता है। दो आउट। जोन्स टैग अप करता है और कैच के बाद स्कोर करता है। स्मिथ पहले बेस पर लौटने का प्रयास करता है लेकिन राइट फील्डर का थ्रो उससे पहले बेस तक पहुँच जाता है। तीन आउट। लेकिन जोन्स ने स्मिथ को पकड़ने के लिए थ्रो के पहले बेस तक पहुँचने से पहले स्कोर किया, इसलिए जोन्स का रन गिना जाता है। यह फोर्स प्ले नहीं था।

4.10 (a) एक नियमित खेल में नौ पारियाँ होती हैं, जब तक कि स्कोर बराबर होने के कारण इसे बढ़ाया न जाए, या इसे छोटा न किया जाए

(1) क्योंकि होम टीम को नौवीं पारी के अपने आधे हिस्से की आवश्यकता नहीं है या केवल उसका एक अंश ही आवश्यक है, या

(2) क्योंकि अंपायर खेल को रोक देता है।

अपवाद: नेशनल एसोसिएशन लीग एक नियम अपना सकती हैं जो प्रावधान करता है कि डबलहेडर के एक या दोनों खेल सात पारियों के होंगे। ऐसे खेलों में, नौवीं पारी पर लागू होने वाले इनमें से कोई भी नियम सातवीं पारी पर लागू होंगे।

(b) यदि नौ पूरी पारियों के बाद स्कोर बराबर है तो खेल तब तक जारी रहेगा जब तक

(1) विज़िटिंग टीम ने एक पूरी पारी के अंत में होम टीम से अधिक कुल रन नहीं बना लिए हों, या

(2) होम टीम एक अपूर्ण पारी में विजयी रन नहीं बना लेती।

(c) यदि कोई खेल रोका जाता है, तो यह एक नियमित खेल है: (1) यदि पाँच पारियाँ पूरी हो चुकी हों;

(2) यदि होम टीम ने चार या साढ़े चार अर्ध-पारियों में विज़िटिंग टीम द्वारा पाँच पूरी अर्ध-पारियों में बनाए गए रनों से अधिक रन बनाए हों;

(3) यदि होम टीम पाँचवीं पारी के अपने आधे हिस्से में स्कोर बराबर करने के लिए एक या अधिक रन बनाती है।

(d) यदि खेल समाप्त होने पर प्रत्येक टीम के रन समान हों, तो अंपायर इसे "टाई गेम" घोषित करेगा।

(e) यदि कोई खेल नियमित खेल बनने से पहले रोका जाता है, तो अंपायर इसे "नो गेम" घोषित करेगा।

(f) किसी भी नियमित या स्थगित खेल के लिए रेन चेक का सम्मान नहीं किया जाएगा जो 4.10(c) में वर्णित खेल के बिंदु तक या उससे आगे बढ़ चुका है

4.11 नियमित खेल का स्कोर खेल समाप्त होने के क्षण में प्रत्येक टीम द्वारा बनाए गए कुल रनों की संख्या है।

(a) खेल तब समाप्त होता है जब विज़िटिंग टीम नौवीं पारी का अपना आधा हिस्सा पूरा करती है यदि होम टीम आगे है।

(b) खेल तब समाप्त होता है जब नौवीं पारी पूरी हो जाती है, यदि विज़िटिंग टीम आगे है।

(c) यदि होम टीम नौवीं पारी के अपने आधे हिस्से में (या बराबरी के बाद अतिरिक्त पारी के अपने आधे हिस्से में) विजयी रन बनाती है, तो विजयी रन बनते ही खेल तुरंत समाप्त हो जाता है।

अपवाद: यदि किसी खेल में अंतिम बल्लेबाज खेल के मैदान से बाहर होम रन मारता है, तो बेस रनिंग नियमों के अनुसार बल्लेबाज-धावक और बेस पर मौजूद सभी धावकों को स्कोर करने की अनुमति होती है, और खेल तब समाप्त होता है जब बल्लेबाज-धावक होम प्लेट को छू लेता है।

स्वीकृत निर्णय: बल्लेबाज नौवें इनिंग के अंतिम भाग या अतिरिक्त इनिंग में खेल जीतने के लिए खेल के मैदान से बाहर होम रन मारता है, लेकिन उसे पूर्ववर्ती धावक को पार करने के कारण आउट करार दिया जाता है। जैसे ही विजयी रन स्कोर होता है, खेल तुरंत समाप्त हो जाता है।

(d) घोषित खेल उस क्षण समाप्त होता है जब अंपायर खेल समाप्त करता है।

अपवाद: यदि खेल को तब घोषित किया जाता है जब कोई इनिंग चल रही हो और पूरी होने से पहले, तो खेल निम्नलिखित प्रत्येक स्थिति में एक निलंबित (SUSPENDED) खेल बन जाता है:

(1) विज़िटिंग टीम ने स्कोर बराबर करने के लिए एक या अधिक रन बनाए हैं और होम टीम ने कोई रन नहीं बनाया है;

(2) विज़िटिंग टीम ने बढ़त लेने के लिए एक या अधिक रन बनाए हैं और होम टीम ने स्कोर बराबर नहीं किया है या बढ़त दोबारा नहीं ली है। राष्ट्रीय संघ लीग ऊपर 4.11 (d) (1) और (2) के अतिरिक्त निलंबित खेलों के लिए निम्नलिखित नियम भी अपना सकती हैं। (यदि किसी राष्ट्रीय संघ लीग द्वारा अपनाया जाता है, तो नियम 4.10 (c) (d) और (e) उनके खेलों पर लागू नहीं होंगे।):

(3) खेल विनियमित खेल नहीं बना है (होम टीम आगे होने पर 4 1/2 इनिंग, या विज़िटिंग क्लब आगे होने या बराबरी पर होने पर 5 इनिंग)।

(4) मौसम, कर्फ्यू या किसी अन्य कारण से खेल रोके जाने के बिंदु पर कोई भी विनियमित खेल बराबरी पर है।

(5) यदि कोई खेल विनियमित खेल बनने से पहले निलंबित कर दिया जाता है, और किसी अन्य नियमित रूप से निर्धारित खेल से पहले जारी रखा जाता है, तो नियमित रूप से निर्धारित खेल सात इनिंग तक सीमित होगा।

(6) यदि कोई खेल विनियमित खेल बनने के बाद निलंबित कर दिया जाता है, और किसी अन्य नियमित रूप से निर्धारित खेल से पहले जारी रखा जाता है, तो नियमित रूप से निर्धारित खेल नौ-इनिंग का खेल होगा।

अपवाद: उपरोक्त खंड (3), (4), (5) और (6) चैम्पियनशिप सीज़न या लीग प्लेऑफ़ के दौरान दोनों टीमों के बीच अंतिम निर्धारित खेल पर लागू नहीं होंगे। चैम्पियनशिप सीज़न के दौरान दोनों टीमों के बीच अंतिम निर्धारित खेल से पहले पूरा न किया गया कोई भी निलंबित खेल घोषित खेल बन जाएगा।

4.12 निलंबित खेल।

(a) एक लीग निम्नलिखित कारणों में से किसी के लिए समाप्त किए गए खेलों को भविष्य की तारीख में पूरा करने के लिए निम्नलिखित नियम अपनाएगी:

(1) कानून द्वारा लगाया गया कर्फ्यू;; (2) लीग नियमों के अंतर्गत अनुमत समय सीमा;।

(3) प्रकाश की विफलता या होम क्लब के नियंत्रण में एक यांत्रिक मैदान उपकरण की खराबी। (यांत्रिक मैदान उपकरण में स्वचालित तिरपाल या जल हटाने का उपकरण शामिल होगा)।

(4) अंधकार, जब कोई कानून रोशनी जलाने से रोकता है।

(5) मौसम, यदि खेल को तब घोषित किया जाता है जब कोई इनिंग चल रही हो और पूरी होने से पहले, और निम्नलिखित में से कोई एक स्थिति prevails:

(i) विज़िटिंग टीम ने स्कोर बराबर करने के लिए एक या अधिक रन बनाए हैं, और होम टीम ने कोई रन नहीं बनाया है।

(ii) विज़िटिंग टीम ने बढ़त लेने के लिए एक या अधिक रन बनाए हैं, और होम टीम ने स्कोर बराबर नहीं किया है या बढ़त दोबारा नहीं ली है।

(b) ऐसे खेलों को निलंबित खेल कहा जाएगा। कर्फ्यू, मौसम या समय सीमा के कारण घोषित कोई भी खेल निलंबित खेल नहीं होगा, जब तक कि वह नियम 4.10 के प्रावधानों के अंतर्गत विनियमित खेल बनने तक पर्याप्त आगे न बढ़ चुका हो। 4.12(a), (3) या (4) के प्रावधानों के अंतर्गत घोषित खेल शुरू होने के बाद किसी भी समय निलंबित खेल होगा।

नोट: मौसम और समान परिस्थितियाँ_4.12 (a) (1 से 5)_यह निर्धारित करने में प्राथमिकता लेंगी कि कोई घोषित खेल निलंबित खेल होगा या नहीं। किसी खेल को केवल तभी निलंबित खेल माना जा सकता है यदि उसे धारा (a) में निर्दिष्ट पाँच (5) कारणों में से किसी के लिए रोका गया हो। स्कोर बराबर होने पर मौसम के कारण घोषित कोई भी विनियमित खेल (जब तक 4.12 (a) (5) (i) में उल्लिखित स्थिति लागू न हो) बराबरी का खेल है और इसे पूरी तरह से दोबारा खेला जाना चाहिए।

(c) एक निलंबित खेल निम्नलिखित प्रकार से फिर से शुरू किया जाएगा और पूरा किया जाएगा:।

(1) उसी मैदान पर दोनों क्लबों के बीच अगले निर्धारित एकल खेल से ठीक पहले; या

(2) उसी मैदान पर दोनों क्लबों के बीच अगले निर्धारित डबलहेडर से ठीक पहले, यदि कार्यक्रम में कोई एकल खेल शेष नहीं है; या

(3) यदि उस शहर में दोनों क्लबों के बीच अंतिम निर्धारित तारीख पर निलंबित किया गया है, तो स्थानांतरित करके विरोधी क्लब के मैदान पर खेला जाएगा, यदि संभव हो;

(i) अगले निर्धारित एकल खेल से ठीक पहले, या।

(ii) अगले निर्धारित डबलहेडर से ठीक पहले, यदि कार्यक्रम में कोई एकल खेल शेष नहीं है।

(4) यदि कोई निलंबित खेल दोनों क्लबों के लिए निर्धारित अंतिम तारीख तक फिर से शुरू और पूरा नहीं किया गया है, तो वह घोषित खेल होगा।

(d) एक निलंबित खेल मूल खेल के निलंबन के ठीक उसी बिंदु से फिर से शुरू किया जाएगा। निलंबित खेल का पूरा होना मूल खेल की निरंतरता है। दोनों टीमों की लाइनअप और बल्लेबाजी क्रम निलंबन के क्षण की लाइनअप और बल्लेबाजी क्रम के बिल्कुल समान होगा, जो प्रतिस्थापन को नियंत्रित करने वाले नियमों के अधीन होगा। किसी भी खिलाड़ी को उस खिलाड़ी से बदला जा सकता है जो निलंबन से पहले खेल में नहीं था। निलंबन से पहले हटाए गए किसी भी खिलाड़ी को लाइनअप में वापस नहीं लाया जा सकता है। जो खिलाड़ी खेल निलंबित होने के समय क्लब के साथ नहीं था, उसे विकल्प के रूप में

इस्तेमाल किया जा सकता है, भले ही उसने उस खिलाड़ी की जगह ली हो जो अब क्लब के साथ नहीं है और जो पात्र नहीं होता क्योंकि उसे खेल निलंबित होने से पहले लाइनअप से हटा दिया गया था। यदि निलंबित खेल की घोषणा से ठीक पहले, किसी विकल्प पिचर की घोषणा की गई है लेकिन उसने पारी समाप्त नहीं की है या बल्लेबाज के बेसरनर बनने तक पिच नहीं किया है, तो ऐसा पिचर, जब निलंबित खेल बाद में फिर से शुरू होगा, खेल के फिर से शुरू होने वाले भाग को शुरू कर सकता है, परंतु ऐसा करना उसके लिए अनिवार्य नहीं है। हालाँकि, यदि वह शुरुआत नहीं करता है तो उसे प्रतिस्थापित माना जाएगा और उस खेल में उसका उपयोग नहीं किया जा सकेगा।

(e) किसी भी विनियमित या निलंबित खेल के लिए रेन चेक का सम्मान नहीं किया जाएगा जो 4.10 (c) में वर्णित खेल के बिंदु तक या उससे आगे बढ़ चुका है।

4.13 डबलहेडरों को नियंत्रित करने वाले नियम।

(a) (1) एक तारीख पर केवल दो चैम्पियनशिप खेल खेले जाएँगे। निलंबित खेल का पूरा होना इस नियम का उल्लंघन नहीं होगा।

(2) यदि एक तारीख पर एक प्रवेश के लिए दो खेल खेलने का निर्धारण किया गया है, तो पहला खेल उस तारीख का नियमित रूप से निर्धारित खेल होगा।

(b) डबलहेडर के पहले खेल के शुरू होने के बाद, डबलहेडर का दूसरा खेल शुरू होने से पहले उस खेल को पूरा किया जाएगा।

(c) डबलहेडर का दूसरा खेल पहले खेल के पूरा होने के बीस मिनट बाद शुरू होगा, जब तक कि मुख्य अंपायर पहले खेल के अंत में विरोधी प्रबंधकों को घोषित और सूचित करके लंबा अंतराल (तीस मिनट से अधिक नहीं) घोषित न करे।

अपवाद: यदि लीग अध्यक्ष ने किसी विशेष कार्यक्रम के लिए होम क्लब के अनुरोध को खेलों के बीच लंबे अंतराल के लिए approve किया है, तो मुख्य अंपायर ऐसे लंबे अंतराल की घोषणा करेगा और इसे विरोधी प्रबंधकों को सूचित करेगा। पहले खेल का मुख्य अंपायर खेलों के बीच अंतराल को नियंत्रित करने वाला समयपालक होगा।

(d) अंपायर डबलहेडर का दूसरा खेल, यदि बिल्कुल संभव हो, शुरू करेगा, और खेल तब तक जारी रहेगा जब तक मैदान की स्थिति, स्थानीय समय प्रतिबंध या मौसम अनुमति देते हैं।

(e) जब किसी भी कारण से नियमित रूप से निर्धारित डबलहेडर के शुरू होने में देरी होती है, तो जो भी खेल शुरू होता है वह डबलहेडर का पहला खेल होता है।

(f) जब पुनर्निर्धारित खेल किसी डबलहेडर का भाग होता है, तो पुनर्निर्धारित खेल दूसरा खेल होगा, और पहला खेल उस तारीख का नियमित रूप से निर्धारित खेल होगा।

4.14 मुख्य अंपायर जब भी उसकी राय में अंधकार दिन के प्रकाश में आगे खेल को खतरनाक बना देता है, तो खेल के मैदान की रोशनी जलाने का आदेश देगा।

4.15 जब कोई टीम:।

(a) मैदान पर उपस्थित होने में विफल रहती है, या मैदान पर होते हुए भी, खेल शुरू करने के लिए नियत समय पर अंपायर द्वारा "Play" कहे जाने के पाँच मिनट के भीतर खेल शुरू करने से इंकार कर देती है, जब तक कि अंपायर के निर्णय में ऐसी विलंबित उपस्थिति अपरिहार्य न हो;

(b) खेल को विलंबित या छोटा करने के लिए स्पष्ट रूप से योजनाबद्ध चालें अपनाती है;।

(c) खेल के दौरान खेल जारी रखने से इंकार कर देती है जब तक कि खेल अंपायर द्वारा निलंबित या समाप्त न किया गया हो;

(d) अंपायर द्वारा "Play" कहे जाने के बाद एक मिनट के भीतर, निलंबन के बाद खेल फिर से शुरू करने में विफल रहती है;

(e) अंपायर की चेतावनी के बाद, खेल के किसी भी नियम का जानबूझकर और लगातार उल्लंघन करती है;

(f) किसी खिलाड़ी को खेल से हटाने के अंपायर के आदेश का उचित समय के भीतर पालन करने में विफल रहती है;

(g) पहले खेल के समाप्त होने के बीस मिनट के भीतर डबलहेडर के दूसरे खेल के लिए उपस्थित होने में विफल रहती है, जब तक कि पहले खेल के मुख्य अंपायर ने अंतराल का समय न बढ़ाया हो।

4.16 यदि खेल निलंबित होने के बाद, खेल फिर से शुरू करने के लिए मैदान की तैयारी के संबंध में अंपायर के मैदान रखरखावकर्ताओं को दिए गए आदेश का पालन नहीं किया जाता है, तो खेल विज़िटिंग टीम को forfeit कर दिया जाएगा।

4.17 जब कोई टीम मैदान पर नौ खिलाड़ी रखने में असमर्थ हो या इंकार कर दे, तो खेल विरोधी टीम को forfeit कर दिया जाएगा।

4.18 यदि अंपायर किसी खेल को forfeit घोषित करता है, तो वह उसके बाद चौबीस घंटे के भीतर लीग अध्यक्ष को एक लिखित रिपोर्ट भेजेगा, लेकिन ऐसी प्रेषण में विफलता forfeiture को प्रभावित नहीं करेगी।

4.19 खेलों पर आपत्ति। प्रत्येक लीग खेल पर आपत्ति (protest) करने की प्रक्रिया को नियंत्रित करने वाले नियम अपनाएगी, जब कोई प्रबंधक दावा करता है कि अंपायर का निर्णय इन नियमों का उल्लंघन है। अंपायर के निर्णय-संबंधी निर्णयों पर कभी भी आपत्ति की अनुमति नहीं दी जाएगी। सभी आपत्तिग्रस्त खेलों में, लीग अध्यक्ष का निर्णय अंतिम होगा। भले ही यह माना जाए कि आपत्तिग्रस्त निर्णय ने नियमों का उल्लंघन किया है, खेल का कोई पुनः-खेल आदेशित नहीं किया जाएगा, जब तक कि लीग अध्यक्ष की राय में उस उल्लंघन ने आपत्ति करने वाली टीम के खेल जीतने की संभावनाओं को प्रतिकूल रूप से प्रभावित न किया हो। जब भी कोई प्रबंधक नियमों के कथित गलत अनुप्रयोग के कारण खेल पर आपत्ति करता है, तो आपत्ति तब तक मान्यता प्राप्त नहीं होगी जब तक कि अंपायरों को उस समय सूचित न किया जाए जब आपत्तिग्रस्त खेल होता है और अगली पिच से पहले या किसी धावक के आउट होने से पहले। खेल समाप्त करने वाले खेल पर उत्पन्न आपत्ति अगले दिन दोपहर 12 बजे तक लीग कार्यालय के साथ दायर की जा सकती है।

बेसबॉल नियम: 5.00 गेंद को खेल में लाइव करना लाइव बॉल; 5.01 खेल शुरू करने के लिए निर्धारित समय पर अंपायर "Play" कहेगा।

5.02 अंपायर द्वारा "Play" कहे जाने के बाद गेंद जीवित और खेल में होती है और जीवित और खेल में तब तक रहती है जब तक किसी कानूनी कारण से, या अंपायर द्वारा खेल को निलंबित करते हुए "Time" कहे जाने पर, गेंद मृत नहीं हो जाती। जब गेंद मृत होती है तो किसी भी खिलाड़ी को आउट नहीं किया जा सकता, कोई बेस नहीं दौड़ा जा सकता और कोई रन नहीं बनाया जा सकता, सिवाय इसके कि धावक गेंद के जीवित रहते हुए हुई क्रियाओं के परिणामस्वरूप एक या अधिक बेस आगे बढ़ सकते हैं (जैसे, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं, बॉक, ओवरथ्रो, इंटरफेयरेंस, या खेल के मैदान से बाहर मारी गई होम रन या अन्य फेयर बॉल)। यदि कोई गेंद खेल में आंशिक रूप से टूट जाती है, तो खेल पूरा होने तक वह खेल में रहती है।

5.03 पिचर बल्लेबाज को पिच देगा, जो गेंद को मारने का चुनाव कर सकता है, या अपनी इच्छानुसार उस पर स्विंग नहीं कर सकता।

5.04 आक्रामक टीम का उद्देश्य अपने बल्लेबाज को धावक बनाना और अपने धावकों को आगे बढ़ाना है।

5.05 रक्षात्मक टीम का उद्देश्य आक्रामक खिलाड़ियों को धावक बनने से रोकना और बेसों के चारों ओर उनकी प्रगति को रोकना है।

5.06 जब एक बल्लेबाज धावक बन जाता है और कानूनी रूप से सभी बेसों को छू लेता है, तो वह अपनी टीम के लिए एक रन स्कोर करेगा। कानूनी रूप से स्कोर किए गए रन को धावक की बाद की कार्रवाई से रद्द नहीं किया जा सकता, जैसे कि लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं, कैच हुई फ्लाई बॉल से पहले बेस छोड़ने के विश्वास में तीसरे बेस पर लौटने का प्रयास।

5.07 जब तीन आक्रामक खिलाड़ी कानूनी रूप से आउट हो जाते हैं, तो वह टीम मैदान पर उतरती है और विरोधी टीम आक्रामक टीम बन जाती है।

5.08 यदि फेंकी गई गेंद संयोगवश किसी बेस कोच को छू जाती है, या पिच की गई या फेंकी गई गेंद किसी अंपायर को छू जाती है, तो गेंद जीवित और खेल में रहती है। हालाँकि, यदि कोच फेंकी गई गेंद में बाधा डालता है, तो धावक आउट हो जाता है।

5.09 गेंद मृत हो जाती है और धावक बिना आउट होने की संभावना के एक बेस आगे बढ़ते हैं, या अपने बेसों पर लौटते हैं, जब-

(a) पिच की गई गेंद उसके कानूनी बल्लेबाजी स्थिति में होते हुए बल्लेबाज या उसके कपड़ों को छू जाती है; धावक, यदि बाध्य हों, तो आगे बढ़ते हैं;

(b) प्लेट अंपायर कैचर के थ्रो में बाधा डालता है; धावक आगे नहीं बढ़ सकते।

नोट: यदि कैचर का थ्रो धावक को आउट कर देता है तो बाधा को नजरअंदाज किया जाएगा।

(c) बॉक किया जाता है; धावक आगे बढ़ते हैं; (दंड 8.05 देखें)।

(d) गेंद अवैध रूप से बल्लेबाजी की जाती है; धावक लौटते हैं;।

(e) फाउल बॉल कैच नहीं होती; धावक लौटते हैं। अंपायर तब तक गेंद को खेल में नहीं डालेगा जब तक सभी धावक अपने बेसों को दोबारा न छू लें;

(f) एक फेयर बॉल किसी धावक या अंपायर को फेयर क्षेत्र में तब छूती है जब वह किसी इनफील्डर, पिचर सहित, को छूने से पहले, या पिचर के अलावा किसी इनफील्डर को पार करने से पहले अंपायर को छू जाती है; यदि कोई फेयर बॉल पिचर के पास से या ऊपर से उछलकर गुजरने के बाद इनफील्ड में काम कर रहे अंपायर को छूती है, तो वह डेड बॉल है। यदि बल्लेबाजी की गई गेंद को फेयर क्षेत्र में किसी फील्डर द्वारा विचलित किया जाता है और उड़ान के दौरान किसी धावक या अंपायर को लगती है और फिर किसी इनफील्डर द्वारा कैच कर ली जाती है, तो वह कैच नहीं होगा, बल्कि गेंद खेल में रहेगी। यदि कोई फेयर बॉल किसी इनफील्डर के माध्यम से, या उसके पास से, गुजरती है और उसके ठीक पीछे किसी धावक को छूती है, या किसी इनफील्डर द्वारा विचलित होने के बाद किसी धावक को छूती है, तो गेंद खेल में है और अंपायर धावक को आउट घोषित नहीं करेगा। ऐसा निर्णय लेते समय अंपायर को आश्वस्त होना चाहिए कि गेंद इनफील्डर के माध्यम से, या उसके पास से, गुजरी है और किसी अन्य इनफील्डर को गेंद पर खेल बनाने का मौका नहीं मिला; यदि बाध्य हो तो धावक आगे बढ़ते हैं;

(g) पिच की गई गेंद अंपायर या कैचर के मास्क या सामान में फँस जाती है, और खेल से बाहर रहती है, धावक एक बेस आगे बढ़ते हैं; यदि फाउल टिप अंपायर को लगती है और रीबाउंड पर किसी फील्डर द्वारा कैच कर ली जाती है, तो गेंद "डेड" होती है और बल्लेबाज को आउट नहीं घोषित किया जा सकता। यही बात तब भी लागू होगी जब ऐसी फाउल टिप अंपायर के मास्क या अन्य सामान में फँस जाए। यदि तीसरा स्ट्राइक (फाउल टिप नहीं) कैचर को पार करके अंपायर को लगता है, तो गेंद खेल में है। यदि ऐसी गेंद जमीन को छूने से पहले रीबाउंड होकर किसी फील्डर द्वारा कैच कर ली जाती है, तो बल्लेबाज ऐसे कैच पर आउट नहीं होता, बल्कि गेंद खेल में रहती है और बल्लेबाज को पहले बेस पर आउट किया जा सकता है, या आउट के लिए गेंद से छुआ जा सकता है। यदि पिच की गई गेंद अंपायर या कैचर के मास्क या सामान में फँस जाती है, और तीसरे स्ट्राइक या चौथी बॉल पर खेल से बाहर रहती है, तो बल्लेबाज पहले बेस का हकदार है और सभी धावक एक बेस आगे बढ़ते हैं। यदि बल्लेबाज पर गिनती तीन बॉल से कम है, तो धावक एक बेस आगे बढ़ते हैं।

(h) कोई भी कानूनी पिच स्कोर करने का प्रयास कर रहे धावक को छूती है; धावक आगे बढ़ते हैं।

5.10 जब अंपायर "Time" कहता है तब गेंद मृत हो जाती है। मुख्य अंपायर "Time" कहेगा-

(a) जब उसके निर्णय में मौसम, अंधकार या समान परिस्थितियाँ तत्काल आगे खेल असंभव बना देती हैं;

(b) जब प्रकाश की विफलता अंपायरों के लिए खेल का अनुसरण करना कठिन या असंभव बना देती है;

नोट: कोई लीग प्रकाश विफलता से बाधित खेलों को नियंत्रित करने वाले अपने स्वयं के नियम अपना सकती है।

(c) जब कोई दुर्घटना किसी खिलाड़ी या अंपायर को अक्षम कर देती है;।

(1) यदि किसी धावक की दुर्घटना उसे उस बेस तक बढ़ने से रोकती है जिसका वह हकदार है, जैसे खेल के मैदान से बाहर मारी गई होम रन पर, या एक या अधिक बेस के अवार्ड पर, तो खेल पूरा करने के लिए एक विकल्प धावक को अनुमति दी जाएगी।

(d) जब कोई प्रबंधक प्रतिस्थापन के लिए, या अपने किसी खिलाड़ी के साथ बातचीत के लिए "Time" का अनुरोध करता है।

(e) जब अंपायर गेंद की जाँच करना चाहता है, किसी भी प्रबंधक से परामर्श करना चाहता है, या किसी समान कारण से।

(f) जब कोई फील्डर फ्लाई बॉल कैच करने के बाद बेंच या स्टैंड में गिर जाता है, या जब दर्शक मैदान पर हों तो रस्सियों के पार भीड़ में गिर जाता है। धावकों के संबंध में, 7.04 (c) के प्रावधान प्रभावी होंगे। यदि कोई फील्डर कैच करने के बाद बेंच में कदम रखता है, लेकिन गिरता नहीं है, तो गेंद खेल में है और धावक अपने जोखिम पर आगे बढ़ सकते हैं।

(g) जब अंपायर किसी खिलाड़ी या किसी अन्य व्यक्ति को खेल के मैदान से हटाने का आदेश देता है।

(h) इस नियम के पैराग्राफ (b) और (c) (1) में बताए गए मामलों को छोड़कर, कोई भी अंपायर खेल के दौरान "Time" नहीं कहेगा।

5.11 गेंद के डेड होने के बाद, खेल तब बहाल होगा जब पिचर एक नई गेंद या वही गेंद अपने पास रखते हुए पिचर की प्लेट पर अपना स्थान ग्रहण करता है और प्लेट अंपायर "प्ले" का आह्वान करता है। प्लेट अंपायर जैसे ही पिचर गेंद अपने पास रखते हुए अपनी प्लेट पर अपना स्थान ग्रहण करता है, तुरंत "प्ले" का आह्वान करेगा।

बेसबॉल नियम: 6.00 बैटर।

6.01 (a) आक्रामक टीम का प्रत्येक खिलाड़ी उसी क्रम में बल्लेबाजी करेगा जिस क्रम में उसका नाम उसकी टीम के बल्लेबाजी क्रम में दिखाई देता है।

(b) पहली पारी के बाद प्रत्येक पारी में पहला बल्लेबाज वह खिलाड़ी होगा जिसका नाम उस अंतिम खिलाड़ी के नाम के बाद आता है जिसने पिछली पारी में अपना बल्लेबाजी समय कानूनी रूप से पूरा किया था।

6.02 (a) बल्लेबाज जब उसकी बल्लेबाजी का समय हो तो तुरंत बैटर बॉक्स में अपना स्थान ग्रहण करेगा।

(b) पिचर के सेट पोज़िशन पर आने या अपनी वाइंडअप शुरू करने के बाद बल्लेबाज बैटर बॉक्स में अपना स्थान नहीं छोड़ेगा।

दंड: यदि पिचर पिच करता है, तो अंपायर स्थिति के अनुसार "बॉल" या "स्ट्राइक" का आह्वान करेगा। बल्लेबाज स्ट्राइक देकर आह्वान किए जाने के जोखिम पर बैटर बॉक्स छोड़ता है, जब तक कि वह अंपायर से "टाइम" का आह्वान करने का अनुरोध न करे। बल्लेबाज को अपनी इच्छा से बैटर बॉक्स में अंदर-बाहर कदम रखने की छूट नहीं है। एक बार बल्लेबाज बैटर बॉक्स में अपना स्थान ग्रहण कर लेने के बाद, उसे रेज़िन या पाइन टार कपड़ा उपयोग करने के लिए बैटर बॉक्स से बाहर कदम रखने की अनुमति नहीं दी जाएगी, जब तक कि खेल की कार्रवाई में देरी न हो या अंपायरों की राय में मौसम की स्थिति अपवाद का औचित्य न सिद्ध करे। अंपायर बल्लेबाज या उसकी टीम के किसी भी सदस्य के अनुरोध पर "टाइम" का आह्वान नहीं करेंगे, जब पिचर ने अपनी वाइंडअप शुरू कर दी हो या सेट पोज़िशन पर आ गया हो, भले ही बल्लेबाज "आंखों में धूल," "चश्मे पर भाप," "साइन नहीं मिला" या किसी अन्य कारण का दावा करे। अंपायर बल्लेबाज के बैटर बॉक्स में आने के बाद "टाइम" के अनुरोध को स्वीकार कर सकते हैं, लेकिन अंपायर को बिना कारण बैटर बॉक्स से बाहर चलने वाले बल्लेबाजों को रोकना चाहिए। यदि अंपायर उदार नहीं होंगे, तो बल्लेबाज समझेंगे कि वे बैटर बॉक्स में हैं और उन्हें गेंद पिच होने तक वहीं रहना चाहिए। यदि बल्लेबाज के अपने बॉक्स में आने के बाद पिचर देरी करता है और अंपायर को लगता है कि देरी उचित नहीं है, तो वह बल्लेबाज को कुछ समय के लिए बॉक्स से बाहर कदम रखने की अनुमति दे सकता है। यदि पिचर अपनी वाइंडअप शुरू करने या रनर मौजूद होने पर "सेट पोज़िशन" पर आने के बाद बल्लेबाज के बॉक्स से बाहर कदम रखने के कारण अपनी पिच पूरी नहीं करता है, तो इसे बॉक नहीं कहा जाएगा। पिचर और बल्लेबाज दोनों ने नियम का उल्लंघन किया है और अंपायर टाइम का आह्वान करेगा और बल्लेबाज और पिचर दोनों "शुरू से" फिर से शुरू करेंगे।

(c) यदि बल्लेबाज अपनी बल्लेबाजी के समय बैटर बॉक्स में अपना स्थान ग्रहण करने से इंकार करता है, तो अंपायर पिचर को पिच करने का आदेश देगा, और ऐसी प्रत्येक पिच पर "स्ट्राइक" का आह्वान करेगा। बल्लेबाज ऐसी किसी भी पिच के बाद अपना उचित स्थान ग्रहण कर सकता है, और नियमित बॉल और स्ट्राइक गणना जारी रहेगी, लेकिन यदि वह तीन स्ट्राइक का आह्वान होने से पहले अपना उचित स्थान ग्रहण नहीं करता है, तो उसे आउट घोषित किया जाएगा।

6.03 बल्लेबाज की कानूनी स्थिति बैटर बॉक्स के भीतर दोनों पैरों के साथ होगी।

स्वीकृत निर्णय: बॉक्स को परिभाषित करने वाली रेखाएं बैटर बॉक्स के भीतर हैं।

6.04 बल्लेबाज ने अपना बल्लेबाजी समय कानूनी रूप से तब पूरा किया जब वह आउट हो गया या रनर बन गया।

6.05 बल्लेबाज आउट होता है जब-।

(a) उसकी फेयर या फाउल फ्लाई बॉल (फाउल टिप के अलावा) किसी फील्डर द्वारा कानूनी रूप से कैच की जाती है;

(b) तीसरी स्ट्राइक कैचर द्वारा कानूनी रूप से कैच की जाती है; "कानूनी रूप से कैच" का अर्थ है कैचर के दस्ताने में गेंद के जमीन को छूने से पहले। यह कानूनी नहीं है यदि गेंद उसके कपड़ों या सामान में फंस जाती है; या यदि यह अंपायर को छूती

है और रीबाउंड पर कैचर द्वारा पकड़ ली जाती है। यदि कोई फाउल टिप पहले कैचर के दस्ताने से टकराती है और फिर आगे जाकर गेंद के जमीन को छूने से पहले उसके शरीर या प्रोटेक्टर के सहारे दोनों हाथों से पकड़ ली जाती है, तो यह स्ट्राइक है, और यदि तीसरी स्ट्राइक है, तो बल्लेबाज आउट है। यदि इसे उसके शरीर या प्रोटेक्टर के सहारे दबा लिया जाता है, तो यह कैच है बशर्ते गेंद पहले कैचर के दस्ताने या हाथ से टकराई हो।

(c) दो आउट होने से पहले पहला बेस भरा होने पर तीसरी स्ट्राइक कैचर द्वारा कैच नहीं की जाती;

(d) वह तीसरी स्ट्राइक पर फाउल बंट करता है;; (e) इनफील्ड फ्लाई घोषित की जाती है;; (f) वह तीसरी स्ट्राइक पर प्रहार करने का प्रयास करता है और गेंद उसे छूती है;; (g) उसकी फेयर बॉल किसी फील्डर को छूने से पहले उसे छूती है;।

(h) फेयर बॉल को हिट या बंट करने के बाद, उसका बल्ला फेयर क्षेत्र में गेंद को दूसरी बार छूता है। गेंद डेड है और कोई भी रनर आगे नहीं बढ़ सकता। यदि बैटर-रनर अपना बल्ला गिरा देता है और गेंद फेयर क्षेत्र में बल्ले से टकराकर लुढ़कती है और अंपायर की राय में गेंद के मार्ग में हस्तक्षेप करने का कोई इरादा नहीं था, तो गेंद जीवित और खेल में है; यदि बल्ला टूट जाता है और उसका कोई भाग फेयर क्षेत्र में है और बैटेड बॉल से टकराता है या उसका कोई भाग किसी रनर या फील्डर से टकराता है, तो खेल जारी रहेगा और कोई हस्तक्षेप नहीं कहा जाएगा। यदि बैटेड बॉल फाउल क्षेत्र में टूटे बल्ले के किसी भाग से टकराती है, तो यह फाउल बॉल है। यदि पूरा बल्ला फेयर क्षेत्र में फेंका जाता है और किसी रक्षात्मक खिलाड़ी द्वारा खेल बनाने के प्रयास में हस्तक्षेप करता है, तो हस्तक्षेप का आह्वान किया जाएगा, चाहे वह जानबूझकर हो या नहीं। ऐसे मामलों में जहां बैटिंग हेलमेट को बैटेड या थ्रोन बॉल से दुर्घटनावश टकराया जाता है, गेंद खेल में बनी रहती है जैसे कि यह हेलमेट से नहीं टकराई हो। यदि बैटेड बॉल फाउल क्षेत्र में होने के दौरान बैटिंग हेलमेट या प्राकृतिक जमीन से भिन्न किसी अन्य वस्तु से टकराती है, तो यह फाउल बॉल है और गेंद डेड है। यदि अंपायर की राय में बेसरनर का हेलमेट गिराकर या गेंद पर फेंककर बैटेड या थ्रोन बॉल में हस्तक्षेप करने का इरादा है, तो रनर आउट होगा, गेंद डेड होगी और रनर कानूनी रूप से छुए गए अंतिम बेस पर लौटेंगे।

(i) फाउल बॉल को हिट या बंट करने के बाद, वह पहले बेस की ओर दौड़ते हुए किसी भी तरीके से जानबूझकर गेंद के मार्ग को विक्षेपित करता है। गेंद डेड है और कोई भी रनर आगे नहीं बढ़ सकता;

(j) तीसरी स्ट्राइक के बाद या फेयर बॉल हिट करने के बाद, पहले बेस को छूने से पहले उसे या पहले बेस को टैग किया जाता है;

(k) होम बेस से पहले बेस तक की दूरी के अंतिम आधे हिस्से में दौड़ते हुए, जब गेंद पहले बेस की ओर फील्ड की जा रही हो, वह तीन फुट की रेखा के बाहर (दाईं ओर), या फाउल लाइन के अंदर (बाईं ओर) दौड़ता है, और अंपायर की राय में ऐसा करते हुए पहले बेस पर थ्रो लेने वाले फील्डर में हस्तक्षेप करता है; सिवाय इसके कि वह बैटेड बॉल को फील्ड करने का प्रयास करने वाले फील्डर से बचने के लिए तीन फुट की रेखा के बाहर (दाईं ओर) या फाउल लाइन के अंदर (बाईं ओर) दौड़ सकता है;

(l) दो आउट होने से पहले पहला, पहला और दूसरा, पहला और तीसरा, या पहला, दूसरा और तीसरा बेस भरा होने पर कोई इनफील्डर जानबूझकर फेयर फ्लाई बॉल या लाइन ड्राइव गिरा देता है। गेंद डेड है और रनर या रनर अपने मूल बेस या बेसों पर लौटेंगे;

स्वीकृत निर्णय: इस स्थिति में, बल्लेबाज आउट नहीं है यदि इनफील्डर गेंद को बिना छुए जमीन पर गिरने देता है, सिवाय जब इनफील्ड फ्लाई नियम लागू होता है।

(m) अंपायर की राय में, कोई पूर्ववर्ती रनर जानबूझकर ऐसे फील्डर में हस्तक्षेप करेगा जो किसी भी खेल को पूरा करने के प्रयास में फेंकी गई गेंद को पकड़ने या गेंद फेंकने का प्रयास कर रहा हो: इस नियम का उद्देश्य आक्रामक टीम को रनर द्वारा डबल प्ले पर पिवट मैन को टक्कर मारने के स्पष्ट उद्देश्य से बेसलाइन छोड़ने, बेस तक पहुंचने की कोशिश करने के बजाय, जानबूझकर, अनुचित, खेल-भावना के विपरीत कार्रवाई के लिए दंडित करना है। स्पष्ट रूप से, यह अंपायर के निर्णय का खेल है।

(n) दो आउट होने पर, तीसरे बेस पर रनर, और बल्लेबाज पर दो स्ट्राइक होने पर, रनर कानूनी पिच पर होम बेस चुराने का प्रयास करता है और गेंद बल्लेबाज के स्ट्राइक ज़ोन में रनर को छूती है। अंपायर "स्ट्राइक थ्री" का आह्वान करेगा, बल्लेबाज आउट है और रन नहीं गिना जाएगा; दो आउट होने से पहले, अंपायर "स्ट्राइक थ्री" का आह्वान करेगा, गेंद डेड है, और रन गिना जाएगा।

6.06 बल्लेबाज गैरकानूनी कार्रवाई के लिए आउट होता है जब-।

(a) वह बैटर बॉक्स के पूरी तरह बाहर जमीन पर एक या दोनों पैरों के साथ गेंद को हिट करता है। यदि बल्लेबाज बैटर बॉक्स से बाहर रहते हुए फेयर या फाउल गेंद हिट करता है, तो उसे आउट घोषित किया जाएगा। यदि बल्लेबाज जानबूझकर पास दिए जाने के दौरान गेंद को हिट करने का प्रयास करता है तो अंपायरों को बल्लेबाज के पैरों की स्थिति पर विशेष ध्यान देना चाहिए। बल्लेबाज बैटर बॉक्स से छलांग नहीं लगा सकता या बाहर कदम रखकर गेंद को हिट नहीं कर सकता।

(b) वह पिचर के पिच के लिए तैयार स्थिति में होने के दौरान एक बैटर बॉक्स से दूसरे में कदम रखता है;

(c) वह बैटर बॉक्स से बाहर कदम रखकर या कोई अन्य हरकत करके जो होम बेस पर कैचर के खेल में बाधा डालती है, कैचर की फील्डिंग या थ्रो में हस्तक्षेप करता है।

अपवाद: बल्लेबाज आउट नहीं है यदि आगे बढ़ने का प्रयास करने वाला कोई भी रनर आउट हो जाता है, या यदि स्कोर करने का प्रयास करने वाले रनर को बल्लेबाज के हस्तक्षेप के लिए आउट घोषित किया जाता है। यदि बल्लेबाज कैचर में हस्तक्षेप करता है, तो प्लेट अंपायर "हस्तक्षेप" का आह्वान करेगा। बल्लेबाज आउट है और गेंद डेड है। कोई भी खिलाड़ी ऐसे हस्तक्षेप (आक्रामक हस्तक्षेप) पर आगे नहीं बढ़ सकता और सभी रनरों को अंतिम बेस पर लौटना होगा जिसे अंपायर की राय में हस्तक्षेप के समय कानूनी रूप से छुआ गया था। यदि, तथापि, कैचर एक खेल बनाता है और आगे बढ़ने का प्रयास करने वाला रनर आउट हो जाता है, तो यह माना जाएगा कि कोई वास्तविक हस्तक्षेप नहीं था और वह रनर आउट है, बल्लेबाज नहीं। उस समय बेस पर मौजूद कोई भी अन्य रनर आगे बढ़ सकता है क्योंकि निर्णय यह है कि यदि कोई रनर रिटायर हो जाता है तो कोई वास्तविक हस्तक्षेप नहीं है। उस स्थिति में खेल वैसे ही आगे बढ़ता है जैसे कोई उल्लंघन का आह्वान नहीं किया गया हो। यदि बल्लेबाज किसी गेंद पर प्रहार करता है और चूक जाता है और इतनी ज़ोर से स्विंग करता है कि वह बल्ले को पूरी तरह घुमा ले जाता है और अंपायर की राय में कैचर द्वारा गेंद को सुरक्षित रूप से पकड़ने से पहले बैकस्विंग पर अनजाने में कैचर या उसके पीछे गेंद को हिट करता है, तो इसे केवल स्ट्राइक (हस्तक्षेप नहीं) कहा जाएगा। हालांकि, गेंद डेड होगी, और इस खेल पर कोई भी रनर आगे नहीं बढ़ेगा।

(d) वह ऐसे बल्ले का उपयोग करता है या उपयोग करने का प्रयास करता है, जो अंपायर की राय में दूरी के कारक को बेहतर बनाने या बेसबॉल पर असामान्य प्रतिक्रिया पैदा करने के लिए इस तरह से बदला गया है या छेड़छाड़ की गई है। इसमें भरे हुए, सपाट सतह वाले, कील लगे, खोखले, खांचेदार या पैराफिन, मोम आदि जैसे पदार्थ से ढके बल्ले शामिल हैं। बेसों पर आगे बढ़ने की अनुमति नहीं दी जाएगी और खेल के दौरान किए गए कोई भी आउट बने रहेंगे। आउट घोषित किए जाने के अलावा, खिलाड़ी को खेल से निष्कासित किया जाएगा और उसके लीग अध्यक्ष द्वारा निर्धारित अतिरिक्त दंडों के अधीन हो सकता है।

6.07 बारी के बाहर बल्लेबाजी।

(a) अपील पर बल्लेबाज को आउट घोषित किया जाएगा, जब वह अपनी उचित बारी में बल्लेबाजी करने में विफल रहता है, और कोई अन्य बल्लेबाज उसके स्थान पर बल्लेबाजी का समय पूरा करता है। (1) उचित बल्लेबाज अनुचित बल्लेबाज के रनर बनने या आउट होने से पहले किसी भी समय बैटर बॉक्स में अपना स्थान ग्रहण कर सकता है, और किसी भी बॉल और स्ट्राइक की गणना उचित बल्लेबाज के बल्लेबाजी समय में की जाएगी।

(b) जब कोई अनुचित बल्लेबाज रनर बनता है या आउट होता है, और रक्षात्मक टीम किसी भी टीम के अगले बल्लेबाज को पहली पिच से पहले, या किसी भी खेल या प्रयास किए गए खेल से पहले अंपायर से अपील करती है, तो अंपायर (1) उचित बल्लेबाज को आउट घोषित करेगा; और (2) अनुचित बल्लेबाज द्वारा बैटेड बॉल के कारण या अनुचित बल्लेबाज के हिट, त्रुटि, बॉल्स पर बेस, हिट बल्लेबाज या अन्यथा पर पहले बेस तक पहुंचने के कारण किए गए किसी भी एडवांस या स्कोर को रद्द करेगा।

नोट: यदि अनुचित बल्लेबाज के बल्लेबाजी के दौरान कोई रनर स्टोलन बेस, बॉक, वाइल्ड पिच या पास्ड बॉल पर आगे बढ़ता है, तो ऐसा एडवांस कानूनी है।

(c) जब कोई अनुचित बल्लेबाज रनर बनता है या आउट होता है, और अपील किए जाने से पहले किसी भी टीम के अगले बल्लेबाज को पिच की जाती है, तो अनुचित बल्लेबाज इस प्रकार उचित बल्लेबाज बन जाता है, और उसके बल्लेबाजी समय के परिणाम कानूनी हो जाते हैं।

(d) (1) जब उचित बल्लेबाज को बारी में बल्लेबाजी करने में विफल रहने के कारण आउट घोषित किया जाता है, तो अगला बल्लेबाज वह बल्लेबाज होगा जिसका नाम इस प्रकार आउट घोषित किए गए उचित बल्लेबाज के नाम के बाद आता है;

(2) जब कोई अनुचित बल्लेबाज अगली पिच से पहले कोई अपील न किए जाने के कारण उचित बल्लेबाज बन जाता है, तो अगला बल्लेबाज वह बल्लेबाज होगा जिसका नाम ऐसे वैध बने अनुचित बल्लेबाज के नाम के बाद आता है। जिस क्षण अनुचित बल्लेबाज की कार्रवाइयां वैध हो जाती हैं, बल्लेबाजी क्रम वैध बने अनुचित बल्लेबाज के नाम के बाद वाले नाम से शुरू होता है। अंपायर किसी भी व्यक्ति का ध्यान बैटर बॉक्स में अनुचित बल्लेबाज की उपस्थिति की ओर नहीं दिलाएगा। यह नियम दोनों टीमों के खिलाड़ियों और प्रबंधकों से निरंतर सतर्कता की आवश्यकता के लिए बनाया गया है। ध्यान में रखने के लिए दो बुनियादी बातें हैं: जब कोई खिलाड़ी बारी के बाहर बल्लेबाजी करता है, तो उचित बल्लेबाज वह खिलाड़ी होता है जिसे आउट घोषित किया जाता है। यदि कोई अनुचित बल्लेबाज बल्लेबाजी करता है और बेस तक पहुंचता है या आउट होता है और अगले बल्लेबाज को पिच से पहले, या किसी भी खेल या प्रयास किए गए खेल से पहले कोई अपील नहीं की जाती है, तो वह अनुचित बल्लेबाज उचित बारी में बल्लेबाजी करने वाला माना जाता है और उसके बाद के क्रम को स्थापित करता है।

स्वीकृत निर्णय।

बारी के बाहर बल्लेबाजी से उत्पन्न होने वाली विभिन्न स्थितियों को स्पष्ट करने के लिए, मान लें कि पहली पारी का बल्लेबाजी क्रम इस प्रकार है: एबेल बेकर चार्ल्स डैनियल एडवर्ड फ्रैंक जॉर्ज हुकर इरविन।

खेल (1)। बेकर बल्लेबाजी करता है। 2 बॉल और 1 स्ट्राइक की गणना के साथ, (a) आक्रामक टीम त्रुटि का पता लगाती है या (b) रक्षात्मक टीम अपील करती है। निर्णय: दोनों ही मामलों में, एबेल बेकर का स्थान लेता है, उस पर 2 बॉल और 1 स्ट्राइक की गणना होती है।

खेल (2)। बेकर बल्लेबाजी करता है और डबल मारता है। रक्षात्मक टीम अपील करती है (a) तुरंत या (b) चार्ल्स को पिच के बाद। निर्णय: (a) एबेल को आउट घोषित किया जाता है और बेकर उचित बल्लेबाज है; (b) बेकर दूसरे बेस पर रहता है और चार्ल्स उचित बल्लेबाज है।

खेल (3)। एबेल वॉक करता है। बेकर वॉक करता है। चार्ल्स बेकर को फोर्स करता है। एडवर्ड डैनियल की बारी में बल्लेबाजी करता है। एडवर्ड के बल्लेबाजी के दौरान, एबेल स्कोर करता है और चार्ल्स वाइल्ड पिच पर दूसरे बेस पर चला जाता है। एडवर्ड ग्राउंड आउट होता है, चार्ल्स को तीसरे बेस पर भेजता है। रक्षात्मक टीम अपील करती है (a) तुरंत या (b) डैनियल को पिच के बाद। निर्णय: (a) एबेल का रन गिना जाता है और चार्ल्स दूसरे बेस का हकदार है क्योंकि ये एडवांस अनुचित बल्लेबाज के बैटेड बॉल या पहले बेस तक बढ़ने के कारण नहीं हुए थे। चार्ल्स को दूसरे बेस पर लौटना होगा क्योंकि उसका तीसरे बेस तक बढ़ना अनुचित बल्लेबाज के बैटेड बॉल के परिणामस्वरूप हुआ था। डैनियल को आउट घोषित किया जाता है, और एडवर्ड उचित बल्लेबाज है; (b) एबेल का रन गिना जाता है और चार्ल्स तीसरे बेस पर रहता है। उचित बल्लेबाज फ्रैंक है।

खेल (4)। बेस भरे हुए और दो आउट। हुकर फ्रैंक की बारी में बल्लेबाजी करता है, और ट्रिपल मारता है, तीन रन स्कोर करता है। रक्षात्मक टीम अपील करती है (a) तुरंत, या (b) जॉर्ज को पिच के बाद। निर्णय: (a) फ्रैंक को आउट घोषित किया जाता है और कोई रन स्कोर नहीं होता। जॉर्ज दूसरी पारी का पहला बल्लेबाज बनने के लिए उचित बल्लेबाज है; (b) हुकर तीसरे बेस पर रहता है और तीन रन स्कोर होते हैं। इरविन उचित बल्लेबाज है।

खेल (5)। ऊपर खेल (4) (b) के बाद, जॉर्ज बल्लेबाजी जारी रखता है। (a) हुकर तीसरे आउट के लिए तीसरे बेस पर पिक ऑफ हो जाता है, या (b) जॉर्ज फ्लाई आउट होता है, और कोई अपील नहीं की जाती है। दूसरी पारी में उचित पहला बल्लेबाज कौन है? निर्णय: (a) इरविन। जैसे ही जॉर्ज को पहली पिच ने हुकर के ट्रिपल को वैध बनाया, वह उचित बल्लेबाज बन गया; (b) हुकर। जब कोई अपील नहीं की गई, तो विरोधी टीम के पहले बल्लेबाज को पहली पिच ने जॉर्ज के बल्लेबाजी समय को वैध बना दिया।

खेल (6)। डैनियल वॉक करता है और एबेल बल्लेबाजी के लिए आता है। डैनियल एक अनुचित बल्लेबाज था, और यदि एबेल को पहली पिच से पहले अपील की जाती है, तो एबेल आउट है, डैनियल को बेस से हटा दिया जाता है, और बेकर उचित बल्लेबाज है। कोई अपील नहीं है, और एबेल को पिच की जाती है। डैनियल का वॉक अब वैध हो गया है, और एडवर्ड इस प्रकार उचित बल्लेबाज बन जाता है। एडवर्ड एबेल के आउट होने या रनर बनने से पहले किसी भी समय एबेल का स्थान ले सकता है। वह ऐसा नहीं करता है। एबेल फ्लाई आउट होता है, और बेकर बल्लेबाजी के लिए आता है। एबेल एक अनुचित बल्लेबाज था, और यदि बेकर को पहली पिच से पहले अपील की जाती है, तो एडवर्ड आउट है, और उचित बल्लेबाज फ्रैंक है। कोई अपील नहीं है, और बेकर को पिच की जाती है। एबेल का आउट अब वैध हो गया है, और उचित बल्लेबाज बेकर है। बेकर वॉक करता है। चार्ल्स उचित बल्लेबाज है। चार्ल्स फ्लाई आउट होता है। अब डैनियल उचित बल्लेबाज है, लेकिन वह दूसरे बेस पर है। उचित बल्लेबाज कौन है? निर्णय: उचित बल्लेबाज एडवर्ड है। जब उचित बल्लेबाज बेस पर होता है, तो उसे छोड़ दिया जाता है, और उसके बाद वाला बल्लेबाज उचित बल्लेबाज बन जाता है।

6.08 बल्लेबाज रनर बन जाता है और आउट होने के दायित्व के बिना पहले बेस का हकदार है (बशर्ते वह पहले बेस तक आगे बढ़े और उसे छुए) जब-

(a) अंपायर द्वारा चार "बॉल" कही गई हैं; बेस ऑन बॉल्स के कारण पहले बेस का हकदार बैटर को पहले बेस पर जाना और अन्य बेस रनरों को आगे बढ़ने के लिए मजबूर होने से पहले उस बेस को छूना चाहिए। यह तब लागू होता है जब बेस भरे हों और तब भी लागू होता है जब कोई स्थानापन्न रनर खेल में डाला जाता है। यदि आगे बढ़ने में, बेस रनर सोचता है कि कोई

खेल है और वह बेस को छूने से पहले या बाद में बेस से आगे स्लाइड करता है, तो फील्डर उसे टैग करके आउट कर सकता है। यदि वह उस बेस को छूने में विफल रहता है जिसका वह हकदार है और उस बेस से आगे बढ़ने का प्रयास करता है, तो उसे टैग करके या उस बेस को टैग करके जिसे उसने छोड़ा है, आउट किया जा सकता है।

(b) उसे एक पिच की गई बॉल से छुआ जाता है जिसे वह मारने का प्रयास नहीं कर रहा है, जब तक कि

(1) बॉल बैटर को छूने के समय स्ट्राइक ज़ोन में हो, या।

(2) बैटर बॉल से छुए जाने से बचने का कोई प्रयास नहीं करता; यदि बॉल बैटर को छूने के समय स्ट्राइक ज़ोन में है, तो इसे स्ट्राइक कहा जाएगा, चाहे बैटर बॉल से बचने का प्रयास करे या न करे। यदि बॉल बैटर को छूने के समय स्ट्राइक ज़ोन से बाहर है, तो इसे बॉल कहा जाएगा यदि वह छुए जाने से बचने का कोई प्रयास नहीं करता है।

स्वीकृत निर्णय: जब बैटर को एक पिच की गई बॉल से छुआ जाता है जो उसे पहले बेस का हकदार नहीं बनाती, तो बॉल डेड हो जाती है और कोई भी रनर आगे नहीं बढ़ सकता।

(c) कैचर या कोई भी फील्डर उसमें बाधा डालता है। यदि बाधा के बाद कोई खेल होता है, तो आक्रमण करने वाली टीम का मैनेजर प्लेट अंपायर को सूचित कर सकता है कि वह बाधा के दंड को अस्वीकार करना और खेल को स्वीकार करना चुनता है। ऐसा चुनाव खेल के अंत में तुरंत किया जाना चाहिए। हालाँकि, यदि बैटर हिट, त्रुटि, बेस ऑन बॉल्स, हिट बैट्समैन, या अन्यथा पहले बेस पर पहुँच जाता है, और अन्य सभी रनर कम से कम एक बेस आगे बढ़ जाते हैं, तो खेल बाधा का संदर्भ लिए बिना जारी रहता है। यदि खेल प्रगति पर होने के दौरान कैचर की बाधा कही जाती है, तो अंपायर खेल को जारी रखने देगा क्योंकि मैनेजर खेल को लेने का चुनाव कर सकता है। यदि बैटर रनर पहला बेस चूक गया, या कोई रनर अपना अगला बेस चूक गया, तो उसे बेस पर पहुँचा हुआ माना जाएगा, जैसा कि नियम 7.04 के नोट में कहा गया है

(d)। उन खेलों के उदाहरण जिन्हें मैनेजर लेना चुन सकता है:।

तीसरे बेस पर रनर, एक आउट, बैटर आउटफील्ड में फ्लाई बॉल मारता है जिस पर रनर स्कोर करता है लेकिन कैचर की बाधा कही गई थी। आक्रमण करने वाली टीम का मैनेजर रन लेने और बैटर को आउट कराने या रनर को तीसरे बेस पर रहने देने और बैटर को पहला बेस देने का चुनाव कर सकता है।

दूसरे बेस पर रनर। कैचर बैटर के साथ बाधा डालता है क्योंकि वह बॉल को फेयर बंट करता है और रनर को तीसरे बेस पर भेजता है। मैनेजर बल्कि रनर को तीसरे बेस पर रखना और इस खेल पर आउट होना पसंद कर सकता है बजाय रनरों को दूसरे और पहले बेस पर रखने के। उन स्थितियों में जहाँ मैनेजर चाहता है कि "बाधा" का दंड लागू हो, 6.08 (c) की निम्नलिखित व्याख्या की जाएगी: यदि कैचर (या कोई भी फील्डर) बैटर के साथ बाधा डालता है, तो बैटर को पहला बेस दिया जाता है। यदि ऐसी बाधा पर कोई रनर तीसरे बेस से स्टील या स्क्वीज़ द्वारा स्कोर करने का प्रयास कर रहा है, तो बॉल डेड हो जाती है और तीसरे बेस पर रनर स्कोर करता है और बैटर को पहला बेस दिया जाता है। यदि कैचर बैटर के साथ बाधा डालता है और कोई रनर स्क्वीज़ या स्टील पर तीसरे बेस से स्कोर करने का प्रयास नहीं कर रहा है, तो बॉल डेड हो जाती है, बैटर को पहला बेस दिया जाता है और जो रनर आगे बढ़ने के लिए मजबूर हैं, वे आगे बढ़ते हैं। जो रनर स्टील करने का प्रयास नहीं कर रहे हैं या आगे बढ़ने के लिए मजबूर नहीं हैं, वे बाधा के समय जिस बेस पर थे उसी पर रहते हैं। यदि कैचर पिचर के बॉल डिलीवर करने से पहले बैटर के साथ बाधा डालता है, तो इसे नियम 6.08 (c) के तहत बैटर पर बाधा नहीं माना जाएगा। ऐसे मामलों में, अंपायर "टाइम" कहेगा और पिचर और बैटर "शुरू से" फिर से शुरू करेंगे।

(d) एक फेयर बॉल किसी फील्डर को छूने से पहले फेयर क्षेत्र में किसी अंपायर या रनर को छूती है। यदि एक फेयर बॉल पिचर के अलावा किसी अन्य फील्डर को पार करने के बाद, या किसी फील्डर को छूने के बाद, जिसमें पिचर भी शामिल है,

किसी अंपायर को छूती है, तो बॉल खेल में है।

6.09 बैटर रनर बन जाता है जब-; (a) वह एक फेयर बॉल मारता है;; (b) अंपायर द्वारा कही गई तीसरी स्ट्राइक पकड़ी नहीं जाती, बशर्ते; (1) पहला बेस खाली हो, या।

(2) पहला बेस भरा हो और दो आउट हों; जब बैटर कैचर द्वारा न पकड़ी गई तीसरी स्ट्राइक पर बेस रनर बन जाता है और डगआउट, या अपनी स्थिति की ओर शुरू करता है, और फिर अपनी स्थिति का एहसास करता है और तब पहले बेस तक पहुँचने का प्रयास करता है, तो वह आउट नहीं है जब तक कि वह या पहला बेस पहले बेस तक पहुँचने से पहले टैग न किया जाए। हालाँकि, यदि वह वास्तव में डगआउट या डगआउट की सीढ़ियों तक पहुँच जाता है, तो वह तब पहले बेस पर जाने का प्रयास नहीं कर सकता और उसे आउट होना चाहिए।

(c) एक फेयर बॉल, पिचर के अलावा किसी अन्य फील्डर को पार करने के बाद, या किसी फील्डर को छूने के बाद, जिसमें पिचर भी शामिल है, फेयर क्षेत्र में किसी अंपायर या रनर को छूएगी;

(d) एक फेयर बॉल होम बेस से 250 फीट या अधिक की दूरी पर बाड़ के ऊपर से या स्टैंड में चली जाती है। ऐसा हिट बैटर को होम रन का हकदार बनाता है जब उसने कानूनी रूप से सभी बेस छू लिए हों। एक फेयर फ्लाई बॉल जो होम बेस से 250 फीट से कम दूरी पर खेल के मैदान से बाहर चली जाती है, बैटर को केवल दूसरे बेस तक आगे बढ़ने का हकदार बनाएगी;

(e) एक फेयर बॉल, ज़मीन को छूने के बाद, स्टैंड में उछलती है, या बाड़ के माध्यम से, ऊपर से या नीचे से, या स्कोरबोर्ड के माध्यम से या नीचे से, या बाड़ पर झाड़ियों या लताओं के माध्यम से या नीचे से गुजरती है, जिस स्थिति में बैटर और रनर दो बेस आगे बढ़ने के हकदार होंगे;

(f) कोई भी फेयर बॉल जो, ज़मीन को छूने से पहले या बाद में, बाड़ के माध्यम से या नीचे से, या स्कोरबोर्ड के माध्यम से या नीचे से, या बाड़ या स्कोरबोर्ड में किसी भी खुले स्थान से, या बाड़ पर झाड़ियों या लताओं के माध्यम से या नीचे से गुजरती है, या जो बाड़ या स्कोरबोर्ड में फंस जाती है, जिस स्थिति में बैटर और रनर दो बेस के हकदार होंगे;

(g) कोई भी उछलती हुई फेयर बॉल फील्डर द्वारा स्टैंड में, या फेयर या फाउल क्षेत्र में बाड़ के ऊपर या नीचे से विक्षेपित की जाती है, जिस स्थिति में बैटर और सभी रनर दो बेस आगे बढ़ने के हकदार होंगे;

(h) कोई भी फेयर फ्लाई बॉल फील्डर द्वारा स्टैंड में, या बाड़ के ऊपर से फाउल क्षेत्र में विक्षेपित की जाती है, जिस स्थिति में बैटर दूसरे बेस तक आगे बढ़ने का हकदार होगा; लेकिन यदि फेयर क्षेत्र में स्टैंड में या बाड़ के ऊपर से विक्षेपित की जाती है, तो बैटर होम रन का हकदार होगा। हालाँकि, यदि ऐसी फेयर फ्लाई को होम प्लेट से 250 फीट से कम दूरी पर विक्षेपित किया जाता है, तो बैटर केवल दो बेस का हकदार होगा।

6.10 कोई भी लीग डेज़िग्नेटेड हिटर नियम का उपयोग करना चुन सकती है।

(a) डेज़िग्नेटेड हिटर नियम का उपयोग करने वाली लीगों के क्लबों और डेज़िग्नेटेड हिटर नियम का उपयोग न करने वाली लीगों के क्लबों के बीच इंटर लीग प्रतिस्पर्धा की स्थिति में, नियम का उपयोग निम्नानुसार किया जाएगा:

वर्ल्ड सीरीज़ या प्रदर्शनी खेलों में, नियम का उपयोग किया जाएगा या नहीं किया जाएगा जैसा कि घरेलू टीम की प्रथा है।

ऑल स्टार खेलों में, नियम का उपयोग केवल तभी किया जाएगा जब दोनों टीमें और दोनों लीग इस पर सहमत हों।

(b) नियम निम्नानुसार प्रदान करता है: किसी भी खेल में शुरुआती पिचर और सभी बाद के पिचरों के लिए बल्लेबाजी करने के लिए एक हिटर को नामित किया जा सकता है, बिना खेल में पिचर(ों) की स्थिति को अन्यथा प्रभावित किए। पिचर के लिए

एक डेज़िग्नेटेड हिटर खेल से पहले चुना जाना चाहिए और मुख्य अंपायर को प्रस्तुत लाइनअप कार्ड में शामिल किया जाना चाहिए। शुरुआती लाइनअप में नामित डेज़िग्नेटेड हिटर को कम से कम एक बार बल्लेबाजी करनी चाहिए, जब तक कि विरोधी क्लब पिचरों को न बदले। किसी क्लब के लिए पिचर के लिए हिटर नामित करना अनिवार्य नहीं है, लेकिन खेल से पहले ऐसा करने में विफलता उस खेल के लिए डेज़िग्नेटेड हिटर के उपयोग को रोकती है। डेज़िग्नेटेड हिटर के लिए पिंच हिटर का उपयोग किया जा सकता है। डेज़िग्नेटेड हिटर के लिए कोई भी स्थानापन्न हिटर डेज़िग्नेटेड हिटर बन जाता है। प्रतिस्थापित डेज़िग्नेटेड हिटर किसी भी क्षमता में खेल में फिर से प्रवेश नहीं करेगा। डेज़िग्नेटेड हिटर का उपयोग रक्षात्मक रूप से किया जा सकता है, बल्लेबाजी क्रम में उसी स्थान पर बल्लेबाजी जारी रखते हुए, लेकिन फिर पिचर को प्रतिस्थापित रक्षात्मक खिलाड़ी के स्थान पर बल्लेबाजी करनी चाहिए, जब तक कि एक से अधिक प्रतिस्थापन न किए जाएं, और तब मैनेजर को बल्लेबाजी क्रम में उनके स्थान निर्दिष्ट करने चाहिए। डेज़िग्नेटेड हिटर के लिए एक रनर प्रतिस्थापित किया जा सकता है और रनर डेज़िग्नेटेड हिटर की भूमिका ग्रहण करता है। डेज़िग्नेटेड हिटर पिंच रन नहीं कर सकता। डेज़िग्नेटेड हिटर बल्लेबाजी क्रम में "लॉक" है। कोई भी कई प्रतिस्थापन नहीं किए जा सकते जो डेज़िग्नेटेड हिटर के बल्लेबाजी रोटेशन को बदल दें। एक बार जब खेल का पिचर माउंड से रक्षात्मक स्थिति में बदल दिया जाता है, तो यह कदम शेष खेल के लिए डेज़िग्नेटेड हिटर की भूमिका को समाप्त कर देगा। एक बार जब कोई पिंच हिटर बल्लेबाजी क्रम में किसी भी खिलाड़ी के लिए बल्लेबाजी करता है और फिर पिच करने के लिए खेल में प्रवेश करता है, तो यह कदम शेष खेल के लिए डेज़िग्नेटेड हिटर की भूमिका को समाप्त कर देगा। एक बार जब खेल का पिचर डेज़िग्नेटेड हिटर के लिए बल्लेबाजी करता है, तो यह कदम शेष खेल के लिए डेज़िग्नेटेड हिटर की भूमिका को समाप्त कर देगा। (खेल का पिचर केवल डेज़िग्नेटेड हिटर के लिए पिंच हिट कर सकता है)। एक बार जब डेज़िग्नेटेड हिटर रक्षात्मक स्थिति ग्रहण करता है, तो यह कदम शेष खेल के लिए डेज़िग्नेटेड हिटर की भूमिका को समाप्त कर देगा। डेज़िग्नेटेड हिटर के लिए स्थानापन्न की घोषणा तब तक करने की आवश्यकता नहीं है जब तक कि डेज़िग्नेटेड हिटर की बल्लेबाजी की बारी न आ जाए।

बेसबॉल नियम: 7.00 रनर।

7.01 एक रनर आउट होने से पहले खाली बेस को छूकर उस पर अधिकार प्राप्त करता है। फिर वह उसका हकदार है जब तक कि वह आउट न हो जाए, या किसी अन्य रनर के लिए जो कानूनी रूप से उस बेस का हकदार है, उसे खाली करने के लिए मजबूर न हो जाए। यदि कोई रनर कानूनी रूप से किसी बेस का अधिकार प्राप्त करता है, और पिचर अपनी पिचिंग स्थिति ग्रहण करता है, तो रनर पहले से व्याप्त बेस पर वापस नहीं जा सकता।

7.02 आगे बढ़ने में, रनर को क्रम से पहला, दूसरा, तीसरा और होम बेस छूना चाहिए। यदि वापस लौटने के लिए मजबूर किया जाता है, तो उसे नियम 5.09 के किसी भी प्रावधान के तहत बॉल डेड होने के अलावा, सभी बेसों को उल्टे क्रम में फिर से छूना चाहिए। ऐसे मामलों में, रनर सीधे अपने मूल बेस पर जा सकता है।

7.03 दो रनर एक बेस पर कब्जा नहीं कर सकते, लेकिन यदि बॉल जीवित रहते हुए दो रनर किसी बेस को छू रहे हैं, तो टैग होने पर पिछला रनर आउट होगा। पूर्ववर्ती रनर बेस का हकदार है।

7.04 बैटर के अलावा प्रत्येक रनर, आउट होने की देयता के बिना, एक बेस आगे बढ़ सकता है जब-

(a) कोई बॉक हो;।

(b) बैटर का आउट होने की देयता के बिना आगे बढ़ना रनर को अपना बेस खाली करने के लिए मजबूर करता है, या जब बैटर एक फेयर बॉल मारता है जो किसी अन्य रनर या अंपायर को छूती है इससे पहले कि ऐसी बॉल को किसी फील्डर द्वारा छुआ गया हो, या किसी फील्डर को पार कर लिया हो, यदि रनर आगे बढ़ने के लिए मजबूर है; आउट होने की देयता के बिना आगे बढ़ने के लिए मजबूर रनर उस बेस से आगे बढ़ सकता है जिसका वह हकदार है केवल अपने जोखिम पर। यदि ऐसा

रनर, आगे बढ़ने के लिए मजबूर, पूर्ववर्ती रनर से पहले, जो आगे बढ़ने के लिए भी मजबूर है, होम प्लेट छूने से पहले तीसरे आउट के लिए आउट हो जाता है, तो रन स्कोर होगा। खेल। दो आउट, बेस भरे, बैटर वॉक करता है लेकिन दूसरे से रनर अति उत्साही होकर तीसरे बेस से आगे होम की ओर दौड़ता है और कैचर के थ्रो पर टैग आउट हो जाता है। भले ही दो आउट हों, रन इस सिद्धांत पर स्कोर होगा कि रन बेस ऑन बॉल्स द्वारा होम के लिए मजबूर किया गया था और सभी रनरों को बस आगे बढ़ना और अगला बेस छूना था।

(c) एक फील्डर, फ्लाई बॉल पकड़ने के बाद, बेंच या स्टैंड में गिर जाता है, या जब दर्शक मैदान में हों तो रस्सियों के पार भीड़ में गिर जाता है; एक फील्डर या कैचर कैच करने के लिए एक या दोनों पैरों से डगआउट तक पहुँच सकता है या कदम रख सकता है, या उसमें जा सकता है, और यदि वह बॉल पकड़े रहता है, तो कैच की अनुमति दी जाएगी। बॉल खेल में है। यदि फील्डर या कैचर, कानूनी कैच करने के बाद, स्टैंड में या दर्शकों के बीच या डगआउट में गिर जाता है।

या कानूनी कैच करने के बाद डगआउट में रहते हुए गिर जाता है, तो बॉल डेड हो जाती है और रनर आउट होने की देयता के बिना एक बेस आगे बढ़ते हैं।

(d) जब वह बेस चुराने का प्रयास कर रहा है, तो कैचर या किसी अन्य फील्डर द्वारा बैटर के साथ बाधा डाली जाती है।

नोट: जब कोई रनर आउट होने की देयता के बिना किसी बेस का हकदार है, जबकि बॉल खेल में है, या किसी भी नियम के तहत जिसमें रनर के उस बेस तक पहुँचने के बाद बॉल खेल में है जिसका वह हकदार है, और रनर अगले बेस पर आगे बढ़ने का प्रयास करने से पहले उस बेस को छूने में विफल रहता है जिसका वह हकदार है, तो रनर आउट होने की देयता से अपनी छूट खो देगा, और उसे बेस को टैग करके या छूटे हुए बेस पर लौटने से पहले रनर को टैग करके आउट किया जा सकता है।

7.05 प्रत्येक रनर, जिसमें बैटर रनर भी शामिल है, आउट होने की देयता के बिना, आगे बढ़ सकता है-

(a) होम बेस तक, रन स्कोर करते हुए, यदि एक फेयर बॉल उड़ान में खेल के मैदान से बाहर चली जाती है और उसने कानूनी रूप से सभी बेस छू लिए हैं; या यदि एक फेयर बॉल जो, अंपायर के निर्णय में, उड़ान में खेल के मैदान से बाहर चली गई होती, फील्डर द्वारा अपना दस्ताना, टोपी, या अपने किसी भी परिधान की वस्तु फेंकने के कार्य से विक्षेपित की जाती है;

(b) तीन बेस, यदि कोई फील्डर जानबूझकर अपनी टोपी, मास्क या अपनी वर्दी के किसी भी हिस्से को अपने व्यक्ति पर उसके उचित स्थान से अलग करके एक फेयर बॉल को छूता है। बॉल खेल में है और बैटर अपने जोखिम पर होम बेस तक आगे बढ़ सकता है;

(c) तीन बेस, यदि कोई फील्डर जानबूझकर अपना दस्ताना एक फेयर बॉल पर फेंकता है और उसे छूता है। बॉल खेल में है और बैटर अपने जोखिम पर होम बेस तक आगे बढ़ सकता है।

(d) दो बेस, यदि कोई फील्डर जानबूझकर अपनी टोपी, मास्क या अपनी वर्दी के किसी भी हिस्से को अपने व्यक्ति पर उसके उचित स्थान से अलग करके एक फेंकी गई बॉल को छूता है। बॉल खेल में है;

(e) दो बेस, यदि कोई फील्डर जानबूझकर अपना दस्ताना एक फेंकी गई बॉल पर फेंकता है और उसे छूता है। बॉल खेल में है; (b c d e) लागू करने में अंपायर को निर्णय देना चाहिए कि फेंका गया दस्ताना या अलग की गई टोपी या मास्क ने बॉल को छुआ है। यदि बॉल को नहीं छुआ गया तो कोई दंड नहीं है। (c e) के तहत यह दंड उस फील्डर के खिलाफ नहीं लगाया जाएगा जिसका दस्ताना बैटेड या फेंकी गई बॉल की ताकत से उसके हाथ से बह गया हो, या जब उसका दस्ताना एक वैध कैच करने के स्पष्ट प्रयास में उसके हाथ से उड़ जाता है।

(f) दो बेस, यदि एक फेयर बॉल पहली या तीसरी बेस फाउल लाइनों के बाहर स्टैंड में उछलती है या विक्षेपित होती है; या यदि यह किसी फील्ड बाड़ के माध्यम से या नीचे से, या स्कोरबोर्ड के माध्यम से या नीचे से, या बाड़ पर झाड़ियों या लताओं के माध्यम से या नीचे से गुजरती है; या यदि यह ऐसी बाड़, स्कोरबोर्ड, झाड़ियों या लताओं में फंस जाती है;

(g) दो बेस जब, खेल के मैदान पर कोई दर्शक न हो, एक फेंकी गई बॉल स्टैंड में, या बेंच में (चाहे बॉल मैदान में वापस उछले या नहीं), या किसी फील्ड बाड़ के ऊपर या नीचे से या माध्यम से, या बैकस्टॉप के ऊपर स्क्रीन के ढलान वाले हिस्से पर, या दर्शकों की रक्षा करने वाली तार स्क्रीन की जालियों में रह जाती है। बॉल डेड है। जब ऐसा वाइल्ड थ्रो किसी इनफील्डर का पहला खेल होता है, तो अंपायर, ऐसे बेस देने में, बॉल पिच किए जाने के समय रनरों की स्थिति से निर्देशित होगा; अन्य सभी मामलों में अंपायर वाइल्ड थ्रो किए जाने के समय रनरों की स्थिति से निर्देशित होगा;

स्वीकृत निर्णय: यदि सभी रनर, जिनमें बैटर रनर भी शामिल है, पिच के बाद पहले खेल पर इनफील्डर द्वारा वाइल्ड थ्रो किए जाने के समय कम से कम एक बेस आगे बढ़ चुके हैं, तो पुरस्कार वाइल्ड थ्रो किए जाने के समय रनरों की स्थिति से निर्धारित होगा। कुछ परिस्थितियों में किसी रनर को दो बेस देना असंभव है। उदाहरण: पहले बेस पर रनर। बैटर शॉर्ट राइट में फ्लाई मारता है। रनर पहले और दूसरे के बीच रुकता है और बैटर पहले के चारों ओर आकर उसके पीछे रुकता है। बॉल सुरक्षित रूप से गिरती है। आउटफील्डर, पहले बेस पर थ्रो करने में, बॉल को स्टैंड में फेंक देता है।

स्वीकृत निर्णय: चूंकि गेंद मृत होने पर कोई भी धावक उस बेस से आगे नहीं बढ़ सकता जिसका वह हकदार है, पहले बेस पर मूल रूप से मौजूद धावक तीसरे बेस पर जाता है और बल्लेबाज दूसरे बेस पर रोका जाता है। "जब जंगली थ्रो किया गया था" का अर्थ है जब थ्रो वास्तव में खिलाड़ी के हाथ से निकला था, न कि जब फेंकी गई गेंद जमीन से टकराई, किसी प्राप्तकर्ता क्षेत्ररक्षक के पास से गुजरी या खेल से बाहर स्टैंड्स में चली गई। जंगली थ्रो के फेंकने वाले के हाथ से निकलने के समय बल्लेबाज-धावक की स्थिति बेस के आवंटन का निर्णय लेने में कुंजी है। यदि बल्लेबाज-धावक पहले बेस तक नहीं पहुंचा है, तो सभी धावकों के लिए पिच के समय दो बेस का आवंटन होता है। यह निर्णय कि बल्लेबाज-धावक थ्रो से पहले पहले बेस तक पहुंचा है या नहीं, एक निर्णायक निर्णय है। यदि एक असामान्य खेल उत्पन्न होता है जहां एक इनफील्डर द्वारा पहला थ्रो स्टैंड्स या डगआउट में जाता है लेकिन बल्लेबाज धावक नहीं बना (जैसे कैचर द्वारा गेंद को स्टैंड्स में फेंकना तीसरे बेस से धावक को पास्ड बॉल या वाइल्ड पिच पर स्कोर करने का प्रयास करने के लिए), दो बेस का आवंटन थ्रो के समय धावकों की स्थिति से होगा। (नियम 7.05 (g) के प्रयोजन के लिए कैचर को इनफील्डर माना जाता है।)

खेल। पहले बेस पर धावक, बल्लेबाज शॉर्टस्टॉप को गेंद मारता है, जो दूसरे बेस पर थ्रो करता है लेकिन दूसरे बेस पर धावक को आउट करने में देर हो जाती है, और दूसरा बेसमैन पहले बेस की ओर थ्रो करता है जब बल्लेबाज पहले बेस पार कर चुका है। निर्णय: दूसरे बेस पर धावक स्कोर करता है। (इस खेल में, केवल यदि बल्लेबाज-धावक थ्रो के समय पहले बेस से आगे है, तो उसे तीसरा बेस दिया जाता है।)

(h) एक बेस, यदि बल्लेबाज को पिच की गई गेंद, या पिचर द्वारा पिचर के प्लेट पर अपनी स्थिति से किसी बेस पर धावक को पकड़ने के लिए फेंकी गई गेंद, स्टैंड या बेंच में, या फील्ड बाड़ या बैकस्टॉप के ऊपर या उससे होकर चली जाती है। गेंद मृत है;

स्वीकृत निर्णय: जब वाइल्ड पिच या पास्ड बॉल कैचर से होकर या उसके पास से गुजरती है, या कैचर से टकराकर दिशा बदलती है, और सीधे डगआउट, स्टैंड्स, ब्रेक के ऊपर, या किसी भी ऐसे क्षेत्र में जाती है जहां गेंद मृत है, तो बेस का आवंटन एक बेस होगा। एक बेस का आवंटन तब भी होगा यदि पिचर रबर के संपर्क में रहते हुए किसी बेस पर थ्रो करता है, और थ्रो सीधे स्टैंड्स या किसी भी ऐसे क्षेत्र में जाता है जहां गेंद मृत है। हालांकि, यदि पिच की गई या फेंकी गई गेंद कैचर से होकर या उसके पास से या क्षेत्ररक्षक से होकर गुजरती है, और खेल के मैदान पर ही रहती है, और बाद में डगआउट, स्टैंड्स या अन्य

क्षेत्र में जहां गेंद मृत है, में लात मारी जाती है या दिशा बदल दी जाती है, तो बेस का आवंटन पिच या थ्रो के समय धावकों की स्थिति से दो बेस होगा।

(i) एक बेस, यदि बल्लेबाज बॉल फोर या स्ट्राइक थ्री पर धावक बनता है, जब पिच कैचर से गुजरती है और अंपायर के मास्क या सामान में फंस जाती है। यदि बल्लेबाज वाइल्ड पिच पर धावक बनता है जो धावकों को एक बेस आगे बढ़ने का अधिकार देता है, तो बल्लेबाज-धावक केवल पहले बेस का हकदार होगा। तथ्य यह है कि एक धावक को आउट होने की देनदारी के बिना एक या अधिक बेस दिए जाते हैं, उसे उस बेस को छूने की जिम्मेदारी से नहीं छुड़ाता जो उसे दिया गया है और सभी बीच के बेस। उदाहरण के लिए: बल्लेबाज ग्राउंड बॉल मारता है जिसे एक इनफील्डर स्टैंड्स में फेंकता है लेकिन बल्लेबाज-धावक ने पहला बेस चूक दिया। गेंद खेल में आने के बाद पहला बेस चूकने के लिए अपील पर उसे आउट घोषित किया जा सकता है, भले ही उसे दूसरा बेस "दिया गया" था। यदि किसी कैच के बाद एक धावक को बेस पर लौटने के लिए मजबूर किया जाता है, तो उसे अपने मूल बेस को फिर से छूना होगा, भले ही किसी ग्राउंड रूल या अन्य नियम के कारण, उसे अतिरिक्त बेस दिए गए हों। वह गेंद मृत होने के दौरान फिर से छू सकता है और फिर आवंटन उसके मूल बेस से किया जाता है।

7.06 जब अवरोध होता है, तो अंपायर "अवरोध" कहेगा या संकेत देगा।

(a) यदि अवरोधित धावक पर कोई खेल हो रहा है, या यदि बल्लेबाज-धावक पहले बेस छूने से पहले अवरोधित हो जाता है, तो गेंद मृत है और सभी धावकों को आउट होने की देनदारी के बिना, उन बेसों तक आगे बढ़ना होगा जहां वे अंपायर के निर्णय में, यदि कोई अवरोध नहीं होता तो पहुंच जाते। अवरोधित धावक को अवरोध से पहले अंतिम बार वैध रूप से छूए गए बेस से कम से कम एक बेस आगे दिया जाएगा। अवरोध के दंड के रूप में बेस के आवंटन से आगे बढ़ने के लिए मजबूर कोई भी पूर्ववर्ती धावक, आउट होने की देनदारी के बिना आगे बढ़ेगा। जब अवरोधित धावक पर खेल हो रहा हो, तो अंपायर उसी तरह अवरोध का संकेत देगा जैसे वह "टाइम" कहता है, दोनों हाथों को सिर के ऊपर उठाकर। यह संकेत दिए जाने पर गेंद तुरंत मृत हो जाती है; हालांकि, यदि अंपायर द्वारा अवरोध बुलाए जाने से पहले कोई फेंकी गई गेंद हवा में हो, तो धावकों को जंगली थ्रो पर वैसे ही बेस दिए जाएंगे जैसे अवरोध न होने पर दिए जाते। एक ऐसे खेल में जहां एक धावक दूसरे और तीसरे के बीच फंसा था और तीसरे बेसमैन द्वारा तीसरे बेस में जाते समय अवरोधित किया गया जबकि शॉर्टस्टॉप से थ्रो हवा में था, यदि वह थ्रो डगआउट में जाता है तो अवरोधित धावक को होम बेस दिया जाएगा। इस स्थिति में बेस पर मौजूद कोई भी अन्य धावक को भी अवरोध बुलाए जाने से पहले अंतिम बार वैध रूप से छूए गए बेस से दो बेस दिए जाएंगे।

(b) यदि अवरोधित धावक पर कोई खेल नहीं हो रहा है, तो खेल तब तक जारी रहेगा जब तक कोई और कार्रवाई संभव न हो। अंपायर तब "टाइम" कहेगा और ऐसे दंड, यदि कोई हों, लगाएगा जो उसके निर्णय में अवरोध के कार्य को शून्य कर देंगे। 7.06 (b) के तहत जब अवरोध पर गेंद मृत नहीं है और एक अवरोधित धावक उस बेस से आगे बढ़ता है जो अंपायर के निर्णय में, अवरोधित होने के कारण उसे दिया जाता, तो वह अपने जोखिम पर ऐसा करता है और उसे टैग आउट किया जा सकता है। यह एक निर्णायक निर्णय है।

नोट: कैचर, जिसके पास गेंद नहीं है, स्कोर करने का प्रयास कर रहे धावक के रास्ते को रोकने का कोई अधिकार नहीं है। बेस लाइन धावक की है और कैचर को केवल तब वहां होना चाहिए जब वह गेंद फील्ड कर रहा हो या जब उसके हाथ में पहले से गेंद हो।

7.07 यदि, तीसरे बेस पर धावक के साथ और स्क्वीज़ खेल या स्टील के माध्यम से स्कोर करने का प्रयास करते हुए, कैचर या कोई अन्य क्षेत्ररक्षक गेंद के कब्जे के बिना होम बेस पर या उसके सामने कदम रखता है, या बल्लेबाज या उसके बल्ले को छूता है, तो पिचर पर बॉक का आरोप लगाया जाएगा, बल्लेबाज को हस्तक्षेप पर पहला बेस दिया जाएगा और गेंद मृत है।

7.08 कोई भी धावक आउट है जब-।

(a) (1) वह टैग से बचने के लिए बेसों के बीच सीधी रेखा से तीन फीट से अधिक दूर भागता है, जब तक कि उसकी कार्रवाई बल्लेबाजी की गई गेंद को फील्ड कर रहे क्षेत्ररक्षक के साथ हस्तक्षेप से बचने के लिए न हो; या

(2) पहला बेस छूने के बाद, वह बेस लाइन छोड़ देता है, स्पष्ट रूप से अगले बेस को छूने के अपने प्रयास को त्याग देता है; पहला बेस पर पहुंचने के बाद कोई भी धावक जो अपने डगआउट या अपनी स्थिति की ओर बेस लाइन छोड़ता है यह मानते हुए कि कोई और खेल नहीं है, उसे आउट घोषित किया जा सकता है यदि अंपायर धावक के कार्य को बेस चलाने के अपने प्रयासों को त्यागने वाला मानता है। भले ही आउट बुलाया जाता है, गेंद किसी अन्य धावक के संबंध में खेल में रहती है। यह नियम निम्नलिखित और समान खेलों को भी कवर करता है: दो से कम आउट, नौवें इनिंग के अंत में स्कोर बराबर, पहले बेस पर धावक, बल्लेबाज गेंद को पार्क से बाहर मारता है जीतने वाले रन के लिए, पहले बेस पर धावक दूसरे को पार करता है और सोचता है कि होम रन स्वचालित रूप से खेल जीत लेगा, डायमंड काटते हुए अपनी बेंच की ओर बढ़ता है जबकि बल्लेबाज-धावक बेसों का चक्कर लगाता है। इस मामले में, बेस धावक को "अगले बेस को छूने के अपने प्रयास को त्यागने के लिए" आउट बुलाया जाएगा और बल्लेबाज-धावक को बेसों के चारों ओर चलना जारी रखने की अनुमति दी जाएगी ताकि उसका होम रन वैध हो सके। यदि दो आउट हैं, तो होम रन नहीं गिना जाएगा (नियम 7.12 देखें)। यह एक अपील खेल नहीं है।

खेल। धावक यह मानते हुए कि उसे पहले या तीसरे बेस पर टैग पर आउट बुलाया गया है, डगआउट की ओर बढ़ना शुरू करता है और एक उचित दूरी तक बढ़ता है जो अभी भी अपने कार्यों से संकेत देता है कि वह आउट है, उसे बेसों को त्यागने के लिए आउट घोषित किया जाएगा। उपरोक्त दो खेलों में धावकों को वास्तव में अपने बेस पथों को त्यागने वाला माना जाता है और उनके साथ उस बल्लेबाज से अलग व्यवहार किया जाता है जिसने वर्णित अनुसार स्ट्राइक आउट किया। 7.08 (a) का स्वीकृत निर्णय।

स्वीकृत निर्णय: जब एक बल्लेबाज तीसरे स्ट्राइक पर जो पकड़ा नहीं गया, धावक बनता है, और अपनी बेंच या स्थिति की ओर बढ़ना शुरू करता है, तो वह बेंच में प्रवेश करने से पहले किसी भी समय पहले बेस तक आगे बढ़ सकता है। उसे आउट करने के लिए, बचाव पक्ष को उसे या पहले बेस को टैग करना होगा इससे पहले कि वह पहला बेस छूए।

(b) वह जानबूझकर फेंकी गई गेंद में हस्तक्षेप करता है; या बल्लेबाजी की गई गेंद पर खेल बनाने का प्रयास कर रहे क्षेत्ररक्षक को बाधित करता है; एक धावक जिसे बल्लेबाजी की गई गेंद पर खेल बनाने का प्रयास कर रहे क्षेत्ररक्षक को बाधित करने का निर्णय दिया जाता है, वह आउट है चाहे वह जानबूझकर हो या नहीं। हालांकि, यदि धावक का क्षेत्ररक्षक को बाधित करते समय वैध रूप से अधिकृत बेस के साथ संपर्क है, तो उसे आउट नहीं बुलाया जाएगा जब तक कि अंपायर के निर्णय में, ऐसा बाधा, चाहे वह उचित या अनुचित क्षेत्र में हो, जानबूझकर न हो। यदि अंपायर बाधा को जानबूझकर घोषित करता है, तो निम्नलिखित दंड लागू होगा: दो से कम आउट के साथ, अंपायर दोनों धावक और बल्लेबाज को आउट घोषित करेगा। दो आउट के साथ, अंपायर बल्लेबाज को आउट घोषित करेगा। यदि तीसरे बेस और होम प्लेट के बीच रन डाउन में, उत्तरवर्ती धावक आगे बढ़ चुका है और तीसरे बेस पर खड़ा है जब रन-डाउन में धावक को आक्रामक हस्तक्षेप के लिए आउट बुलाया जाता है, तो अंपायर तीसरे बेस पर खड़े धावक को दूसरे बेस पर वापस भेजेगा। यही सिद्धांत लागू होता है यदि दूसरे और तीसरे बेस के बीच रन-डाउन है और उत्तरवर्ती धावक दूसरे बेस तक पहुंच गया है (तर्क यह है कि कोई भी धावक हस्तक्षेप खेल पर आगे नहीं बढ़ेगा और एक धावक को बेस पर कब्जा माना जाता है जब तक कि वह वैध रूप से अगले उत्तरवर्ती बेस तक नहीं पहुंच जाता)।

(c) उसे टैग किया जाता है, जब गेंद जीवित है, जबकि वह अपने बेस से बाहर है। अपवाद: एक बल्लेबाज-धावक को पहले बेस को ओवररन या ओवरस्लाइड करने के बाद टैग आउट नहीं किया जा सकता यदि वह तुरंत बेस पर लौटता है;

स्वीकृत निर्णय: (1) यदि किसी धावक के प्रभाव से कोई बेस अपनी स्थिति से ढीला हो जाता है, तो उस बेस पर उस धावक पर कोई खेल नहीं किया जा सकता यदि उसने बेस को सुरक्षित रूप से प्राप्त कर लिया था।

स्वीकृत निर्णय: (2) यदि किसी खेल के दौरान कोई बेस अपनी स्थिति से विस्थापित हो जाता है, तो उसी खेल में कोई भी अनुवर्ती धावक को बेस को छूने या उस पर कब्जा करने वाला माना जाएगा यदि, अंपायर के निर्णय में, वह विस्थापित बैग द्वारा चिह्नित बिंदु को छूता है या उस पर कब्जा करता है।

(d) वह उचित या अनुचित गेंद के वैध रूप से पकड़े जाने के बाद अपने बेस को फिर से छूने में विफल रहता है, इससे पहले कि वह, या उसका बेस, किसी क्षेत्ररक्षक द्वारा टैग किया जाए। पहली बाद की पिच, या किसी भी खेल या प्रयासित खेल के बाद अपने बेस को फिर से छूने में विफलता के लिए उसे आउट नहीं बुलाया जाएगा। यह एक अपील खेल है; धावकों को फाउल टिप पर "टैग अप" करने की आवश्यकता नहीं है। वे फाउल टिप पर स्टील कर सकते हैं। यदि तथाकथित टिप पकड़ा नहीं जाता है, तो यह एक साधारण फाउल बन जाता है। धावक तब अपने बेसों पर लौटते हैं।

(e) बल्लेबाज के धावक बनने के कारण आगे बढ़ने के लिए मजबूर होने के बाद, वह अगले बेस तक पहुंचने में विफल रहता है इससे पहले कि कोई क्षेत्ररक्षक उसे या बेस को टैग करे। हालांकि, यदि किसी फोर्स प्ले पर एक अनुवर्ती धावक आउट हो जाता है, तो फोर्स हटा दिया जाता है और धावक को आउट करने के लिए टैग किया जाना चाहिए। जैसे ही धावक उस बेस को छूता है जहां तक उसे आगे बढ़ने के लिए मजबूर किया गया है, फोर्स हटा दिया जाता है, और यदि वह बेस को ओवरस्लाइड या ओवररन करता है, तो धावक को आउट करने के लिए टैग किया जाना चाहिए। हालांकि, यदि मजबूर धावक, अगले बेस को छूने के बाद, किसी भी कारण से उस बेस की ओर पीछे हटता है जिस पर उसने अंतिम बार कब्जा किया था, तो फोर्स प्ले बहाल हो जाता है, और यदि बचाव पक्ष उस बेस को टैग करता है जिसके लिए वह मजबूर है तो उसे फिर से आउट किया जा सकता है;

खेल। पहले बेस पर धावक और बल्लेबाज पर तीन बॉल: धावक अगली पिच पर चोरी करता है, जो चौथी बॉल है, लेकिन दूसरे बेस को छूने के बाद वह उस बेस को ओवरस्लाइड या ओवररन करता है। कैचर का थ्रो उसे वापस आने से पहले पकड़ लेता है। निर्णय है कि धावक आउट है। (फोर्स आउट हटा दिया गया है।) ओवरस्लाइडिंग और ओवररनिंग स्थितियां पहले बेस के अलावा अन्य बेसों पर उत्पन्न होती हैं। उदाहरण के लिए, दो आउट से पहले, और पहले और दूसरे, या पहले, दूसरे और तीसरे पर धावक, गेंद एक इनफील्डर को मारी जाती है जो डबल प्ले का प्रयास करता है। पहले बेस पर धावक दूसरे बेस पर थ्रो को हरा देता है लेकिन बेस को ओवरस्लाइड करता है। रिले पहले बेस पर किया जाता है और बल्लेबाज-धावक आउट है। पहला बेसमैन, दूसरे बेस पर धावक को बैग से बाहर देखकर, दूसरे बेस पर वापसी थ्रो करता है और धावक बेस से बाहर टैग हो जाता है। इस बीच धावकों ने प्लेट पार कर ली है। प्रश्न यह है: क्या यह एक फोर्स प्ले है? क्या फोर्स हटा दिया गया था जब बल्लेबाज-धावक पहले बेस पर आउट हुआ था? क्या इस खेल के दौरान और तीसरे आउट से पहले जब धावक दूसरे बेस पर टैग किया गया था, प्लेट पार करने वाले रन गिने जाते हैं? उत्तर: रन स्कोर करते हैं। यह एक फोर्स प्ले नहीं है। यह एक टैग प्ले है।

(f) गेंद के किसी इनफील्डर को छूने या पार करने से पहले उचित क्षेत्र में एक उचित गेंद से उसे छुआ जाता है। गेंद मृत है और कोई भी धावक स्कोर नहीं कर सकता, और न ही धावक आगे बढ़ सकते हैं, सिवाय उन धावकों के जो आगे बढ़ने के लिए मजबूर हैं।

अपवाद:।

यदि कोई धावक इनफील्ड फ्लाई से छूए जाने पर अपने बेस को छू रहा है, तो वह आउट नहीं है, हालांकि बल्लेबाज आउट है; यदि दो धावक एक ही उचित गेंद से छूए जाते हैं, तो केवल पहला आउट होता है क्योंकि गेंद तुरंत मृत हो जाती है। यदि धावक इनफील्ड फ्लाई से छूआ जाता है जब वह अपने बेस को नहीं छू रहा है, तो धावक और बल्लेबाज दोनों आउट हैं।

(g) वह एक ऐसे खेल पर स्कोर करने का प्रयास करता है जिसमें बल्लेबाज दो आउट से पहले होम बेस पर खेल में हस्तक्षेप करता है। दो आउट के साथ, हस्तक्षेप बल्लेबाज को आउट कर देता है और कोई स्कोर नहीं गिना जाता है;

(h) वह पूर्ववर्ती धावक को पार कर जाता है इससे पहले कि वह धावक आउट हो जाए;।

(i) किसी बेस पर वैध कब्जा प्राप्त करने के बाद, वह बचाव को भ्रमित करने या खेल का उपहास बनाने के उद्देश्य से बेसों को उल्टे क्रम में दौड़ता है। अंपायर तुरंत "टाइम" कहेगा और धावक को आउट घोषित करेगा; यदि कोई धावक किसी खाली बेस को छूता है और फिर सोचता है कि गेंद पकड़ी गई थी या उसे धोखे से उस बेस पर लौटने के लिए प्रेरित किया जाता है जिसे उसने अंतिम बार छुआ था, तो उसे उस बेस पर वापस दौड़ते हुए आउट किया जा सकता है, लेकिन यदि वह पहले से कब्जे वाले बेस तक सुरक्षित रूप से पहुंच जाता है तो उस बेस के संपर्क में रहते हुए उसे आउट नहीं किया जा सकता।

(j) वह उस बेस को ओवररन या ओवरस्लाइड करने के बाद तुरंत पहले बेस पर लौटने में विफल रहता है। यदि वह दूसरे बेस की ओर दौड़ने का प्रयास करता है, तो टैग होने पर वह आउट है। यदि, पहले बेस को ओवररन या ओवरस्लाइड करने के बाद वह डगआउट की ओर, या अपनी स्थिति की ओर बढ़ना शुरू करता है, और तुरंत पहले बेस पर लौटने में विफल रहता है, तो वह अपील पर आउट है, जब वह या बेस टैग किया जाता है; ओवररनिंग में पहला बेस छूने वाला धावक और अंपायर द्वारा सुरक्षित घोषित किया गया धावक, नियम 4.09 (a) के आशय के भीतर "पहला बेस पर पहुंच गया" है और ऐसे खेल पर स्कोर होने वाला कोई भी रन गिना जाता है, भले ही धावक बाद में "तुरंत" लौटने में विफलता के लिए तीसरा आउट बन जाए, जैसा कि नियम 7.08 (j) में शामिल है।

(k) होम बेस के लिए दौड़ते या स्लाइड करते समय, वह होम बेस को छूने में विफल रहता है और बेस पर लौटने का कोई प्रयास नहीं करता, जब कोई क्षेत्ररक्षक होम बेस को छूते हुए अपने हाथ में गेंद रखता है, और निर्णय के लिए अंपायर से अपील करता है। यह नियम केवल उस स्थिति में लागू होता है जहां धावक बेंच की ओर जा रहा है और कैचर को उसका पीछा करना पड़ेगा। यह उस साधारण खेल पर लागू नहीं होता है जहां धावक प्लेट चूक जाता है और फिर टैग होने से पहले प्लेट को छूने का तुरंत प्रयास करता है। उस स्थिति में, धावक को टैग किया जाना चाहिए।

7.09 यह बल्लेबाज या धावक द्वारा हस्तक्षेप है जब-।

(a) तीसरे स्ट्राइक के बाद वह गेंद को फील्ड करने के अपने प्रयास में कैचर को बाधित करता है;

(b) उचित गेंद को मारने या बंट करने के बाद, उसका बल्ला उचित क्षेत्र में गेंद को दूसरी बार मारता है। गेंद मृत है और कोई भी धावक आगे नहीं बढ़ सकता। यदि बल्लेबाज-धावक अपना बल्ला गिरा देता है और गेंद उचित क्षेत्र में बल्ले के खिलाफ लुढ़कती है और, अंपायर के निर्णय में, गेंद के मार्ग में हस्तक्षेप करने का कोई इरादा नहीं था, तो गेंद जीवित और खेल में है;

(c) वह किसी भी तरह से अनुचित गेंद के मार्ग को जानबूझकर विक्षेपित करता है;।

(d) दो आउट से पहले और तीसरे बेस पर धावक, बल्लेबाज होम बेस पर खेल बनाने में क्षेत्ररक्षक को बाधित करता है; धावक आउट है;

(e) आक्रामक टीम का कोई सदस्य या सदस्य किसी भी बेस के आसपास खड़े होते हैं या इकट्ठा होते हैं जहां एक धावक आगे बढ़ रहा है, क्षेत्ररक्षकों को भ्रमित करने, बाधित करने या कठिनाई बढ़ाने के लिए। ऐसे धावक को अपने साथी या साथियों के

हस्तक्षेप के लिए आउट घोषित किया जाएगा;

(f) कोई भी बल्लेबाज या धावक जो अभी-अभी आउट हुआ है, किसी धावक पर किए जा रहे किसी भी अनुवर्ती खेल को बाधित या रोकता है। ऐसे धावक को अपने साथी के हस्तक्षेप के लिए आउट घोषित किया जाएगा; यदि बल्लेबाज या धावक आउट होने के बाद आगे बढ़ना जारी रखता है, तो केवल उस कार्य से उसे क्षेत्ररक्षकों को भ्रमित, बाधित या रोकने वाला नहीं माना जाएगा।

(g) यदि अंपायर के निर्णय में, कोई बेस रनर जानबूझकर और जानबूझकर बल्लेबाजी की गई गेंद या बल्लेबाजी की गई गेंद को फील्डिंग करने की क्रिया में एक फील्डर के साथ हस्तक्षेप करता है, जिसका स्पष्ट इरादा डबल प्ले को तोड़ना है, तो गेंद डेड है। अंपायर रनर को हस्तक्षेप के लिए आउट कॉल करेगा और बैटर रनर को भी उसके साथी के कार्य के कारण आउट कॉल करेगा। किसी भी स्थिति में रनर के ऐसे कार्य के कारण बेस नहीं दौड़े जा सकते या रन नहीं बनाए जा सकते।

(h) यदि अंपायर के निर्णय में, कोई बैटर रनर जानबूझकर और जानबूझकर बल्लेबाजी की गई गेंद या बल्लेबाजी की गई गेंद को फील्डिंग करने की क्रिया में एक फील्डर के साथ हस्तक्षेप करता है, जिसका स्पष्ट इरादा डबल प्ले को तोड़ना है, तो गेंद डेड है; अंपायर बैटर रनर को हस्तक्षेप के लिए आउट कॉल करेगा और उस रनर को भी आउट कॉल करेगा जो होम प्लेट के सबसे निकट आगे बढ़ा था, चाहे डबल प्ले कहीं भी संभव हो सकता था। ऐसे हस्तक्षेप के कारण किसी भी स्थिति में बेस नहीं दौड़े जाएंगे।

(i) अंपायर के निर्णय में, तीसरे बेस या पहले बेस पर बेस कोच, रनर को छूकर या पकड़कर, उसे तीसरे बेस या पहले बेस पर लौटने या छोड़ने में शारीरिक रूप से सहायता करता है।

(j) तीसरे बेस पर रनर होने पर, बेस कोच अपने बॉक्स से बाहर निकलता है और किसी भी तरह से फील्डर द्वारा थ्रो आकर्षित करने के लिए कार्य करता है;

(k) होम बेस से पहले बेस तक की दूरी का अंतिम आधा भाग दौड़ते समय जब गेंद पहले बेस पर फील्ड की जा रही हो, वह तीन फुट की रेखा के बाहर (दाईं ओर), या फाउल लाइन के अंदर (बाईं ओर) दौड़ता है और, अंपायर के निर्णय में, पहले बेस पर थ्रो लेने वाले फील्डर या बल्लेबाजी की गई गेंद को फील्ड करने का प्रयास करने वाले फील्डर के साथ हस्तक्षेप करता है; तीन फुट लेन को चिह्नित करने वाली रेखाएं उस "लेन" का हिस्सा हैं, लेकिन की जाने वाली व्याख्या यह है कि एक रनर को अपने दोनों पैर तीन फुट "लेन" के भीतर या "लेन" को चिह्नित करने वाली रेखाओं पर होने आवश्यक हैं।

(l) वह बल्लेबाजी की गई गेंद को फील्ड करने का प्रयास करने वाले फील्डर से बचने में विफल रहता है, या जानबूझकर फेंकी गई गेंद के साथ हस्तक्षेप करता है, बशर्ते कि यदि दो या अधिक फील्डर बल्लेबाजी की गई गेंद को फील्ड करने का प्रयास करते हैं, और रनर उनमें से एक या अधिक के संपर्क में आता है, तो अंपायर यह निर्धारित करेगा कि कौन सा फील्डर इस नियम के लाभ का हकदार है, और रनर को उस फील्डर के अलावा किसी अन्य फील्डर के संपर्क में आने के लिए आउट घोषित नहीं करेगा जिसे अंपायर ऐसी गेंद को फील्ड करने का हकदार मानता है; जब कैचर और पहले बेस पर जाने वाला बैटर रनर संपर्क में आते हैं जब कैचर गेंद को फील्ड कर रहा होता है, तो आम तौर पर कोई उल्लंघन नहीं होता है और कुछ भी कॉल नहीं किया जाना चाहिए। गेंद को फील्ड करने का प्रयास करने वाले फील्डर द्वारा "अवरोध" केवल बहुत ही घोर और हिंसक मामलों में कॉल किया जाना चाहिए क्योंकि नियम उसे रास्ते का अधिकार देते हैं, लेकिन निश्चित रूप से ऐसा "रास्ते का अधिकार" उदाहरण के लिए, गेंद को फील्ड करने के बावजूद जानबूझकर रनर को ट्रिप करने का लाइसेंस नहीं है। यदि कैचर गेंद को फील्ड कर रहा है और पहला बेसमैन या पिचर पहले बेस पर जाने वाले रनर को रोकता है, तो "अवरोध" कॉल किया जाएगा और बेस रनर को पहला बेस दिया जाएगा।

(m) एक फेयर गेंद किसी फील्डर को छूने से पहले फेयर क्षेत्र में उसे छूती है। यदि एक फेयर गेंद किसी इनफील्डर के माध्यम से, या उसके पास से गुजरती है, और उसके ठीक पीछे एक रनर को छूती है, या किसी फील्डर द्वारा विक्षेपित होने के बाद रनर को छूती है, तो अंपायर रनर को बल्लेबाजी की गई गेंद से छूए जाने के लिए आउट घोषित नहीं करेगा। ऐसा निर्णय लेने में अंपायर को आश्वस्त होना चाहिए कि गेंद फील्डर के माध्यम से, या उसके पास से गुजरी है, और यह कि किसी अन्य इनफील्डर के पास गेंद पर खेल बनाने का मौका नहीं था। यदि, अंपायर के निर्णय में, रनर जानबूझकर और जानबूझकर ऐसी बल्लेबाजी की गई गेंद को किक करता है जिस पर इनफील्डर ने खेल चूक दिया है, तो रनर को हस्तक्षेप के लिए आउट कॉल किया जाएगा।

हस्तक्षेप के लिए दंड:

रनर आउट है और गेंद डेड है।

7.10 अपील पर, किसी भी रनर को आउट कॉल किया जाएगा, जब-

(a) फ्लाई बॉल कैच होने के बाद, वह अपने मूल बेस को फिर से छूने में विफल रहता है, इससे पहले कि वह या उसका मूल बेस टैग हो; इस नियम में "रीटच" का अर्थ है गेंद कैच होने के बाद बेस के संपर्क से टैग अप करना और शुरू करना। एक रनर को अपने बेस के पीछे की स्थिति से उड़ान भरते हुए शुरुआत करने की अनुमति नहीं है।

(b) गेंद खेल में होने पर, किसी बेस पर आगे बढ़ते या लौटते समय, वह प्रत्येक बेस को क्रम में छूने में विफल रहता है, इससे पहले कि वह, या एक छूटा हुआ बेस, टैग हो।

स्वीकृत निर्णय:

(1) कोई भी रनर एक अनुगामी रनर के स्कोर करने के बाद छूटे हुए बेस को छूने के लिए वापस नहीं लौट सकता।

(2) जब गेंद डेड हो, तो कोई भी रनर छूटे हुए बेस को छूने के लिए या जिसे उसने छोड़ दिया है उसे छूने के लिए वापस नहीं लौट सकता, छूटे हुए बेस से आगे के बेस तक आगे बढ़ने और उसे छूने के बाद।

खेल। (a) बैटर पार्क से बाहर गेंद मारता है या ग्राउंड रूल डबल और पहला बेस चूक जाता है (गेंद डेड है)_वह अपनी गलती सुधारने के लिए पहले बेस पर वापस लौट सकता है इससे पहले कि वह दूसरा बेस छूए, लेकिन अगर वह दूसरा बेस छूता है, तो वह पहले बेस पर वापस नहीं लौट सकता और अगर रक्षात्मक टीम अपील करती है, तो उसे पहले बेस पर आउट घोषित किया जाता है।

खेल। (b) बैटर शॉर्टस्टॉप को गेंद मारता है जो स्टैंड में वाइल्ड थ्रो करता है (गेंद डेड है)_बैटर रनर पहला बेस चूक जाता है लेकिन ओवरथ्रो पर उसे दूसरा बेस दिया जाता है। भले ही अंपायर ने ओवरथ्रो पर रनर को दूसरा बेस दिया है, रनर को दूसरे बेस पर आगे बढ़ने से पहले पहला बेस छूना होगा। ये अपील खेल हैं।

(c) वह पहले बेस से आगे निकल जाता है या ओवरस्लाइड करता है और तुरंत बेस पर लौटने में विफल रहता है, और वह या बेस टैग हो जाता है;

(d) वह होम बेस छूने में विफल रहता है और उस बेस पर लौटने का कोई प्रयास नहीं करता है, और होम बेस टैग हो जाता है। इस नियम के तहत कोई भी अपील अगली पिच, या किसी भी खेल या प्रयासित खेल से पहले की जानी चाहिए। यदि उल्लंघन किसी खेल के दौरान होता है जो एक आधी पारी समाप्त करता है, तो अपील रक्षात्मक टीम के मैदान छोड़ने से पहले की जानी चाहिए। एक अपील को खेल या प्रयासित खेल के रूप में व्याख्या नहीं किया जाना चाहिए। एक ही बेस पर एक रनर पर क्रमिक अपील नहीं की जा सकती। यदि रक्षात्मक टीम अपनी पहली अपील पर गलती करती है, तो एक ही बेस

पर एक ही रनर पर दूसरी अपील के अनुरोध को अंपायर द्वारा अनुमति नहीं दी जाएगी। (शब्द "गलती" का इच्छित अर्थ यह है कि रक्षात्मक टीम अपील करते समय गेंद को खेल से बाहर फेंक देती है। उदाहरण के लिए, यदि पिचर अपील करने के लिए पहले बेस पर फेंकता है और गेंद को स्टैंड में फेंक देता है, तो दूसरी अपील की अनुमति नहीं दी जाएगी।) अपील खेलों के लिए अंपायर को एक स्पष्ट "चौथे आउट" को पहचानने की आवश्यकता हो सकती है। यदि तीसरा आउट किसी खेल के दौरान होता है जिसमें किसी अन्य रनर पर एक अपील खेल बनाए रखा जाता है, तो अपील खेल निर्णय आउट निर्धारित करने में प्राथमिकता लेता है। यदि एक आधी पारी समाप्त करने वाले खेल के दौरान एक से अधिक अपील होती हैं, तो रक्षा उस आउट को चुन सकती है जो उसे लाभ देता है। इस नियम के प्रयोजन के लिए, रक्षात्मक टीम ने "मैदान छोड़ दिया" है जब पिचर और सभी इनफील्डर बेंच या क्लबहाउस की ओर जाते हुए फेयर क्षेत्र छोड़ देते हैं। यदि दो रनर लगभग एक ही समय पर होम बेस पर पहुंचते हैं और पहला रनर होम प्लेट चूक जाता है लेकिन दूसरा रनर कानूनी रूप से प्लेट छूता है, तो रनर को वापस आकर बेस छूने के उसके प्रयास पर टैग आउट किया जाता है या अपील पर आउट कॉल किया जाता है, तो उसे दूसरे रनर के स्कोर करने से पहले आउट किया गया माना जाएगा और तीसरा आउट होगा। दूसरे रनर का रन नहीं गिना जाएगा, जैसा कि नियम 7.12 में प्रदान किया गया है। यदि अपील करते समय पिचर बॉक करता है, तो ऐसा कार्य एक खेल होगा। एक अपील स्पष्ट रूप से अपील के रूप में इरादा होना चाहिए, या तो खिलाड़ी द्वारा मौखिक अनुरोध या एक कार्य जो अंपायर के लिए अपील को स्पष्ट रूप से इंगित करता है। एक खिलाड़ी, गलती से अपने हाथ में गेंद लेकर बेस पर कदम रखता है, तो यह अपील नहीं होगा। जब अपील की जा रही हो तो समय समाप्त नहीं होता है।

7.11 खिलाड़ी, कोच या आक्रामक टीम का कोई भी सदस्य उस स्थान को खाली करेंगे (दोनों डगआउट सहित) जो बल्लेबाजी की गई या फेंकी गई गेंद को फील्ड करने का प्रयास करने वाले फील्डर के लिए आवश्यक है।

दंड: हस्तक्षेप कॉल किया जाएगा और जिस बैटर या रनर पर खेल किया जा रहा है उसे आउट घोषित किया जाएगा।

7.12 जब तक दो आउट न हों, एक अनुगामी रनर की स्थिति एक पूर्ववर्ती रनर के बेस को छूने या फिर से छूने में विफलता से प्रभावित नहीं होती है। यदि, अपील पर, पूर्ववर्ती रनर तीसरा आउट है, तो उसके बाद कोई भी रनर स्कोर नहीं करेगा। यदि ऐसा तीसरा आउट फोर्स प्ले का परिणाम है, तो न तो पूर्ववर्ती और न ही अनुगामी रनर स्कोर करेंगे।

बेसबॉल नियम: 8.00 पिचर।

8.01 कानूनी पिचिंग डिलीवरी। दो कानूनी पिचिंग स्थितियाँ हैं, वाइंडअप पोजीशन और सेट पोजीशन, और किसी भी समय कोई भी स्थिति उपयोग की जा सकती है। पिचरों को रबर पर खड़े होकर कैचर से संकेत लेना चाहिए। पिचर अपने संकेत लेने के बाद रबर को छोड़ सकते हैं लेकिन रबर पर जल्दी से कदम नहीं रख सकते और पिच नहीं कर सकते। इसे अंपायर द्वारा त्वरित पिच माना जा सकता है। जब पिचर रबर को छोड़ता है, तो उसे अपने हाथों को अपनी बगल में गिराना चाहिए। पिचरों को प्रत्येक संकेत लेने के बाद रबर को छोड़ने की अनुमति नहीं होगी।

(a) वाइंडअप पोजीशन। पिचर बैटर की ओर मुख करके खड़ा होगा, उसका पूरा पिवट पैर पिचर के प्लेट पर, या उसके सामने और छूते हुए और प्लेट के अंत से बाहर नहीं, और दूसरा पैर मुक्त। इस स्थिति से बैटर को गेंद की उसकी डिलीवरी से जुड़ी कोई भी प्राकृतिक गति उसे बिना रुकावट या परिवर्तन के पिच के लिए प्रतिबद्ध करती है। वह अपने किसी भी पैर को जमीन से नहीं उठाएगा, सिवाय इसके कि बैटर को गेंद की उसकी वास्तविक डिलीवरी में, वह अपने मुक्त पैर के साथ एक कदम पीछे और एक कदम आगे ले सकता है। जब एक पिचर अपने शरीर के सामने दोनों हाथों से गेंद पकड़े हुए हो, उसका पूरा पिवट पैर पिचर के प्लेट पर, या उसके सामने और छूते हुए लेकिन प्लेट के अंत से बाहर नहीं, और उसका दूसरा पैर मुक्त हो, तो उसे वाइंडअप पोजीशन में माना जाएगा। पिचर का एक पैर, पिवट पैर नहीं, रबर से दूर और पिचर के प्लेट के पिछले किनारे के विस्तार वाली रेखा के पीछे जितनी दूरी चाहे हो सकती है, लेकिन पिचर के प्लेट के किसी भी ओर नहीं।

अपने "मुक्त" पैर के साथ पिचर एक कदम पीछे और एक कदम आगे ले सकता है, लेकिन किसी भी परिस्थिति में, किसी भी ओर, यानी पिचर के रबर के पहले बेस या तीसरे बेस की ओर नहीं। यदि एक पिचर अपने शरीर के सामने दोनों हाथों से गेंद पकड़े हुए हो, उसका पूरा पिवट पैर पिचर के प्लेट पर या उसके सामने और छूते हुए लेकिन प्लेट के अंत से बाहर नहीं, और उसका दूसरा पैर मुक्त हो, तो उसे वाइंडअप पोजीशन में माना जाएगा। इस स्थिति से वह कर सकता है:

(1) बैटर को गेंद देना, या; (2) रनर को पिक ऑफ करने के प्रयास में कदम रखना और बेस पर थ्रो करना, या।

(3) रबर को छोड़ना (यदि वह करता है तो उसे अपना हाथ अपनी बगल में गिराना चाहिए)। रबर को छोड़ने में पिचर को अपने पिवट पैर से कदम रखना चाहिए और पहले अपने मुक्त पैर से नहीं। वह सेट या स्ट्रेच पोजीशन में नहीं जा सकता - यदि वह करता है तो यह बॉक है।

(b) सेट पोजीशन। सेट पोजीशन का संकेत पिचर द्वारा दिया जाएगा जब वह बैटर की ओर मुख करके खड़ा होता है, उसका पूरा पिवट पैर पिचर के प्लेट पर, या उसके सामने, और उसके संपर्क में, और प्लेट के अंत से बाहर नहीं, और उसका दूसरा पैर पिचर के प्लेट के सामने, गेंद को अपने शरीर के सामने दोनों हाथों में पकड़े हुए और पूरी तरह से रुकता है। ऐसी सेट पोजीशन से वह बैटर को गेंद दे सकता है, बेस पर थ्रो कर सकता है या अपने पिवट पैर के साथ पिचर के प्लेट से पीछे कदम रख सकता है। सेट पोजीशन ग्रहण करने से पहले, पिचर कोई भी प्राकृतिक प्रारंभिक गति करने का चुनाव कर सकता है जैसे कि "द स्ट्रेच" के रूप में जाना जाता है। लेकिन अगर वह ऐसा चुनाव करता है, तो उसे बैटर को गेंद देने से पहले सेट पोजीशन में आना होगा। सेट पोजीशन ग्रहण करने के बाद, बैटर को गेंद की उसकी डिलीवरी से जुड़ी कोई भी प्राकृतिक गति उसे बिना परिवर्तन या रुकावट के पिच के लिए प्रतिबद्ध करती है। सेट पोजीशन में आने की तैयारी में, पिचर का एक हाथ उसकी बगल में होना चाहिए; इस स्थिति से वह नियम 8.01 (b) में परिभाषित अपनी सेट पोजीशन में बिना रुकावट और एक सतत गति में जाएगा। रबर के संपर्क में पैर की पूरी चौड़ाई रबर पर होनी चाहिए। एक पिचर रबर के अंत से बाहर सिर्फ अपने पैर के किनारे को रबर को छूते हुए पिच नहीं कर सकता। पिचर, अपने स्ट्रेच के बाद, करना चाहिए

(a) गेंद को अपने शरीर के सामने दोनों हाथों में पकड़ें और।

(b) पूरी तरह से रुकें। इसे लागू किया जाना चाहिए। अंपायरों को इसे बारीकी से देखना चाहिए। पिचर लगातार रनरों को बेस पर रोकने के अपने प्रयासों में "नियम को हराने" का प्रयास कर रहे हैं और ऐसे मामलों में जहां पिचर नियमों में निर्दिष्ट पूर्ण "रोक" नहीं करता है, अंपायर को तुरंत "बॉक" कॉल करना चाहिए।

(c) पिचर की प्रारंभिक गतियों के दौरान और जब तक उसकी प्राकृतिक पिचिंग गति उसे पिच के लिए प्रतिबद्ध करती है, वह किसी भी बेस पर थ्रो कर सकता है, बशर्ते कि वह थ्रो करने से पहले सीधे उस बेस की ओर कदम रखे। पिचर को "थ्रो से आगे" कदम रखना चाहिए। सीधे बेस की ओर कदम के बाद स्नैप थ्रो बॉक है।

(d) यदि पिचर बेस खाली होने पर अवैध पिच करता है, तो इसे बॉल कहा जाएगा जब तक कि बैटर हिट, त्रुटि, बेस ऑन बॉल्स, हिट बैटर या अन्यथा पहले बेस तक न पहुंच जाए। एक गेंद जो पिचर के हाथ से फिसल जाती है और फाउल लाइन पार करती है, उसे बॉल कहा जाएगा; अन्यथा इसे नो पिच कहा जाएगा। बेस पर पुरुषों के साथ यह बॉक होगा।

(e) यदि पिचर अपने पिवट पैर को उस पैर से पीछे कदम रखकर पिचर के प्लेट के संपर्क से हटा देता है, तो वह इस प्रकार एक इनफील्डर बन जाता है और यदि वह उस स्थिति से वाइल्ड थ्रो करता है, तो इसे किसी भी अन्य इनफील्डर द्वारा वाइल्ड थ्रो के समान माना जाएगा। पिचर, रबर से दूर रहते हुए, किसी भी बेस पर थ्रो कर सकता है। यदि वह वाइल्ड थ्रो करता है, तो ऐसा थ्रो एक इनफील्डर का थ्रो है और इसके बाद जो होता है वह फील्डर द्वारा फेंकी गई गेंद को कवर करने वाले नियमों द्वारा नियंत्रित होता है।

8.02 पिचर नहीं करेगा-

(a) (1) पिचिंग रबर के चारों ओर 18 फुट के घेरे में रहते हुए अपने पिचिंग हाथ को अपने मुंह या होंठों के संपर्क में लाएं।

अपवाद: बशर्ते कि दोनों प्रबंधकों द्वारा सहमति हो, अंपायर ठंडे मौसम में खेले जाने वाले खेल की शुरुआत से पहले पिचर को अपने हाथ पर फूंक मारने की अनुमति दे सकता है।

दंड: इस नियम के इस भाग के उल्लंघन के लिए अंपायर तुरंत बॉल कॉल करेंगे। हालांकि, अगर पिच की जाती है और बैटर हिट, त्रुटि, हिट बैट्समैन या अन्यथा पहले बेस तक पहुंच जाता है, और कम से कम एक बेस आगे बढ़ने से पहले कोई अन्य रनर आउट नहीं होता है, तो खेल उल्लंघन के संदर्भ के बिना आगे बढ़ेगा। बार-बार उल्लंघन करने वाले लीग अध्यक्ष द्वारा जुर्माने के अधीन होंगे।

(2) गेंद पर किसी भी प्रकार का विदेशी पदार्थ लगाएं;; (3) गेंद पर, किसी भी हाथ या अपने दस्ताने पर थूकें;; (4) गेंद को अपने दस्ताने, शरीर या कपड़ों पर रगड़ें;; (5) किसी भी तरह से गेंद को विकृत करें;।

(6) तथाकथित "शाइन" बॉल, "स्पिट" बॉल, "मड" बॉल या "एमरी" बॉल दें। पिचर को, निश्चित रूप से, गेंद को अपने नंगे हाथों के बीच रगड़ने की अनुमति है।

दंड: इस नियम 8.02 (a) (2 से 6) के किसी भी भाग के उल्लंघन के लिए अंपायर करेगा:

(a) पिच को बॉल कॉल करें, पिचर को चेतावनी दें और सार्वजनिक संबोधन प्रणाली पर कार्रवाई के कारण की घोषणा करवाएं।

(b) एक ही खेल में एक ही पिचर द्वारा दूसरे अपराध के मामले में, पिचर को खेल से अयोग्य घोषित किया जाएगा।

(c) यदि अंपायर द्वारा कॉल किए गए उल्लंघन के बाद कोई खेल होता है, तो आक्रामक टीम का प्रबंधक प्लेट अंपायर को सूचित कर सकता है कि वह खेल को स्वीकार करने का चुनाव करता है। ऐसा चुनाव खेल के अंत में तुरंत किया जाना चाहिए। हालांकि, अगर बैटर हिट, त्रुटि, बेस ऑन बॉल्स, हिट बैट्समैन, या अन्यथा पहले बेस तक पहुंच जाता है, और कम से कम एक बेस आगे बढ़ने से पहले कोई अन्य रनर आउट नहीं होता है, तो खेल उल्लंघन के संदर्भ के बिना आगे बढ़ेगा।

(d) भले ही आक्रामक टीम खेल लेने का चुनाव करती है, उल्लंघन को मान्यता दी जाएगी और (a) और (b) में दंड अभी भी प्रभावी होंगे।

(e) अंपायर इस बात का एकमात्र न्यायाधीश होगा कि इस नियम के किसी भी हिस्से का उल्लंघन हुआ है या नहीं। सभी अंपायर अपने साथ एक आधिकारिक रोज़िन बैग रखेंगे। मुख्य अंपायर पिचर के प्लेट के पीछे जमीन पर रोज़िन बैग रखने के लिए जिम्मेदार है। यदि किसी भी समय गेंद रोज़िन बैग से टकराती है तो यह खेल में है। बारिश या गीले मैदान के मामले में, अंपायर पिचर को अपनी हिप पॉकेट में रोज़िन बैग ले जाने का निर्देश दे सकता है। एक पिचर अपने नंगे हाथ या हाथों पर रोज़िन लगाने के उद्देश्य से रोज़िन बैग का उपयोग कर सकता है। न तो पिचर और न ही कोई अन्य खिलाड़ी गेंद को रोज़िन बैग से धूल में डालेगा; न ही पिचर और न ही किसी अन्य खिलाड़ी को बैग से रोज़िन को अपने दस्ताने पर लगाने या रोज़िन बैग से अपनी वर्दी के किसी भी हिस्से को धूल में डालने की अनुमति होगी।

(ख) अपने व्यक्ति पर, या अपने कब्जे में, कोई भी विदेशी पदार्थ रखना। इस धारा (ख) के इस उल्लंघन के लिए दंड खेल से तत्काल निष्कासन होगा।

(ग) जब बल्लेबाज स्थिति में हो, तो कैचर के अलावा अन्य खिलाड़ियों को गेंद फेंककर जानबूझकर खेल में देरी करना, सिवाय धावक को आउट करने के प्रयास के।

दंड: यदि अंपायर की चेतावनी के बाद, ऐसी देरी की कार्रवाई दोहराई जाती है, तो पिचर को खेल से हटा दिया जाएगा।

(घ) जानबूझकर बल्लेबाज की ओर पिच करना। यदि अंपायर के निर्णय में, ऐसा उल्लंघन होता है, तो अंपायर या तो चुन सकता है:

पिचर, या प्रबंधक और पिचर को खेल से निष्कासित करना, या।

पिचर और दोनों टीमों के प्रबंधक को चेतावनी दे सकता है कि एक और ऐसी पिच के परिणामस्वरूप उस पिचर (या प्रतिस्थापन) और प्रबंधक का तत्काल निष्कासन होगा। यदि अंपायर के निर्णय में, परिस्थितियाँ उचित ठहराती हैं, तो दोनों टीमों को खेल से पहले या खेल के दौरान किसी भी समय आधिकारिक रूप से "चेतावनी" दी जा सकती है। (लीग अध्यक्ष नियम 9.05 में प्रदान किए गए अधिकार के तहत अतिरिक्त कार्रवाई कर सकते हैं) बल्लेबाज के सिर पर पिच करना अखिलाड़ी भावना है और अत्यधिक खतरनाक है। इसे सभी द्वारा निंदित किया जाना चाहिए और किया जाता है। अंपायरों को इस नियम के प्रवर्तन में बिना झिझक कार्य करना चाहिए।

8.03 जब एक पिचर प्रत्येक पारी की शुरुआत में अपनी स्थिति लेता है, या जब वह किसी अन्य पिचर की राहत देता है, तो उसे अपने कैचर को आठ प्रारंभिक पिचों से अधिक नहीं फेंकने की अनुमति दी जाएगी, जिसके दौरान खेल निलंबित रहेगा। एक लीग अपने स्वयं के कार्य द्वारा प्रारंभिक पिचों की संख्या को आठ प्रारंभिक पिचों से कम तक सीमित कर सकती है। ऐसी प्रारंभिक पिचों में एक मिनट से अधिक समय नहीं लगना चाहिए। यदि किसी अचानक आपात स्थिति के कारण एक पिचर को बिना वार्म-अप के अवसर के खेल में बुलाया जाता है, तो मुख्य अंपायर उसे उतनी पिचों की अनुमति देगा जितनी अंपायर आवश्यक समझता है।

8.04 जब आधार खाली हों, तो पिचर को गेंद प्राप्त करने के बाद 20 सेकंड के भीतर बल्लेबाज को गेंद देनी होगी। हर बार जब पिचर इस नियम का उल्लंघन करके खेल में देरी करता है, तो अंपायर "बॉल" का आह्वान करेगा। इस नियम का उद्देश्य अनावश्यक देरी से बचना है। अंपायर को आग्रह करना चाहिए कि कैचर गेंद को तुरंत पिचर को लौटाए, और पिचर तुरंत रबर पर अपनी स्थिति ले। पिचर द्वारा स्पष्ट देरी को अंपायर द्वारा तुरंत दंडित किया जाना चाहिए।

8.05 यदि कोई धावक, या धावक हों, तो यह बॉक होता है जब-।

(क) पिचर, अपनी प्लेट को छूते हुए, अपनी पिच से स्वाभाविक रूप से जुड़ी कोई भी गति करता है और ऐसी डिलीवरी करने में विफल रहता है; यदि कोई बाएं हाथ या दाएं हाथ का पिचर अपने मुक्त पैर को पिचर के रबर के पिछले किनारे से आगे झुलाता है, तो उसे बल्लेबाज को पिच करना आवश्यक है, सिवाय पिक-ऑफ खेल में दूसरे आधार पर फेंकने के।

(ख) पिचर, अपनी प्लेट को छूते हुए, पहले आधार पर थ्रो का नाटक करता है और थ्रो पूरा करने में विफल रहता है;

(ग) पिचर, अपनी प्लेट को छूते हुए, उस आधार की ओर सीधे कदम रखने में विफल रहता है, उस आधार पर फेंकने से पहले; पिचर को अपनी प्लेट को छूते हुए, उस आधार पर फेंकने से पहले सीधे उस आधार की ओर कदम रखना आवश्यक है। यदि पिचर अपने मुक्त पैर से मुड़ता या घूमता है बिना वास्तव में कदम रखे या यदि वह अपने शरीर को मोड़ता है और कदम रखने से पहले फेंकता है, तो यह बॉक है। पिचर को उस आधार पर फेंकने से पहले सीधे उस आधार की ओर कदम रखना होता है, लेकिन उसे फेंकने की आवश्यकता नहीं होती (केवल पहले आधार को छोड़कर) क्योंकि वह कदम रखता है। यह संभव है, पहले और तीसरे पर धावकों के साथ, पिचर के लिए तीसरे की ओर कदम रखना और न फेंकना, केवल धावक

को तीसरे पर वापस धमकाने के लिए; फिर पहले आधार पर धावक को दूसरे के लिए शुरू होते देख, मुड़कर पहले आधार की ओर कदम रखना और फेंकना। यह वैध है। हालाँकि, यदि पहले और तीसरे पर धावकों के साथ, पिचर, रबर के संपर्क में रहते हुए, तीसरे की ओर कदम रखता है और फिर तुरंत और लगभग उसी गति में "पहिया" घुमाता है और पहले आधार पर फेंकता है, तो यह स्पष्ट रूप से पहले आधार पर धावक को धोखा देने का प्रयास है, और ऐसे कदम में पहले आधार पर फेंकने से पहले सीधे पहले आधार की ओर कदम रखना व्यावहारिक रूप से असंभव है, और ऐसे कदम को बॉक कहा जाएगा। बेशक, यदि पिचर रबर से उतर जाता है और फिर ऐसा कदम उठाता है, तो यह बॉक नहीं है।

(घ) पिचर, अपनी प्लेट को छूते हुए, किसी खाली आधार पर फेंकता है, या थ्रो का नाटक करता है, सिवाय खेल बनाने के उद्देश्य के;

(ङ) पिचर एक अवैध पिच करता है; त्वरित पिच एक अवैध पिच है। अंपायर त्वरित पिच को बल्लेबाज के बल्लेबाज के बॉक्स में उचित रूप से स्थिर होने से पहले दी गई पिच के रूप में आंकेंगे। आधार पर धावकों के साथ दंड बॉक है; बिना धावकों के आधार पर, यह बॉल है। त्वरित पिच खतरनाक है और इसकी अनुमति नहीं दी जानी चाहिए।

(च) पिचर बल्लेबाज को गेंद देता है जबकि वह बल्लेबाज की ओर मुख नहीं कर रहा होता;

(छ) पिचर अपनी पिच से स्वाभाविक रूप से जुड़ी कोई भी गति करता है जबकि वह पिचर की प्लेट को नहीं छू रहा होता;

(ज) पिचर अनावश्यक रूप से खेल में देरी करता है;।

(झ) पिचर, गेंद न होने पर, पिचर की प्लेट पर या उसके आसपास खड़ा होता है या प्लेट से दूर रहते हुए, वह पिच का नाटक करता है;

(ञ) पिचर, वैध पिचिंग स्थिति में आने के बाद, गेंद से एक हाथ हटाता है, सिवाय वास्तविक पिच में, या किसी आधार पर फेंकने में;

(ट) पिचर, अपनी प्लेट को छूते हुए, गलती से या जानबूझकर गेंद गिरा देता है;

(ठ) पिचर, जानबूझकर बेस ऑन बॉल्स देते समय, पिच करता है जब कैचर कैचर के बॉक्स में नहीं होता;

(ड) पिचर सेट पोजीशन से पिच देता है बिना रुके।

दंड: गेंद मृत है, और प्रत्येक धावक आउट होने के जोखिम के बिना एक आधार आगे बढ़ेगा, जब तक कि बल्लेबाज हिट, त्रुटि, बेस ऑन बॉल्स, हिट बैटर, या अन्यथा पहले आधार पर न पहुंच जाए, और अन्य सभी धावक कम से कम एक आधार आगे बढ़ें, जिस स्थिति में खेल बॉक के संदर्भ के बिना आगे बढ़ता है।

स्वीकृत निर्णय: ऐसे मामलों में जहां एक पिचर बॉक करता है और जंगली फेंकता है, या तो किसी आधार पर या होम प्लेट पर, एक या अधिक धावक अपने जोखिम पर उस आधार से आगे बढ़ सकते हैं जिसके वे हकदार हैं।

स्वीकृत निर्णय: एक धावक जो पहले आधार को चूक जाता है जिसकी ओर वह आगे बढ़ रहा है और जिसे अपील पर आउट कहा जाता है, इस नियम के प्रयोजन के लिए एक आधार आगे बढ़ा हुआ माना जाएगा। अंपायरों को ध्यान में रखना चाहिए कि बॉक नियम का उद्देश्य पिचर को जानबूझकर आधार धावक को धोखा देने से रोकना है। यदि अंपायर के मन में संदेह है, तो पिचर का "इरादा" नियंत्रित करना चाहिए। हालाँकि, कुछ विशिष्टताओं को ध्यान में रखा जाना चाहिए:

(क) गेंद के बिना पिचर के रबर पर टांगें फैलाना धोखा देने के इरादे के रूप में व्याख्यायित किया जाना चाहिए और बॉक का फैसला किया जाना चाहिए।

(ख) पहले आधार पर धावक के साथ पिचर पहले की ओर झिझक के बिना पूरा मोड़ ले सकता है, और दूसरे पर फेंक सकता है। इसे खाली आधार पर फेंकने के रूप में व्याख्यायित नहीं किया जाना चाहिए।

8.06 एक पेशेवर लीग प्रबंधक या कोच की पिचर से मुलाकात से संबंधित निम्नलिखित नियम को अपनाएगी:

(क) यह नियम किसी भी एक पारी में किसी भी एक पिचर के पास प्रबंधक या कोच द्वारा की जाने वाली यात्राओं की संख्या को सीमित करता है;

(ख) उसी पारी में उसी पिचर के पास दूसरी यात्रा इस पिचर के स्वचालित निष्कासन का कारण बनेगी;

(ग) प्रबंधक या कोच को उसी बल्लेबाज के बल्लेबाजी के दौरान माउंड पर दूसरी यात्रा करने से प्रतिबंधित किया गया है, लेकिन

(घ) यदि इस बल्लेबाज के लिए पिंच हिटर प्रतिस्थापित किया जाता है, तो प्रबंधक या कोच माउंड पर दूसरी यात्रा कर सकता है, लेकिन पिचर को हटाना होगा। प्रबंधक या कोच को अपनी माउंड यात्रा समाप्त माना जाता है जब वह पिचर के रबर के आसपास के 18-फुट के घेरे को छोड़ देता है। यदि प्रबंधक या कोच कैचर या इनफील्डर के पास जाता है और वह खिलाड़ी फिर माउंड पर जाता है या पिचर उसकी स्थिति में उसके पास आता है, इससे पहले कि कोई हस्तक्षेप करने वाला खेल (एक पिच या अन्य खेल) हो, तो यह प्रबंधक या कोच के माउंड पर जाने के समान होगा। प्रबंधक या कोच द्वारा कैचर या इनफील्डर के पास जाकर और फिर उस खिलाड़ी द्वारा पिचर से परामर्श करने के लिए माउंड पर जाकर इस नियम को टालने या दरकिनार करने का कोई भी प्रयास माउंड की यात्रा का गठन करेगा। यदि कोच माउंड पर जाता है और एक पिचर को हटाता है और फिर प्रबंधक नए पिचर से बात करने के लिए माउंड पर जाता है, तो वह उस पारी में उस नए पिचर के पास एक यात्रा का गठन करेगा। ऐसे मामले में जहां प्रबंधक ने अपनी पहली माउंड यात्रा की है और फिर उसी पारी में खेल में उसी पिचर और बल्लेबाजी में उसी बल्लेबाज के साथ दूसरी बार माउंड पर लौटता है, अंपायर द्वारा चेतावनी दिए जाने के बाद कि वह माउंड पर वापस नहीं आ सकता, प्रबंधक को खेल से हटा दिया जाएगा और पिचर को बल्लेबाज को तब तक पिच करना आवश्यक होगा जब तक वह रिटायर न हो जाए या आधार पर न पहुंच जाए। बल्लेबाज के रिटायर होने, या आधार धावक बनने के बाद, तो इस पिचर को खेल से हटा दिया जाना चाहिए। प्रबंधक को सूचित किया जाना चाहिए कि उसका पिचर एक हिटर को पिच करने के बाद खेल से हटा दिया जाएगा, ताकि वह एक विकल्प पिचर को वार्म-अप कर सके। विकल्प पिचर को आठ प्रारंभिक पिचों या अधिक की अनुमति दी जाएगी यदि अंपायर के निर्णय में परिस्थितियाँ उचित ठहराती हैं।

बेसबॉल नियम: 9.00 अंपायर।

9.01 (क) लीग अध्यक्ष प्रत्येक लीग चैम्पियनशिप खेल में अधिकारिक रूप से कार्य करने के लिए एक या अधिक अंपायर नियुक्त करेगा। अंपायर इन आधिकारिक नियमों के अनुसार खेल के संचालन और खेल के दौरान खेल के मैदान पर अनुशासन और व्यवस्था बनाए रखने के लिए जिम्मेदार होंगे।

(ख) प्रत्येक अंपायर लीग और पेशेवर बेसबॉल का प्रतिनिधि है, और इन सभी नियमों को लागू करने के लिए अधिकृत और आवश्यक है। प्रत्येक अंपायर के पास एक खिलाड़ी, कोच, प्रबंधक या क्लब अधिकारी या कर्मचारी को कुछ करने या करने से परहेज करने का आदेश देने का अधिकार है जो इन नियमों के प्रशासन को प्रभावित करता है, और निर्धारित दंडों को लागू करने का अधिकार है।

(ग) प्रत्येक अंपायर के पास इन नियमों में विशेष रूप से शामिल नहीं किए गए किसी भी बिंदु पर निर्णय लेने का अधिकार है।

(घ) प्रत्येक अंपायर के पास किसी भी खिलाड़ी, कोच, प्रबंधक या विकल्प को निर्णयों पर आपत्ति करने या अखिलाड़ी आचरण या भाषा के लिए अयोग्य ठहराने का अधिकार है, और ऐसे अयोग्य व्यक्ति को खेल के मैदान से बाहर निकालने का अधिकार है। यदि एक अंपायर खेल के दौरान किसी खिलाड़ी को अयोग्य ठहराता है, तो अयोग्यता तब तक प्रभावी नहीं होगी जब तक उस खेल में कोई और कार्रवाई संभव न हो।

(ङ) प्रत्येक अंपायर के पास अपने विवेक से खेल के मैदान से बाहर निकालने का अधिकार है

(1) कोई भी व्यक्ति जिसके कर्तव्य उसकी मैदान पर उपस्थिति की अनुमति देते हैं, जैसे ग्राउंड क्रू सदस्य, उशर, फोटोग्राफर, समाचारकर्मी, प्रसारण क्रू सदस्य, आदि, और

(2) कोई भी दर्शक या अन्य व्यक्ति जो खेल के मैदान पर होने के लिए अधिकृत नहीं है।

9.02 (क) किसी भी अंपायर का निर्णय जिसमें निर्णय शामिल है, जैसे, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं, कि बल्लेबाजी की गई गेंद फेयर या फाउल है, कि पिच स्ट्राइक या बॉल है, या कि धावक सेफ या आउट है, अंतिम है। कोई भी खिलाड़ी, प्रबंधक, कोच या विकल्प ऐसे किसी भी निर्णय निर्णय पर आपत्ति नहीं करेगा।

(क) खिलाड़ी मैदान में या आधार पर अपना स्थान छोड़कर, या प्रबंधक या कोच बेंच या कोच बॉक्स छोड़कर, बॉल्स एंड स्ट्राइक्स पर बहस करने की अनुमति नहीं दी जाएगी। यदि वे कॉल का विरोध करने के लिए प्लेट की ओर शुरू करते हैं तो उन्हें चेतावनी दी जानी चाहिए। यदि वे जारी रखते हैं, तो उन्हें खेल से बाहर निकाल दिया जाएगा।

(ख) यदि उचित संदेह है कि किसी भी अंपायर का निर्णय नियमों के विरुद्ध हो सकता है, तो प्रबंधक निर्णय की अपील कर सकता है और सही निर्णय देने के लिए कह सकता है। ऐसी अपील केवल उस अंपायर से की जाएगी जिसने विरोधित निर्णय दिया था।

(ग) यदि किसी निर्णय की अपील की जाती है, तो निर्णय लेने वाला अंपायर अंतिम निर्णय लेने से पहले किसी अन्य अंपायर से जानकारी मांग सकता है। कोई भी अंपायर किसी अन्य अंपायर के निर्णय की आलोचना नहीं करेगा, उसे उलटने या उसमें हस्तक्षेप करने की कोशिश नहीं करेगा जब तक कि निर्णय लेने वाले अंपायर द्वारा ऐसा करने के लिए न कहा जाए।

(ग) प्रबंधक या कैचर प्लेट अंपायर से अनुरोध कर सकता है कि जब प्लेट अंपायर पिच को बॉल कहता है, तो हाफ स्विंग पर अपने साथी से मदद मांगे, लेकिन जब पिच को स्ट्राइक कहा जाता है तो नहीं। प्रबंधक शिकायत नहीं कर सकता कि अंपायर ने अनुचित कॉल किया, बल्कि केवल यह कि उसने अपने साथी से मदद नहीं मांगी। फील्ड अंपायरों को प्लेट अंपायर के अनुरोध के प्रति सतर्क रहना चाहिए और तुरंत प्रतिक्रिया देनी चाहिए। प्रबंधक बॉल या स्ट्राइक के कॉल का विरोध इस बहाने नहीं कर सकते कि वे हाफ स्विंग के बारे में जानकारी मांग रहे हैं। हाफ स्विंग पर अपील केवल बॉल के कॉल पर की जा सकती है और जब अपील करने के लिए कहा जाता है, तो होम प्लेट अंपायर को हाफ स्विंग पर अपने निर्णय के लिए आधार अंपायर का संदर्भ लेना चाहिए। यदि आधार अंपायर पिच को स्ट्राइक कहता है, तो स्ट्राइक कॉल प्रबल होगा। बेसरनरों को इस संभावना के प्रति सतर्क रहना चाहिए कि प्लेट अंपायर से अपील पर आधार अंपायर बॉल के कॉल को स्ट्राइक के कॉल में बदल सकता है, जिस स्थिति में धावक कैचर के थ्रो से आउट होने के जोखिम में है। इसके अलावा, कैचर को बेस स्टीलिंग स्थिति में सतर्क रहना चाहिए यदि प्लेट अंपायर से अपील पर आधार अंपायर द्वारा बॉल कॉल को स्ट्राइक में बदल दिया जाता है। हाफ स्विंग पर अपील पर गेंद खेल में है। हाफ स्विंग पर, यदि प्रबंधक पहले या तीसरे आधार अंपायर के साथ बहस करने के लिए बाहर आता है और यदि चेतावनी दिए जाने के बाद वह बहस करना जारी रखता है, तो उसे बाहर निकाला जा सकता है क्योंकि अब वह कॉल किए गए बॉल या स्ट्राइक पर बहस कर रहा है।

(घ) खेल के दौरान किसी भी अंपायर को प्रतिस्थापित नहीं किया जा सकता जब तक कि वह घायल या बीमार न हो जाए।

9.03 (क) यदि केवल एक अंपायर है, तो उसके पास नियमों के प्रशासन में पूर्ण क्षेत्राधिकार होगा। वह खेल के मैदान पर कोई भी स्थान ले सकता है जो उसे अपने कर्तव्यों का निर्वहन करने में सक्षम बनाएगा (आमतौर पर कैचर के पीछे, लेकिन कभी-कभी पिचर के पीछे यदि धावक हों)।

(ख) यदि दो या अधिक अंपायर हैं, तो एक को मुख्य अंपायर और अन्य को फील्ड अंपायर नामित किया जाएगा।

9.04 (क) मुख्य अंपायर कैचर के पीछे खड़ा होगा। (उसे आमतौर पर प्लेट अंपायर कहा जाता है।) उसके कर्तव्य होंगे:

(1) खेल के उचित संचालन का पूरा प्रभार लेना और उसके लिए जिम्मेदार होना;

(2) बॉल और स्ट्राइक का आह्वान और गणना करना;।

(3) फेयर बॉल और फाउल का आह्वान और घोषणा करना, सिवाय उनके जो आमतौर पर फील्ड अंपायरों द्वारा कहे जाते हैं;

(4) बल्लेबाज पर सभी निर्णय लेना;।

(5) सभी निर्णय लेना सिवाय उनके जो आमतौर पर फील्ड अंपायरों के लिए आरक्षित हैं;

(6) तय करना कि खेल कब जब्त किया जाएगा;।

(7) यदि समय सीमा निर्धारित की गई है, तो खेल शुरू होने से पहले तथ्य और निर्धारित समय की घोषणा करना;

(8) अनुरोध पर आधिकारिक बल्लेबाजी क्रम, और लाइनअप और बल्लेबाजी क्रम में किसी भी परिवर्तन की आधिकारिक स्कोरर को सूचित करना;

(9) अपने विवेक पर किसी भी विशेष ग्राउंड नियम की घोषणा करना।

(ख) एक फील्ड अंपायर खेल के मैदान पर कोई भी स्थान ले सकता है जो उसे आधारों पर आने वाले निर्णयों को लेने के लिए सबसे उपयुक्त लगता है। उसके कर्तव्य होंगे:

(1) आधारों पर सभी निर्णय लेना सिवाय उनके जो विशेष रूप से मुख्य अंपायर के लिए आरक्षित हैं;

(2) "टाइम," बॉक, अवैध पिचों, या किसी भी खिलाड़ी द्वारा गेंद को विकृत या विरूपित करने के आह्वान में मुख्य अंपायर के साथ समवर्ती क्षेत्राधिकार लेना।

(3) नियमों को लागू करने में हर तरह से मुख्य अंपायर की सहायता करना, और खेल को जब्त करने की शक्ति को छोड़कर, नियमों के प्रशासन और प्रवर्तन तथा अनुशासन बनाए रखने में मुख्य अंपायर के साथ समान अधिकार होगा।

(ग) यदि एक खेल पर विभिन्न अंपायरों द्वारा अलग-अलग निर्णय लिए जाते हैं, तो मुख्य अंपायर सभी अंपायरों को परामर्श के लिए बुलाएगा, बिना किसी प्रबंधक या खिलाड़ी की उपस्थिति के। परामर्श के बाद, मुख्य अंपायर (जब तक कि लीग अध्यक्ष द्वारा किसी अन्य अंपायर को नामित न किया गया हो) यह निर्धारित करेगा कि कौन सा निर्णय प्रबल होगा, इस आधार पर कि कौन सा अंपायर सबसे अच्छी स्थिति में था और कौन सा निर्णय सबसे अधिक सही होने की संभावना थी। खेल आगे बढ़ेगा जैसे कि केवल अंतिम निर्णय लिया गया हो।

9.05 (क) अंपायर खेल के अंत के बारह घंटे के भीतर लीग अध्यक्ष को नियमों के सभी उल्लंघनों और टिप्पणी के योग्य अन्य घटनाओं की रिपोर्ट करेगा, जिसमें किसी भी प्रशिक्षक, प्रबंधक, कोच या खिलाड़ी की अयोग्यता और उसके कारण शामिल हैं।

(ख) जब किसी भी प्रशिक्षक, प्रबंधक, कोच या खिलाड़ी को अश्लील या अभद्र भाषा के उपयोग, या अंपायर, प्रशिक्षक, प्रबंधक, कोच या खिलाड़ी पर हमले जैसे घोर अपराध के लिए अयोग्य ठहराया जाता है, तो अंपायर खेल के अंत के चार घंटे के भीतर लीग अध्यक्ष को पूर्ण विवरण अग्रेषित करेगा।

(c) अंपायर की रिपोर्ट प्राप्त होने के बाद कि किसी प्रशिक्षक, प्रबंधक, कोच या खिलाड़ी को अयोग्य ठहराया गया है, लीग अध्यक्ष ऐसा दंड लगाएगा जिसे वह उचित समझे, और दंडित व्यक्ति तथा उस क्लब के प्रबंधक को सूचित करेगा जिसका दंडित व्यक्ति सदस्य है। यदि दंड में जुर्माना शामिल है, तो दंडित व्यक्ति जुर्माने की सूचना प्राप्त होने के पांच दिनों के भीतर जुर्माने की राशि लीग को भुगतान करेगा। पांच दिनों के भीतर ऐसा जुर्माना न भरने पर अपराधी को किसी भी खेल में भाग लेने और किसी भी खेल के दौरान खिलाड़ियों के बेंच पर बैठने से तब तक प्रतिबंधित कर दिया जाएगा जब तक जुर्माना नहीं भर दिया जाता।

अंपायर के लिए सामान्य निर्देश।

अंपायरों को मैदान पर खिलाड़ियों के साथ बातचीत में नहीं उलझना चाहिए। कोचिंग बॉक्स से बाहर रहें और ड्यूटी पर तैनात कोच से बात न करें।

अपनी वर्दी को अच्छी स्थिति में रखें। मैदान पर सक्रिय और सतर्क रहें।

क्लब अधिकारियों के प्रति सदैव विनम्र रहें; क्लब कार्यालयों में आने-जाने और प्रतिस्पर्धी क्लबों के अधिकारियों या कर्मचारियों के साथ बिना सोचे-समझे घनिष्ठता से बचें। जब आप बॉल पार्क में प्रवेश करें तो आपका एकमात्र कर्तव्य बेसबॉल के प्रतिनिधि के रूप में बॉल गेम का अंपायरिंग करना है।

आलोचना को आपको ऐसी बुरी स्थितियों का अध्ययन करने से न रोकने दें जो विरोध किए गए खेलों को जन्म दे सकती हैं। अपनी नियम पुस्तिका साथ रखें। किसी उलझी हुई समस्या का निर्णय लेने के लिए नियमों से परामर्श करना और खेल को दस मिनट रोकना बेहतर है, बजाय इसके कि खेल को विरोध पर रद्द करके दोबारा खेला जाए।

खेल को गतिशील रखें। अंपायरों के ऊर्जावान और गंभीर कार्य से अक्सर बॉल गेम को लाभ होता है।

आप बॉल फील्ड पर बेसबॉल के एकमात्र आधिकारिक प्रतिनिधि हैं। यह अक्सर एक कठिन स्थिति होती है जिसमें बहुत धैर्य और अच्छे निर्णय की आवश्यकता होती है, लेकिन यह न भूलें कि बुरी स्थिति से निपटने में पहली आवश्यक बात अपने आप को शांत और आत्म-नियंत्रित रखना है।

आप निस्संदेह गलतियां करेंगे, लेकिन एक बार गलती करने के बाद कभी भी "बराबरी" करने का प्रयास न करें। सभी निर्णय वैसे ही लें जैसे आप देखते हैं और भूल जाएं कि कौन घरेलू या बाहर का क्लब है।

जब तक गेंद खेल में है, अपनी नजर हमेशा उस पर रखें। यह जानना अधिक महत्वपूर्ण है कि फ्लाई बॉल कहां गिरी, या फेंकी गई गेंद कहां अंत हुई, बजाय इसके कि धावक ने कोई बेस छोड़ा है या नहीं।

खेलों की घोषणा बहुत जल्दी न करें, और जब कोई फील्डर डबल प्ले पूरा करने के लिए गेंद फेंक रहा हो तो बहुत जल्दी दूसरी ओर न मुड़ें। किसी खिलाड़ी को आउट घोषित करने के बाद गिरी हुई गेंदों पर ध्यान दें।

"आउट" या "सेफ" दर्शाने के लिए अपनी बांह ऊपर या नीचे करके दौड़ते हुए न आएं। कोई भी हाथ का इशारा करने से पहले खेल पूरा होने तक प्रतीक्षा करें।

प्रत्येक अंपायर टीम को संकेतों का एक सरल सेट तैयार करना चाहिए, ताकि उचित अंपायर जब आश्वस्त हो कि उसने गलती की है तो स्पष्ट रूप से गलत निर्णय को हमेशा सुधार सके। यदि आपको यकीन है कि आपने खेल सही देखा है, तो खिलाड़ियों की "दूसरे व्यक्ति से पूछो" की अपीलों से विचलित न हों। यदि निश्चित न हों, तो अपने किसी साथी से पूछें। इसे चरम सीमा तक न ले जाएं, सतर्क रहें और अपने स्वयं के खेलों का फैसला करें।

लेकिन याद रखें! पहली आवश्यकता सही निर्णय लेना है। संदेह होने पर अपने साथी से परामर्श करने में संकोच न करें। अंपायर की गरिमा महत्वपूर्ण है लेकिन "सही होना" कभी उतना महत्वपूर्ण नहीं है।

अंपायरों के लिए सबसे महत्वपूर्ण नियम हमेशा "प्रत्येक खेल को देखने के लिए सही स्थिति में रहें" है। भले ही आपका निर्णय 100% सही हो, खिलाड़ी तब भी उस पर सवाल उठाते हैं यदि उन्हें लगता है कि आप खेल को स्पष्ट और निश्चित रूप से देखने के लिए सही जगह पर नहीं थे।

अंत में, विनम्र, निष्पक्ष और दृढ़ रहें, और इस प्रकार सभी से सम्मान प्राप्त करें।

बेसिक सट्टेबाजी नियम:।

a. यदि एक ही दिन एक ही टीमों की भागीदारी के साथ दो मैच खेले जाते हैं, और सट्टेबाजी कंपनी ने खेल के लिए केवल एक ही पेशकश की है, तो परिणाम पहले मैच के लिए माना जाएगा।

b. यदि किसी मैच को किसी भी कारण से 24 घंटे से अधिक के लिए रद्द या स्थगित किया जाता है, तो इन घटनाओं पर सभी दांवों को एक के बराबर जीतने वाली ऑड्स प्राप्त होंगी।

c. यदि किसी मैच में 24 घंटे से अधिक के लिए बाधा उत्पन्न होती है या निलंबित किया जाता है, तो इस मैच पर सभी दांवों को भी एक के बराबर जीतने वाली ऑड्स प्राप्त होती है, यदि यह 24 घंटे के भीतर पूरा हो जाता है, तो इस पर सभी दांव वैध रहते हैं।

d. जब तक अन्यथा न कहा गया हो, सभी दांव आधिकारिक परिणामों के आधार पर निपटाए जाएंगे, जिसमें सभी अतिरिक्त इनिंग्स शामिल हैं। यदि मैच में "ड्रॉ" परिणाम संभव है, तो ड्रॉ की स्थिति में जीत पर दांव वापसी के अधीन हैं (यदि लाइन में ड्रॉ के लिए ऑड्स इंगित नहीं किए गए हैं)।

अपवाद:; 1. लाइव सट्टेबाजी।

दांवों के निपटान के लिए मैच पूरा खेला जाना चाहिए। यदि मैच बाधित होता है, तो इस खेल पर सभी दांव, उन दांवों के अपवाद के साथ जिनका परिणाम मैच बाधित होने के समय तक स्पष्ट रूप से निर्धारित हो चुका है, शून्य माने जाएंगे।

2. ओवर/अंडर, ओवर/अंडर रन + हिट्स + एरर्स, हैंडीकैप।

दांव 9 इनिंग्स (यदि आगे है तो 8.5 इनिंग्स) के बाद आधिकारिक स्कोर के आधार पर निपटाए जाएंगे। यदि खेल पूरा करने के लिए अतिरिक्त इनिंग्स की आवश्यकता होती है, तो दांव अंतिम आधिकारिक स्कोर के आधार पर निपटाए जाएंगे। यदि खेल जल्दी समाप्त होता है, तो सभी दांव शून्य हो जाएंगे।

3. खेल "मेज़बान - मेहमान"।

यह खेल एक खेल दिवस के मैचों द्वारा खेला जाता है, और केवल वर्तमान लाइन में इंगित मैचों द्वारा। यदि कम से कम एक मैच 8.5-9 इनिंग्स तक नहीं खेला जाता है, तो इस स्थिति के लिए दांव वापस किए जाते हैं। दांव की गणना मेज़बानों द्वारा

बनाए गए रनों के योग को मेहमानों द्वारा बनाए गए रनों के योग के विरुद्ध निर्धारित किया जाता है (दांव पर बराबरी की स्थिति में वापसी होती है)।

e. बेसबॉल सट्टेबाजी के लिए निम्नलिखित स्थितियां प्रस्तावित हैं:; 1. विजेता।

मैच का परिणाम निर्धारित करना प्रस्तावित है। दांव अतिरिक्त इनिंग्स के अधीन स्वीकार किए जाते हैं।

2. ओवर/अंडर।

यदि मैच के परिणामस्वरूप, बनाए गए रनों की कुल संख्या दांव के कुल के बराबर होती है, तो वापसी होती है। इसी प्रकार किसी टीम या खिलाड़ी के व्यक्तिगत कुल के लिए भी। दांव अतिरिक्त इनिंग्स के अधीन स्वीकार किए जाते हैं।

3. हैंडीकैप।

यदि हैंडीकैप में केवल दो विकल्प हैं (केवल हैंडीकैप 1 या हैंडीकैप 2, "ड्रॉ" विकल्प के बिना), तो हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए बराबर स्कोर की स्थिति में वापसी होती है।

हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए बराबर स्कोर की स्थिति में वापसी होती है (चाहे मैच की किसी भी अवधि पर दांव लगाने का प्रस्ताव हो)।

4. निर्दिष्ट टीम के लिए ओवर/अंडर रन।

यह निर्धारित करना प्रस्तावित है कि इस टीम द्वारा बनाए गए रनों की संख्या निर्दिष्ट पैरामीटर से अधिक होगी या कम। यदि मैच के परिणामस्वरूप, बनाए गए रनों की कुल संख्या दांव के कुल के बराबर होती है, तो वापसी होती है।

5. ओवर/अंडर रन + हिट्स + एरर्स।

यह निर्धारित करना प्रस्तावित है कि मैच में दोनों टीमों के प्रतिभागियों द्वारा किए गए रन, हिट्स और एरर्स का योग निर्दिष्ट पैरामीटर से अधिक होगा या कम। यदि मैच के परिणामस्वरूप, रन + हिट्स + एरर्स की कुल संख्या दांव के कुल के बराबर होती है, तो वापसी होती है।

निपटान संबंधित टूर्नामेंटों के शासी निकायों और संघों के आधिकारिक प्रोटोकॉल के आधार पर किया जाता है।

6. रन + हिट्स + एरर्स का योग सम होगा या विषम।

यह निर्धारित करना प्रस्तावित है कि मैच में दोनों टीमों के प्रतिभागियों द्वारा किए गए रन, हिट्स और एरर्स का योग सम होगा या विषम।

यदि परिणाम शून्य है, तो दांव सम के रूप में निपटाए जाते हैं।

7. कुल सम/विषम।

यदि परिणाम 0:0 है, तो इस स्थिति पर सभी दांव सम के रूप में गणना किए जाते हैं।

8. कौन सी टीम पहला रन बनाएगी।

यदि परिणाम 0:0 है, तो इस स्थिति पर सभी दांव वापस किए जाते हैं।

9. कौन सी टीम अंतिम रन बनाएगी; 10. पहली इनिंग: ओवर/अंडर 0.5।

दांव की गणना के लिए, मैच की पहली इनिंग पूरी खेली जानी चाहिए।

11. पहली इनिंग का परिणाम; 12. मैच में पहले होम रन का प्रकार।

मैच में पहले होम रन का प्रकार निर्धारित करना प्रस्तावित है: क्या यह सोलो (एक रन), दो रन, तीन रन या ग्रैंड स्लैम (चार रन) होगा, या कोई होम रन बिल्कुल नहीं होगा।

13. अधिक रन कब बनेंगे?

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि मैच की किस अवधि में अधिक रन बनेंगे: पहली 4.5 इनिंग्स में (शीर्ष 5 इनिंग्स सहित), या दूसरी 5 इनिंग्स में (शीर्ष 5 इनिंग्स के बाद (5वीं इनिंग के निचले भाग सहित खेल के अंत तक)), या बराबरी होगी। अतिरिक्त इनिंग्स की स्थिति में, शीर्ष 5 इनिंग्स के बाद के परिणाम में अतिरिक्त इनिंग्स का परिणाम शामिल होता है।

14. कौन सी टीम पहले तीन रन बनाएगी।

दांव 9 इनिंग्स (यदि आगे है तो 8.5 इनिंग्स) के बाद आधिकारिक स्कोर के आधार पर निपटाए जाएंगे। यदि खेल पूरा करने के लिए अतिरिक्त इनिंग्स की आवश्यकता होती है, तो दांव अंतिम आधिकारिक स्कोर के आधार पर निपटाए जाएंगे। यदि खेल जल्दी समाप्त होता है, तो सभी दांव शून्य हो जाएंगे। अपवाद: यदि मैच रोके जाने से पहले, किसी एक टीम ने तीन रन बना लिए थे।

15. खेल "मेज़बान - मेहमान"।

खेल एक खेल दिवस के मैचों में भाग लेता है। यदि दरों पर कम से कम एक मैच 8.5-9 पारियों तक नहीं खेला जाता है, तो रिटर्न जारी किया जाता है। दांव की गणना मेजबानों द्वारा बनाए गए रनों के योग बनाम मेहमानों द्वारा बनाए गए रनों के योग के रूप में निर्धारित की जाती है (टाई की स्थिति में, जीत पर दांव लगाने पर रिफंड होता है)।

16. डिवीजन चैंपियन।

यदि किसी कारण से सीज़न छोटा कर दिया जाता है, तो सभी दांव इस आधार पर निपटाए जाएंगे कि संबंधित शासी निकाय द्वारा किस टीम को डिवीजन चैंपियन नामित किया जाएगा।

17. लाइव सट्टेबाजी सहित सभी फुल-टाइम बाज़ार, अतिरिक्त पारियों सहित अंतिम परिणाम पर निपटाए जाएंगे। हालाँकि, दांव के सक्रिय होने के लिए खेल कम से कम 7 पूरी पारियाँ (या 6½ पारियाँ यदि दूसरे बल्लेबाजी करने वाली टीम आगे है) तक चलना चाहिए (उन दांवों को छोड़कर जो बिना शर्त तय हो चुके हैं)। मर्सी नियम (नीचे स्पष्टीकरण देखें) लागू होने की स्थिति में, सभी दांव उस समय के स्कोर पर बने रहेंगे। कृपया ध्यान दें कि स्थगित खेल आगे नहीं बढ़ाए जाते। यदि खेल ड्रॉ पर समाप्त होता है, तो मनी लाइन दांव वापस किए जाएंगे।

18. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए अन्य प्रकार के दांव पेश किए जा सकते हैं।

3x3 खेल के नियम।

FIBA बास्केटबॉल खेल के आधिकारिक नियम उन सभी खेल स्थितियों के लिए मान्य हैं जिनका नीचे सूचीबद्ध 3x3 खेल के नियमों में विशेष रूप से उल्लेख नहीं किया गया है।

अनुच्छेद 1 कोर्ट और गेंद।

3x3 का खेल एक बास्केट के साथ आधे कोर्ट पर खेला जाता है। आधिकारिक प्रतियोगिताओं में नियमित 3x3 कोर्ट की खेल सतह लगभग 49 फीट चौड़ी x 36 फीट गहरी (15 मीटर x 11 मीटर) होती है, जिसमें नियमित बास्केटबॉल कोर्ट के निशान होते हैं, जिनमें 19 फीट (5.8 मीटर) की फ्री थ्रो लाइन, 22 फीट (6.75 मीटर) की 2-पॉइंट लाइन, और एक बास्केट के नीचे एक "नो-चार्ज सेमी-सर्कल" क्षेत्र शामिल है। पारंपरिक बास्केटबॉल कोर्ट का आधा हिस्सा इस्तेमाल किया जा सकता है।

सभी आधिकारिक FIBA प्रतियोगिताओं में साइज़ 6 की गेंद का उपयोग किया जाता है।

नोट: जमीनी स्तर पर, 3x3 कहीं भी खेला जा सकता है; कोर्ट के निशान – यदि कोई उपयोग किए जाते हैं – उपलब्ध स्थान के अनुसार अनुकूलित किए जाएंगे

अनुच्छेद 2 टीमें।

प्रत्येक टीम में 4 खिलाड़ी होंगे (3 खिलाड़ी कोर्ट पर और 1 विकल्प)।

अनुच्छेद 3 खेल अधिकारी।

खेल में 1 या 2 रेफरी और समय/स्कोर रखने वाले शामिल होंगे।

अनुच्छेद 4 खेल का आरंभ।

4.1. खेल से पहले दोनों टीमें एक साथ वार्म-अप करेंगी।

4.2. सिक्का उछाल यह निर्धारित करेगा कि किस टीम को पहला कब्ज़ा मिलेगा। सिक्का उछाल जीतने वाली टीम या तो खेल की शुरुआत में या संभावित ओवरटाइम की शुरुआत में गेंद के कब्ज़े का लाभ चुन सकती है।

4.3. खेल कोर्ट पर तीन खिलाड़ियों के साथ शुरू होना चाहिए।

नोट: अनुच्छेद 4.3 और 6.4 केवल FIBA 3x3 आधिकारिक प्रतियोगिताओं* पर लागू होते हैं (जमीनी स्तर के आयोजनों के लिए अनिवार्य नहीं)।

अनुच्छेद 5 स्कोरिंग।

5.1. आर्क के अंदर प्रत्येक सफल शॉट को 1 अंक दिया जाएगा।

5.2. आर्क के पीछे प्रत्येक सफल शॉट को 2 अंक दिए जाएंगे।

5.3. प्रत्येक सफल फ्री थ्रो को 1 अंक दिया जाएगा।

अनुच्छेद 6 खेल का समय/खेल का विजेता।

6.1. नियमित खेल का समय इस प्रकार होगा: 10 मिनट के खेल समय का एक पीरियड। डेड बॉल स्थितियों और फ्री थ्रो के दौरान घड़ी रोकी जाएगी। गेंद के आदान-प्रदान के पूरा होने के बाद (जैसे ही यह आक्रामक टीम के हाथों में होती है) घड़ी फिर से शुरू की जाएगी।

6.2. 21 अंक या उससे अधिक स्कोर करने वाली पहली टीम खेल जीत जाती है यदि यह नियमित खेल समय के अंत से पहले होता है। यह नियम केवल नियमित खेल समय पर लागू होता है (संभावित ओवरटाइम में नहीं)।

6.3. यदि खेल समय के अंत में स्कोर बराबर होता है, तो अतिरिक्त समय का एक पीरियड खेला जाएगा। ओवरटाइम शुरू होने से पहले 1 मिनट का ब्रेक होगा। ओवरटाइम में पहली टीम जो 2 अंक स्कोर करती है वह खेल जीत जाती है।

6.4. यदि निर्धारित प्रारंभ समय पर टीम खेलने के लिए तैयार 3 खिलाड़ियों के साथ खेल कोर्ट पर उपस्थित नहीं होती है, तो टीम फॉरफिट से खेल हार जाएगी। फॉरफिट की स्थिति में, खेल का स्कोर w-0 या 0-w के रूप में दर्ज किया जाता है ("w" का अर्थ जीत है)।

6.5. यदि कोई टीम खेल के अंत से पहले कोर्ट छोड़ देती है या टीम के सभी खिलाड़ी घायल और/या अयोग्य हो जाते हैं, तो टीम डिफ़ॉल्ट से हार जाएगी। डिफ़ॉल्ट स्थिति में, जीतने वाली टीम अपना स्कोर रखने या खेल को फॉरफिट करने का चुनाव कर सकती है, जबकि दोनों ही स्थितियों में डिफ़ॉल्ट करने वाली टीम का स्कोर 0 पर सेट किया जाता है।

6.6. डिफ़ॉल्ट या फॉरफिट से हारने वाली टीम प्रतियोगिता से अयोग्य घोषित कर दी जाएगी।

नोट: यदि खेल की घड़ी उपलब्ध नहीं है, तो चलने वाले समय की अवधि आयोजक के विवेक पर होगी। FIBA खेल की अवधि के अनुरूप स्कोर सीमा निर्धारित करने की सिफारिश करता है (10 मिनट/10 अंक; 15 मिनट/15 अंक; 21 मिनट/21 अंक)।

अनुच्छेद 7 फाउल/फ्री थ्रो।

7.1. 6 फाउल करने के बाद एक टीम पेनल्टी स्थिति में होती है। किसी टीम के 9 टीम फाउल तक पहुंचने के बाद, इसके बाद का कोई भी फाउल तकनीकी माना जाएगा। संदेह के समाधान के लिए, अनुच्छेद 15 के अधीन व्यक्तिगत फाउल की संख्या के आधार पर खिलाड़ियों को बाहर नहीं किया जाता।

7.2. आर्क के अंदर शूटिंग के दौरान फाउल पर 1 फ्री थ्रो दिया जाएगा, जबकि आर्क के पीछे शूटिंग के दौरान फाउल पर 2 फ्री थ्रो दिए जाएंगे।

7.3. शूटिंग के दौरान फाउल के बाद सफल फील्ड गोल होने पर 1 अतिरिक्त फ्री थ्रो दिया जाएगा।

7.4. टीम फाउल 7, 8 और 9 पर हमेशा 2 फ्री थ्रो दिए जाएंगे। 10वें और उसके बाद के किसी भी टीम फाउल के साथ-साथ तकनीकी और अनस्पोर्ट्समैनलाइक फाउल पर हमेशा 2 फ्री थ्रो और गेंद का कब्ज़ा दिया जाएगा। यह खंड शूटिंग के दौरान फाउल पर भी लागू होता है और 7.2 और 7.3 को अधिक्रमित करता है।

7.5. अनस्पोर्ट्समैनलाइक या तकनीकी फाउल से प्राप्त अंतिम फ्री थ्रो के बाद कब्ज़ा बना रहता है और खेल कोर्ट के शीर्ष पर आर्क के पीछे गेंद के आदान-प्रदान के साथ जारी रहेगा।

अनुच्छेद 8 गेंद कैसे खेली जाती है।

8.1. प्रत्येक सफल फील्ड गोल या अंतिम फ्री थ्रो (पूर्व अनुच्छेद 7.5) के बाद:

गैर-स्कोरिंग टीम का एक खिलाड़ी कोर्ट के अंदर से सीधे बास्केट के नीचे (एंड लाइन के पीछे से नहीं) गेंद को ड्रिबल या पास करके कोर्ट पर आर्क के पीछे एक स्थान तक ले जाकर खेल फिर से शुरू करेगा।

रक्षात्मक टीम को बास्केट के नीचे "नो-चार्ज सेमी-सर्कल क्षेत्र" में गेंद के लिए खेलने की अनुमति नहीं है।

8.2. प्रत्येक असफल फील्ड गोल या अंतिम फ्री थ्रो (पूर्व अनुच्छेद 7.5) के बाद:

यदि आक्रामक टीम गेंद रीबाउंड करती है, तो वह गेंद को आर्क के पीछे वापस लाए बिना स्कोर करने का प्रयास जारी रख सकती है।

यदि रक्षात्मक टीम गेंद रीबाउंड करती है या चुरा लेती है, तो उसे गेंद को आर्क के पीछे वापस लाना होगा (पास या ड्रिबल करके)।

8.3. किसी भी डेड बॉल स्थिति के बाद किसी भी टीम को दिया गया गेंद का कब्ज़ा कोर्ट के शीर्ष पर आर्क के पीछे गेंद के आदान-प्रदान (रक्षात्मक और आक्रामक खिलाड़ी के बीच) के साथ शुरू होगा।

8.4. एक खिलाड़ी को "आर्क के पीछे" तब माना जाता है जब उसके दोनों पैर न तो अंदर हों और न ही आर्क पर हों।

8.5. जंप बॉल की स्थिति में, रक्षात्मक टीम को गेंद दी जाएगी।

अनुच्छेद 9 स्टॉलिंग।

9.1. स्टॉलिंग या सक्रिय रूप से न खेलना (अर्थात स्कोर करने का प्रयास न करना) एक उल्लंघन होगा।

9.2. यदि कोर्ट शॉट क्लॉक से सुसज्जित है, तो एक टीम को 12 सेकंड के भीतर शॉट का प्रयास करना होगा। घड़ी तब शुरू होगी जैसे ही गेंद आक्रामक खिलाड़ियों के हाथों में होती है (रक्षात्मक खिलाड़ी के साथ आदान-प्रदान के बाद या बास्केट के नीचे सफल फील्ड गोल के बाद)।

नोट: यदि कोर्ट शॉट क्लॉक से सुसज्जित नहीं है और कोई टीम बास्केट पर हमला करने का पर्याप्त प्रयास नहीं कर रही है, तो रेफरी अंतिम 5 सेकंड गिनकर उन्हें चेतावनी देगा।

अनुच्छेद 10 प्रतिस्थापन।

जब गेंद डेड हो जाती है, चेक-बॉल से पहले, कोई भी टीम प्रतिस्थापन कर सकती है। विकल्प अपने साथी के कोर्ट से बाहर कदम रखने और उसके साथ शारीरिक संपर्क स्थापित करने के बाद खेल में प्रवेश कर सकता है। प्रतिस्थापन केवल बास्केट के विपरीत एंड लाइन के पीछे हो सकता है और प्रतिस्थापन के लिए रेफरी या टेबल अधिकारियों से किसी कार्रवाई की आवश्यकता नहीं होती।

अनुच्छेद 11 टाइम-आउट।

प्रत्येक टीम को एक 30-सेकंड का टाइम-आउट दिया जाता है। एक खिलाड़ी डेड बॉल स्थिति में टाइम-आउट का अनुरोध कर सकता है।

अनुच्छेद 12 प्रतिवाद प्रक्रिया।

यदि किसी टीम को लगता है कि किसी अधिकारी के निर्णय या खेल के दौरान हुई किसी घटना से उसके हितों पर प्रतिकूल प्रभाव पड़ा है, तो उसे निम्नलिखित तरीके से आगे बढ़ना होगा:

उस टीम के एक खिलाड़ी को खेल के तुरंत बाद और रेफरी के हस्ताक्षर करने से पहले स्कोर शीट पर हस्ताक्षर करना होगा।

30 मिनट के भीतर, टीम को मामले की लिखित व्याख्या, साथ ही खेल निदेशक को 200 USD की सुरक्षा जमा राशि प्रस्तुत करनी चाहिए। यदि प्रतिवाद स्वीकार किया जाता है, तो सुरक्षा जमा राशि वापस कर दी जाती है।

वीडियो सामग्री का उपयोग केवल यह तय करने के लिए किया जा सकता है कि खेल के अंत में फील्ड गोल के लिए अंतिम शॉट खेल के समय के दौरान छोड़ा गया था या नहीं और/या वह फील्ड गोल के लिए शॉट 1 या 2 अंकों के लिए गिना जाता है या नहीं।

अनुच्छेद 13 टीमों की स्थिति।

पूल और समग्र प्रतियोगिता स्थिति दोनों में, निम्नलिखित वर्गीकरण नियम लागू होते हैं। यदि पहले चरण के बाद टीमें बराबर हैं, तो अगले चरण का संदर्भ लें – और इसी तरह आगे।

सर्वाधिक जीत (या अंतर-पूल तुलना में खेलों की असमान संख्या के मामले में जीत अनुपात);

आमने-सामने की टक्कर (केवल जीत/हार को ध्यान में रखते हुए और केवल एक पूल के भीतर लागू होता है);

औसत में सर्वाधिक अंक (फॉरफिट के जीत अंकों को ध्यान में न रखते हुए)।

यदि इन तीन चरणों के बाद भी टीमें बराबर हैं, तो सर्वोच्च सीडिंग वाली टीम(ें) टाई-ब्रेकर जीतती है(ती हैं)।

अनुच्छेद 14 सीडिंग नियम।

टीमों को टीम रैंकिंग अंकों (प्रतियोगिता से पहले टीम के 3 सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ियों के रैंकिंग अंकों का योग) के अनुसार सीड किया जाता है। समान टीम रैंकिंग अंकों के मामले में, प्रतियोगिता शुरू होने से पहले सीडिंग यादृच्छिक रूप से निर्धारित की जाएगी।

अनुच्छेद 15 अयोग्यता।

दो अखिलाड़ीय फाउल करने वाले खिलाड़ी को रेफरी द्वारा खेल से और आयोजक द्वारा आयोजन से अयोग्य घोषित किया जाएगा। इससे स्वतंत्र, आयोजक हिंसा, मौखिक या शारीरिक आक्रमण, खेल परिणामों में कपटपूर्ण हस्तक्षेप, FIBA के एंटी-डोपिंग नियमों (FIBA आंतरिक विनियमों की पुस्तक 4) के उल्लंघन या FIBA आचार संहिता (FIBA आंतरिक विनियमों की पुस्तक 1, अध्याय II) के किसी भी अन्य उल्लंघन के कृत्यों के लिए संबंधित खिलाड़ी(यों) को आयोजन से अयोग्य घोषित करेगा। आयोजक अन्य टीम सदस्यों के उपर्युक्त व्यवहार में योगदान (निष्क्रियता के माध्यम से भी) के आधार पर पूरी टीम को भी आयोजन से अयोग्य घोषित कर सकता है। आयोजन के नियामक ढांचे, 3x3planet.com की नियम और शर्तों और FIBA आंतरिक विनियमों के तहत अनुशासनात्मक प्रतिबंध लगाने का FIBA का अधिकार इस अनुच्छेद 15 के तहत किसी भी अयोग्यता से अप्रभावित रहता है।

3x3 बास्केटबॉल पर दांव ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो। यदि कोई मैच नियमित समय में समान स्कोर के साथ पूरा होता है, और स्पोर्ट्स या ओवरटाइम में "ड्रॉ" विकल्प नहीं था, तो खेल पूर्ण माना जाता है और मैच चयन पर लगाए गए दांव वापस कर दिए जाएंगे।

3x3 बास्केटबॉल पर दांव आधिकारिक टूर्नामेंट या फेडरेशन की साइट पर प्रकाशित खेल के आधिकारिक नियमों और विनियमों के आधार पर स्वीकार किए जाते हैं।

दांवों का निपटान निम्नलिखित नियमों के अनुसार किया जाता है:।

यदि किसी आयोजित इवेंट के लिए प्रारंभिक स्कोर बाद में किसी भी कारण से रद्द कर दिया जाता है, तो रद्दीकरण को ध्यान में नहीं रखा जाता है और दांव प्रारंभिक (वास्तविक) स्कोर के अनुसार भुगतान के अधीन होते हैं। वास्तविक परिणाम वह परिणाम है जो इवेंट के समाप्त होने के तुरंत बाद सूचना स्रोतों के आधार पर घोषित किया जाता है।

किसी विशेष प्रतियोगिता के नियमों और विनियमों और अन्य समान टूर्नामेंटों के नियमों और विनियमों के बीच अंतर 3x3 बास्केटबॉल इवेंट्स पर लगाए गए दांवों को वापस करने का आधार नहीं हैं।

यदि मैच नियमित समय के अंत से पहले बाधित हो जाता है और 24 घंटे (प्री-मैच) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर जारी नहीं रखा जाता है, तो इस मैच पर सभी दांव, जिनका परिणाम खेल रोके जाने के समय स्पष्ट रूप से निर्धारित नहीं था, वापस कर दिए जाएंगे, उन मामलों को छोड़कर जहां मैच रोके जाने के समय दांवों के परिणाम पहले ही निर्धारित हो चुके थे।

बास्केटबॉल 1891 तक पुराना है और तब से यह दुनिया भर में खेले जाने वाले खेल के रूप में विकसित हो गया है। रूस, ग्रेट ब्रिटेन, जर्मनी, स्पेन और एशिया के कुछ हिस्सों जैसे कई देशों ने इस खेल को अपनाया है, लेकिन यह अमेरिका है जहां दुनिया की सबसे बड़ी और सबसे लाभदायक लीग है: NBA (नेशनल बास्केटबॉल एसोसिएशन)।

खेल का उद्देश्य।

बास्केटबॉल का उद्देश्य अंक स्कोर करने के लिए गेंद (बास्केटबॉल) को एक हूप में फेंकना है। खेल एक आयताकार कोर्ट पर खेला जाता है और आप कोर्ट के किस हिस्से से गेंद को टोकरी में सफलतापूर्वक फेंकते हैं, इस पर निर्भर करता है कि कितने अंक स्कोर होंगे। गेंद को ड्रिबलिंग या गेंद को पास करके इधर-उधर घुमाया जा सकता है। खेल के अंत में सर्वाधिक अंक वाली टीम विजेता घोषित की जाती है।

खिलाड़ी और उपकरण।

प्रत्येक टीम 12 खिलाड़ियों से बनी होती है जिनमें से किसी भी समय केवल 5 को कोर्ट पर अनुमति होती है। स्थितियों को पॉइंट गार्ड, डिफेंसिव गार्ड, सेंटर, ऑफेंसिव फॉरवर्ड और डिफेंसिव फॉरवर्ड में विभाजित किया गया है। फिर प्रत्येक खिलाड़ी कोर्ट पर एक स्थान लेता है लेकिन उन्हें अपनी इच्छानुसार घूमने की अनुमति होती है।

कोर्ट आयताकार आकार का होता है और इसकी लंबाई 91 फीट और चौड़ाई 50 फीट होती है। एक आधी रेखा होती है जिसमें केंद्र में एक छोटा वृत्त होता है; यहीं से खेल टिप ऑफ के साथ शुरू होता है (गेंद को रेफरी द्वारा हवा में फेंका जाता है और प्रत्येक टीम का एक खिलाड़ी अपनी टीम के लिए कब्जा जीतने की कोशिश करता है)। कोर्ट के प्रत्येक छोर पर दो टोकरियाँ होती हैं, दोनों 10 फीट की ऊंचाई पर। एक तीन-बिंदु चाप बाहरी वलय है, जबकि उसके बीच में की होती है जिसमें फ्री थ्रो लाइन शामिल है।

खेलने के लिए केवल एक कोर्ट और बास्केटबॉल की आवश्यकता होती है। टीमों को मेल खाती स्ट्रिप्स पहननी चाहिए, कुछ खिलाड़ी सुरक्षा के लिए गम शील्ड और फेस मास्क पहनना चुनते हैं।

खेल 4 बारह-मिनट के क्वार्टरों में विभाजित होता है। दूसरे और तीसरे क्वार्टर के बीच 15 मिनट का हाफ टाइम अंतराल होता है।

बास्केटबॉल खिलाड़ियों के लिए तीन स्कोरिंग संख्याएं हैं। तीन-बिंदु चाप के बाहर से किया गया कोई भी बास्केट तीन अंक स्कोर होने का परिणाम देता है। तीन-बिंदु चाप के भीतर किए गए बास्केट दो अंक स्कोर होने का परिणाम देते हैं। सफल फ्री थ्रो प्रति फ्री थ्रो 1 अंक स्कोर होने का परिणाम देते हैं। फ्री थ्रो की संख्या इस बात पर निर्भर करेगी कि फाउल कहां किया गया था।

खेल जीतना।

बास्केटबॉल का खेल जीतना काफी सरल है; निर्धारित खेल समय में अपने प्रतिद्वंद्वियों से अधिक अंक स्कोर करें। यदि अंत में स्कोर बराबर हो जाता है तो विजेता मिलने तक एक अतिरिक्त क्वार्टर खेला जाएगा।

नियम:।

प्रत्येक टीम के पास किसी भी समय कोर्ट पर अधिकतम 5 खिलाड़ी हो सकते हैं। खेल के भीतर जितनी बार चाहें प्रतिस्थापन किए जा सकते हैं।

गेंद को केवल ड्रिबलिंग (गेंद को उछालना) या गेंद को पास करके ही घुमाया जा सकता है। एक बार जब कोई खिलाड़ी गेंद पर दोनों हाथ रखता है (गेंद पकड़ना शामिल नहीं) तो वे फिर ड्रिबल या गेंद के साथ नहीं चल सकते और गेंद को पास या शॉट करना होगा।

गेंद किसी टीम के आधे हिस्से में जाने और उनका कब्जा वापस जीतने के बाद गेंद को 10 सेकंड के भीतर आधी रेखा के पार वापस जाना होगा। यदि गेंद ऐसा करने में विफल रहती है तो फाउल कहा जाएगा और गेंद का कब्जा बदल जाएगा।

प्रत्येक टीम के पास कम से कम टोकरी पर शॉट लगाने के लिए 24 सेकंड होते हैं। शॉट का अर्थ है या तो टोकरी में जाना या टोकरी के रिम को छूना। यदि शॉट लेने के बाद गेंद टोकरी में नहीं जाती है तो शॉट क्लॉक另一个 24 सेकंड के लिए फिर से शुरू हो जाती है।

टोकरी स्कोर करने की कोशिश करने वाली टीम को आक्रमण कहा जाता है जबकि उन्हें स्कोर करने से रोकने की कोशिश करने वाली टीम को रक्षा कहा जाता है। रक्षा को शॉट को ब्लॉक करके या शॉट फायर होने से रोककर आक्रमण को स्कोर करने से रोकने के लिए अपनी पूरी कोशिश करनी चाहिए।

प्रत्येक सफल टोकरी के बाद गेंद विपक्ष को सौंप दी जाती है।

खेल के दौरान किए गए फाउल संचित होंगे और फिर एक निश्चित संख्या तक पहुंचने पर अंततः फ्री थ्रो के रूप में दिए जाएंगे। फ्री थ्रो में आक्रामक टीम के एक खिलाड़ी (जिस पर फाउल हुआ) को फ्री थ्रो लाइन से बिना विरोध के शॉट लेना शामिल है। फाउल कहां किया गया था इस पर निर्भर करेगा कि खिलाड़ी को कितने फ्री थ्रो मिलते हैं।

बास्केटबॉल में उल्लंघनों में ट्रैवलिंग (गेंद को उछाले बिना एक से अधिक कदम उठाना), डबल ड्रिबल (गेंद उठाकर ड्रिबल करना, रुकना फिर दोनों हाथों से फिर से ड्रिबल करना), गोलटेंडिंग (एक रक्षात्मक खिलाड़ी टोकरी की ओर नीचे जाती गेंद में हस्तक्षेप करता है) और बैक कोर्ट उल्लंघन (एक बार गेंद आधी रेखा पार कर जाने के बाद आक्रामक टीम गेंद को आधी रेखा के पार वापस नहीं ले जा सकती) शामिल हैं।

फाउल मुक्के से गेंद पर प्रहार करना, नियम तीन और चार का उल्लंघन और नियम पांच में वर्णित ऐसा ही है।

प्रतिद्वंद्वी को किसी भी तरह से कंधा मारना, पकड़ना, प्रहार करना, धक्का देना या टांग मारना नहीं। इस नियम का किसी भी व्यक्ति द्वारा पहला उल्लंघन फाउल के रूप में गिना जाएगा; दूसरा उसे अगली टोकरी बनने तक या, यदि व्यक्ति को चोट पहुंचाने का स्पष्ट इरादा था, तो पूरे खेल के लिए अयोग्य घोषित कर देगा। कोई प्रतिस्थापन की अनुमति नहीं होगी।

यदि कोई भी पक्ष लगातार तीन फाउल करता है, तो यह विपक्ष के लिए एक गोल के रूप में गिना जाएगा (लगातार का अर्थ है इस बीच विपक्ष द्वारा कोई फाउल किए बिना)।

दांव के लिए बुनियादी नियम:।

क. मैच के विजेता पर दांव, जिसमें "ड्रॉ" विकल्प है, केवल नियमित समय के लिए दिए जाते हैं, ओवरटाइम को छोड़कर।

ख. जब तक मैच नियमित समय के अंत से पहले बाधित नहीं होता है और 24 घंटे (प्री-मैच) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर फिर से शुरू नहीं होता है, इस मैच पर सभी दांव, जिनका परिणाम खेल रोके जाने के समय स्पष्ट रूप से निर्धारित नहीं था, वापस

कर दिए जाएंगे। यदि मैच का शुरू होने का समय 24 घंटे से अधिक के लिए स्थगित किया जाता है, तो इस मैच पर सभी दांव वापसी के अधीन हैं, अन्यथा दांव लागू रहते हैं।

ग. दूसरे हाफ के लिए दांव ओवरटाइम के साथ और बिना (स्थिति के आधार पर) जोड़े जाते हैं। चौथे क्वार्टर के लिए दरों के परिणाम ओवरटाइम को ध्यान में न रखते हुए जोड़े जाते हैं।

घ. यदि मैच के परिणामस्वरूप, स्कोर किए गए कुल अंकों की संख्या दांव के कुल के बराबर है, तो वापसी होती है (स्थिति के आधार पर, कुछ स्थितियों में ओवरटाइम के साथ और बिना)। इसी तरह क्वार्टर / हाफ कुल, टीम और खिलाड़ी व्यक्तिगत कुल (ओवर / अंडर रिबाउंड, फाउल ट्रांसफर, ब्लॉक शॉट, टीम या खिलाड़ी द्वारा किए गए इंटरसेप्शन पर दांव सहित), साथ ही मैच / हाफ / क्वार्टर हैंडीकैप पर दांव, खिलाड़ी आंकड़ों की तुलना और अन्य स्थितियां जहां हैंडीकैप / कुल के सटीक मूल्य के विकल्प प्रदान नहीं किए गए हैं।

ङ. खिलाड़ी आंकड़ों पर दांव के मामले में (अधिक / कम रिबाउंड, सहायता, फाउल, ब्लॉक शॉट, स्टील), यदि निर्दिष्ट खिलाड़ी ने मैच में भाग नहीं लिया, तो वापसी होती है। खिलाड़ियों के आंकड़ों की तुलना के मामले में (कौन सा खिलाड़ी अधिक रिबाउंड / सहायता / फाउल / ब्लॉक शॉट / स्टील स्कोर करेगा), यदि इस स्थिति में निर्दिष्ट प्रतिभागियों में से एक ने मैच में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति पर दांव वापस कर दिए जाते हैं।

च. कुल खिलाड़ियों / खिलाड़ी आंकड़ों की तुलना पर दांव ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि अन्यथा संकेत न दिया गया हो।

छ. "होम - अवे" खेलते समय केवल दिए गए दिन की लाइन में इंगित मैचों को ध्यान में रखा जाता है। लाइन में इंगित एक या कई मैचों के स्थगित या रद्द होने के मामले में, "होम-अवे" खेल पर दांव वापसी के अधीन हैं।

ज. यदि टूर्नामेंट नियमों के अनुसार, बराबर स्कोर के साथ, खेल ओवरटाइम में नहीं जाता है, तो विजेता पर दांव "1" ऑड्स के साथ गणना किए जाते हैं (यदि "ड्रॉ" विकल्प प्रस्तावित नहीं था), और अन्य सभी दांव (हैंडीकैप, कुल, आदि) वास्तविक खेल स्कोर द्वारा गणना किए जाते हैं।

झ. यदि टूर्नामेंट के नियमों के अनुसार, गैर-स्तरीय स्कोर वाली जोड़ी के विजेता को निर्धारित करने के लिए ओवरटाइम संभव है (उदाहरण के लिए, दो-मैच कप लड़ाई में), तो सभी दांव खेल के मुख्य समय को ध्यान में रखते हुए गणना किए जाते हैं।

बास्केटबॉल सट्टेबाजी के लिए निम्नलिखित स्थितियां प्रस्तावित हैं:।

मैच परिणाम निर्धारित करने के लिए प्रस्तावित है। यदि स्थिति में "टीम 1", "टीम 2" और "ड्रॉ" विकल्प हैं, तो दांव मैच के नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं, ओवरटाइम को छोड़कर, अन्यथा - ओवरटाइम को ध्यान में रखा जाता है।

2. कुल।

कुल दांव ओवरटाइम के साथ या बिना लगाए जा सकते हैं।

3. हैंडीकैप।

हैंडीकैप दांव ओवरटाइम के साथ या बिना लगाए जा सकते हैं।

4. क्या मैच में ओवरटाइम होगा?

यदि मैच ओवरटाइम में बाधित होता है, तो इस स्थिति पर दांव अभी भी वैध रहेंगे।

5. निर्दिष्ट टीम के लिए व्यक्तिगत कुल।

यह निर्धारित करने का प्रस्ताव है कि क्या विशिष्ट टीम द्वारा स्कोर किए गए अंकों की संख्या ओवरटाइम के साथ और बिना निर्दिष्ट पैरामीटर से अधिक या कम होगी।

6. किस हाफ में सर्वाधिक अंक स्कोर होंगे।

मैच के दूसरे हाफ को स्कोर करते समय ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

नियमों के अनुसार, मैच का सारा नियमित समय पूरी तरह से खेला जाना चाहिए।

7. किस क्वार्टर में सर्वाधिक अंक स्कोर होंगे?

दांवों के निपटान के लिए मैच के सभी चार क्वार्टर पूरी तरह से खेले जाने चाहिए। दांव की गणना करते समय ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

8. मैच का जीत का अंतर क्या है?

यदि मैच निलंबित है और 24 घंटे (प्री-मैच) के भीतर समाप्त नहीं होता है, तो इस स्थिति पर दांव वापस कर दिए जाते हैं। इसी तरह, यदि मैच निलंबित है और 48 घंटे (लाइव) के भीतर समाप्त नहीं होता है, तो इस स्थिति पर दांव वापस कर दिए जाते हैं।

9. कुल सम / विषम।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि मैच / संबंधित अवधि (हाफ, क्वार्टर या पूरे मैच) का कुल विषम या सम होगा।

10. निर्दिष्ट टीम के लिए अधिक / कम रिबाउंड (पास / ब्लॉक)।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि संबंधित टीम के खिलाड़ियों द्वारा किए गए रिबाउंड (पास / ब्लॉक) की संख्या निर्दिष्ट पैरामीटर से अधिक या कम है।

मैच में भाग लेने से इनकार / अयोग्यता / व्यक्तिगत खिलाड़ियों की चोट इस स्थिति के लिए दांव की गणना को प्रभावित नहीं करती है।

जब तक अन्यथा न कहा गया हो, इस स्थिति पर दांव ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं।

11. इस खिलाड़ी के लिए अधिक / कम रिबाउंड (पास / ब्लॉक / स्टील / अंक / ब्लॉक शॉट)

संबंधित खिलाड़ी द्वारा किए गए रिबाउंड (पास / ब्लॉक / स्टील / अंक / ब्लॉक-शॉट) की संख्या निर्धारित करना आवश्यक है। टीम का संक्षिप्त नाम केवल सूचना के उद्देश्य से खिलाड़ी के बगल में इंगित किया गया है। टीम के संक्षिप्त नाम के संकेत में कोई भी अशुद्धि या त्रुटि दांव की गणना को प्रभावित नहीं करती है, दांव लागू रहते हैं। यदि निर्दिष्ट खिलाड़ी ने मैच में भाग नहीं लिया, तो वापसी होती है।

12. कौन सी टीम अधिक रिबाउंड (सहायता / ब्लॉक) स्कोर करेगी।

यदि किसी एक टीम का मैच स्थगित / बाधित हो जाता है और 24 घंटे (प्री-मैच) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर समाप्त नहीं होता है, तो ये दरें वापस कर दी जाती हैं।

तुलना केवल इस दौर की लाइन में इंगित मैचों के लिए की जाती है। इस स्थिति पर दांव ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं।

13. मैच में (निर्दिष्ट क्वार्टर में / मैच के निर्दिष्ट हाफ में) पहले 10 अंक कौन स्कोर करेगा

यह निर्धारित करने का प्रस्ताव है कि मैच के निर्दिष्ट अंतराल (मैच / क्वार्टर / मैच के हाफ में) में कौन सी टीम पहले 10 (20) अंक स्कोर करेगी। दो और तीन परिणाम बाजार हैं।

मैच के क्वार्टरों के लिए ओवरटाइम की गणना नहीं होती है।

यदि दो-परिणाम बाजार मैच अंतराल में निर्दिष्ट अंक स्कोर नहीं किए गए, तो इस स्थिति पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

यदि तीन-परिणाम बाजार मैच अंतराल में निर्दिष्ट अंक स्कोर नहीं किए गए, तो सभी दांव निपटाए जाएंगे।

14. समूह (सम्मेलन / प्रभाग) का विजेता।

इस स्थिति के लिए दांव की गणना करने के लिए, समूह (सम्मेलन / प्रभाग) के सभी मैच खेले जाने चाहिए। अन्यथा, इस स्थिति पर दांव वापस कर दिए जाते हैं। अपवाद उस टीम पर दांव है, जिसके पास न खेले गए मैचों के किसी भी संभावित परिणाम (इस टीम के लिए इष्टतम परिणाम सहित) में समूह में जीतने का सैद्धांतिक मौका भी नहीं है - ऐसे दांव ग्राहक द्वारा हारे हुए माने जाते हैं।

15. प्ले-ऑफ श्रृंखला का विजेता (बेस्ट-ऑफ-3 / बेस्ट-ऑफ-5 / बेस्ट-ऑफ-7)।

यदि नियमों के अनुसार श्रृंखला जीतने के लिए आवश्यक मैचों की संख्या नहीं खेली गई है, तो इस स्थिति पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

16. मैच में पहला निष्कासन।

केवल फाउल्स को ध्यान में रखा जाता है, जो एक खिलाड़ी द्वारा मैच में किए गए पाँच या छह (संबंधित चैंपियनशिप के नियमों के आधार पर) फाउल्स के परिणामस्वरूप होते हैं।

तकनीकी और अनस्पोर्ट्समैनली फाउल्स से होने वाले डिस्पोज़ल्स गिने नहीं जाते।

17. अगले दौर में आगे बढ़ना।

बेट का निपटान निर्दिष्ट दौर की दी गई प्ले-ऑफ़ श्रृंखला के अंतिम मैच के तुरंत बाद निर्धारित परिणाम पर किया जाता है, चाहे बाद में कोई भी कोर्ट/अनुशासनात्मक निर्णय लिया जाए।

यदि बताई गई टीमों में से कोई भी, किसी भी कारण से (जिसमें अयोग्यता, भाग लेने से इनकार आदि शामिल हैं), संकेतित दौर में भाग नहीं ले सकी, तो ऐसी टीम का प्रतिद्वंद्वी श्रृंखला जीत जाएगा और अगले दौर में पहुँच जाएगा। सभी दांव बने रहेंगे।

18. मैच (क्वार्टर / हाफ) में पहले अंक कौन सी टीम स्कोर करेगी।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि मैच के निर्दिष्ट अंतराल में पहले अंक कौन सी टीम स्कोर करेगी।

19. मैच (क्वार्टर / हाफ) में अंतिम अंक कौन सी टीम स्कोर करेगी।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि मैच के निर्दिष्ट अंतराल में अंतिम अंक कौन सी टीम स्कोर करेगी।

यदि मैच (संकेतित क्वार्टर / हाफ) बाधित हो जाता है और 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर पूरा नहीं होता है, तो ऐसे दांव वापस कर दिए जाते हैं।

20. क्या मैच के पहले अंक तीन-अंकीय शॉट, दो-अंकीय शॉट या फ्री थ्रो से स्कोर किए जाएंगे।

केवल रेफरी द्वारा आधिकारिक रूप से स्कोर किए गए थ्रो गिने जाते हैं।

21. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए अन्य प्रकार के दांव भी प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

Bet Builder बेट पर कैश आउट उपलब्ध नहीं होगा।

फुटसल (जिसे fútsal या footsal भी कहा जाता है) एक बॉल स्पोर्ट है जो एक कठोर कोर्ट पर खेला जाता है, जो फुटबॉल पिच से छोटा होता है, और मुख्य रूप से इनडोर में खेला जाता है। यह पाँच-खिलाड़ी वाले फुटबॉल के समान है।

फुटसल दो टीमों के बीच खेला जाता है, प्रत्येक में पाँच खिलाड़ी होते हैं, जिनमें से एक गोलकीपर होता है। असीमित प्रतिस्थापन की अनुमति है। इनडोर फुटबॉल के कुछ अन्य रूपों के विपरीत, यह खेल एक कठोर कोर्ट की सतह पर खेला जाता है जो रेखाओं से सीमांकित होती है; दीवारें या बोर्ड उपयोग नहीं किए जाते। फुटसल एक छोटी, कठोर, कम-उछाल वाली गेंद से भी खेला जाता है। सतह, गेंद और नियम मिलकर छोटी जगहों में गेंद नियंत्रण और पासिंग के पक्ष में होते हैं। खेल का "जोर अनायासता, रचनात्मकता और तकनीक पर है"।

नामकरण।

फुटसल शब्द स्पेनिश fútbol sala या fútbol de salón और पुर्तगाली futebol de salão से आया है। इस शब्द का सामान्य अनुवाद "इनडोर फुटबॉल" और "फुटबॉल ऑफ़ सैलून" किया जाता है, लेकिन अधिक शाब्दिक अनुवाद "हॉल/लाउंज फुटबॉल" है। 1985 में मैड्रिड में आयोजित खेल की दूसरी विश्व चैंपियनशिप के दौरान, स्पेनिश नाम fútbol sala का उपयोग किया गया था। तब से, अन्य सभी नामों को आधिकारिक और अंतरराष्ट्रीय रूप से फुटसल में बदल दिया गया है। यह नामकरण fútbol नाम पर FIFUSA (AMF का पूर्ववर्ती) और FIFA के बीच विवाद के कारण हुआ, FIFUSA ने 1985 (मैड्रिड, स्पेन) में fut-sal शब्द को पंजीकृत किया। तब से FIFA ने भी फुटसल शब्द का उपयोग करना शुरू कर दिया है। इस नाम का इतालवी में calcio a 5 (शाब्दिक रूप से 5-ए-साइड फुटबॉल) या football sala और फ्रेंच में football de salle के रूप में अनुवाद किया गया है।

शासी निकाय।

फुटसल के दो सबसे महत्वपूर्ण शासी निकाय Asociación Mundial de Fútsal (AMF) और Fédération Internationale de Football Association (FIFA) हैं। AMF मूल शासी निकाय का उत्तराधिकारी संगठन है। बाद में FIFA ने फुटसल में रुचि ली। हालाँकि, शासन को सुलझाने के लिए FIFA और AMF के बीच बातचीत सफल नहीं हुई। FIFA अपनी अलग प्रतियोगिताएँ आयोजित करता है।

इंटरनेशनल फुटसल अलायंस (IFA) देशों की एक साझेदारी है जो दुनिया भर में उच्च गुणवत्ता वाले फुटसल टूर्नामेंट प्रदान करने के लिए बनाई गई है। यह स्वयं को FIFA के साथ प्रतिस्पर्धा करने के बजाय सहायक के रूप में देखता है। इसकी सदस्यता उत्तरी और दक्षिणी अमेरिका, यूरोप, अफ्रीका, एशिया और ओशिनिया के देशों तक फैली हुई है। IFA के तत्वावधान में कई टूर्नामेंट आयोजित किए गए हैं, जिनमें 2019 में पुरुषों के लिए आयोजित विश्व कप और 2017 में महिलाओं के लिए आयोजित एक शामिल है।

नियम।

वर्तमान में दो शासी निकाय हैं: Asociación Mundial de Fútsal (AMF) और Fédération Internationale de Football Association (FIFA)। AMF और FIFA अपने-अपने फुटसल संस्करणों के आधिकारिक नियमों को बनाए रखने और विनियमित करने के लिए जिम्मेदार हैं।

FIFA अपने फुटसल नियमों को 'Laws of the Game' के रूप में प्रकाशित करता है, जिसमें 17 'laws' में से प्रत्येक व्यक्तिगत विनियमों का एक विषयगत रूप से संबंधित संग्रह है। ये नियम खेल के सभी पहलुओं को परिभाषित करते हैं, जिसमें यह भी शामिल है कि स्थानीय प्रतियोगिताओं और लीगों के अनुरूप क्या बदला जा सकता है।

कई नियम एसोसिएशन फुटबॉल में पाए जाने वाले नियमों के समान या एक जैसे हैं, या उनकी अनुपस्थिति में एसोसिएशन फुटबॉल का संदर्भ देते हैं (जैसे कि एक अनुभाग जो बताता है कि फुटसल में कोई ऑफ़साइड उल्लंघन नहीं है)।

नियमों का सारांश; मैदान की लंबाई।

न्यूनतम 25 m × 16 m (82 ft × 52 ft), अधिकतम 42 m × 25 m (138 ft × 82 ft)।

गेंद।

13 वर्ष और उससे अधिक: साइज़ 4, परिधि 62–64 cm (24–25 in), खेल की शुरुआत में वज़न 400–440 g (14–16 oz) के बीच।

9-13 वर्ष: साइज़ 3, परिधि 56–59 cm (22–23 in), खेल की शुरुआत में वज़न 350–380 g (12–13 oz) के बीच।

2 m (6 ft 7 in) की ऊँचाई से गिराए जाने पर, पहली उछाल 50 cm (20 in) से कम या 65 cm (26 in) से अधिक नहीं होनी चाहिए।

समय।

20 मिनट की दो अवधियाँ होती हैं, जिनमें हर डेड बॉल पर समय रोका जाता है। दोनों अवधियों के बीच 15 मिनट का विराम होता है। प्रत्येक टीम प्रति हाफ एक टाइम-आउट ले सकती है, जो एक मिनट का होता है। कुछ निचली लीग और टूर्नामेंट रनिंग टाइम के साथ 24 मिनट की अवधियाँ उपयोग करते हैं।

खिलाड़ियों की संख्या।

मैदान पर प्रत्येक टीम के लिए पाँच खिलाड़ी होते हैं, जिनमें से एक गोलकीपर होता है, और प्रत्येक मैच में अधिकतम 12 खिलाड़ियों का उपयोग किया जा सकता है। प्रतिस्थापन असीमित और खेल के दौरान होते हैं।

फाउल्स।

सभी प्रत्यक्ष फ्री किक संचित फाउल्स के रूप में गिनी जाती हैं। किक करने, ट्रिप करने, चार्ज करने, कूदने, धक्का देने, प्रहार करने, टैकल करने, पकड़ने, थूकने और जानबूझकर गेंद को हाथ लगाने के लिए प्रत्यक्ष फ्री किक दी जाती है। अप्रत्यक्ष फ्री किक, जैसे खतरनाक खेल और बाधा डालना, संचित फाउल्स के रूप में नहीं गिनी जाती हैं। जब कोई टीम एक हाफ में पाँच संचित फाउल कर लेती है तो रेफरी उसे चेतावनी देता है।

कार्ड।

अस्पोर्टिंग व्यवहार, असंतोष, रीस्टार्ट पर दूरी का सम्मान न करने, रीस्टार्ट में अत्यधिक देरी, लगातार उल्लंघन, या गलत तरीके से खेल के मैदान में प्रवेश/निकास के लिए चेतावनी दिखाई जा सकती है। किसी खिलाड़ी या स्थानापन्न को गंभीर फाउल खेल, हिंसक आचरण, थूकने, स्पष्ट गोल-स्कोरिंग अवसर को अवैध रूप से नकारने, अपमानजनक भाषा और दूसरी चेतावनी प्राप्त करने के लिए बाहर भेजा जा सकता है। बाहर भेजे गए खिलाड़ियों को खेल से निकाल दिया जाता है और उनकी टीम को दो मिनट तक या दूसरी टीम के गोल करने तक कम खिलाड़ियों के साथ खेलना पड़ता है।

फ्री किक।

उल्लंघन के स्थान से या पेनल्टी क्षेत्र की उस रेखा पर जो उल्लंघन के सबसे निकट है (केवल अप्रत्यक्ष) से ली जाती है। सभी प्रतिद्वंद्वियों को गेंद से कम से कम 5 m (16 ft) दूर होना चाहिए। किक चार सेकंड के भीतर ली जानी चाहिए अन्यथा दूसरी टीम को अप्रत्यक्ष किक दी जाती है।

दूसरे पेनल्टी मार्क से किक।

जब कोई टीम एक हाफ में 6 या अधिक संचित फाउल कर लेती है तो दी जाती है। दूसरा पेनल्टी मार्क गोल से 10 m (33 ft) दूर होता है, प्रतिद्वंद्वी गेंद के पीछे होने चाहिए, गोलकीपर कम से कम 5 m (16 ft) दूर होना चाहिए।

पेनल्टी किक।

6 m (20 ft) गोलकीपर क्षेत्र के अंदर फाउल्स के लिए गोल के केंद्र से 6 m (20 ft) दूर।

गोलकीपर।

गेंद रखने पर, गोलकीपर के पास गेंद को खेल में लाने के लिए 4 सेकंड होते हैं। यदि गेंद बहुत अधिक समय तक रखी जाती है, तो रेफरी दूसरी टीम को अप्रत्यक्ष किक देगा। प्रतिद्वंद्वी के हाफ में होने पर गोलकीपर स्वतंत्र रूप से खेल सकता है।

गोलकीपर पास-बैक प्रतिबंध।

एक बार गोलकीपर द्वारा गेंद को किक या थ्रो से छोड़ने के बाद, गोलकीपर तब तक इसे दोबारा नहीं छू सकता जब तक कि गेंद खेल से बाहर न चली जाए या किसी प्रतिद्वंद्वी द्वारा इसे छुआ न जाए। उल्लंघन का दंड अप्रत्यक्ष फ्री किक है। प्रतिद्वंद्वी के हाफ में होने पर गोलकीपर गेंद को स्वतंत्र रूप से प्राप्त कर सकता है।

किक-इन।

थ्रो-इन के बजाय किक-इन का उपयोग किया जाता है। खिलाड़ी को गेंद को टचलाइन पर या बाहर रखना चाहिए, लेकिन गेंद के खेल से बाहर होने के स्थान से 25 cm (9.8 in) से अधिक दूर नहीं। गेंद स्थिर होनी चाहिए और खिलाड़ी के तैयार होने के समय से 4 सेकंड के भीतर किक-इन लिया जाना चाहिए। किक-इन के दौरान, प्रतिद्वंद्वियों को गेंद से कम से कम 5 m (16 ft) दूर खड़ा होना चाहिए। यदि चार सेकंड बीत जाते हैं या अवैध किक ली जाती है, तो रेफरी दूसरी टीम को किक-इन देगा। किक-इन से सीधे गोल करने की अनुमति नहीं है: गोल केवल तभी मान्य होता है जब गोल में प्रवेश करने से पहले कोई और गेंद को छू ले।

गोल क्लीयरेंस।

गोल किक के बजाय गोल क्लीयरेंस का उपयोग किया जाता है। गोलकीपर को गेंद को अपने हाथों से फेंकना चाहिए और उसे चार सेकंड के भीतर पेनल्टी क्षेत्र से बाहर निकलना चाहिए। यदि गोल क्लीयरेंस अवैध रूप से ली जाती है तो गोलकीपर

दोबारा प्रयास कर सकता है, लेकिन रेफरी गिनती को रीसेट नहीं करेगा। यदि चार सेकंड बीत जाते हैं, तो दूसरी टीम को पेनल्टी क्षेत्र की रेखा पर अप्रत्यक्ष किक मिलती है।

कॉर्नर किक।

गेंद को उस चाप के अंदर रखना चाहिए जो उस बिंदु के सबसे निकट है जहाँ गेंद ने गोल लाइन पार की थी और प्रतिद्वंद्वी को गेंद के खेल में आने तक मैदान पर कॉर्नर आर्च से कम से कम 5 m (16 ft) दूर खड़ा होना चाहिए। कॉर्नर किक तैयार होने के 4 सेकंड के भीतर ली जानी चाहिए अन्यथा दूसरी टीम को गोल क्लीयरेंस दी जाएगी। गेंद तब खेल में होती है जब उसे किक किया जाता है और वह चलती है।

रेफरी।

अंतरराष्ट्रीय मैचों के लिए, दो रेफरी होने चाहिए: एक (पहला रेफरी) टाइमकीपर टेबल के पास टचलाइन पर स्थित होता है और टाइमकीपर से संवाद करता है, जबकि दूसरा (दूसरा रेफरी) मैदान के विपरीत दिशा में होता है। टाइमकीपर टेबल पर एक टाइमकीपर और एक तीसरा रेफरी होता है, जो टीमों के बेंच को नियंत्रित करता है। छोटे आयोजनों में, तीसरे रेफरी और टाइमकीपर का उपयोग नहीं किया जाता।

खिलाड़ी, उपकरण और अधिकारी।

प्रत्येक टीम में मैदान पर पाँच खिलाड़ी होते हैं, जिनमें से एक गोलकीपर होता है। अधिकतम नौ स्थानापन्नों की अनुमति है (FIFA परिवर्तन 2012), मैच के दौरान असीमित प्रतिस्थापन के साथ। स्थानापन्न तब भी आ सकते हैं जब गेंद खेल में हो, लेकिन बाहर जाने वाले खिलाड़ी को स्थानापन्न के खेल के मैदान में प्रवेश करने से पहले मैदान छोड़ना होगा। यदि किसी टीम के पास तीन से कम खिलाड़ी बचे हैं या घटकर तीन से कम रह जाते हैं, तो मैच छोड़ दिया जाता है और खिलाड़ियों की कमी वाली टीम के लिए हार के रूप में गिना जाता है।

किट में आस्तीन वाली जर्सी या शर्ट, शॉर्ट्स, मोज़े, धातु, प्लास्टिक या फोम से बने शिनगार्ड्स और रबर के तलों वाले जूते शामिल होते हैं। गोलकीपर को लंबी पतलून और टीम के अन्य खिलाड़ियों और रेफरी से खुद को अलग करने के लिए अलग रंग की किट पहनने की अनुमति है। गोलकीपर को एल्बो पैड पहनने की भी अनुमति है क्योंकि सतह लगभग टेनिस कोर्ट या बास्केटबॉल कोर्ट जितनी कठोर होती है। गहने की अनुमति नहीं है, और न ही ऐसी अन्य वस्तुओं की जो पहनने वाले खिलाड़ी या अन्य सक्रिय प्रतिभागियों के लिए खतरनाक हो सकती हैं।

मैच को रेफरी द्वारा नियंत्रित किया जाता है, जो Laws of the Game को लागू करता है, और पहला रेफरी ही एकमात्र है जो मैदान के बाहर से हस्तक्षेप के कारण कानूनी रूप से मैच को छोड़ सकता है। इस रेफरी की सहायता दूसरा रेफरी करता है जो आमतौर पर गोल लाइनों की निगरानी करता है या फाउल्स या खेल पर कॉल में प्राथमिक रेफरी की सहायता करता है। रेफरी द्वारा लिए गए निर्णय अंतिम होते हैं और केवल तभी बदले जा सकते हैं जब रेफरी इसे आवश्यक समझते हैं और खेल फिर से शुरू नहीं हुआ है। एक तीसरा रेफरी और एक टाइमकीपर भी होता है जिन्हें मैच में फाउल्स का रिकॉर्ड रखने के लिए उपकरण प्रदान किए जाते हैं। दूसरे रेफरी के घायल होने की स्थिति में, तीसरा रेफरी दूसरे रेफरी की जगह लेगा।

मैदान।

मैदान लकड़ी या कृत्रिम सामग्री, या समान सतह से बना होता है, हालाँकि कोई भी सपाट, चिकनी और अपघर्षक-रहित सामग्री उपयोग की जा सकती है। अंतरराष्ट्रीय मैचों में मैदान की लंबाई 38–42 m (125–138 ft) की सीमा में होती है, और चौड़ाई 20–25 m (66–82 ft) की सीमा में होती है। अन्य मैचों के लिए, यह लंबाई में 25–42 m (82–138 ft) हो सकता है,

जबकि चौड़ाई 16–25 m (52–82 ft) हो सकती है, बशर्ते कि लंबी सीमा रेखाओं (टचलाइनों) की लंबाई उन छोटी सीमाओं से अधिक हो जहाँ गोल रखे जाते हैं (गोल लाइनें) (28 m × 15 m (92 ft × 49 ft) के बास्केटबॉल कोर्ट का उपयोग किया जा सकता है)। अंतरराष्ट्रीय मैच के लिए "मानक" आकार का कोर्ट 40 m × 20 m (131 ft × 66 ft) है (हैंडबॉल मैदान का आकार)। छत कम से कम 4 m (13 ft) ऊँची होनी चाहिए।

प्रत्येक गोल लाइन के मध्य में एक आयताकार गोल स्थित होता है। ऊर्ध्वाधर गोल पोस्ट के आंतरिक किनारे 3 m (9.8 ft) अलग होने चाहिए, और गोल पोस्ट द्वारा समर्थित क्षैतिज क्रॉसबार का निचला किनारा जमीन से 2 m (6.6 ft) ऊपर होना चाहिए। भांग, जूट या नायलॉन से बने जाल गोल पोस्ट और क्रॉसबार के पीछे लगाए जाते हैं। जालों का निचला हिस्सा मुड़ी हुई ट्यूबिंग या अन्य उपयुक्त समर्थन साधन से जुड़ा होता है। गोल की गहराई ऊपर 80 cm (31 in) और नीचे 1 m (3.3 ft) होती है।

प्रत्येक गोल के सामने एक क्षेत्र होता है जिसे पेनल्टी क्षेत्र कहा जाता है। यह क्षेत्र गोल लाइन से 6 m (20 ft) त्रिज्या के साथ गोल पोस्ट पर केंद्रित चौथाई-वृत्त खींचकर बनाया जाता है। प्रत्येक चौथाई-वृत्त के ऊपरी भाग को गोल पोस्ट के बीच गोल लाइन के समानांतर चलने वाली 3.16 m (10.4 ft) की रेखा से जोड़ा जाता है। पेनल्टी क्षेत्र के किनारे को चिह्नित करने वाली रेखा को पेनल्टी क्षेत्र रेखा कहा जाता है। पेनल्टी क्षेत्र वह स्थान चिह्नित करता है जहाँ गोलकीपर को हाथों से गेंद को छूने की अनुमति होती है। पेनल्टी मार्क गोल लाइन से छह मीटर दूर होता है जब वह गोल पोस्ट के मध्य तक पहुँचता है। दूसरा पेनल्टी मार्क गोल लाइन से 10 मीटर (33 ft) दूर होता है जब वह गोल पोस्ट के मध्य तक पहुँचता है। यदि कोई खिलाड़ी पेनल्टी क्षेत्र के अंदर फाउल करता है तो पेनल्टी स्पॉट से पेनल्टी किक दी जाती है। दूसरे पेनल्टी स्पॉट का उपयोग तब किया जाता है जब कोई खिलाड़ी विरोधी टीम के हाफ में या अपने हाफ में हाफवे लाइन और दूसरे पेनल्टी मार्क से गुजरने वाली हाफवे लाइन के समानांतर एक काल्पनिक रेखा से घिरे क्षेत्र में अपनी टीम का छठा फाउल करता है; फ्री किक दूसरे पेनल्टी मार्क से ली जाती है।

कोई भी मानक टीम हैंडबॉल मैदान फुटसल के लिए उपयोग किया जा सकता है, जिसमें गोल और फर्श के चिह्न शामिल हैं।

अवधि और टाई-ब्रेकिंग विधियाँ।

एक मानक मैच में 20 मिनट की दो समान अवधियाँ होती हैं। पेनल्टी किक लिए जाने या पाँच से अधिक फाउल करने वाली टीम के खिलाफ प्रत्यक्ष फ्री किक लिए जाने की अनुमति देने के लिए किसी भी हाफ की लंबाई बढ़ाई जाती है। दोनों हाफ के बीच का अंतराल 15 मिनट से अधिक नहीं हो सकता।

कुछ प्रतियोगिताओं में, खेल ड्रॉ पर समाप्त नहीं हो सकता, इसलिए मैच ड्रॉ होने के बाद विजेता निर्धारित करने के तीन तरीके away goals, अतिरिक्त समय और पेनल्टी मार्क से किक हैं। Away goals का अर्थ है कि यदि एक होम और एक away गेम खेलने के बाद टीम का स्कोर बराबर है, तो अधिक away goals स्कोर करने वाली टीम जीतती है। अतिरिक्त समय में पाँच मिनट की दो अवधियाँ होती हैं। यदि इन विधियों के बाद कोई विजेता नहीं निकलता है, तो पेनल्टी मार्क से तीन किक ली जाती हैं, और सबसे अधिक स्कोर करने वाली टीम जीतती है। यदि पेनल्टी मार्क से तीन किक के बाद भी निर्णय नहीं होता है, तो यह एक-एक करके प्रत्येक टीम के लिए एक अतिरिक्त पेनल्टी मार्क किक के साथ तब तक जारी रहता है जब तक कि उनमें से एक दूसरे से अधिक गोल न कर ले। अतिरिक्त समय के विपरीत, शूट-आउट में स्कोर किए गए गोल पूरे मैच में स्कोर किए गए गोल में नहीं गिने जाते।

खेल का प्रारंभ और पुनःप्रारंभ।

मैच की शुरुआत में, यह तय करने के लिए सिक्का उछाला जाता है कि मैच कौन शुरू करेगा। खेल के प्रारंभ का संकेत देने के लिए किक-ऑफ का उपयोग किया जाता है और यह दूसरे हाफ और अतिरिक्त समय की किसी भी अवधि की शुरुआत में उपयोग किया जाता है। यह गोल होने के बाद भी उपयोग किया जाता है, जिसमें दूसरी टीम खेल शुरू करती है। Laws of the Game में उल्लिखित नहीं किए गए किसी भी कारण से अस्थायी रोक के बाद, रेफरी गेंद को वहाँ गिराएगा जहाँ खेल रोका गया था, बशर्ते कि रोक से पहले गेंद खेल में थी और उसने टच लाइनों या गोल लाइनों में से किसी को भी पार नहीं किया था।

यदि गेंद गोल लाइन या टचलाइन के ऊपर से चली जाती है, छत से टकराती है, या रेफरी द्वारा खेल रोक दिया जाता है, तो गेंद खेल से बाहर हो जाती है। यदि यह किसी इनडोर एरिना की छत से टकराती है, तो खेल उस टीम के प्रतिद्वंद्वियों को किक-इन के साथ फिर से शुरू किया जाता है जिसने गेंद को अंतिम रूप से छुआ था, उस स्थान के नीचे जहाँ यह छत से टकराई थी।

ऑफ़साइड नियम का अभाव।

फुटबॉल के विपरीत, फुटसल में कोई ऑफ़साइड नियम नहीं है। आक्रमणकारी पारंपरिक आउटडोर फुटबॉल संस्करण की तुलना में गोल के बहुत अधिक निकट पहुँच सकते हैं।

कदाचार।

एक सीधा फ्री किक विपक्षी टीम को दिया जा सकता है यदि कोई खिलाड़ी किसी प्रतिद्वंद्वी को लात मारने या ट्रिप करने में सफल होता है या उसका प्रयास करता है, कूदता है, चार्ज करता है या धक्का देता है, या प्रतिद्वंद्वी को मारता है या मारने का प्रयास करता है। प्रतिद्वंद्वी को पकड़ना, छूना या उस पर थूकना ऐसे अपराध हैं जो सीधे फ्री किक के योग्य हैं, जैसे कि प्रतिद्वंद्वी के गेंद खेलते समय गेंद खेलने के लिए स्लाइड करना या गेंद को उठाना, मारना या फेंकना (गोलकीपर को छोड़कर)। ये सभी संचित फाउल हैं। सीधा फ्री किक वहां से लिया जाता है जहां उल्लंघन हुआ था, जब तक कि यह रक्षात्मक टीम को उनके पेनल्टी क्षेत्र में न दिया गया हो, जिस स्थिति में फ्री किक पेनल्टी क्षेत्र के अंदर कहीं से भी ली जा सकती है। यदि कोई खिलाड़ी अपने पेनल्टी क्षेत्र के अंदर सीधे फ्री किक के योग्य कोई फाउल करता है तो पेनल्टी किक दी जाती है। गेंद की स्थिति मायने नहीं रखती जब तक कि यह खेल में हो, लेकिन पेनल्टी किक के लिए, गेंद बाहरी रेखा पर, जाल के केंद्र के लंबवत होनी चाहिए।

एक अप्रत्यक्ष फ्री किक विपक्षी टीम को दी जाती है यदि गोलकीपर गेंद को साफ करता है लेकिन किसी और से पहले अपने हाथों से उसे छूता है, यदि गोलकीपर गेंद को अपने हाथों से नियंत्रित करता है जब इसे साथी द्वारा उनकी ओर किक किया गया हो, या यदि वे अपने आधे हिस्से में हाथों या पैरों से गेंद को छूते या नियंत्रित करते हैं चार सेकंड से अधिक समय के लिए।

एक अप्रत्यक्ष फ्री किक विपक्षी टीम को भी दी जाती है यदि कोई खिलाड़ी खतरनाक तरीके से खेलता है, जानबूझकर किसी प्रतिद्वंद्वी को बाधित करता है, गोलकीपर को हाथों या किसी और चीज से गेंद फेंकने से रोकता है जिसके लिए खेल को रोका जाता है ताकि खिलाड़ी को चेतावनी दी जा सके या बाहर किया जा सके। अप्रत्यक्ष फ्री किक उस स्थान से ली जाती है जहां उल्लंघन हुआ था।

फुटसल में पीले और लाल कार्ड का उपयोग किया जाता है। पीला कार्ड खिलाड़ियों को उनके कार्यों पर चेतावनी देने के लिए है। यदि उन्हें दो मिलते हैं, तो उन्हें लाल कार्ड दिया जाता है, जिसका अर्थ है कि उन्हें मैदान से बाहर भेज दिया जाता है। एक पीला कार्ड दिखाया जाता है यदि कोई खिलाड़ी अस्पोर्टिंग व्यवहार, असंतोष, खेल के नियमों का लगातार उल्लंघन, खेल के पुनः आरंभ में देरी, खेल के पुनः आरंभ होने पर गेंद से खिलाड़ी की दूरी का सम्मान न करना, प्रतिस्थापन प्रक्रिया का उल्लंघन

या रेफरी की अनुमति के बिना मैदान में प्रवेश, पुनः प्रवेश और मैदान छोड़ने पर दिखाया जाता है। एक खिलाड़ी को लाल कार्ड दिखाया जाता है और बाहर भेज दिया जाता है यदि वे गंभीर फाउल खेल में शामिल होते हैं, हिंसक आचरण करते हैं, किसी अन्य व्यक्ति पर थूकते हैं, या गेंद को हाथ से खेलकर विपक्षी टीम को गोल से वंचित करते हैं (पेनल्टी क्षेत्र के अंदर गोलकीपर को छोड़कर)। लाल कार्ड से दंडनीय है विपक्षी को अपने गोल की ओर बढ़ने से रोकना जो फ्री किक या पेनल्टी किक से दंडनीय अपराध करके गोल करने का अवसर प्रदान करता है और आपत्तिजनक, अपमानजनक या अपमानजनक भाषा या इशारों का उपयोग करना। जिस खिलाड़ी को बाहर भेज दिया गया है उसे मैदान के आसपास से चले जाना चाहिए।

एक साथी खिलाड़ी के बाहर भेजे जाने के दो मिनट बाद एक विकल्प खिलाड़ी को आने की अनुमति है, जब तक कि दो मिनट समाप्त होने से पहले कोई गोल न हो जाए। यदि अधिक खिलाड़ियों वाली टीम कम खिलाड़ियों वाली टीम के खिलाफ गोल करती है, तो कम खिलाड़ियों वाली टीम में एक और खिलाड़ी जोड़ा जा सकता है। यदि गोल होने पर टीमें बराबर हों या कम खिलाड़ियों वाली टीम गोल करे, तो दोनों टीमें खिलाड़ियों की समान संख्या के साथ रहती हैं।

1. सभी दांव नियमित समय के अंत में परिणाम के आधार पर निपटाए जाएंगे, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो।

2. अतिरिक्त समय और 6-मीटर के निशान से स्ट्राइक की श्रृंखला को केवल अगले दौर में पहुंचने, प्रतियोगिता के विजेता आदि पर दांव में ध्यान में रखा जाता है।

3. यदि किसी भी कारण से मैच 24 घंटे (पूर्व-मैच) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए रद्द या स्थगित कर दिया जाता है, तो इस घटना पर सभी दांवों को "1" के बराबर विजेता ऑड्स प्राप्त होंगे।

4. यदि कोई मैच 24 घंटे (पूर्व-मैच) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए बाधित या निलंबित कर दिया जाता है, तो इस मैच पर सभी दांव ऑड्स "1" के साथ निपटाए जाएंगे, जब तक कि मैच रोके जाने के समय दांव के परिणाम पहले से ही निर्धारित न हों ... वे परिणाम जो रोके जाने के समय तक विशिष्ट रूप से निर्धारित होते हैं (उदाहरण के लिए, पहले हाफ का परिणाम, पहला गोल और उसका समय, आदि) दांव निपटान के लिए स्वीकार किए जाते हैं।

प्राक्कथन।

खेल के ये नियम 1 जुलाई 2016 से प्रभावी होंगे।

नियम पाठ, टिप्पणियां, आईएचएफ हाथ संकेत, खेल के नियमों के स्पष्टीकरण, और प्रतिस्थापन क्षेत्र विनियम सभी समग्र नियमों के घटक हैं।

कृपया एकीकृत "दिशानिर्देश और व्याख्याएं" पर भी ध्यान दें जो कुछ नियमों के आवेदन पर अतिरिक्त मार्गदर्शन देते हैं। 2010 में प्रकाशित पूर्व संस्करण अद्यतनों के साथ अब मान्य नहीं है। "दिशानिर्देश और व्याख्याएं" का विस्तार किया जाएगा, यदि आवश्यक हो।

"खेल न्यायालयों और लक्ष्यों के लिए दिशानिर्देश", जो कि उस पाठ के उपयोगकर्ताओं की सुविधा के लिए नियम पुस्तिका में शामिल हैं, नियमों का एक अभिन्न अंग नहीं हैं।

नोट: सरलता के लिए, यह नियम पुस्तिका आम तौर पर खिलाड़ियों, अधिकारियों, रेफरी और अन्य व्यक्तियों के संबंध में शब्दों के पुल्लिंग रूप का उपयोग करती है।

हालांकि, नियम पुरुष और महिला प्रतिभागियों पर समान रूप से लागू होते हैं, सिवाय इसके कि उपयोग की जाने वाली गेंदों के आकार के नियमों के संबंध में (नियम 3 देखें)।

नियम 1 - खेल का मैदान।

1:1 खेल का मैदान (चित्र 1 देखें) 40 मीटर लंबा और 20 मीटर चौड़ा आयत है, जिसमें दो गोल क्षेत्र (1:4 और 6 देखें) और एक खेल क्षेत्र शामिल है। लंबी सीमा रेखाओं को साइड लाइन कहा जाता है, और छोटी रेखाओं को गोल लाइन (गोलपोस्ट के बीच) या बाहरी गोल लाइन (गोल के दोनों ओर) कहा जाता है।

खेल के मैदान के चारों ओर एक सुरक्षा क्षेत्र होना चाहिए, जिसकी चौड़ाई साइड लाइनों के साथ कम से कम 1 मीटर और गोल लाइनों के पीछे 2 मीटर हो। खेल के दौरान खेल के मैदान की विशेषताओं को इस तरह से बदला नहीं जाना चाहिए कि एक टीम को लाभ हो।

1:2 प्रत्येक बाहरी गोल लाइन के केंद्र में एक गोल (चित्र 2a और 2b देखें) रखा जाता है। गोल को फर्श या उनके पीछे की दीवारों से मजबूती से जोड़ा जाना चाहिए। उनकी आंतरिक ऊंचाई 2 मीटर और चौड़ाई 3 मीटर है।

गोलपोस्ट एक क्षैतिज क्रॉसबार से जुड़े होते हैं। गोलपोस्ट का पिछला हिस्सा गोल लाइन के पिछले किनारे के साथ संरेखित होना चाहिए। गोलपोस्ट और क्रॉसबार का क्रॉस सेक्शन 8 सेमी वर्गाकार होना चाहिए। कोर्ट से दिखने वाले तीन किनारों पर उन्हें दो विपरीत रंगों की पट्टियों में चित्रित किया जाना चाहिए, जो पृष्ठभूमि के साथ स्पष्ट रूप से विपरीत हों।

गोल में एक जाल होना चाहिए, जिसे इस तरह से जोड़ा जाना चाहिए कि गोल में फेंकी गई गेंद आम तौर पर गोल में ही रहे।

1:3 कोर्ट पर सभी रेखाएं उस क्षेत्र का पूरा हिस्सा हैं जिसे वे घेरती हैं। गोलपोस्ट के बीच गोल लाइनें 8 सेमी चौड़ी होंगी (चित्र 2a देखें), जबकि अन्य सभी रेखाएं 5 सेमी चौड़ी होंगी।

दो आसन्न क्षेत्रों के बीच की रेखाओं को फर्श के आसन्न क्षेत्रों के बीच रंगों में अंतर से बदला जा सकता है।

1:4 प्रत्येक गोल के सामने एक गोल क्षेत्र होता है (चित्र 5, पृष्ठ 100 देखें)। गोल क्षेत्र को गोल-क्षेत्र रेखा (6-मीटर रेखा) द्वारा परिभाषित किया जाता है, जो इस प्रकार खींची जाती है:

a) गोल के सीधे सामने 3 मीटर लंबी रेखा; यह रेखा गोल लाइन के समानांतर है और उससे 6 मीटर दूर है (गोल लाइन के पिछले किनारे से गोल-क्षेत्र रेखा के सामने के किनारे तक मापी गई);

b) दो चौथाई वृत्त, प्रत्येक की त्रिज्या 6 मीटर (गोलपोस्ट के पिछले आंतरिक कोने से मापी गई), 3 मीटर लंबी रेखा को बाहरी गोल लाइन से जोड़ते हुए (चित्र 1 और 2a देखें)।

1:5 फ्री थ्रो लाइन (9-मीटर रेखा) एक टूटी हुई रेखा है, जो गोल-क्षेत्र रेखा के बाहर 3 मीटर पर खींची जाती है। रेखा के खंड और उनके बीच के स्थान दोनों 15 सेमी मापते हैं (चित्र 1 देखें)।

1:6 7-मीटर रेखा गोल के सीधे सामने 1 मीटर लंबी रेखा है। यह गोल लाइन के समानांतर है और उससे 7 मीटर दूर है (गोल लाइन के पिछले किनारे से 7-मीटर रेखा के सामने के किनारे तक मापी गई); (चित्र 1 देखें)।

1:7 गोलकीपर की निरोधक रेखा (4-मीटर रेखा) गोल के सीधे सामने 15 सेमी लंबी रेखा है। यह गोल लाइन के समानांतर है और उससे 4 मीटर दूर है (गोल लाइन के पिछले किनारे से 4-मीटर रेखा के सामने के किनारे तक मापी गई) (चित्र 1 देखें)।

1:8 केंद्र रेखा दो साइड लाइनों के मध्य बिंदुओं को जोड़ती है (चित्र 1 और 3 देखें)।

1:9 प्रत्येक टीम के लिए प्रतिस्थापन रेखा (साइड लाइन का एक खंड) केंद्र रेखा से केंद्र रेखा से 4.5 मीटर की दूरी पर एक बिंदु तक फैली हुई है। प्रतिस्थापन रेखा के इस अंत बिंदु को केंद्र रेखा के समानांतर एक रेखा द्वारा बढ़ाया जाता है, जो

साइडलाइन के अंदर 15 सेमी और साइडलाइन के बाहर 15 सेमी तक फैली हुई है (चित्र 1 और 3 देखें)।

नोट:।

खेल के मैदान और गोल के लिए अधिक विस्तृत तकनीकी आवश्यकताएं पृष्ठ 97 से शुरू होने वाले खेल न्यायालयों और लक्ष्यों के लिए दिशानिर्देशों में पाई जा सकती हैं।

चित्र 1: खेल का मैदान आयाम सेमी में दर्शाए गए हैं; चित्र 2a: गोल; चित्र 2b: गोल - पार्श्व दृश्य; चित्र 3: प्रतिस्थापन रेखाएं और प्रतिस्थापन क्षेत्र।

समयपालक और स्कोरकीपर के लिए मेज और विकल्प खिलाड़ियों के लिए बेंच इस तरह से रखी जानी चाहिए कि स्कोरकीपर/समयपालक प्रतिस्थापन रेखाओं को देख सकें। मेज को बेंच की तुलना में साइड लाइन के करीब रखा जाना चाहिए, लेकिन साइड लाइन के बाहर कम से कम 50 सेमी पर।

नियम 2 - खेल का समय, अंतिम संकेत और टाइम-आउट; खेल का समय।

2:1 16 वर्ष और उससे अधिक आयु के खिलाड़ियों वाली सभी टीमों के लिए सामान्य खेल का समय 30 मिनट के 2 हाफ हैं। हाफ-टाइम ब्रेक सामान्यतः 10 मिनट का होता है।

युवा टीमों के लिए सामान्य खेल का समय 12-16 आयु वर्ग में 2 x 25 मिनट और 8-12 आयु वर्ग में 2 x 20 मिनट है। दोनों मामलों में हाफ-टाइम ब्रेक सामान्यतः 10 मिनट का होता है।

आईएचएफ, महाद्वीपीय संघों और राष्ट्रीय संघों को हाफ-टाइम ब्रेक के संबंध में अपने जिम्मेदारी के क्षेत्रों में भिन्न नियम लागू करने का अधिकार है। अधिकतम हाफटाइम ब्रेक 15 मिनट है।

2:2 यदि नियमित खेल समय के अंत में खेल बराबर है और विजेता निर्धारित करना है, तो 5 मिनट के ब्रेक के बाद ओवरटाइम खेला जाता है। ओवरटाइम अवधि में 5 मिनट के 2 हाफ होते हैं, जिसमें 1 मिनट का हाफ-टाइम ब्रेक होता है।

यदि पहली ओवरटाइम अवधि के बाद खेल फिर से बराबर है, तो 5 मिनट के ब्रेक के बाद दूसरी अवधि खेली जाती है। इस ओवरटाइम अवधि में भी 5 मिनट के 2 हाफ होते हैं, जिसमें 1 मिनट का हाफटाइम ब्रेक होता है।

यदि खेल अभी भी बराबर है, तो विशेष प्रतियोगिता के नियमों के अनुसार विजेता निर्धारित किया जाएगा। यदि निर्णय विजेता तय करने के लिए टाईब्रेकर के रूप में 7-मीटर थ्रो का उपयोग करना है, तो नीचे दी गई प्रक्रियाओं का पालन किया जाएगा।

अंतिम संकेत।

2:3 खेल का समय प्रारंभिक थ्रो-ऑफ के लिए रेफरी की सीटी के साथ शुरू होता है। यह सार्वजनिक घड़ी या समयपालक से स्वचालित अंतिम संकेत के साथ समाप्त होता है। यदि ऐसा कोई संकेत नहीं आता है, तो रेफरी, समयपालक या प्रतिनिधि सीटी बजाकर संकेत देते हैं कि खेल का समय समाप्त हो गया है (17:9)।

टिप्पणी:।

यदि स्वचालित अंतिम संकेत वाली सार्वजनिक घड़ी उपलब्ध नहीं है, तो समयपालक को टेबल घड़ी या स्टॉपवॉच का उपयोग करना चाहिए और अंतिम संकेत के साथ खेल समाप्त करना चाहिए (18:2, दूसरा पैराग्राफ)।

2:4 अंतिम संकेत से पहले या उसके साथ-साथ होने वाले उल्लंघन और अस्पोर्टिंग आचरण (हाफ-टाइम या खेल के अंत के लिए, और ओवरटाइम में हाफ के अंत के लिए भी) को दंडित किया जाना चाहिए, भले ही परिणामी फ्री थ्रो (नियम 13:1 के

तहत) या 7-मीटर थ्रो संकेत के बाद ही लिया जा सके।

इसी तरह, थ्रो को दोबारा लिया जाना चाहिए, यदि अंतिम संकेत (हाफ-टाइम या खेल के अंत के लिए, ओवरटाइम में भी) ठीक उसी समय बजता है जब फ्री थ्रो या 7-मीटर थ्रो निष्पादित किया जा रहा हो या जब गेंद पहले से ही हवा में हो।

दोनों मामलों में, रेफरी खेल को केवल तब समाप्त करते हैं जब फ्री थ्रो या 7-मीटर थ्रो लिया जा चुका हो (या दोबारा लिया जा चुका हो) और उसका तत्काल परिणाम स्थापित हो चुका हो।

2:5 नियम 2:4 के तहत लिए गए (या दोबारा लिए गए) फ्री थ्रो के लिए, खिलाड़ी की स्थिति और प्रतिस्थापन के संबंध में विशेष प्रतिबंध लागू होते हैं। नियम 4:4 में सामान्य प्रतिस्थापन लचीलेपन के अपवाद के रूप में, आक्रमण करने वाली टीम के केवल एक खिलाड़ी के लिए प्रतिस्थापन की अनुमति है; इसी तरह, रक्षात्मक टीम को गोलकीपर के लिए एक कोर्ट खिलाड़ी को प्रतिस्थापित करने की अनुमति है यदि यह टीम अंतिम संकेत दिए जाने पर गोलकीपर के बिना खेल रही हो। उल्लंघनों को नियम 4:5, पहले पैराग्राफ के तहत दंडित किया जाता है। इसके अलावा, थ्रोअर के सभी साथी खिलाड़ियों को थ्रोअर से कम से कम 3 मीटर दूर स्थित होना चाहिए, इसके अलावा विरोधियों की फ्री थ्रो लाइन के बाहर होना चाहिए (13:7, 15:6; स्पष्टीकरण संख्या 1 भी देखें)। रक्षात्मक खिलाड़ियों की स्थिति नियम 13:8 में दर्शाई गई है।

2:6 खिलाड़ी और टीम अधिकारी नियम 2:4-5 में वर्णित परिस्थितियों में फ्री थ्रो या 7-मीटर थ्रो के निष्पादन के दौरान होने वाले उल्लंघनों या अस्पोर्टिंग आचरण के लिए व्यक्तिगत दंड के अधीन रहते हैं। हालांकि, ऐसे थ्रो के निष्पादन के दौरान एक उल्लंघन विपरीत दिशा में फ्री थ्रो का कारण नहीं बन सकता है।

2:7 यदि रेफरी निर्धारित करते हैं कि समयपालक ने अंतिम संकेत (हाफ-टाइम या खेल के अंत के लिए, ओवरटाइम में भी) बहुत जल्दी दे दिया है, तो उन्हें खिलाड़ियों को कोर्ट पर रखना चाहिए और शेष समय खेलना चाहिए।

जिस टीम के पास समय से पहले संकेत के समय गेंद का कब्जा था, खेल फिर से शुरू होने पर उसके पास कब्जा रहेगा। यदि गेंद खेल से बाहर थी, तो खेल उस स्थिति के अनुरूप थ्रो के साथ पुनः शुरू होता है। यदि गेंद खेल में थी, तो खेल नियम 13:4a-b के अनुसार फ्री थ्रो के साथ पुनः शुरू होता है।

यदि किसी खेल का पहला हाफ (या ओवरटाइम अवधि) बहुत देर से समाप्त हुआ है, तो दूसरे हाफ को तदनुसार छोटा किया जाना चाहिए। यदि किसी खेल का दूसरा हाफ (या ओवरटाइम अवधि) बहुत देर से समाप्त हुआ है, तो रेफरी अब कुछ भी बदलने की स्थिति में नहीं हैं।

टाइम-आउट।

2:8 रेफरी रुकावट ("टाइम-आउट") के प्रारंभ और अवधि पर निर्णय लेते हैं। टाइम-आउट अनिवार्य है जब:

a) 2 मिनट का निलंबन या अयोग्यता दी जाती है;; b) एक टीम टाइम-आउट दिया जाता है;; c) समयपालक या प्रतिनिधि से सीटी संकेत होता है;।

d) नियम 17:7 के अनुसार रेफरी के बीच परामर्श आवश्यक है। टाइम-आउट सामान्यतः कुछ अन्य स्थितियों में भी दिया जाता है, परिस्थितियों के आधार पर (स्पष्टीकरण संख्या 2 देखें)।

टाइम-आउट के दौरान उल्लंघनों के परिणाम खेल के समय के दौरान उल्लंघनों के समान होते हैं (16:10)।

2:9 सिद्धांत रूप में, रेफरी तय करते हैं कि टाइम-आउट के संबंध में घड़ी को कब रोका और शुरू किया जाए।

खेल के समय की रुकावट को समयपालक को सीटी पर तीन छोटे ब्लास्ट और हाथ संकेत संख्या 15 के माध्यम से इंगित किया जाना चाहिए।

हालांकि, अनिवार्य टाइम-आउट के मामले में जहां खेल समयपालक या प्रतिनिधि से सीटी संकेत (2:8b-c) से बाधित किया गया है, समयपालक को रेफरी से पुष्टि की प्रतीक्षा किए बिना तुरंत आधिकारिक घड़ी को रोकना आवश्यक है।

टाइम-आउट के बाद खेल के पुनः आरंभ को इंगित करने के लिए हमेशा सीटी बजाई जानी चाहिए (15:5b)।

2:10 प्रत्येक टीम को नियमित खेल समय के प्रत्येक हाफ में एक 1 मिनट का टीम टाइम-आउट प्राप्त करने का अधिकार है, लेकिन ओवरटाइम में नहीं (स्पष्टीकरण संख्या 3)।

नियम 3 - गेंद।

3:1 गेंद चमड़े या सिंथेटिक सामग्री से बनी होती है। यह गोलाकार होनी चाहिए। सतह चमकदार या फिसलन भरी नहीं होनी चाहिए (17:3)।

3:2 विभिन्न श्रेणियों की टीमों द्वारा उपयोग की जाने वाली गेंद के आकार, यानी परिधि और वजन, इस प्रकार हैं:

पुरुषों और पुरुष युवाओं (16 वर्ष से अधिक) के लिए 58-60 सेमी और 425-475 ग्राम (आईएचएफ आकार 3);

महिलाओं, महिला युवाओं (14 वर्ष से अधिक), और पुरुष युवाओं (12 से 16 वर्ष) के लिए 54-56 सेमी और 325-375 ग्राम (आईएचएफ आकार 2);

महिला युवाओं (8 से 14 वर्ष) और पुरुष युवाओं (8 से 12 वर्ष) के लिए 50-52 सेमी और 290-330 ग्राम (आईएचएफ आकार 1)।

सभी आधिकारिक अंतरराष्ट्रीय खेलों में उपयोग की जाने वाली गेंदों के लिए तकनीकी आवश्यकताएं "आईएचएफ गेंद विनियम" में वर्णित हैं।

"मिनी-हैंडबॉल" के लिए उपयोग की जाने वाली गेंदों का आकार और वजन सामान्य खेल नियमों में विनियमित नहीं है।

3:3 प्रत्येक खेल के लिए कम से कम दो गेंदें उपलब्ध होनी चाहिए। खेल के दौरान समयपालक की मेज पर रिजर्व गेंदें तुरंत उपलब्ध होनी चाहिए। गेंदों को नियम 3:1-2 की आवश्यकताओं को पूरा करना चाहिए।

3:4 रेफरी तय करते हैं कि रिजर्व गेंद का उपयोग कब करना है। ऐसे मामलों में, रेफरी को रुकावटों को कम करने और टाइम-आउट से बचने के लिए रिजर्व गेंद को जल्दी से खेल में लाना चाहिए।

नियम 4 - टीम, प्रतिस्थापन, उपकरण, खिलाड़ी की चोटें; टीम।

4:1 एक टीम में अधिकतम 14 खिलाड़ी होते हैं। एक ही समय में कोर्ट पर 7 से अधिक खिलाड़ी नहीं हो सकते। शेष खिलाड़ी स्थानापन्न होते हैं।

जिस खिलाड़ी को गोलकीपर के रूप में पहचाना गया है, वह किसी भी समय कोर्ट खिलाड़ी बन सकता है (हालाँकि, नियम 8:5 टिप्पणी, दूसरा पैराग्राफ देखें)। इसी तरह, एक कोर्ट खिलाड़ी किसी भी समय गोलकीपर बन सकता है, बशर्ते उसे गोलकीपर के रूप में पहचाना गया हो (हालाँकि, 4:4 और 4:7 देखें)।

यदि कोई टीम बिना गोलकीपर के खेल रही है, तो खेल के मैदान पर एक ही समय में अधिकतम 7 कोर्ट खिलाड़ियों को होने की अनुमति है (नियम 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a देखें)।

नियम 4:4-4:7 एक कोर्ट खिलाड़ी के लिए गोलकीपर के स्थानापन्न पर लागू होते हैं।

खेल के शुरू में एक टीम के कोर्ट पर कम से कम 5 खिलाड़ी होने चाहिए। खेल के दौरान किसी भी समय, अतिरिक्त समय सहित, एक टीम में खिलाड़ियों की संख्या 14 तक बढ़ाई जा सकती है।

यदि किसी टीम के कोर्ट पर 5 से कम खिलाड़ी रह जाते हैं तो भी खेल जारी रह सकता है। यह रेफरी का निर्णय है कि खेल को स्थायी रूप से कब और कैसे निलंबित किया जाए (17:12)।

IHF, महाद्वीपीय परिसंघों और राष्ट्रीय महासंघों को अपने क्षेत्राधिकार के अंतर्गत खिलाड़ियों की संख्या के संबंध में भिन्न नियम लागू करने का अधिकार है। हालाँकि, 16 से अधिक खिलाड़ियों की अनुमति नहीं है।

4:2 एक टीम को खेल के दौरान अधिकतम 4 टीम अधिकारियों का उपयोग करने की अनुमति है। इन टीम अधिकारियों को खेल के दौरान प्रतिस्थापित नहीं किया जा सकता। उनमें से एक को 'जिम्मेदार टीम अधिकारी' के रूप में नामित किया जाना चाहिए। केवल इस अधिकारी को टाइमकीपर/स्कोरकीपर और संभवतः रेफरी को संबोधित करने की अनुमति है (हालाँकि, स्पष्टीकरण संख्या 3 देखें)।

एक टीम अधिकारी को आम तौर पर खेल के दौरान कोर्ट में प्रवेश करने की अनुमति नहीं है। इस नियम का उल्लंघन खेल भावना के विरुद्ध आचरण के रूप में दंडनीय है (8:7-10, 16:1b, 16:3e-g और 16:6c देखें)। खेल विरोधी टीम के लिए फ्री थ्रो के साथ पुनः आरंभ होता है (13:1a-b; हालाँकि, स्पष्टीकरण संख्या 7 देखें)।

'जिम्मेदार टीम अधिकारी' यह सुनिश्चित करेगा कि खेल शुरू होने के बाद, स्थानापन्न क्षेत्र में (अधिकतम 4) पंजीकृत टीम अधिकारियों और भाग लेने के हकदार खिलाड़ियों (4:3 देखें) के अलावा कोई अन्य व्यक्ति उपस्थित न हो। वह टीम के स्थानापन्न क्षेत्र नियमों के अनुपालन के लिए भी जिम्मेदार है। उल्लंघन से 'जिम्मेदार टीम अधिकारी' के लिए प्रगतिशील दंड होता है (16:1b, 16:3e, और 16:6c)।

4:3 एक खिलाड़ी या टीम अधिकारी भाग लेने का हकदार है यदि वह खेल के शुरू में उपस्थित है और स्कोर शीट में शामिल है।

खेल शुरू होने के बाद आने वाले खिलाड़ियों और टीम अधिकारियों को टाइमकीपर/स्कोरकीपर से भाग लेने का हक प्राप्त करना होगा और उन्हें स्कोर शीट में दर्ज कराया जाना चाहिए।

भाग लेने का हकदार खिलाड़ी, सिद्धांत रूप में, किसी भी समय टीम की अपनी स्थानापन्न रेखा के माध्यम से कोर्ट में प्रवेश कर सकता है (हालाँकि, 4:4 और 4:6 देखें)।

'जिम्मेदार टीम अधिकारी' यह सुनिश्चित करेगा कि केवल भाग लेने के हकदार खिलाड़ी ही कोर्ट में प्रवेश करें। उल्लंघन 'जिम्मेदार टीम अधिकारी' द्वारा खेल भावना के विरुद्ध आचरण के रूप में दंडनीय है (13:1a-b, 16:1b, 16:3d, और 16:6c; हालाँकि, स्पष्टीकरण संख्या 7 देखें)।

खिलाड़ी प्रतिस्थापन।

4:4 स्थानापन्न खिलाड़ी किसी भी समय और बार-बार कोर्ट में प्रवेश कर सकते हैं (हालाँकि, नियम 2:5 और नियम 4:11 देखें), बिना टाइमकीपर/स्कोरकीपर को सूचित किए, बशर्ते जिन खिलाड़ियों का वे स्थान ले रहे हैं, वे पहले ही कोर्ट छोड़ चुके

हों (4:5)।

स्थानापन्न में शामिल खिलाड़ियों को हमेशा अपनी टीम की स्थानापन्न रेखा से कोर्ट छोड़ना और प्रवेश करना होगा (4:5)। ये आवश्यकताएँ गोलकीपरों के स्थानापन्न पर भी लागू होती हैं (4:7 और 14:10 भी देखें)।

स्थानापन्न नियम टाइम-आउट के दौरान भी लागू होते हैं (टीम टाइम-आउट के दौरान को छोड़कर)

4:5 दोषपूर्ण स्थानापन्न पर दोषी खिलाड़ी के लिए 2 मिनट का निलंबन दंड होगा। यदि एक ही स्थिति में एक ही टीम के एक से अधिक खिलाड़ी दोषपूर्ण स्थानापन्न के दोषी हैं, तो केवल पहले उल्लंघन करने वाले खिलाड़ी को दंडित किया जाएगा।

खेल विरोधी टीम के लिए फ्री-थ्रो के साथ पुनः आरंभ होता है (13:1a-b; हालाँकि, स्पष्टीकरण संख्या 7 देखें)।

4:6 यदि कोई अतिरिक्त खिलाड़ी बिना स्थानापन्न के कोर्ट में प्रवेश करता है, या यदि कोई खिलाड़ी स्थानापन्न क्षेत्र से अवैध रूप से खेल में हस्तक्षेप करता है, तो खिलाड़ी के लिए 2 मिनट का निलंबन होगा। इस प्रकार, टीम को अगले 2 मिनट के लिए कोर्ट पर एक खिलाड़ी से कम करना होगा (इसके अलावा कि प्रवेश करने वाले अतिरिक्त खिलाड़ी को कोर्ट छोड़ना होगा)।

यदि कोई खिलाड़ी 2 मिनट का निलंबन भुगतते हुए कोर्ट में प्रवेश करता है, तो उसे अतिरिक्त 2 मिनट का निलंबन दिया जाएगा। यह निलंबन तुरंत शुरू होगा, इसलिए पहले और दूसरे निलंबन के बीच ओवरलैप के दौरान टीम को कोर्ट पर और कम किया जाना चाहिए।

दोनों मामलों में खेल विरोधी टीम के लिए फ्री थ्रो के साथ पुनः आरंभ होता है (13:1a-b; हालाँकि, स्पष्टीकरण संख्या 7 देखें)।

उपकरण।

4:7 एक टीम के सभी कोर्ट खिलाड़ियों को समान वर्दी पहननी चाहिए। दोनों टीमों के रंगों और डिज़ाइन के संयोजन एक दूसरे से स्पष्ट रूप से अलग होने चाहिए। एक टीम में गोलकीपर की स्थिति में उपयोग किए जाने वाले सभी खिलाड़ियों को एक ही रंग पहनना चाहिए, ऐसा रंग जो उन्हें दोनों टीमों के कोर्ट खिलाड़ियों और विरोधी टीम के गोलकीपर(ों) से अलग करता हो (17:3)।

4:8 खिलाड़ियों को दृश्यमान नंबर पहनने चाहिए जो शर्ट के पीछे कम से कम 20 सेमी ऊँचे और सामने कम से कम 10 सेमी हो। उपयोग किए जाने वाले नंबर 1 से 99 तक होने चाहिए। जो खिलाड़ी कोर्ट खिलाड़ी और गोलकीपर स्थितियों के बीच बदलता है, उसे दोनों स्थितियों में समान नंबर पहनना चाहिए।

नंबरों का रंग शर्ट के रंगों और डिज़ाइन के साथ स्पष्ट रूप से विपरीत होना चाहिए।

4:9 खिलाड़ियों को खेल के जूते पहनने चाहिए।

ऐसी वस्तुएँ पहनने की अनुमति नहीं है जो खिलाड़ियों के लिए खतरनाक हो सकती हैं या खिलाड़ियों को अनुचित लाभ दे सकती हैं। इसमें उदाहरण के लिए, सिर की सुरक्षा, चेहरे के मास्क, दस्ताने, कंगन, घड़ियाँ, अंगूठियाँ, दृश्यमान पियर्सिंग, हार या चेन, कान की बालियाँ, बिना रोक पट्टी वाले या ठोस फ्रेम वाले चश्मे, या कोई अन्य वस्तुएँ जो खतरनाक हो सकती हैं (17:3)।

जो खिलाड़ी इस आवश्यकता को पूरा नहीं करते, उन्हें समस्या ठीक करने तक भाग लेने की अनुमति नहीं दी जाएगी।

सपाट अंगूठियाँ, छोटी कान की बालियाँ और दृश्यमान पियर्सिंग की अनुमति दी जा सकती है, बशर्ते उन्हें इस तरह टेप किया गया हो कि वे अब खिलाड़ियों के लिए खतरनाक न मानी जाएँ। हेडबैंड, हेडस्कार्फ़ और कप्तान की आर्मलेट की अनुमति है,

बशर्ते वे मुलायम, लोचदार सामग्री से बने हों।

जिम्मेदार टीम अधिकारी खेल शुरू होने से पहले मैच रिपोर्ट / खिलाड़ी पंजीकरण पर हस्ताक्षर करके पुष्टि करता है कि सभी खिलाड़ी सही ढंग से सुसज्जित हैं। यदि खेल शुरू होने के बाद रेफरी दोषपूर्ण उपकरण देखते हैं (नियम 4:9 के अनुसार), तो जिम्मेदार टीम अधिकारी को प्रगतिशील रूप से दंडित किया जाएगा और संबंधित खिलाड़ी को समस्या ठीक करने तक खेल का मैदान छोड़ना होगा।

यदि टीम को उपकरण के बारे में कोई संदेह है, तो जिम्मेदार टीम अधिकारी को खेल शुरू होने से पहले रेफरी या प्रतिनिधि से संपर्क करना होगा ("दिशानिर्देश और व्याख्याएँ", परिशिष्ट 2 भी देखें)।

खिलाड़ी की चोटें।

4:10 जो खिलाड़ी खून बहा रहा है या जिसके शरीर या वर्दी पर खून है, उसे तुरंत और स्वेच्छा से कोर्ट छोड़ना होगा (सामान्य स्थानापन्न के माध्यम से), ताकि खून बहना रोका जा सके, घाव को ढका जा सके, और शरीर और वर्दी को साफ किया जा सके। ऐसा होने तक खिलाड़ी कोर्ट पर वापस नहीं आ सकता।

जो खिलाड़ी इस प्रावधान के संबंध में रेफरी के निर्देशों का पालन नहीं करता, उसे खेल भावना के विरुद्ध आचरण का दोषी माना जाता है (8:7, 16:1b और 16:3d)।

4:11 चोट के मामले में, रेफरी टाइम-आउट के दौरान भाग लेने के हकदार दो व्यक्तियों (4:3 देखें) को कोर्ट में प्रवेश करने की अनुमति (हाथ संकेत संख्या 15 और 16 के माध्यम से) दे सकते हैं, विशेष रूप से अपनी टीम के घायल खिलाड़ी की सहायता करने के उद्देश्य से।

खेल के मैदान पर चिकित्सा देखभाल प्राप्त करने के बाद, खिलाड़ी को तुरंत कोर्ट छोड़ना होगा। वह अपनी टीम के तीसरे हमले के बाद ही कोर्ट में फिर से प्रवेश कर सकता है (प्रक्रिया और अपवाद स्पष्टीकरण संख्या 8 देखें)।

हमलों की गिनी गई संख्या के बावजूद, खिलाड़ी खेल के मैदान में फिर से प्रवेश कर सकता है जब खेल आधे समय के अंत के बाद जारी होता है। यदि खिलाड़ी बहुत जल्दी खेल के मैदान में प्रवेश करता है, तो उसे नियम 4:4-4:6 के अनुसार दंडित किया जाएगा।

केवल राष्ट्रीय महासंघ युवा श्रेणियों में नियम 4:11, दूसरे पैराग्राफ के नियमों को निलंबित करने के हकदार हैं।

यदि दो व्यक्तियों के पहले से प्रवेश करने के बाद अतिरिक्त व्यक्ति कोर्ट में प्रवेश करते हैं, जिसमें प्रभावित न होने वाली टीम के व्यक्ति भी शामिल हैं, तो इसे अवैध प्रवेश के रूप में दंडित किया जाएगा, खिलाड़ी के मामले में नियम 4:6 और 16:3a के अंतर्गत, और टीम अधिकारी के मामले में नियम 4:2, 16:1b, 16:3d और 16:6c के अंतर्गत। जिस व्यक्ति को नियम 4:11, पहले पैराग्राफ के अंतर्गत कोर्ट में प्रवेश की अनुमति दी गई थी, लेकिन घायल खिलाड़ी की सहायता करने के बजाय, खिलाड़ियों को निर्देश देता है, विरोधियों या रेफरी के पास जाता है आदि, उसे खेल भावना के विरुद्ध आचरण का दोषी माना जाएगा (16:1b, 16:3d और 16:6c)।

नियम 5 - गोलकीपर; गोलकीपर को अनुमति है:

5:1 गोल क्षेत्र के अंदर रक्षा के कार्य में शरीर के किसी भी हिस्से से गेंद को छूना;

5:2 कोर्ट खिलाड़ियों पर लागू प्रतिबंधों के अधीन हुए बिना गोल क्षेत्र के अंदर गेंद के साथ चलना (7:2-4, 7:7); हालाँकि, गोलकीपर को गोलकीपर थ्रो के निष्पादन में देरी करने की अनुमति नहीं है (6:4-5, 12:2 और 15:5b);

5:3 बिना गेंद के गोल क्षेत्र छोड़ना और खेल के मैदान में खेल में भाग लेना; ऐसा करते समय, गोलकीपर खेल के मैदान में खिलाड़ियों पर लागू नियमों के अधीन हो जाता है (नियम 8:5 टिप्पणी, दूसरे पैराग्राफ में वर्णित स्थिति को छोड़कर)। गोलकीपर को गोल क्षेत्र छोड़ा हुआ माना जाता है जैसे ही शरीर का कोई भी हिस्सा गोल-क्षेत्र रेखा के बाहर फर्श को छूता है।

5:4 गेंद के साथ गोल क्षेत्र छोड़ना और यदि वह इसे नियंत्रित नहीं कर पाया है तो खेल के मैदान में इसे फिर से खेलना।

गोलकीपर को अनुमति नहीं है:

5:5 रक्षा के कार्य में विरोधी को खतरे में डालना (8:3, 8:5, 8:5 टिप्पणी, 13:1b);

5:6 नियंत्रण में गेंद के साथ गोल क्षेत्र छोड़ना; यदि रेफरी ने गोलकीपर थ्रो के निष्पादन के लिए सीटी बजाई थी, तो यह फ्री थ्रो का कारण बनता है (6:1, 13:1a और 15:7, तीसरे पैराग्राफ के अनुसार); अन्यथा गोलकीपर थ्रो बस दोहराया जाता है (15:7, दूसरा पैराग्राफ); हालाँकि, 15:7 में लाभ व्याख्या देखें, यदि गोलकीपर गेंद को हाथ में लेकर रेखा पार करने के बाद गोल क्षेत्र के बाहर गेंद खो देता है।

5:7 गोल क्षेत्र के बाहर फर्श पर स्थिर या लुढ़कती गेंद को छूना, जब वह गोल क्षेत्र के अंदर हो (6:1, 13:1a);

5:8 गोल क्षेत्र के बाहर फर्श पर स्थिर या लुढ़कती गेंद को गोल क्षेत्र में ले जाना (6:1, 13:1a);

5:9 गेंद के साथ खेल के मैदान से गोल क्षेत्र में फिर से प्रवेश करना (6:1, 13:1a);

5:10 गेंद को पैर या घुटने से नीचे टांग से छूना, जब वह खेल के मैदान की ओर बाहर जा रही हो (13:1a);

5:11 गोलकीपर की प्रतिबंध रेखा (4-मीटर रेखा) या उसके किसी भी ओर के प्रक्षेपण को पार करना, इससे पहले कि गेंद 7-मीटर थ्रो का निष्पादन करने वाले विरोधी के हाथ से निकल जाए (14:9)।

जब तक गोलकीपर एक पैर प्रतिबंध रेखा (4-मीटर रेखा) पर या उसके पीछे फर्श पर रखता है, तब तक उसे दूसरा पैर या शरीर के किसी अन्य हिस्से को हवा में रेखा के ऊपर से बाहर ले जाने की अनुमति है।

नियम 6 - गोल क्षेत्र।

6:1 केवल गोलकीपर को गोल क्षेत्र में प्रवेश करने की अनुमति है (हालाँकि, 6:3 देखें)। गोल क्षेत्र, जिसमें गोल-क्षेत्र रेखा शामिल है, तब प्रवेश किया हुआ माना जाता है जब कोई कोर्ट खिलाड़ी शरीर के किसी भी हिस्से से उसे छूता है।

6:2 जब कोई कोर्ट खिलाड़ी गोल क्षेत्र में प्रवेश करता है, तो निर्णय इस प्रकार होंगे:

गोलकीपर थ्रो जब कब्जे वाली टीम का खिलाड़ी गेंद के कब्जे में गोल क्षेत्र में प्रवेश करता है या बिना गेंद के प्रवेश करता है लेकिन ऐसा करके लाभ प्राप्त करता है (12:1);

फ्री थ्रो जब बचाव करने वाली टीम का कोर्ट खिलाड़ी गोल क्षेत्र में प्रवेश करता है और लाभ प्राप्त करता है, लेकिन स्कोर करने का अवसर नष्ट किए बिना (13:1b; 8:7f भी देखें);

7-मीटर थ्रो जब बचाव करने वाली टीम का कोर्ट खिलाड़ी गोल क्षेत्र में प्रवेश करता है और इसके कारण स्कोर करने का स्पष्ट अवसर नष्ट कर देता है (14:1a)। इस नियम के प्रयोजनों के लिए, "गोल क्षेत्र में प्रवेश करना" का अर्थ केवल गोल-क्षेत्र रेखा को छूना नहीं, बल्कि स्पष्ट रूप से गोल क्षेत्र में कदम रखना है।

6:3 गोल क्षेत्र में प्रवेश पर दंड नहीं दिया जाता जब:

कोई खिलाड़ी गेंद खेलने के बाद गोल क्षेत्र में प्रवेश करता है, बशर्ते इससे विरोधियों के लिए कोई नुकसान न हो;

किसी एक टीम का खिलाड़ी बिना गेंद के गोल क्षेत्र में प्रवेश करता है और ऐसा करके कोई लाभ प्राप्त नहीं करता।

6:4 गेंद को 'खेल से बाहर' माना जाता है जब गोलकीपर गोल क्षेत्र में गेंद को नियंत्रित करता है (12:1)। गेंद को गोलकीपर थ्रो के माध्यम से खेल में वापस डाला जाना चाहिए (12:2)।

6:5 गेंद खेल में रहती है, जब तक वह गोल क्षेत्र के अंदर फर्श पर लुढ़क रही है। यह गोलकीपर की टीम के कब्जे में है और केवल गोलकीपर ही इसे छू सकता है। गोलकीपर इसे उठा सकता है, जिससे यह खेल से बाहर हो जाता है, और फिर नियम 6:4 और 12:1-2 के अनुसार इसे खेल में वापस डाल सकता है (हालाँकि, 6:7b देखें)। यदि गेंद लुढ़कते समय गोलकीपर के साथी खिलाड़ी द्वारा छू ली जाती है तो यह फ्री थ्रो का कारण बनता है (13:1a) (हालाँकि, स्पष्टीकरण 6c के साथ 14:1a देखें), और यदि विरोधी द्वारा छू ली जाती है तो खेल गोलकीपर थ्रो के साथ जारी रहता है (12:1 (III))।

गेंद खेल से बाहर है, जैसे ही वह गोल क्षेत्र में फर्श पर पड़ी होती है (12:1 (II))। यह गोलकीपर की टीम के कब्जे में है और केवल गोलकीपर ही इसे छू सकता है। गोलकीपर को इसे 6:4 और 12:2 के अनुसार खेल में वापस डालना चाहिए (हालाँकि, 6:7b देखें)। यदि गेंद को किसी भी टीम के किसी अन्य खिलाड़ी द्वारा छुआ जाता है तो यह गोलकीपर थ्रो ही रहता है (12:1 दूसरा पैराग्राफ, 13:3)।

गेंद को गोल क्षेत्र के ऊपर हवा में छूने की अनुमति है, बशर्ते यह नियम 7:1 और 7:8 के अनुरूप हो।

6:6 यदि बचाव करने वाली टीम का खिलाड़ी रक्षा के कार्य में गेंद को छूता है, और गेंद गोलकीपर द्वारा पकड़ ली जाती है या गोल क्षेत्र में आराम करने आती है, तो खेल जारी रहेगा (6:4-5 के अनुसार गोलकीपर थ्रो के माध्यम से)।

6:7 यदि कोई खिलाड़ी गेंद को अपने ही गोल क्षेत्र में खेलता है, तो निर्णय इस प्रकार होंगे:

गोल यदि गेंद गोल में प्रवेश करती है;

फ्री थ्रो यदि गेंद गोल क्षेत्र में आराम करने आती है, या यदि गोलकीपर गेंद को छूता है और वह गोल में प्रवेश नहीं करती (13:1a-b);

थ्रो-इन यदि गेंद बाहरी गोल रेखा से बाहर चली जाती है (11:1);

खेल जारी रहता है यदि गेंद गोल क्षेत्र से होकर बिना गोलकीपर द्वारा छुए खेल के मैदान में वापस आ जाती है।

6:8 गोल क्षेत्र से खेल के मैदान में वापस आने वाली गेंद खेल में बनी रहती है।

नियम 7 - गेंद खेलना, निष्क्रिय खेल; गेंद खेलना; अनुमति है:

7:1 हाथों (खुले या बंद), बाजुओं, सिर, धड़, जांघों और घुटनों का उपयोग करके गेंद को फेंकना, पकड़ना, रोकना, धकेलना या मारना;

7:2 अधिकतम 3 सेकंड तक गेंद पकड़े रखना, तब भी जब वह फर्श पर पड़ी हो (13:1a);

7:3 गेंद के साथ अधिकतम 3 कदम लेना (13:1a); एक कदम तब लिया हुआ माना जाता है जब:

दोनों पैरों के साथ फर्श पर खड़ा खिलाड़ी एक पैर उठाता है और उसे फिर से नीचे रखता है, या एक पैर को एक स्थान से दूसरे स्थान पर ले जाता है।

खिलाड़ी केवल एक पैर से फर्श को छू रहा हो, गेंद पकड़ता है और फिर दूसरे पैर से फर्श को छूता है।

खिलाड़ी कूदने के बाद केवल एक पैर से फर्श को छूता है, और फिर उसी पैर पर उछलता है या दूसरे पैर से फर्श को छूता है। d) खिलाड़ी कूदने के बाद एक साथ दोनों पैरों से फर्श को छूता है, और फिर एक पैर उठाता है और उसे फिर से नीचे रखता है, या एक पैर को एक स्थान से दूसरे स्थान पर ले जाता है।

यदि एक पैर को एक स्थान से दूसरे स्थान पर ले जाया जाता है और दूसरा पैर पीछे घसीटा जाता है, तो केवल एक कदम लिया हुआ माना जाता है।

यह नियमों के अनुरूप है, यदि गेंद के साथ खिलाड़ी फर्श पर गिरता है, फिसलता है और फिर उठकर गेंद खेलता है। यह तब भी मामला है, जब खिलाड़ी गेंद के लिए डुबकी लगाता है, उसे नियंत्रित करता है और उसे खेलने के लिए उठता है।

7:4 खड़े या दौड़ते समय: गेंद को एक बार उछालना और उसे एक या दोनों हाथों से फिर से पकड़ना;

गेंद को एक हाथ से बार-बार उछालना (ड्रिबल), और फिर उसे एक या दोनों हाथों से पकड़ना या फिर से उठाना;

गेंद को एक हाथ से बार-बार फर्श पर लुढ़काना, और फिर उसे एक या दोनों हाथों से पकड़ना या फिर से उठाना।

जैसे ही इसके बाद गेंद एक या दोनों हाथों में पकड़ी जाती है, उसे 3 सेकंड के भीतर या 3 कदमों से अधिक नहीं (13:1a) के बाद खेला जाना चाहिए।

गेंद को उछालना या ड्रिबल करना तब शुरू हुआ माना जाता है जब खिलाड़ी अपने शरीर के किसी भी हिस्से से गेंद को छूता है और उसे फर्श की ओर निर्देशित करता है।

गेंद के किसी अन्य खिलाड़ी या गोल को छूने के बाद, खिलाड़ी को गेंद को टैप करने या उसे उछालने और फिर से पकड़ने की अनुमति है (हालाँकि, 14:6 देखें)।

7:5 गेंद को एक हाथ से दूसरे हाथ में ले जाना।

7:6 घुटनों के बल बैठकर, बैठकर या फर्श पर लेटकर गेंद खेलना; इसका अर्थ है कि ऐसी स्थिति से थ्रो (उदाहरण के लिए एक फ्री थ्रो) निष्पादित करने की अनुमति है, यदि नियम 15:1 की आवश्यकताएँ पूरी होती हैं, जिसमें एक पैर के एक हिस्से को फर्श के साथ निरंतर संपर्क में रखने की आवश्यकता भी शामिल है।

इसकी अनुमति नहीं है:।

7:7 गेंद को नियंत्रित करने के बाद, उसे एक से अधिक बार छूना, जब तक कि इस बीच वह फर्श, किसी अन्य खिलाड़ी या गोल को न छू ले (13:1a); हालाँकि, एक से अधिक बार छूने पर दंड नहीं दिया जाता, यदि खिलाड़ी गेंद को 'फंबल' कर रहा है, अर्थात, उसे पकड़ने या रोकने की कोशिश करते समय उसे नियंत्रित करने में विफल रह रहा है।

7:8 गेंद को घुटने के नीचे पैर या टांग से छूना, सिवाय उस स्थिति के जब गेंद किसी प्रतिद्वंद्वी द्वारा खिलाड़ी पर फेंकी गई हो (13:1a-b; 8:7e भी देखें)।

7:9 यदि गेंद कोर्ट पर किसी रेफरी को छूती है तो खेल जारी रहता है।

7:10 यदि गेंद वाला खिलाड़ी एक या दोनों पैरों के साथ खेल क्षेत्र से बाहर चला जाता है (जबकि गेंद अभी भी कोर्ट के अंदर है), उदाहरण के लिए किसी रक्षक खिलाड़ी के चारों ओर से जाने के लिए, तो इससे विरोधियों के लिए फ्री थ्रो होगा (13:1a)।

यदि कब्जे वाली टीम का कोई खिलाड़ी बिना गेंद के कोर्ट के बाहर स्थान ग्रहण करता है, तो रेफरी खिलाड़ी को संकेत देंगे कि उसे कोर्ट में आना चाहिए। यदि खिलाड़ी ऐसा नहीं करता है, या यदि बाद में उसी टीम द्वारा कार्रवाई दोहराई जाती है, तो बिना किसी अतिरिक्त पूर्व चेतावनी के विरोधियों को फ्री थ्रो दिया जाएगा (13:1a)। ऐसी कार्रवाइयों से नियम 8 और 16 के तहत व्यक्तिगत दंड नहीं होगा।

निष्क्रिय खेल।

7:11 हमला करने या गोल पर शूट करने का कोई पहचानने योग्य प्रयास किए बिना गेंद को टीम के कब्जे में रखने की अनुमति नहीं है। इसी तरह, अपनी टीम के लिए थ्रो-ऑफ, फ्री थ्रो, थ्रो-इन, या गोलकीपर थ्रो के निष्पादन में बार-बार देरी करने की अनुमति नहीं है (स्पष्टीकरण संख्या 4 देखें)। इसे निष्क्रिय खेल माना जाता है, जिस पर गेंद के कब्जे वाली टीम के खिलाफ फ्री थ्रो से दंड दिया जाएगा, जब तक कि निष्क्रिय प्रवृत्ति समाप्त न हो जाए (13:1a)।

फ्री थ्रो उस स्थान से लिया जाता है जहाँ खेल बाधित होने पर गेंद थी।

7:12 जब निष्क्रिय खेल की प्रवृत्ति पहचानी जाती है, तो पूर्व-चेतावनी संकेत (हैंड सिग्नल संख्या 17) दिखाया जाता है। यह गेंद के कब्जे वाली टीम को कब्जा खोने से बचने के लिए अपने हमले का तरीका बदलने का अवसर देता है। यदि पूर्व-चेतावनी संकेत दिखाए जाने के बाद हमले का तरीका नहीं बदलता है, तो रेफरी किसी भी क्षण निष्क्रिय खेल के लिए सीटी बजा सकते हैं। यदि अधिकतम 6 पास के बाद हमलावर टीम द्वारा गोल पर कोई शॉट नहीं लिया जाता है, तो इस टीम के खिलाफ फ्री थ्रो दिया जाता है (13:1a, प्रक्रिया और अपवाद स्पष्टीकरण संख्या 4, खंड D देखें)।

पासों की संख्या के बारे में रेफरी का निर्णय नियम 17:11 के सिद्धांत के तहत तथ्यों के उनके अवलोकन के आधार पर एक निर्णय है।

कुछ स्थितियों में, रेफरी बिना किसी पूर्व-चेतावनी संकेत के भी कब्जे वाली टीम के खिलाफ फ्री थ्रो दे सकते हैं, उदाहरण के लिए जब कोई खिलाड़ी जानबूझकर स्पष्ट स्कोरिंग अवसर का उपयोग करने की कोशिश करने से परहेज करता है।

नियम 8 - फाउल और खेल भावना के विरुद्ध आचरण; अनुमत कार्रवाइयाँ; इसकी अनुमति है:; 8:1।

किसी अन्य खिलाड़ी के हाथ से गेंद को खेलने के लिए खुले हाथ का उपयोग करना।

प्रतिद्वंद्वी के साथ शारीरिक संपर्क बनाने के लिए मुड़ी हुई भुजाओं का उपयोग करना, और इस तरह उसकी निगरानी करना और उसका पीछा करना।

स्थानों के लिए संघर्ष में प्रतिद्वंद्वी को अवरुद्ध करने के लिए अपने धड़ का उपयोग करना।

ब्लॉकिंग का अर्थ है किसी प्रतिद्वंद्वी को खुली जगह में जाने से रोकना। ब्लॉक सेट करना, ब्लॉक बनाए रखना और ब्लॉक से बाहर निकलना, सिद्धांत रूप में, प्रतिद्वंद्वी के संबंध में निष्क्रिय तरीके से किया जाना चाहिए (हालाँकि, 8:2b देखें)।

ऐसे फाउल जो सामान्यतः व्यक्तिगत दंड का कारण नहीं बनते (हालाँकि, 8:3a-d में निर्णय लेने के मानदंडों पर विचार करें)

इसकी अनुमति नहीं है:; 8:2।

प्रतिद्वंद्वी के हाथों से गेंद को खींचना या मारना।

प्रतिद्वंद्वी को भुजाओं, हाथ, टांगों से अवरुद्ध करना, या उसे विस्थापित करने या धकेलने के लिए शरीर के किसी भी हिस्से का उपयोग करना; इसमें कोहनी का खतरनाक उपयोग शामिल है, दोनों प्रारंभिक स्थिति के रूप में और गति में।

प्रतिद्वंद्वी को पकड़ना (शरीर या वर्दी), भले ही वह खेल जारी रखने के लिए स्वतंत्र रहे।

प्रतिद्वंद्वी में दौड़कर या कूदकर टकराना।

ऐसे फाउल जो नियम 8:3-6 के तहत व्यक्तिगत दंड के योग्य हैं।

8:3 ऐसे फाउल, जहाँ कार्रवाई मुख्य रूप से या विशेष रूप से प्रतिद्वंद्वी के शरीर पर लक्षित होती है, व्यक्तिगत दंड का कारण बननी चाहिए। इसका अर्थ है कि, फ्री थ्रो या 7-मीटर थ्रो के अतिरिक्त, कम से कम फाउल को उत्तरोत्तर दंडित किया जाना चाहिए, शुरुआत चेतावनी (16:1) से, फिर 2-मिनट के निलंबन (16:3b) और अयोग्यता (16:6d) से।

अधिक गंभीर फाउल के लिए, निम्नलिखित निर्णय लेने के मानदंडों के आधार पर दंड के 3 और स्तर हैं:

ऐसे फाउल जिन्हें तत्काल 2-मिनट के निलंबन (8:4) से दंडित किया जाना है;

ऐसे फाउल जिन्हें अयोग्यता (8:5) से दंडित किया जाना है;।

ऐसे फाउल जिन्हें अयोग्यता से दंडित किया जाना है और जहाँ लिखित रिपोर्ट आवश्यक है (8:6)।

ऐसे फाउल जो तत्काल 2-मिनट के निलंबन के योग्य हैं।

8:4 कुछ फाउल के लिए, दंड सीधा 2-मिनट का निलंबन है, चाहे खिलाड़ी को पहले चेतावनी मिली हो या नहीं।

यह विशेष रूप से ऐसे फाउल पर लागू होता है जहाँ दोषी खिलाड़ी प्रतिद्वंद्वी के लिए खतरे की उपेक्षा करता है (8:5 और 8:6 भी देखें)।

8:3 के तहत निर्णय लेने के मानदंडों को ध्यान में रखते हुए, ऐसे फाउल उदाहरण के लिए हो सकते हैं:

ऐसे फाउल जो उच्च तीव्रता के साथ या तेजी से दौड़ते प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ किए जाते हैं;

प्रतिद्वंद्वी को लंबे समय तक पकड़े रखना, या उसे नीचे खींचना;; सिर, गला या गर्दन के खिलाफ फाउल;; धड़ या फेंकने वाली भुजा पर कठोर प्रहार;।

प्रतिद्वंद्वी को शारीरिक नियंत्रण खोने के लिए प्रेरित करने का प्रयास (उदाहरण के लिए, कूदते हुए प्रतिद्वंद्वी की टांग/पैर पकड़ना; हालाँकि, 8:5a देखें);

बड़ी गति से प्रतिद्वंद्वी में दौड़ना या कूदना।

ऐसे फाउल जो अयोग्यता के योग्य हैं।

8:5 ऐसा खिलाड़ी जो प्रतिद्वंद्वी पर इस तरह हमला करता है जो उसके स्वास्थ्य के लिए खतरनाक है, उसे अयोग्य ठहराया जाना चाहिए (16:6a)। प्रतिद्वंद्वी के स्वास्थ्य के लिए विशेष खतरा फाउल की उच्च तीव्रता से या इस तथ्य से होता है कि प्रतिद्वंद्वी फाउल के लिए पूरी तरह से तैयार नहीं है और इसलिए अपनी रक्षा नहीं कर सकता (नियम 8:5 टिप्पणी देखें)।

8:3 और 8:4 के मानदंडों के अतिरिक्त, निम्नलिखित निर्णय लेने के मानदंड भी लागू होते हैं:

दौड़ते या कूदते समय, या फेंकने की कार्रवाई के दौरान शारीरिक नियंत्रण का वास्तविक नुकसान;

प्रतिद्वंद्वी के शरीर के किसी हिस्से के खिलाफ विशेष रूप से आक्रामक कार्रवाई, विशेष रूप से चेहरा, गला या गर्दन; (शारीरिक संपर्क की तीव्रता);

फाउल करते समय दोषी खिलाड़ी द्वारा प्रदर्शित लापरवाह रवैया।

साथ ही, बहुत कम शारीरिक प्रभाव वाला फाउल बहुत खतरनाक हो सकता है और गंभीर चोट का कारण बन सकता है, यदि फाउल उस क्षण किया जाता है जब खिलाड़ी हवा में कूद रहा है या दौड़ रहा है, और इसलिए अपनी रक्षा नहीं कर सकता। इस प्रकार की स्थिति में, अयोग्यता उचित है या नहीं, इसके निर्णय का आधार प्रतिद्वंद्वी के लिए खतरा है, न कि शारीरिक संपर्क की तीव्रता।

यह उन स्थितियों में भी लागू होता है जहाँ गोलकीपर प्रतिद्वंद्वी के लिए इच्छित पास को पकड़ने के उद्देश्य से गोल क्षेत्र छोड़ता है। यहाँ गोलकीपर की जिम्मेदारी है कि वह सुनिश्चित करे कि ऐसी स्थिति उत्पन्न न हो जो प्रतिद्वंद्वी के स्वास्थ्य के लिए खतरनाक हो।

उसे अयोग्य ठहराया जाना चाहिए यदि वह:।

गेंद का कब्ज़ा प्राप्त करता है, लेकिन अपनी गति में प्रतिद्वंद्वी के साथ टकराव का कारण बनता है;

गेंद तक नहीं पहुँच पाता या उसे नियंत्रित नहीं कर पाता, लेकिन प्रतिद्वंद्वी के साथ टकराव का कारण बनता है।

यदि रेफरी इनमें से किसी स्थिति में आश्वस्त हैं कि, गोलकीपर की अवैध कार्रवाई के बिना, प्रतिद्वंद्वी गेंद तक पहुँच सकता था, तो 7-मीटर थ्रो दिया जाना चाहिए।

विशेष रूप से लापरवाह, विशेष रूप से खतरनाक, पूर्वनियोजित या दुर्भावनापूर्ण कार्रवाई के कारण अयोग्यता (जिसकी लिखित रूप में रिपोर्ट भी की जानी है)

8:6 यदि रेफरी किसी कार्रवाई को विशेष रूप से लापरवाह, विशेष रूप से खतरनाक, पूर्वनियोजित या दुर्भावनापूर्ण पाते हैं, तो उन्हें खेल के बाद लिखित रिपोर्ट प्रस्तुत करनी चाहिए, ताकि जिम्मेदार अधिकारी आगे के उपायों पर निर्णय लेने की स्थिति में हों।

संकेत और विशेषताएँ जो नियम 8:5 के अतिरिक्त निर्णय लेने के मानदंड के रूप में काम कर सकती हैं:

विशेष रूप से लापरवाह या विशेष रूप से खतरनाक कार्रवाई;।

पूर्वनियोजित या दुर्भावनापूर्ण कार्रवाई, जिसका खेल स्थिति से किसी भी तरह संबंध नहीं है।

जब नियम 8:5 या 8:6 के तहत फाउल खेल के अंतिम 30 सेकंड के दौरान गोल रोकने के उद्देश्य से किया जाता है, तो उस कार्रवाई को नियम 8:10d के तहत 'अत्यंत खेल भावना के विरुद्ध आचरण' के रूप में देखा जाना चाहिए और तदनुसार दंडित किया जाना चाहिए।

खेल भावना के विरुद्ध आचरण जो नियम 8:7-10 के तहत व्यक्तिगत दंड के योग्य है

खेल भावना के विरुद्ध आचरण के रूप में कोई भी मौखिक और गैर-मौखिक अभिव्यक्ति मानी जाती है जो अच्छी खेल भावना की भावना के अनुरूप नहीं है। यह कोर्ट पर और कोर्ट के बाहर दोनों खिलाड़ियों और टीम अधिकारियों पर लागू होता है। खेल भावना के विरुद्ध, गंभीर रूप से खेल भावना के विरुद्ध, और अत्यंत खेल भावना के विरुद्ध आचरण के दंड के लिए, कार्रवाइयों के 4 स्तरों के बीच अंतर किया जाता है:

ऐसी कार्रवाइयाँ जिन्हें उत्तरोत्तर दंडित किया जाना है (8:7);; - ऐसी कार्रवाइयाँ जिन्हें सीधे 2-मिनट के निलंबन (8:8) से दंडित किया जाना है;; - ऐसी कार्रवाइयाँ जिन्हें अयोग्यता (8:9) से दंडित किया जाना है;।

ऐसी कार्रवाइयाँ जिन्हें अयोग्यता और लिखित रिपोर्ट (8:10a,b) से दंडित किया जाना है।

खेल भावना के विरुद्ध आचरण जो उत्तरोत्तर दंड के योग्य है।

8:7 नीचे a-f के तहत सूचीबद्ध कार्रवाइयाँ खेल भावना के विरुद्ध आचरण के उदाहरण हैं जिन्हें उत्तरोत्तर दंडित किया जाना है, शुरुआत चेतावनी (16:1b) से।

रेफरी निर्णयों के विरुद्ध विरोध, या विशिष्ट रेफरी निर्णय उत्पन्न करने के इरादे से मौखिक और गैर-मौखिक कार्रवाइयाँ;

शब्दों या इशारों के माध्यम से प्रतिद्वंद्वी या साथी खिलाड़ी को परेशान करना, या ध्यान भटकाने के लिए प्रतिद्वंद्वी पर चिल्लाना;

3-मीटर की दूरी का सम्मान न करके या किसी अन्य तरीके से विरोधियों के लिए औपचारिक थ्रो के निष्पादन में देरी करना;

'नाटक' के माध्यम से, प्रतिद्वंद्वी की कार्रवाइयों के संबंध में रेफरी को गुमराह करने की कोशिश करना या किसी कार्रवाई के प्रभाव को बढ़ा-चढ़ाकर बताना, ताकि टाइम-आउट या प्रतिद्वंद्वी के लिए अनर्ह दंड भड़काया जा सके;

पैर या निचली टांग का उपयोग करके शॉट या पास को सक्रिय रूप से अवरुद्ध करना; शुद्ध प्रतिक्रिया गतियाँ, उदाहरण के लिए, टांगों को एक साथ लाना, दंडनीय नहीं हैं (नियम 7:8 भी देखें);

सामरिक कारणों से गोल क्षेत्र में बार-बार प्रवेश करना।

खेल भावना के विरुद्ध आचरण जो तत्काल 2-मिनट के निलंबन के योग्य है।

8:8 कुछ खेल भावना के विरुद्ध कार्रवाइयाँ अपनी प्रकृति से अधिक गंभीर मानी जाती हैं और तत्काल 2-मिनट के निलंबन के योग्य हैं, चाहे खिलाड़ी या अधिकारियों को पहले चेतावनी मिली हो या नहीं। इसमें शामिल हैं:

जोरदार इशारों के साथ ऊँची आवाज़ में विरोध, या उत्तेजक व्यवहार;

जब कब्जे वाली टीम के खिलाफ निर्णय होता है, और गेंद वाला खिलाड़ी उसे गिराकर या फर्श पर रखकर तुरंत विरोधियों के लिए उपलब्ध नहीं कराता;

प्रतिस्थापन क्षेत्र में गई गेंद तक पहुँच को अवरुद्ध करना।

गंभीर रूप से खेल भावना के विरुद्ध आचरण जो अयोग्यता के योग्य है।

8:9 खेल भावना के विरुद्ध आचरण के कुछ रूप इतने गंभीर माने जाते हैं कि वे अयोग्यता के योग्य हैं।

ऐसे आचरण के उदाहरण निम्नलिखित हैं:।

रेफरी के निर्णय के बाद, प्रदर्शनात्मक ढंग से गेंद को दूर फेंकना या मारना;

यदि गोलकीपर प्रदर्शनात्मक रूप से 7-मीटर थ्रो को रोकने की कोशिश करने से परहेज करता है;

खेल में रुकावट के दौरान जानबूझकर प्रतिद्वंद्वी पर गेंद फेंकना; यदि यह बहुत अधिक बल के साथ और बहुत कम दूरी से किया जाता है, तो इसे ऊपर 8:6 के तहत 'विशेष रूप से लापरवाह कार्रवाई' के रूप में अधिक उपयुक्त माना जाता है;

जब 7मी शूटर गोलकीपर के सिर पर मारता है, यदि गोलकीपर अपना सिर गेंद की दिशा में नहीं हिला रहा है;

जब फ्री थ्रो शूटर रक्षक के सिर पर मारता है, यदि रक्षक अपना सिर गेंद की दिशा में नहीं हिला रहा है;

फाउल किए जाने के बाद बदले की कार्रवाई।

7-मीटर थ्रो या फ्री थ्रो के मामले में, शूटर की जिम्मेदारी है कि वह गोलकीपर या रक्षक को खतरे में न डाले।

अत्यंत खेल भावना के विरुद्ध आचरण के कारण अयोग्यता जिसकी लिखित रूप में रिपोर्ट भी की जानी है

8:10 यदि रेफरी किसी आचरण को अत्यंत खेल भावना के विरुद्ध वर्गीकृत करते हैं, तो निम्नलिखित नियमों के अनुसार दंड दिया जाता है।

निम्नलिखित उल्लंघनों (a, b) से जुड़े मामलों में, जो उदाहरण के रूप में काम करते हैं, रेफरी को खेल समाप्त होने के बाद लिखित रिपोर्ट प्रस्तुत करनी होती है ताकि सक्षम निकाय यह तय कर सकें कि क्या उपाय किए जाएँ:

किसी अन्य व्यक्ति के प्रति अपमानजनक या धमकी भरा व्यवहार, उदाहरण के लिए, रेफरी, टाइमकीपर/स्कोरकीपर, प्रतिनिधि, टीम अधिकारी, खिलाड़ी, दर्शक; व्यवहार मौखिक या गैर-मौखिक रूप में हो सकता है (उदाहरण के लिए, चेहरे का भाव, इशारे, शारीरिक भाषा या शारीरिक संपर्क);

(I) खेल में टीम अधिकारी का हस्तक्षेप, खेल कोर्ट पर या प्रतिस्थापन क्षेत्र से, या (II) किसी खिलाड़ी द्वारा स्पष्ट स्कोरिंग अवसर को नष्ट करना, या तो कोर्ट पर अवैध प्रवेश (नियम 4:6) के माध्यम से या प्रतिस्थापन क्षेत्र से। निम्नलिखित उल्लंघनों (c, d) से जुड़े मामलों में, विरोधियों को 7मी थ्रो दिया जाता है।

यदि खेल के अंतिम 30 सेकंड के दौरान गेंद खेल से बाहर है, और कोई खिलाड़ी या टीम अधिकारी विरोधियों के लिए थ्रो के निष्पादन को रोकता है या विलंबित करता है, ताकि उन्हें गोल पर शॉट लेने या स्पष्ट स्कोरिंग अवसर प्राप्त करने से रोका जा सके, तो दोषी खिलाड़ी / अधिकारी को अयोग्य ठहराया जाना चाहिए और विरोधियों को 7मी थ्रो दिया जाना चाहिए। यह किसी भी प्रकार के हस्तक्षेप पर लागू होता है (उदाहरण के लिए, केवल सीमित शारीरिक कार्रवाई के साथ, थ्रो के निष्पादन में हस्तक्षेप जैसे पास को रोकना, गेंद प्राप्त करने में हस्तक्षेप, गेंद न छोड़ना)।

यदि खेल के अंतिम 30 सेकंड के दौरान गेंद खेल में है, और विरोधी

1) नियम 8:5 या 8:6 के साथ-साथ 8:10a या 8:10b (II) के खिलाड़ी के उल्लंघन के माध्यम से

2) नियम 8:10a या 8:10b (I) के अधिकारी के उल्लंघन के माध्यम से।

कब्जे वाली टीम को गोल पर शॉट लेने या स्पष्ट स्कोरिंग अवसर प्राप्त करने से रोकते हैं, तो दोषी खिलाड़ी या अधिकारी को संबंधित नियमों के अनुसार अयोग्य ठहराया जाता है और कब्जे वाली टीम को 7मी थ्रो दिया जाता है।

यदि जिस खिलाड़ी के साथ फाउल हुआ था, या कोई साथी खिलाड़ी, खेल बाधित होने से पहले गोल कर देता है, तो 7मी थ्रो नहीं दिया जाएगा।

नियम 9 - स्कोरिंग।

9:1 गोल तब होता है जब पूरी गेंद पूरी तरह से गोल रेखा पार कर चुकी होती है (आरेख 4 देखें), बशर्ते कि थ्रो से पहले या उसके दौरान फेंकने वाले, किसी साथी खिलाड़ी या टीम अधिकारी द्वारा नियमों का कोई उल्लंघन न किया गया हो। गोल रेखा रेफरी दो छोटे सीटी संकेतों और हैंड सिग्नल संख्या 12 के साथ पुष्टि करता है कि गोल हो गया है।

यदि रक्षक द्वारा नियमों का उल्लंघन किया जाता है लेकिन गेंद फिर भी गोल में चली जाती है, तो गोल दिया जाना चाहिए।

यदि गेंद गोल रेखा को पूरी तरह से पार करने से पहले किसी रेफरी, टाइमकीपर या प्रतिनिधि ने खेल बाधित कर दिया है, तो गोल नहीं दिया जा सकता।

यदि कोई खिलाड़ी गेंद को अपने ही गोल में खेलता है, तो विरोधियों को गोल दिया जाना चाहिए, सिवाय उस स्थिति के जहाँ गोलकीपर गोलकीपर थ्रो निष्पादित कर रहा है (12:2, दूसरा पैराग्राफ)।

यदि खेल में भाग न लेने वाले किसी व्यक्ति या वस्तु (दर्शक, आदि) द्वारा गेंद को गोल में जाने से रोका जाता है, और रेफरी आश्वस्त हैं कि अन्यथा गेंद गोल में प्रवेश कर जाती, तो गोल दिया जाना चाहिए।

9:2 जो गोल दिया जा चुका है, उसे अब अमान्य नहीं किया जा सकता, एक बार जब रेफरी ने बाद के थ्रो-ऑफ लेने के लिए सीटी बजा दी हो। (हालाँकि, नियम 2:9 टिप्पणी देखें)।

रेफरी को स्पष्ट करना चाहिए (थ्रो-ऑफ के बिना) कि उन्होंने गोल दिया है, यदि गोल होने के तुरंत बाद और थ्रो-ऑफ लिए जाने से पहले हाफ के अंत का संकेत सुनाई देता है।

रेफरी द्वारा गोल दिए जाने के बाद इसे जल्द से जल्द स्कोरबोर्ड पर दर्ज किया जाना चाहिए।

9:3 जिस टीम ने विरोधियों से अधिक गोल किए हैं वह विजेता है। यदि दोनों टीमों ने समान संख्या में गोल किए हैं या कोई गोल नहीं किया है तो खेल बराबर है (देखें 2:2)।

आरेख 4: स्कोरिंग; नियम 10 - थ्रो-ऑफ।

10:1 खेल की शुरुआत में, थ्रो-ऑफ उस टीम द्वारा लिया जाता है जो सिक्का उछाल जीतती है और गेंद को अपने कब्जे में रखकर शुरुआत करना चुनती है। फिर विरोधियों को सिरे चुनने का अधिकार होता है। वैकल्पिक रूप से, यदि सिक्का उछाल जीतने वाली टीम सिरे चुनना पसंद करती है, तो विरोधी थ्रो-ऑफ लेते हैं।

खेल के दूसरे हाफ के लिए टीमें सिरे बदलती हैं। दूसरे हाफ की शुरुआत में थ्रो-ऑफ उस टीम द्वारा लिया जाता है जिसके पास खेल की शुरुआत में थ्रो-ऑफ नहीं था।

प्रत्येक ओवरटाइम अवधि से पहले एक नया सिक्का उछाल किया जाता है, और नियम 10:1 के तहत सभी उपर्युक्त नियम ओवरटाइम पर भी लागू होते हैं।

10:2 गोल होने के बाद खेल उस टीम द्वारा थ्रो-ऑफ से फिर शुरू किया जाता है जिसने गोल खाया है (हालाँकि देखें 9:2, दूसरा पैराग्राफ)।

10:3 थ्रो-ऑफ कोर्ट के केंद्र से किसी भी दिशा में लिया जाता है (किनारों पर लगभग 1.5 मीटर की सहनशीलता के साथ)। इससे पहले सीटी संकेत दिया जाता है, जिसके बाद इसे 3 सेकंड के भीतर लिया जाना चाहिए (13:1a, 15:7 तीसरा पैराग्राफ)। थ्रो-ऑफ लेने वाले खिलाड़ी को कम से कम एक पैर केंद्र रेखा पर और दूसरा पैर रेखा पर या उसके पीछे रखकर स्थिति लेनी चाहिए (15:6), और तब तक इसी स्थिति में रहना चाहिए जब तक गेंद उसके हाथ से निकल न जाए (13:1a, 15:7 तीसरा पैराग्राफ) (देखें स्पष्टीकरण संख्या 5 भी)।

थ्रोअर के साथी खिलाड़ी सीटी संकेत से पहले केंद्र रेखा पार नहीं कर सकते (15:6)।

10:4 प्रत्येक हाफ की शुरुआत में (ओवरटाइम की किसी भी अवधि सहित) थ्रो-ऑफ के लिए, सभी खिलाड़ियों को कोर्ट के अपने-अपने आधे भाग में होना चाहिए।

हालाँकि, गोल होने के बाद थ्रो-ऑफ के लिए, थ्रोअर के विरोधियों को कोर्ट के दोनों हिस्सों में होने की अनुमति है।

दोनों ही मामलों में, हालाँकि, विरोधियों को थ्रो-ऑफ लेने वाले खिलाड़ी से कम से कम 3 मीटर दूर होना चाहिए (15:4, 15:9, 8:7c)।

नियम 11 - थ्रो-इन।

11:1 थ्रो-इन तब दिया जाता है जब गेंद पूरी तरह से साइड लाइन पार कर चुकी हो, या जब रक्षक टीम के कोर्ट खिलाड़ी ने गेंद को उसके टीम की बाहरी गोल रेखा पार करने से पहले अंतिम बार छुआ हो।

यह तब भी दिया जाता है जब गेंद ने छत या कोर्ट के ऊपर किसी फिक्स्चर को छुआ हो।

11:2 थ्रो-इन रेफरी द्वारा सीटी संकेत के बिना लिया जाता है (हालाँकि देखें 15:5b) उस टीम के विरोधियों द्वारा जिसके खिलाड़ी ने गेंद के रेखा पार करने या छत या फिक्स्चर को छूने से पहले अंतिम बार गेंद को छुआ था।

11:3 थ्रो-इन उस स्थान से लिया जाता है जहाँ गेंद ने साइड लाइन पार की थी या, यदि उसने बाहरी गोल रेखा पार की थी, तो उस तरफ की साइड लाइन और बाहरी गोल रेखा के प्रतिच्छेदन से।

गेंद के छत या कोर्ट के ऊपर किसी फिक्स्चर को छूने के बाद थ्रो-इन के लिए, थ्रो-इन उस स्थान के संबंध में निकटतम साइड लाइन पर निकटतम बिंदु से लिया जाता है जहाँ गेंद ने छत या फिक्स्चर को छुआ था।

11:4 थ्रोअर को साइड लाइन पर एक पैर के साथ खड़ा होना चाहिए और तब तक सही स्थिति में रहना चाहिए जब तक गेंद उसके हाथ से निकल न जाए। दूसरे पैर की स्थिति के लिए कोई सीमा नहीं है (13:1a, 15:6, 15:7 दूसरा और तीसरा पैराग्राफ)।

11:5 थ्रो-इन लिए जाने के दौरान, विरोधी थ्रोअर से 3 मीटर से निकट नहीं हो सकते (15:4, 15:9, 8:7c)। हालाँकि, यह लागू नहीं होता यदि वे अपनी गोल-क्षेत्र रेखा के ठीक बाहर खड़े हों।

नियम 12 - गोलकीपर थ्रो।

12:1 गोलकीपर थ्रो तब दिया जाता है जब: (I) विरोधी टीम के खिलाड़ी ने नियम 6:2a का उल्लंघन करते हुए गोल क्षेत्र में प्रवेश किया हो; (II) गोलकीपर ने गोल क्षेत्र में गेंद को नियंत्रित किया हो या गेंद गोल क्षेत्र में फर्श पर स्थिर हो (6:4-5); (III) विरोधी टीम के खिलाड़ी ने गेंद को छुआ हो जब वह गोल क्षेत्र में फर्श पर लुढ़क रही हो (6:5, पहला पैराग्राफ) या (IV) जब गेंद ने बाहरी गोल रेखा पार की हो, अंतिम बार गोलकीपर या विरोधी टीम के खिलाड़ी द्वारा छुए जाने के बाद।

इसका अर्थ है कि इन सभी स्थितियों में गेंद को खेल से बाहर माना जाता है, और यदि गोलकीपर थ्रो दिए जाने के बाद और उसके निष्पादन से पहले कोई उल्लंघन होता है तो खेल गोलकीपर थ्रो (13:3) से फिर शुरू किया जाता है।

12:2 गोलकीपर थ्रो गोलकीपर द्वारा रेफरी के सीटी संकेत के बिना (हालाँकि देखें 15:5b), गोल क्षेत्र से गोल क्षेत्र रेखा के ऊपर से बाहर की ओर लिया जाता है।

यदि जिस टीम को गोलकीपर थ्रो निष्पादित करना है वह गोलकीपर के बिना खेल रही है, तो एक गोलकीपर को कोर्ट खिलाड़ियों में से एक की जगह लेनी चाहिए (नियम 4:4)। रेफरी तय करते हैं कि टाइम-आउट आवश्यक है या नहीं (नियम 2:8, दूसरा पैराग्राफ, स्पष्टीकरण संख्या 2)।

गोलकीपर थ्रो को तब लिया गया माना जाता है, जब गोलकीपर द्वारा फेंकी गई गेंद ने गोल-क्षेत्र रेखा को पूरी तरह से पार कर लिया हो।

दूसरी टीम के खिलाड़ियों को गोल-क्षेत्र रेखा के ठीक बाहर होने की अनुमति है, लेकिन उन्हें तब तक गेंद को छूने की अनुमति नहीं है जब तक वह पूरी तरह से रेखा पार न कर ले (15:4, 15:9, 8:7c)।

नियम 13 - फ्री थ्रो; फ्री-थ्रो निर्णय 1।

13:1 सिद्धांत रूप में, रेफरी खेल को रोकते हैं और इसे विरोधियों के लिए फ्री थ्रो से फिर शुरू कराते हैं जब:

गेंद के कब्जे वाली टीम ऐसे नियमों का उल्लंघन करती है जिससे कब्जा खोना अनिवार्य हो (देखें 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 पहला पैराग्राफ, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 तीसरा पैराग्राफ, और 15:8);

विरोधी ऐसे नियमों का उल्लंघन करते हैं जिससे गेंद के कब्जे वाली टीम उसे खो देती है (देखें 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10)।

13:2 रेफरी को फ्री-थ्रो निर्णय के साथ खेल को समय से पहले बाधित करने से बचकर खेल में निरंतरता की अनुमति देनी चाहिए।

इसका अर्थ है कि, नियम 13:1a के तहत, रेफरी को फ्री थ्रो नहीं देना चाहिए यदि हमलावर टीम द्वारा किए गए उल्लंघन के तुरंत बाद रक्षक टीम को गेंद का कब्जा मिल जाता है।

इसी तरह, नियम 13:1b के तहत, रेफरी को तब तक हस्तक्षेप नहीं करना चाहिए जब तक यह स्पष्ट न हो जाए कि रक्षक टीम द्वारा किए गए उल्लंघन के कारण हमलावर टीम ने गेंद का कब्जा खो दिया है या अपना हमला जारी रखने में असमर्थ है।

यदि नियमों के उल्लंघन के कारण व्यक्तिगत दंड दिया जाना है, तो रेफरी खेल को तुरंत रोकने का निर्णय ले सकते हैं, यदि इससे उल्लंघन करने वाली टीम के विरोधियों को नुकसान न हो। अन्यथा दंड को वर्तमान स्थिति समाप्त होने तक टाल दिया जाना चाहिए।

नियम 13:2 नियम 4:2-3 या 4:5-6 के उल्लंघन के मामलों में लागू नहीं होता, जहाँ खेल को तुरंत रोका जाना चाहिए, सामान्यतः टाइमकीपर, प्रतिनिधि या रेफरी के हस्तक्षेप के माध्यम से।

यदि नियम 13:1a-b के तहत सामान्यतः फ्री थ्रो देने वाला कोई उल्लंघन तब होता है जब गेंद खेल से बाहर है, तो खेल उस थ्रो से फिर शुरू किया जाता है जो वर्तमान रुकावट के कारण से मेल खाता है (कृपया नियम 8:10c भी देखें, खेल के अंतिम 30 सेकंड के दौरान विशेष निर्देश)।

13:4 नियम 13:1a-b में बताई गई स्थितियों के अतिरिक्त, कुछ स्थितियों में जहाँ खेल बाधित होता है (अर्थात जब गेंद खेल में है), फ्री थ्रो का उपयोग खेल को फिर शुरू करने के तरीके के रूप में भी किया जाता है, भले ही नियमों का कोई उल्लंघन न हुआ हो:

यदि रुकावट के समय एक टीम के पास गेंद का कब्जा है, तो वह टीम कब्जा बनाए रखेगी;

यदि किसी भी टीम के पास गेंद का कब्जा नहीं है, तो जिस टीम के पास अंतिम बार कब्जा था उसे फिर से कब्जा दिया जाएगा।

13:5 यदि रेफरी द्वारा सीटी बजाने के समय गेंद के कब्जे वाली टीम के खिलाफ फ्री-थ्रो का निर्णय है, तो उस समय गेंद वाले खिलाड़ी को तुरंत गेंद छोड़नी चाहिए या उसे फर्श पर रखना चाहिए, ताकि इसे खेला जा सके (8:8b)।

फ्री-थ्रो निष्पादन।

13:6 फ्री थ्रो सामान्यतः रेफरी के किसी सीटी संकेत के बिना (हालाँकि देखें 15:5b) और सिद्धांत रूप में उस स्थान से लिया जाता है जहाँ उल्लंघन हुआ था। इस सिद्धांत के निम्नलिखित अपवाद हैं:

13:4a-b के अंतर्गत वर्णित स्थितियों में, फ्री थ्रो सीटी संकेत के बाद, सिद्धांत रूप में उस स्थान से लिया जाता है जहाँ रुकावट के समय गेंद थी।

यदि कोई रेफरी या प्रतिनिधि (आईएचएफ या किसी महाद्वीपीय संघ/राष्ट्रीय संघ का) रक्षक टीम के किसी खिलाड़ी या टीम अधिकारी की ओर से उल्लंघन के कारण खेल को बाधित करता है, और इसके परिणामस्वरूप मौखिक चेतावनी या व्यक्तिगत दंड दिया जाता है, तो फ्री-थ्रो उस स्थान से लिया जाना चाहिए जहाँ खेल बाधित होने के समय गेंद थी, यदि यह उस स्थान से अधिक अनुकूल है जहाँ उल्लंघन हुआ था।

पिछले पैराग्राफ के समान अपवाद लागू होता है यदि टाइमकीपर नियम 4:2-3 या 4:5-6 के तहत उल्लंघन के कारण खेल को बाधित करता है।

जैसा कि नियम 7:11 में बताया गया है, निष्क्रिय खेल के कारण दिए गए फ्री थ्रो उस स्थान से लिए जाएंगे जहाँ खेल बाधित होने के समय गेंद थी।

पूर्ववर्ती पैराग्राफों में बताए गए बुनियादी सिद्धांतों और प्रक्रियाओं के बावजूद, फ्री थ्रो कभी भी थ्रोअर टीम के अपने गोल क्षेत्र के अंदर या विरोधियों की फ्री थ्रो रेखा के अंदर से नहीं लिया जा सकता। किसी भी स्थिति में जहाँ पूर्ववर्ती पैराग्राफों में से किसी के द्वारा इंगित स्थान इनमें से किसी भी क्षेत्र को शामिल करता है, निष्पादन के लिए स्थान को प्रतिबंधित क्षेत्र के ठीक बाहर निकटतम स्थान पर स्थानांतरित किया जाना चाहिए।

यदि फ्री थ्रो के लिए सही स्थिति रक्षक टीम की फ्री थ्रो रेखा पर है, तो निष्पादन अनिवार्य रूप से सटीक स्थान पर होना चाहिए। हालाँकि, स्थान रक्षक टीम की फ्री थ्रो रेखा से जितना दूर होगा, उतनी ही अधिक छूट होगी कि फ्री थ्रो सटीक स्थान से थोड़ी दूरी पर लिया जा सके। यह छूट धीरे-धीरे 3 मीटर तक बढ़ती है, जो थ्रोअर टीम के अपने गोल क्षेत्र के ठीक बाहर से लिए गए फ्री थ्रो के मामले में लागू होती है।

अभी बताई गई छूट नियम 13:5 के उल्लंघन के बाद लागू नहीं होती, यदि इस उल्लंघन को नियम 8:8b के अनुसार दंडित किया जा रहा है। ऐसे मामलों में, निष्पादन हमेशा उस सटीक स्थान से होना चाहिए जहाँ उल्लंघन हुआ है।

13:7 थ्रोअर टीम के खिलाड़ी फ्री थ्रो लिए जाने से पहले विरोधियों की फ्री थ्रो रेखा को नहीं छू सकते या पार नहीं कर सकते। नियम 2:5 के तहत विशेष प्रतिबंध भी देखें।

रेफरी को फ्री थ्रो के निष्पादन से पहले फ्री थ्रो रेखा और गोल-क्षेत्र रेखा के बीच खड़े थ्रोअर टीम के खिलाड़ियों की स्थिति को सही करना चाहिए, यदि गलत स्थितियों का खेल पर प्रभाव पड़ता है (15:3, 15:6)। फिर फ्री थ्रो सीटी संकेत के बाद लिया जाएगा (15:5b)। यही प्रक्रिया लागू होती है (नियम 15:7, दूसरा पैराग्राफ) यदि थ्रोअर टीम के खिलाड़ी फ्री थ्रो के निष्पादन के दौरान (थ्रोअर के हाथ से गेंद निकलने से पहले) प्रतिबंधित क्षेत्र में प्रवेश करते हैं, यदि थ्रो के निष्पादन से पहले सीटी संकेत नहीं दिया गया था।

उस मामले में जहाँ फ्री थ्रो के निष्पादन को सीटी संकेत के माध्यम से अधिकृत किया गया है, यदि हमलावर टीम के खिलाड़ी थ्रोअर के हाथ से गेंद निकलने से पहले फ्री थ्रो रेखा को छूते या पार करते हैं, तो रक्षक टीम को फ्री थ्रो दिया जाएगा (15:7, तीसरा पैराग्राफ; 13:1a)।

13:8 फ्री थ्रो लिए जाने के दौरान, विरोधियों को थ्रोअर से कम से कम 3 मीटर की दूरी पर रहना चाहिए। हालाँकि, उन्हें अपनी गोल-क्षेत्र रेखा के ठीक बाहर खड़े होने की अनुमति है यदि फ्री थ्रो उनकी फ्री थ्रो रेखा पर लिया जा रहा है। फ्री थ्रो के निष्पादन में हस्तक्षेप को नियम 15:9 और 8:7c के अनुसार दंडित किया जाता है।

13:9 फ्री थ्रो करते समय, विरोधियों को थ्रो करने वाले खिलाड़ी से कम से कम 3 मीटर दूर होना चाहिए। हालाँकि, उन्हें अपनी गोल रेखा के सामने खड़े होने की अनुमति है यदि फ्री थ्रो उनकी फ्री थ्रो रेखा पर किया जाता है।

नियम 14 - 7-मीटर थ्रो; 7-मीटर निर्णय; 14:1 7-मीटर थ्रो तब दिया जाता है जब:।

विरोधी टीम के किसी खिलाड़ी या टीम अधिकारी द्वारा कोर्ट पर कहीं भी स्कोर करने का स्पष्ट अवसर अवैध रूप से नष्ट किया जाता है;

स्पष्ट स्कोरिंग अवसर के समय अनुचित सीटी संकेत होता है;

खेल में भाग न लेने वाले किसी व्यक्ति के हस्तक्षेप से स्पष्ट स्कोरिंग अवसर नष्ट होता है, उदाहरण के लिए कोर्ट में प्रवेश करने वाला दर्शक या सीटी संकेत के माध्यम से खिलाड़ियों को रोकना (सिवाय जब 9:1 टिप्पणी लागू हो)।

नियम 8:10c या 8:10d के अनुसार उल्लंघन होता है (हालाँकि, देखें 8:10 अंतिम पैराग्राफ)।

सादृश्य द्वारा, यह नियम 'अप्रत्याशित घटना' के मामले में भी लागू होता है, जैसे अचानक बिजली की विफलता, जो ठीक स्पष्ट स्कोरिंग अवसर के दौरान खेल को रोक देती है। स्पष्ट स्कोरिंग अवसर की परिभाषा के लिए स्पष्टीकरण संख्या 6 देखें।

14:2 यदि नियम 14:1a के अनुसार उल्लंघन के बावजूद हमलावर खिलाड़ी गेंद और शरीर पर पूरा नियंत्रण बनाए रखता है, तो 7-मीटर थ्रो देने का कोई कारण नहीं है, भले ही उसके बाद खिलाड़ी स्पष्ट स्कोरिंग अवसर का उपयोग करने में विफल रहे।

जब भी संभावित 7-मीटर निर्णय हो, रेफरी को हमेशा हस्तक्षेप करने से रोकना चाहिए जब तक वे स्पष्ट रूप से यह निर्धारित न कर सकें कि 7-मीटर निर्णय वास्तव में उचित और आवश्यक है। यदि रक्षकों के अवैध हस्तक्षेप के बावजूद हमलावर खिलाड़ी गोल करता है, तो स्पष्ट रूप से 7-मीटर थ्रो देने का कोई कारण नहीं है। इसके विपरीत, यदि यह स्पष्ट हो जाता है कि उल्लंघन के कारण खिलाड़ी ने वास्तव में गेंद या शरीर का नियंत्रण खो दिया है, जिससे स्पष्ट अवसर अब मौजूद नहीं है, तो 7-मीटर थ्रो दिया जाना चाहिए।

नियम 14:2 उन मामलों में लागू नहीं होता जिनमें नियम 4:2-3 या 4:5-6 का उल्लंघन शामिल है, जब खेल को टाइमकीपर, प्रतिनिधि या रेफरी के संकेत से तुरंत बाधित करना होता है।

14:3 7-मीटर थ्रो देते समय रेफरी टाइम-आउट दे सकते हैं, लेकिन केवल तब जब पर्याप्त देरी हो, उदाहरण के लिए गोलकीपर या थ्रोअर के प्रतिस्थापन के कारण, और टाइम-आउट का निर्णय स्पष्टीकरण संख्या 2 में बताए गए सिद्धांतों और मानदंडों के अनुरूप हो।

7-मीटर निष्पादन।

14:4 7-मीटर थ्रो रेफरी के सीटी संकेत के बाद 3 सेकंड के भीतर गोल पर शॉट के रूप में लिया जाना चाहिए (15:7, तीसरा पैराग्राफ; 13:1a)।

14:5 7-मीटर थ्रो लेने वाले खिलाड़ी को 7-मीटर रेखा के पीछे स्थिति लेनी चाहिए, रेखा के पीछे 1 मीटर से अधिक दूर नहीं (15:1, 15:6)। रेफरी के सीटी संकेत के बाद, थ्रोअर को गेंद के उसके हाथ से निकलने से पहले 7-मीटर रेखा को छूना या पार करना नहीं चाहिए (15:7, तीसरा पैराग्राफ; 13:1a)।

14:6 7-मीटर थ्रो के निष्पादन के बाद, गेंद को थ्रोअर या साथी खिलाड़ी द्वारा तब तक दोबारा नहीं खेला जाना चाहिए जब तक वह किसी विरोधी या गोल को न छू ले (15:7, तीसरा पैराग्राफ; 13:1a)।

14:7 7-मीटर थ्रो के निष्पादन के दौरान, थ्रोअर के साथी खिलाड़ियों को फ्री थ्रो रेखा के बाहर स्थित होना चाहिए, और तब तक वहीं रहना चाहिए जब तक गेंद थ्रोअर के हाथ से निकल न जाए (15:3, 15:6)। यदि वे ऐसा नहीं करते हैं, तो 7-मीटर थ्रो लेने वाली टीम के खिलाफ फ्री थ्रो दिया जाएगा (15:7, तीसरा पैराग्राफ; 13:1a)।

14:8 7-मीटर थ्रो के निष्पादन के दौरान, विरोधी टीम के खिलाड़ियों को फ्री थ्रो रेखा के बाहर और 7-मीटर रेखा से कम से कम 3 मीटर दूर रहना चाहिए, जब तक गेंद थ्रोअर के हाथ से निकल न जाए। यदि वे ऐसा नहीं करते हैं, तो 7-मीटर थ्रो दोबारा लिया जाएगा यदि इससे गोल नहीं होता, लेकिन कोई व्यक्तिगत दंड नहीं होगा।

14:9 7-मीटर थ्रो दोबारा लिया जाएगा, जब तक गोल न हो जाए, यदि गोलकीपर गेंद के थ्रोअर के हाथ से निकलने से पहले अपनी निरोधक रेखा, अर्थात 4-मीटर रेखा (1:7, 5:11), पार करता है। हालाँकि, इससे गोलकीपर के लिए व्यक्तिगत दंड नहीं होता है।

14:10 एक बार थ्रोअर 7-मीटर थ्रो लेने के लिए तैयार हो जाने के बाद, सही स्थिति में खड़े होकर हाथ में गेंद रखने पर, गोलकीपर बदलने की अनुमति नहीं है। इस स्थिति में कोई भी प्रतिस्थापन का प्रयास खेल-भावना के विरुद्ध आचरण के रूप में दंडित किया जाएगा (8:7c, 16:1b और 16:3d)।

नियम 15 - थ्रो के निष्पादन के लिए सामान्य निर्देश (थ्रो-ऑफ, थ्रो-इन, गोलकीपर थ्रो, फ्री थ्रो और 7-मीटर थ्रो)

थ्रोअर।

15:1 निष्पादन से पहले, थ्रोअर को थ्रो के लिए निर्धारित सही स्थिति में होना चाहिए। गेंद थ्रोअर के हाथ में होनी चाहिए (15:6)।

निष्पादन के दौरान, गोलकीपर थ्रो के मामले को छोड़कर, थ्रो करने वाले के पैर का एक हिस्सा गेंद छोड़े जाने तक फर्श के साथ लगातार संपर्क में रहना चाहिए। दूसरा पैर उठाया और बार-बार नीचे रखा जा सकता है (नियम 7:6 भी देखें)।

थ्रो करने वाले को थ्रो निष्पादित होने तक सही स्थिति में रहना चाहिए (15:7, दूसरा और तीसरा पैराग्राफ)।

15:2 थ्रो तब लिया गया माना जाता है जब गेंद थ्रो करने वाले के हाथ से निकल चुकी हो (तथापि, 12:2 देखें)।

थ्रो करने वाले को तब तक गेंद को दोबारा नहीं छूना चाहिए जब तक वह किसी अन्य खिलाड़ी या गोल को न छू ले। (15:7, 15:8)। 14:6 के अंतर्गत स्थितियों के लिए आगे के प्रतिबंध भी देखें।

किसी भी थ्रो से सीधे गोल किया जा सकता है, सिवाय इसके कि गोलकीपर थ्रो के माध्यम से सीधा 'स्वयं गोल' नहीं किया जा सकता (अर्थात, गेंद को अपने ही गोल में गिराकर)।

थ्रो करने वाले के साथी खिलाड़ी।

15:3 साथी खिलाड़ियों को संबंधित थ्रो के लिए निर्धारित स्थितियाँ ग्रहण करनी चाहिए (15:6)। खिलाड़ियों को तब तक सही स्थितियों में रहना चाहिए जब तक गेंद थ्रो करने वाले के हाथ से न निकल जाए, सिवाय 10:3, दूसरे पैराग्राफ के अंतर्गत।

निष्पादन के दौरान किसी साथी खिलाड़ी द्वारा गेंद को नहीं छूना चाहिए, न ही उसे सौंपा जाना चाहिए (15:7, दूसरा और तीसरा पैराग्राफ)।

रक्षात्मक खिलाड़ी।

15:4 रक्षात्मक खिलाड़ियों को थ्रो के लिए निर्धारित स्थितियाँ ग्रहण करनी चाहिए और तब तक सही स्थिति में रहना चाहिए जब तक गेंद थ्रो करने वाले के हाथ से न निकल जाए (15:9)।

थ्रो-ऑफ, थ्रो-इन या फ्री थ्रो के निष्पादन के संबंध में रक्षात्मक खिलाड़ियों की ओर से गलत स्थितियों को रेफरी द्वारा तब तक ठीक नहीं किया जाना चाहिए जब तक आक्रामक खिलाड़ियों को तत्काल थ्रो लेने से कोई नुकसान न हो। यदि कोई नुकसान है, तो स्थितियों को ठीक किया जाना चाहिए।

पुनःआरंभ के लिए सीटी संकेत; 15:5 रेफरी को पुनःआरंभ के लिए सीटी बजानी चाहिए:; थ्रो-ऑफ (10:3) या 7-मीटर थ्रो (14:4) के मामले में हमेशा;; थ्रो-इन, गोलकीपर थ्रो या फ्री थ्रो के मामले में:; - टाइम-आउट के बाद पुनःआरंभ के लिए;; - नियम 13:4 के अंतर्गत फ्री थ्रो के साथ पुनःआरंभ के लिए;; - जब निष्पादन में देरी हुई हो;; - खिलाड़ियों की स्थितियों में सुधार के बाद;।

मौखिक चेतावनी या चेतावनी के बाद।

रेफरी स्पष्टता के लिए किसी अन्य अवसर पर पुनःआरंभ के लिए सीटी बजाना उचित समझ सकता है।

सिद्धांत रूप में, रेफरी पुनःआरंभ के लिए सीटी संकेत तब तक नहीं देगा जब तक 15:1, 15:3 और 15:4 के अंतर्गत खिलाड़ियों की स्थितियों की आवश्यकताएँ पूरी न हों (तथापि, 13:7 दूसरा पैराग्राफ और 15:4 दूसरा पैराग्राफ देखें)। यदि रेफरी खिलाड़ियों की गलत स्थितियों के बावजूद थ्रो लिए जाने के लिए सीटी बजाता है, तो वे खिलाड़ी हस्तक्षेप करने के पूर्ण अधिकारी हैं।

सीटी संकेत के बाद थ्रो करने वाले को 3 सेकंड के भीतर गेंद खेलनी चाहिए।

प्रतिबंध।

15:6 थ्रो के निष्पादन से पहले थ्रो करने वाले या उसके साथी खिलाड़ियों द्वारा उल्लंघन, अर्थात, आमतौर पर गलत स्थितियों के रूप में या साथी खिलाड़ी द्वारा गेंद को छूने के कारण, सुधार की ओर ले जाना चाहिए। (तथापि, 13:7 दूसरा पैराग्राफ देखें)।

15:7 थ्रो के निष्पादन के दौरान थ्रो करने वाले या उसके साथी खिलाड़ियों (15:1-3) द्वारा उल्लंघन के परिणाम मुख्य रूप से इस पर निर्भर करते हैं कि निष्पादन से पहले पुनःआरंभ के लिए सीटी संकेत दिया गया था या नहीं।

सिद्धांत रूप में, ऐसे निष्पादन के दौरान किसी भी उल्लंघन, जिससे पहले पुनःआरंभ संकेत नहीं दिया गया था, को सुधार और सीटी संकेत के बाद थ्रो को दोबारा लेने के माध्यम से संभाला जाना चाहिए। तथापि, नियम 13:2 के अनुरूप एक लाभ की अवधारणा यहाँ लागू होती है। यदि गलत निष्पादन के बाद थ्रो करने वाले की टीम तुरंत कब्ज़ा खो देती है, तो थ्रो को बस निष्पादित मान लिया जाता है और खेल जारी रहता है।

सिद्धांत रूप में, पुनःआरंभ संकेत के बाद निष्पादन के दौरान किसी भी उल्लंघन पर दंड दिया जाना चाहिए। यह लागू होता है, उदाहरण के लिए, यदि थ्रो करने वाला निष्पादन के दौरान कूदता है, गेंद को 3 सेकंड से अधिक समय तक पकड़े रखता है, या गेंद उसके हाथ से निकलने से पहले सही स्थिति से बाहर चला जाता है। यह तब भी लागू होता है जब साथी खिलाड़ी सीटी संकेत के बाद लेकिन थ्रो करने वाले के हाथों से गेंद निकलने से पहले अवैध स्थितियों में चले जाते हैं (10:3, दूसरा पैराग्राफ को छोड़कर)। ऐसे मामलों में, प्रारंभिक थ्रो को रद्द कर दिया जाता है, और विरोधियों को उल्लंघन के स्थान से फ्री थ्रो (13:1a) दिया जाता है (तथापि, नियम 2:6 देखें)। नियम 13:2 के अंतर्गत लाभ का प्रावधान लागू होता है, अर्थात, यदि रेफरी को हस्तक्षेप करने का अवसर मिलने से पहले थ्रो करने वाले की टीम गेंद का कब्ज़ा खो देती है, तो खेल जारी रहता है।

15:8 सिद्धांत रूप में, थ्रो के निष्पादन के तुरंत बाद होने वाले, लेकिन उससे संबंधित, किसी भी उल्लंघन पर दंड दिया जाना चाहिए। यह 15:2, दूसरे पैराग्राफ के उल्लंघन को संदर्भित करता है, अर्थात, थ्रो करने वाला गेंद को दूसरी बार तब छूता है जब वह किसी अन्य खिलाड़ी या गोल को नहीं छू चुकी होती। यह ड्रिबल के रूप में हो सकता है, या हवा में होने या फर्श पर रखे जाने के बाद गेंद को दोबारा पकड़ने के रूप में। इसे विरोधियों के लिए फ्री थ्रो (13:1a) के साथ दंडित किया जाता है। जैसा कि 15:7 तीसरे पैराग्राफ के मामले में है, लाभ का प्रावधान लागू होता है।

15:9 नियम 14:8, 14:9, 15:4 दूसरे पैराग्राफ और 15:5 तीसरे पैराग्राफ में बताए गए के अलावा, रक्षात्मक खिलाड़ी जो विरोधियों के लिए थ्रो के निष्पादन में हस्तक्षेप करते हैं, उदाहरण के लिए शुरू में सही स्थिति न ग्रहण करके या बाद में गलत स्थिति में चले जाकर, दंडित किए जाएंगे। यह इस परवाह किए बिना लागू होता है कि यह निष्पादन से पहले होता है या निष्पादन के दौरान (गेंद थ्रो करने वाले के हाथ से निकलने से पहले)।

यह इस पर भी लागू होता है कि थ्रो से पहले पुनःआरंभ के लिए सीटी संकेत दिया गया था या नहीं। नियम 16:1b और 16:3d के संयोजन में नियम 8:7c लागू होता है। जिस थ्रो पर रक्षक के हस्तक्षेप से नकारात्मक प्रभाव पड़ा, वह सिद्धांत रूप में दोहराया जाना चाहिए।

नियम 16 - दंड; चेतावनी; 16:1 चेतावनी निम्नलिखित के लिए उपयुक्त दंड है:।

ऐसे फाउल जिन्हें क्रमिक रूप से दंडित किया जाना है (8:3; तथापि 16:3b और 16:6d से तुलना करें);

खेल भावना के विपरीत आचरण जिसे क्रमिक रूप से दंडित किया जाना है (8:7)।

एक खिलाड़ी को एक से अधिक चेतावनी नहीं दी जानी चाहिए, और एक टीम के खिलाड़ियों को कुल मिलाकर 3 से अधिक चेतावनियाँ नहीं दी जानी चाहिए; इसके बाद, दंड कम से कम 2 मिनट का निलंबन होना चाहिए।

जिस खिलाड़ी को पहले ही 2 मिनट का निलंबन मिल चुका है, उसे बाद में चेतावनी नहीं दी जानी चाहिए। एक टीम के अधिकारियों को कुल मिलाकर एक से अधिक चेतावनी नहीं दी जानी चाहिए।

16:2 रेफरी दोषी खिलाड़ी या अधिकारी को और टाइमकीपर/स्कोरकीपर को पीली कार्ड उठाकर चेतावनी का संकेत देंगे (हैंड सिग्नल संख्या 13)।

निलंबन; 16:3 निलंबन (2 मिनट) उपयुक्त दंड है:।

गलत प्रतिस्थापन के लिए, यदि कोई अतिरिक्त खिलाड़ी कोर्ट में प्रवेश करता है, या यदि कोई खिलाड़ी प्रतिस्थापन क्षेत्र से खेल में हस्तक्षेप करता है (4:5-6); तथापि, नियम 8:10b (II) पर ध्यान दें;

8:3 के अंतर्गत फाउल जैसे मामलों के लिए, यदि खिलाड़ी और/या उसकी टीम को पहले ही अधिकतम चेतावनियाँ मिल चुकी हैं (16:1 टिप्पणी देखें);

8:4 के अंतर्गत फाउल जैसे मामलों के लिए;।

8:7 के अंतर्गत खिलाड़ी द्वारा खेल भावना के विपरीत आचरण के लिए, यदि खिलाड़ी और/या उसकी टीम को पहले ही अधिकतम चेतावनियाँ मिल चुकी हैं;

8:7 के अंतर्गत टीम अधिकारी द्वारा खेल भावना के विपरीत आचरण के लिए, यदि टीम के किसी एक अधिकारी को पहले ही चेतावनी मिल चुकी है;

8:8 के अंतर्गत खिलाड़ी या टीम अधिकारी द्वारा खेल भावना के विपरीत आचरण के लिए (4:6 भी देखें);

खिलाड़ी या टीम अधिकारी के अयोग्यकरण के परिणामस्वरूप (16:8, दूसरा पैराग्राफ; तथापि, 16:11b देखें);

खेल फिर से शुरू होने से पहले खिलाड़ी द्वारा खेल भावना के विपरीत आचरण के लिए, जब उसे अभी-अभी 2 मिनट का निलंबन दिया गया हो (16:9a)।

किसी टीम के अधिकारियों को कुल मिलाकर एक से अधिक 2 मिनट का निलंबन देना संभव नहीं है। जब 16:3e के अनुसार किसी टीम अधिकारी के विरुद्ध 2 मिनट का निलंबन दिया जाता है, तो अधिकारी को प्रतिस्थापन क्षेत्र में रहने और अपने कार्य करने की अनुमति होती है। तथापि, टीम की कोर्ट पर ताकत 2 मिनट के लिए कम हो जाती है।

16:4 टाइम-आउट बुलाने के बाद रेफरी निर्धारित हैंड सिग्नल, अर्थात, दो उंगलियाँ फैलाकर एक हाथ उठाकर (हैंड सिग्नल संख्या 14), के माध्यम से दोषी खिलाड़ी या टीम अधिकारी को और टाइमकीपर/स्कोरकीपर को निलंबन स्पष्ट रूप से इंगित करेंगे।

16:5 निलंबन हमेशा 2 मिनट के खेल समय के लिए होता है; एक ही खिलाड़ी के लिए तीसरा निलंबन भी हमेशा अयोग्यकरण की ओर ले जाता है (16:6d)।

निलंबित खिलाड़ी को अपने निलंबन समय के दौरान खेल में भाग लेने की अनुमति नहीं है, और टीम कोर्ट पर उसका प्रतिस्थापन नहीं कर सकती।

निलंबन अवधि तब शुरू होती है जब खेल सीटी संकेत के साथ फिर से शुरू होता है।

यदि 2 मिनट का निलंबन पहले हाफ के अंत तक पूरा नहीं हुआ है, तो यह खेल के दूसरे हाफ में जारी रहता है। यही सामान्य खेल समय से ओवरटाइम तक और ओवरटाइम के दौरान भी लागू होता है। ओवरटाइम के अंत में एक अपूर्ण 2 मिनट का निलंबन का अर्थ है कि खिलाड़ी 2:2 टिप्पणी के अनुसार 7-मीटर थ्रो के माध्यम से बाद के टाई-ब्रेकर में भाग लेने का हकदार नहीं है।

अयोग्यकरण; 16:6 अयोग्यकरण उपयुक्त दंड है:; 8:5 और 8:6 के अंतर्गत फाउल के लिए;।

8:9 के अंतर्गत गंभीर रूप से खेल भावना के विपरीत आचरण और 8:10 के अंतर्गत अत्यंत खेल भावना के विपरीत आचरण के लिए, खिलाड़ी या टीम अधिकारी द्वारा, कोर्ट पर या बाहर;

8:7 के अंतर्गत टीम के किसी भी अधिकारी द्वारा खेल भावना के विपरीत आचरण के लिए, जब उन्हें सामूहिक रूप से 16:1b और 16:3e के अनुसार पहले ही चेतावनी और 2 मिनट का निलंबन दोनों मिल चुके हों;

एक ही खिलाड़ी को तीसरे निलंबन के परिणामस्वरूप (16:5);।

टाई-ब्रेकर के दौरान महत्वपूर्ण या बार-बार खेल भावना के विपरीत आचरण के लिए, जैसे 7-मीटर थ्रो (2:2 टिप्पणी और 16:10)।

16:7 टाइम-आउट बुलाने के बाद, रेफरी दोषी खिलाड़ी या टीम अधिकारी को और टाइमकीपर/स्कोरकीपर को लाल कार्ड उठाकर अयोग्यकरण स्पष्ट रूप से इंगित करेंगे (हैंड सिग्नल संख्या 13, नियम 16:8 भी देखें)।

16:8 खिलाड़ी या टीम अधिकारी का अयोग्यकरण हमेशा शेष पूरे खेल समय के लिए होता है। खिलाड़ी या अधिकारी को तुरंत कोर्ट और प्रतिस्थापन क्षेत्र छोड़ना चाहिए। जाने के बाद, खिलाड़ी या अधिकारी को टीम के साथ किसी भी प्रकार का संपर्क रखने की अनुमति नहीं है।

खेल समय के दौरान कोर्ट पर या बाहर खिलाड़ी या टीम अधिकारी के अयोग्यकरण के साथ हमेशा टीम के लिए 2 मिनट का निलंबन होता है। इसका अर्थ है कि टीम की कोर्ट पर ताकत एक से कम हो जाती है (16:3f)। तथापि, कोर्ट पर कमी 4 मिनट तक रहेगी यदि नियम 16:9b-d में बताई गई परिस्थितियों में किसी खिलाड़ी को अयोग्य ठहराया गया है।

अयोग्यकरण टीम के लिए उपलब्ध खिलाड़ियों, या अधिकारियों की संख्या कम कर देता है (सिवाय 16:11b के)। तथापि, टीम को निलंबन समाप्त होने के बाद कोर्ट पर खिलाड़ियों की संख्या फिर से बढ़ाने की अनुमति है।

जैसा कि नियम 8:6 और 8:10a-b में उल्लेख किया गया है, इन नियमों के अनुसार अयोग्यकरण को आगे की कार्रवाई के लिए जिम्मेदार अधिकारियों को लिखित रूप में सूचित किया जाना चाहिए। ऐसे मामलों में, 'जिम्मेदार टीम अधिकारियों' और प्रतिनिधि (स्पष्टीकरण संख्या 7 देखें) को निर्णय के तुरंत बाद सूचित किया जाना चाहिए।

इस उद्देश्य के लिए, रेफरी लाल कार्ड उठाने के बाद जानकारी के रूप में नीला कार्ड भी दिखाता है।

एक ही स्थिति में एक से अधिक उल्लंघन।

16:9 यदि कोई खिलाड़ी या टीम अधिकारी खेल फिर से शुरू होने से पहले एक साथ या सीधे क्रम में एक से अधिक उल्लंघन का दोषी है और इन उल्लंघनों के लिए अलग-अलग दंड मिलने चाहिए, तो सिद्धांत रूप में, इनमें से केवल सबसे गंभीर दंड दिया जाना चाहिए।

तथापि, निम्नलिखित विशिष्ट अपवाद हैं जहाँ सभी मामलों में टीम को 4 मिनट के लिए कोर्ट पर कम ताकत के साथ खेलना होगा:

यदि जिस खिलाड़ी को अभी-अभी 2 मिनट का निलंबन दिया गया है, वह खेल फिर से शुरू होने से पहले खेल भावना के विपरीत आचरण का दोषी है, तो खिलाड़ी को अतिरिक्त 2 मिनट का निलंबन दिया जाता है (16:3g); यदि अतिरिक्त निलंबन खिलाड़ी का तीसरा निलंबन है, तो खिलाड़ी को अयोग्य ठहराया जाना चाहिए;

यदि जिस खिलाड़ी को अभी-अभी अयोग्यकरण (सीधे या तीसरे निलंबन के कारण) दिया गया है, वह खेल फिर से शुरू होने से पहले खेल भावना के विपरीत आचरण का दोषी है, तो टीम को और दंड दिया जाता है ताकि कमी 4 मिनट के लिए हो (16:8, दूसरा पैराग्राफ);

यदि जिस खिलाड़ी को अभी-अभी 2 मिनट का निलंबन दिया गया है, वह खेल फिर से शुरू होने से पहले गंभीर रूप से या अत्यंत खेल भावना के विपरीत आचरण का दोषी है, तो खिलाड़ी को इसके अतिरिक्त अयोग्य ठहराया जाता है (16:6b); ये दंड मिलकर 4 मिनट की कमी की ओर ले जाते हैं (16:8, दूसरा पैराग्राफ);

यदि जिस खिलाड़ी को अभी-अभी अयोग्यकरण (सीधे या तीसरे निलंबन के कारण) दिया गया है, वह खेल फिर से शुरू होने से पहले गंभीर रूप से या अत्यंत खेल भावना के विपरीत आचरण का दोषी है, तो टीम को और दंड दिया जाता है ताकि कमी 4 मिनट के लिए हो (16:8, दूसरा पैराग्राफ)।

खेल समय के दौरान उल्लंघन।

16:10 खेल समय के दौरान कार्यों के लिए दंड नियम 16:1, 16:3 और 16:6 में स्थापित हैं।

'खेल समय' की अवधारणा में सभी अंतराल, टाइम-आउट, टीम टाइम-आउट और ओवरटाइम अवधि शामिल हैं। अन्य सभी प्रकार के टाई-ब्रेकर (जैसे, 7-मीटर थ्रो) में, केवल नियम 16:6 लागू होता है।

इस प्रकार, महत्वपूर्ण या बार-बार खेल भावना के विपरीत आचरण का कोई भी रूप संबंधित खिलाड़ी की आगे भागीदारी को रोक देगा (नियम 2:2 टिप्पणी देखें)।

खेल समय के बाहर उल्लंघन।

16:11 खेल भावना के विपरीत आचरण, गंभीर रूप से खेल भावना के विपरीत आचरण, अत्यंत खेल भावना के विपरीत आचरण, या किसी भी प्रकार की विशेष रूप से लापरवाह कार्रवाई (नियम 8:6-10 देखें) जो खिलाड़ी या टीम अधिकारी द्वारा, जहाँ खेल खेला जाता है वहाँ परिसर में होती है लेकिन खेल समय के बाहर, को निम्नानुसार दंडित किया जाएगा:

खेल से पहले।

नियम 8:7-8 के अंतर्गत खेल भावना के विपरीत आचरण के मामले में चेतावनी दी जाएगी;

नियम 8:6 और 8:10a के अंतर्गत आने वाली कार्रवाई माने जाने के मामले में दोषी खिलाड़ी या टीम अधिकारी का अयोग्यकरण दिया जाएगा, लेकिन टीम को 14 खिलाड़ियों और 4 अधिकारियों के साथ शुरू करने की अनुमति है; नियम 16:8, दूसरा पैराग्राफ केवल खेल समय के दौरान उल्लंघनों के लिए लागू होता है; तदनुसार, अयोग्यकरण के साथ 2 मिनट का निलंबन नहीं होता।

खेल से पहले के उल्लंघनों के लिए ऐसे दंड खेल के दौरान किसी भी समय लागू किए जा सकते हैं, जब भी यह पता चले कि दोषी व्यक्ति खेल में प्रतिभागी है, क्योंकि घटना के समय यह तथ्य स्थापित करना संभव नहीं हो सकता है।

खेल के बाद।

c. एक लिखित रिपोर्ट।

नियम 17 - रेफरी।

17:1 समान अधिकार वाले दो रेफरी प्रत्येक खेल के प्रभारी होंगे। उनकी सहायता एक टाइमकीपर और एक स्कोरकीपर द्वारा की जाती है।

17:2 रेफरी खिलाड़ियों और टीम अधिकारियों के आचरण की निगरानी उस क्षण से करते हैं जब वे परिसर में प्रवेश करते हैं जब तक वे निकल नहीं जाते।

17:3 रेफरी खेल शुरू होने से पहले खेल के मैदान, गोल और गेंदों का निरीक्षण करने के लिए जिम्मेदार हैं; वे तय करते हैं कि कौन सी गेंदें उपयोग की जाएंगी (1 और 3:1)।

रेफरी दोनों टीमों की उचित वर्दी में उपस्थिति भी स्थापित करते हैं। वे स्कोर शीट और खिलाड़ियों के उपकरण की जाँच करते हैं। वे सुनिश्चित करते हैं कि प्रतिस्थापन क्षेत्र में खिलाड़ियों और अधिकारियों की संख्या सीमा के भीतर है, और वे प्रत्येक टीम के लिए 'जिम्मेदार टीम अधिकारी' की उपस्थिति और पहचान स्थापित करते हैं। किसी भी विसंगति को ठीक किया जाना चाहिए (4:1-2 और 4:7-9)।

17:4 सिक्का उछालना एक रेफरी द्वारा दूसरे रेफरी और प्रत्येक टीम के 'जिम्मेदार टीम अधिकारी', या 'जिम्मेदार टीम अधिकारी' की ओर से एक टीम अधिकारी या खिलाड़ी (उदाहरण के लिए, एक टीम कप्तान) की उपस्थिति में किया जाता है।

17:5 सिद्धांत रूप में, पूरा खेल समान रेफरी द्वारा संचालित किया जाएगा।

यह सुनिश्चित करना उनकी जिम्मेदारी है कि खेल नियमों के अनुसार खेला जाए, और उन्हें किसी भी उल्लंघन पर दंड देना चाहिए (तथापि, 13:2 और 14:2 देखें)।

यदि रेफरियों में से एक खेल समाप्त करने में असमर्थ हो जाता है, तो दूसरा रेफरी अकेले खेल जारी रखेगा।

IHF, महाद्वीपीय परिसंघों और राष्ट्रीय महासंघों को नियम 17:5 में पैराग्राफ 1 और 3 के अनुप्रयोग के संबंध में अपने जिम्मेदारी क्षेत्रों में भिन्न नियम लागू करने का अधिकार है।

17:6 यदि दोनों रेफरी किसी उल्लंघन के लिए सीटी बजाते हैं और इस बात पर सहमत हैं कि किस टीम को दंडित किया जाना चाहिए लेकिन दंड की गंभीरता के बारे में उनकी अलग राय है, तो दोनों दंडों में से अधिक गंभीर दिया जाना चाहिए।

17:7 यदि दोनों रेफरी किसी उल्लंघन के लिए सीटी बजाते हैं, या गेंद कोर्ट से बाहर चली गई है, और दोनों रेफरी इस बारे में अलग-अलग राय दिखाते हैं कि किस टीम को कब्ज़ा मिलना चाहिए, तो रेफरी द्वारा एक-दूसरे से परामर्श के बाद जो संयुक्त निर्णय लिया जाएगा वही लागू होगा। यदि वे संयुक्त निर्णय पर नहीं पहुँच पाते हैं, तो कोर्ट रेफरी की राय प्रबल होगी।

टाइम-आउट अनिवार्य है। रेफरी के बीच परामर्श के बाद, वे स्पष्ट हाथ संकेत देते हैं और सीटी संकेत के बाद खेल पुनः शुरू होता है (2:8d, 15:5)।

17:8 दोनों रेफरी स्कोर बनाए रखने के लिए जिम्मेदार हैं। वे चेतावनियों, निलंबनों और अयोग्यताओं के बारे में भी नोट्स लेते हैं।

17:9 दोनों रेफरी खेल के समय को नियंत्रित करने के लिए जिम्मेदार हैं। यदि समय-पालन की सटीकता के बारे में कोई संदेह हो, तो रेफरी संयुक्त निर्णय लेते हैं (2:3 भी देखें)। नोट: IHF, महाद्वीपीय संघों और राष्ट्रीय संघों को नियम 17:8 और 17:9 के अनुप्रयोग के संबंध में अपने क्षेत्राधिकार के क्षेत्रों में भिन्न नियम लागू करने का अधिकार है।

17:10 रेफरी खेल के बाद यह सुनिश्चित करने के लिए जिम्मेदार हैं कि स्कोर शीट सही ढंग से भरी गई है। नियम 8:6 और 8:10 में indicated प्रकार की अयोग्यताओं को मैच रिपोर्ट में समझाया जाना चाहिए।

17:11 रेफरी या प्रतिनिधियों द्वारा तथ्यों के अपने अवलोकन या अपने निर्णयों के आधार पर लिए गए निर्णय अंतिम होते हैं। अपील केवल उन निर्णयों के विरुद्ध की जा सकती है जो नियमों के अनुरूप नहीं हैं। खेल के दौरान, केवल संबंधित 'जिम्मेदार टीम अधिकारी' रेफरी को संबोधित करने के हकदार हैं।

17:12 रेफरी को खेल को अस्थायी या स्थायी रूप से निलंबित करने का अधिकार है। स्थायी रूप से निलंबित करने का निर्णय लेने से पहले खेल को जारी रखने का हर संभव प्रयास किया जाना चाहिए।

17:13 काली वर्दी मुख्य रूप से रेफरी के लिए है।

17:14 रेफरी और प्रतिनिधि अपने आंतरिक संचार के लिए इलेक्ट्रॉनिक उपकरणों का उपयोग कर सकते हैं। उनके उपयोग के नियम संबंधित संघ द्वारा निर्धारित किए जाते हैं।

नियम 18 - समयपालक और स्कोरपालक।

18:1 सिद्धांत रूप में, समयपालक के पास खेल के समय, टाइमआउट और निलंबित खिलाड़ियों के निलंबन समय की मुख्य जिम्मेदारी होती है।

स्कोरपालक के पास टीम रोस्टर, स्कोर शीट, खेल शुरू होने के बाद आने वाले खिलाड़ियों की प्रविष्टि, और भाग लेने के हकदार न होने वाले खिलाड़ियों की प्रविष्टि की मुख्य जिम्मेदारी होती है।

अन्य कार्य, जैसे कि प्रतिस्थापन क्षेत्र में खिलाड़ियों और टीम अधिकारियों की संख्या का नियंत्रण, और प्रतिस्थापित होने वाले खिलाड़ियों का बाहर जाना और अंदर आना, साथ ही कोर्ट पर एक खिलाड़ी को दिए गए उपचार के बाद हमलों की संख्या की गिनती (यह निर्णय उनके तथ्यों के अवलोकन पर आधारित माना जाता है), संयुक्त जिम्मेदारियों के रूप में माने जाते हैं।

आम तौर पर, जब आवश्यक हो जाए तो केवल समयपालक (और, जहां लागू हो, जिम्मेदार संघ से एक प्रतिनिधि) को खेल में बाधा डालनी चाहिए।

ऊपर बताई गई कुछ जिम्मेदारियों को पूरा करते समय समयपालक/स्कोरपालक के हस्तक्षेप के लिए उचित प्रक्रियाओं के संबंध में स्पष्टीकरण संख्या 7 भी देखें।

18:2 यदि कोई सार्वजनिक स्कोरबोर्ड घड़ी उपलब्ध नहीं है, तो समयपालक को प्रत्येक टीम के 'जिम्मेदार टीम अधिकारी' को सूचित करना चाहिए कि कितना समय खेला जा चुका है या कितना समय शेष है, विशेष रूप से टाइम-आउट के बाद।

यदि स्वचालित संकेत वाली स्कोरबोर्ड घड़ी उपलब्ध नहीं है, तो समयपालक आधे समय और खेल के अंत में अंतिम संकेत देने की जिम्मेदारी लेता है (2:3 देखें)।

यदि सार्वजनिक स्कोरबोर्ड निलंबन समय भी प्रदर्शित करने में सक्षम नहीं है (IHF खेलों के दौरान प्रति टीम कम से कम तीन), तो समयपालक को समयपालक की मेज पर एक कार्ड प्रदर्शित करना चाहिए, जिसमें प्रत्येक निलंबन का समाप्ति समय, खिलाड़ी के नंबर के साथ दिखाया गया हो।

a. मैच दांव केवल नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि अन्यथा निर्दिष्ट न हो, ओवरटाइम सहित नहीं। ओवरटाइम का परिणाम दूसरे हाफ के परिणाम को प्रभावित नहीं करता है और दूसरे हाफ के दांव की गणना करते समय इसे ध्यान में नहीं रखा जाता है।

b. सभी परिणाम प्रत्येक लीग या टूर्नामेंट की आधिकारिक वेबसाइटों से लिए गए आधिकारिक आंकड़ों के अनुसार गणना किए जाते हैं।

c. यदि मैच बाधित हुआ और 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर समाप्त नहीं हुआ, तो इस मैच पर सभी दांव, उन दांवों को छोड़कर जिनका परिणाम खेल रोके जाने के समय तक विशिष्ट रूप से निर्धारित हो चुका था, वापस कर दिए जाएंगे।

d. यदि किसी मैच को किसी भी कारण से 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए रद्द या स्थगित कर दिया जाता है, तो सभी दांवों को एक की विजेता ऑड्स प्राप्त होंगी।

e. हैंडबॉल सट्टेबाजी के लिए निम्नलिखित पोजीशन प्रस्तावित हैं:।

मैच का परिणाम निर्धारित करने का प्रस्ताव है। दांव केवल नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं, ओवरटाइम सहित नहीं।

यदि, मैच के परिणामस्वरूप, कुल स्कोर किए गए गोलों की संख्या दांव के कुल के बराबर है, तो वापसी होती है। इसी तरह किसी टीम या खिलाड़ी के व्यक्तिगत कुल के लिए भी।

बराबर स्कोर के मामले में, हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए, रिफंड होता है (मैच की उस अवधि की परवाह किए बिना जिस पर दांव लगाने का प्रस्ताव है)।

4. मैच का पहला गोल कौन सी टीम करेगी?

5. मैच में अगला गोल कौन सी टीम करेगी?

यदि जिस अगले गोल पर दांव स्वीकार किए गए थे, वह मैच के अंत से पहले नहीं हुआ, तो इस पैरामीटर पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

6. मैच का अंतिम गोल कौन सी टीम करेगी?

दांव केवल नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं, ओवरटाइम सहित नहीं।

7. मैच में पहले 5 (10/15/20) गोल कौन करेगा।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि मैच में निर्दिष्ट संख्या में गोल पहले कौन सी टीम करेगी। यदि खेल के अंत तक दी गई संख्या में गोल नहीं हुए हैं, तो इस पोजीशन पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

8. आधे समय में पहले 5 (10/15/20) गोल कौन करेगा।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि दिए गए आधे समय में निर्दिष्ट संख्या में गोल पहले कौन सी टीम करेगी। यदि आधे समय के अंत तक दी गई संख्या में गोल नहीं हुए हैं, तो इस पोजीशन पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

9. दोहरा परिणाम; निम्नलिखित परिणाम संभव हैं:।

1X - यदि मैच घरेलू टीम के पक्ष में या ड्रॉ में समाप्त होता है, तो इस पोजीशन पर दांव जीतते हैं;

X2 - यदि मैच मेहमान टीम के पक्ष में या ड्रॉ में समाप्त होता है, तो इस पोजीशन पर दांव जीतते हैं;

12 - यदि मैच मेहमान टीम या घरेलू टीम के पक्ष में समाप्त होता है, तो इस पोजीशन पर दांव जीतते हैं।

10. पहला हाफ / मैच।

पहले हाफ और पूरे मैच का परिणाम निर्धारित करने का प्रस्ताव है। लाइन में, पहले स्थान पर पहले हाफ का परिणाम है, दूसरे में - पूरे मैच का परिणाम।

11. किस हाफ में अधिक गोल होंगे?

12. कुल विषम / सम। टीम 1 (टीम 2) कुल विषम / सम।

यदि परिणाम 0:0 है, तो दांव सम के रूप में निपटाए जाते हैं।

13. अगले दौर में आगे बढ़ना।

दांव की गणना निर्दिष्ट दौर के इस प्ले-ऑफ श्रृंखला के अंतिम मैच के तुरंत बाद निर्धारित परिणाम पर की जाती है (या एक मैच के नियमों के अनुसार, जो टीम के आगे बढ़ने को निर्धारित करता है), बाद के कोर्ट / अनुशासनात्मक निर्णयों की परवाह किए बिना।

यदि संकेतित टीमों में से कोई भी किसी भी कारण से (अयोग्यता, भाग लेने से इनकार आदि सहित) निर्दिष्ट दौर में भाग नहीं ले सकी, तो ऐसी टीम का प्रतिद्वंद्वी श्रृंखला जीतेगा और आगे बढ़ेगा, सभी दांव वैध रहेंगे।

14. टूर्नामेंट विजेता; 15. ग्रुप चरण विजेता।

दांव की गणना टूर्नामेंट के इस दौर के भीतर निर्दिष्ट ग्रुप के सभी मैचों के पूरा होने के बाद ही की जाती है।

इस दौर की प्रतियोगिता समाप्त होने के बाद टूर्नामेंट के परिणामों को रद्द / बदलने के लिए किए गए न्यायिक और अन्य निर्णयों को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

यदि जिस टीम पर दांव लगाया गया था, उसे अयोग्य ठहराया गया या प्रतियोगिता में भाग लेने से इनकार कर दिया, तो इस टीम पर सभी दांव हारे हुए माने जाते हैं।

16. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए अन्य प्रकार के दांव प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

आइस हॉकी की उत्पत्ति 19वीं सदी में कनाडा में हुई थी जहां बर्फीली परिस्थितियों में आधुनिक हॉकी खेल के रूपांतर खेले जाते थे। तब से यह खेल दुनिया के सबसे बड़े खेलों में से एक बन गया है जिसके प्रमुख प्रतिभागी उत्तरी अमेरिका से हैं। NHL (नेशनल हॉकी लीग) दुनिया की सबसे बड़ी लीग है और वर्तमान में हर साल लाखों डॉलर का कारोबार करती है।

खेल का उद्देश्य।

खेल का उद्देश्य एक छोटी पक को बर्फ पर मारना है और फिर उसे हॉकी स्टिक से गोल में मारना है। हर बार जब पक गोल में जाती है तो उस टीम के लिए एक अंक दिया जाता है। पक को बर्फ पर खिलाड़ियों के बीच पास किया जा सकता है और विरोधी टीम का काम दूसरी टीम को स्कोर करने से रोकने की कोशिश करना है। खेल के अंत में सबसे अधिक गोल करने वाली टीम विजेता घोषित की जाती है। यदि खेल टाई में समाप्त होता है तो खेल ओवरटाइम में जाएगा जहां पहले स्कोर करने वाली टीम विजेता घोषित की जाएगी।

खिलाड़ी और उपकरण।

यह खेल लगभग 61 मीटर लंबाई और 30 मीटर चौड़ाई के आइस रिंक पर खेला जाता है। रिंक तीन मुख्य भागों में विभाजित है। मध्य भाग न्यूट्रल ज़ोन है और इसमें एक केंद्र वृत्त शामिल है जहां खेल शुरू होता है। न्यूट्रल ज़ोन के दोनों ओर आक्रमण और रक्षात्मक ज़ोन हैं जो उस समय पक रखने वाली टीम द्वारा निर्धारित किए जाते हैं। प्रत्येक आक्रमण और रक्षात्मक ज़ोन में दो एंड ज़ोन फेसऑफ वृत्त और स्पॉट हैं। एक गोल क्रीज़ है जो गोल के चारों ओर एक अर्धवृत्त है। गोल के पीछे बोर्ड्स क्षेत्र है।

प्रत्येक खिलाड़ी के पास अपनी हॉकी स्टिक के साथ आइस स्केट्स और पैडिंग की एक श्रृंखला होगी जिसमें फेस मास्क, हेलमेट, पैडेड शॉर्ट्स, शोल्डर पैड, आर्म गार्ड्स और ग्लव्स शामिल हो सकते हैं। प्रत्येक गोल टेंडर के पास भी यही होगा लेकिन बहुत अधिक घनत्व के पैमाने पर क्योंकि वे पक की फायरिंग लाइन में बहुत अधिक बार होते हैं।

प्रत्येक टीम में अधिकतम 20 खिलाड़ी हो सकते हैं। इन 20 खिलाड़ियों में से किसी भी समय केवल छह बर्फ पर हो सकते हैं। बाकी का उपयोग विकल्प के रूप में किया जाएगा लेकिन वे आवश्यकतानुसार खेल में आ-जा सकते हैं। छह स्टार्टर्स में एक

गोल टेंडर और 5 आउटफील्ड खिलाड़ी शामिल हैं। जबकि प्रत्येक खिलाड़ी को एक स्थान दिया जाएगा, खिलाड़ी अपनी इच्छानुसार बर्फ पर घूमने के लिए स्वतंत्र हैं। इसमें गोल टेंडर शामिल नहीं है जिसे अपने आधे हिस्से के भीतर रहना चाहिए और केंद्र की लाल रेखा को पार नहीं करना चाहिए।

खिलाड़ी जिसे 'पक' कहा जाता है उसे मारते हैं। पक एक भारी वस्तु है जो घनी रबर से बनी होती है और इसका वजन लगभग 6 औंस होता है। पक को किसी खिलाड़ी की स्टिक या पैर से मारा जाता है लेकिन किसी भी समय गोल टेंडर के अलावा किसी भी खिलाड़ी द्वारा पक को हैंडल नहीं किया जा सकता है।

प्रत्येक खेल तीन 20 मिनट की अवधि तक चलता है। खेल में हर रुकावट के लिए खेल की घड़ी रोक दी जाती है और जैसे ही प्रत्येक अवधि में समय समाप्त होता है तो खेल तुरंत समाप्त हो जाता है।

गोल करने के लिए एक खिलाड़ी को पक को गोल लाइन के ऊपर से मारना होता है। वे ऐसा करने के लिए अपने शरीर के किसी भी हिस्से या अपनी स्टिक का उपयोग कर सकते हैं लेकिन अपने हाथ का उपयोग नहीं कर सकते। गोल माने जाने के लिए पक का पूरा हिस्सा लाइन को पार करना चाहिए। NHL जैसी पेशेवर लीगों में गोल लाइन के पार एक सेंसर लगा होता है जो संकेत देता है कि पक ने लाइन पूरी तरह से पार कर ली है। शौकिया लीगों में अंपायरों के निर्णय को ध्यान में रखा जाता है।

खेल जीतने के लिए एक टीम को अपने प्रतिद्वंद्वियों से अधिक गोल करने होते हैं। यदि खेल टाई है तो खेल ओवरटाइम में जाता है और एक अतिरिक्त क्वार्टर खेला जाता है जब तक कि टीमों में से एक गोल न कर दे। पहले गोल करने वाली टीम विजेता होगी।

पक पर हाथ बंद करना।

गोलटेंडर के अलावा कोई भी खिलाड़ी जो पक को पकड़ता है, उसे तुरंत इसे नीचे गिराना या बर्फ पर वापस रखना चाहिए। इसका कोई भी उल्लंघन दो मिनट के मामूली दंड का कारण बनेगा।

फेसऑफ।

सभी खिलाड़ी बर्फ पर पांच फेस-ऑफ वृत्तों में से एक के चारों ओर निर्धारित स्थिति लेते हैं। फेसऑफ के दौरान वृत्त के अंदर केवल दो खिलाड़ियों को अनुमति है। फेसऑफ का स्थान खेल में अंतिम रुकावट के कारण से निर्धारित होता है।

खेल में देरी।

निम्नलिखित क्रियाओं के परिणामस्वरूप खेल में देरी के लिए दो मिनट का मामूली दंड होगा:

जानबूझकर पक को खेल क्षेत्र के बाहर शूट या बैट करना; जानबूझकर गोल को उसकी सामान्य स्थिति से विस्थापित करना।

अधिकारी की चेतावनी के बाद बर्फ की सतह पर उचित संख्या में खिलाड़ी प्रदान करने में विफलता या अवैध प्रतिस्थापन करना

उच्च-स्टिक के साथ पक खेलना।

जब कोई प्रतिद्वंद्वी कंधे की ऊंचाई से ऊपर स्टिक से हवा में पक को बैट करता है, तो खेल रोका जाएगा और फेसऑफ होगा। ऐसी पक से किया गया गोल जो गोल क्रॉसबार की ऊंचाई से ऊपर की स्टिक के संपर्क में आया था, अस्वीकार कर दिया जाएगा।

पक को आइसिंग करना।

आइसिंग तब होती है जब अपनी टीम के लाल केंद्र रेखा के किनारे पर एक खिलाड़ी पक को पूरी बर्फ पर नीचे शूट करता है और यह किसी भी बिंदु पर लाल गोल लाइन को पार करता है (गोल के अलावा)। जब टीमें समान ताकत पर या पावर प्ले पर होती हैं तो आइसिंग की अनुमति नहीं होती है। जब ऐसा होता है, तो खेल रोक दिया जाता है और पक को अपराधी टीम के ज़ोन में फेस-ऑफ के लिए बर्फ के दूसरे छोर पर वापस कर दिया जाता है। पक की आइसिंग को कॉल नहीं किया जाता है:

यदि गोली क्रीज़ छोड़कर पक खेलने जाता है, भले ही वह पक को छू नहीं पाता

यदि कोई अधिकारी नियम देता है कि विरोधी खिलाड़ी लाल गोल लाइन को पार करने से पहले पक खेल सकता था

एक अधिकारी आइसिंग कॉल को माफ कर सकता है यदि वह मानता है कि यह एक प्रयासित पास था

ऑफसाइड।

एक टीम ऑफसाइड होती है जब हमलावर टीम का कोई भी सदस्य रक्षात्मक टीम की ब्लू लाइन पर पक से पहले आगे बढ़ जाता है। खिलाड़ी के स्केट की स्थिति - और उसकी स्टिक की नहीं - निर्धारक कारक है। यदि दोनों स्केट पक से पहले ब्लू लाइन पर हैं, तो खिलाड़ी ऑफसाइड है। यदि उसका केवल एक स्केट ब्लू लाइन पर है और एक उस पर है, तो वह ऑनसाइड है।

ओवरटाइम।

कोई भी नियमित सीज़न का खेल जो नियमित खेल के अंत में टाई स्कोर के साथ समाप्त होता है, पांच मिनट की अचानक मृत्यु ओवरटाइम अवधि में जाएगा। यदि उस ओवरटाइम अवधि के अंत में खेल अभी भी टाई रहता है, तो खेल शूटआउट में जाएगा। प्लेऑफ के दौरान, कोई शूटआउट नहीं होगा और ओवरटाइम अवधि 20 मिनट की होगी।

दंड।

खेल के नियमों का उल्लंघन करने वाले खिलाड़ी के कार्यों को अधिकारियों के विवेक पर दंड दिया जा सकता है। दंड तीन श्रेणियों में वर्गीकृत हैं: मामूली, प्रमुख और कदाचार। मामूली दंड के लिए, खिलाड़ियों को अपनी टीम के कम खिलाड़ियों के साथ खेलते समय दो मिनट पेनल्टी बॉक्स में सेवा करनी होती है। यदि विरोधी टीम पावर प्ले पर स्कोर करती है तो मामूली दंड समाप्त हो जाएगा। प्रमुख दंड के लिए खिलाड़ी को पेनल्टी बॉक्स में पांच मिनट की सेवा करनी होती है और केवल उस समय के अंत में समाप्त होती है। कदाचार दंड की अवधि अलग-अलग होती है।

पेनल्टी शॉट्स।

पेनल्टी शॉट तब दिया जाता है जब एक खिलाड़ी को ब्रेकअवे स्कोरिंग अवसर पर पीछे से नीचे खींचा जाता है या जब विरोधी गोलटेंडर या डिफेंसमैन द्वारा जाल को जानबूझकर विस्थापित किया जाता है।

पावर प्ले।

जब एक टीम के पास दूसरी टीम की तुलना में बर्फ पर अधिक खिलाड़ी होते हैं, क्योंकि एक खिलाड़ी दंड की सेवा कर रहा होता है।

शूटआउट।

कोई भी नियमित सीज़न का खेल जो ओवरटाइम खेल के अंत में टाई स्कोर के साथ समाप्त होता है, शूटआउट में जाएगा। शूटआउट पेनल्टी शॉट्स की एक श्रृंखला है जिसमें प्रत्येक टीम को बारी-बारी से स्कोर करने के तीन प्रयास करने की अनुमति है। यदि तीन प्रयासों के बाद टीमें बराबर रहती हैं, तो शूटआउट बारी-बारी से शॉट्स जारी रखेगा जब तक कि एक टीम दूसरे के प्रयास से मेल नहीं खा पाती। शूटआउट का विजेता एक गोल से सम्मानित किया जाएगा।

a. सभी देशों की चैंपियनशिप और सभी अंतरराष्ट्रीय आइस हॉकी प्रतियोगिताओं पर दांव नियमित समय के लिए स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि अन्यथा संकेत न दिया गया हो।

b. यदि मैच 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए स्थगित कर दिया जाता है, तो इस मैच पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

c. यदि मैच बाधित हुआ और 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर समाप्त नहीं हुआ, तो इस मैच पर सभी दांव, उन दांवों को छोड़कर जिनका परिणाम खेल रोके जाने के समय तक विशिष्ट रूप से निर्धारित हो चुका था, वापस कर दिए जाएंगे।

d. विजेता दांव जिनमें केवल दो संभावित परिणाम शामिल हैं (मैच विजेता: टीम 1 / मैच विजेता: टीम 2) ओवरटाइम और शूटआउट सहित निपटाए जाते हैं।

e. किसी दौर में कुल स्कोर किए गए गोलों की संख्या के लिए खेलते समय, उस दिन के लिए लाइन में सूचीबद्ध मैचों को ही ध्यान में रखा जाता है, जब तक कि अन्यथा संकेत न दिया गया हो। यदि कम से कम एक मैच स्थगित या रद्द किया जाता है, तो दांव वापस कर दिए जाएंगे।

f. विजेता, हैंडीकैप, एक निश्चित अवधि के कुल, निष्कासन पर, साथ ही अवधि के अन्य संकेतकों पर दांव के लिए, केवल निर्दिष्ट अवधि से संबंधित गोल, निष्कासन और अन्य संकेतकों को ध्यान में रखा जाता है।

g. हॉकी सट्टेबाजी के लिए निम्नलिखित पोजीशन प्रस्तावित हैं:।

मैच का परिणाम निर्धारित करने का प्रस्ताव है।

यदि किसी स्थिति में दो परिणाम उपलब्ध हैं (मैच विजेता: टीम 1 / मैच विजेता: टीम 2), तो ओवरटाइम और शूटआउट को ध्यान में रखते हुए दांव स्वीकार किए जाते हैं। यदि स्थिति में तीन परिणाम उपलब्ध हैं (टीम 1 / ड्रॉ / टीम 2), तो नियमित समय को ध्यान में रखते हुए दांव स्वीकार किए जाते हैं, ओवरटाइम और मैच के बाद के शूटआउट के परिणाम को ध्यान में नहीं रखते हुए

अमेरिकी हॉकी लीगों और अन्य लीगों के लिए, दांव नियमित समय के आधार पर स्वीकार किए जाते हैं।

ओवर / अंडर दांव, जिनमें तीन विकल्प शामिल हैं (ओवर / अंडर / ठीक ... गोल), सभी हॉकी मैचों के लिए नियमित समय के लिए प्रस्तावित किए जाते हैं, जब तक कि अन्यथा निर्दिष्ट न हो, चैंपियनशिप की परवाह किए बिना। यदि खेल शूटआउट के साथ समाप्त होता है, तो विजेता टीम को एक और गोल मिलेगा और तदनुसार, एक नियमित गोल को कुल में गिना जाएगा। (शूटआउट में किए गए गोल को गोलों की कुल संख्या में एक गोल के रूप में गिना जाता है)

3. निर्दिष्ट टीम के लिए व्यक्तिगत कुल।

अमेरिकी हॉकी लीगों और अन्य लीगों के लिए, दांव नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं जब तक कि अन्यथा संकेत न दिया जाए।

"निर्दिष्ट टीम के लिए अधिक / कम गोल" दांव के लिए, केवल विरोधी टीम के खिलाफ किए गए और मैच के नियमित समय के दौरान रेफरी द्वारा आधिकारिक रूप से गिने गए गोलों को ध्यान में रखा जाता है, जब तक कि अन्यथा निर्दिष्ट न हो।

4. निर्दिष्ट खिलाड़ी के लिए अधिक / कम गोल।

यदि खिलाड़ी ने मैच में भाग नहीं लिया, तो इस खिलाड़ी के गोल ओवर / अंडर पर दांव वापस कर दिए जाते हैं।

देश और टूर्नामेंट की परवाह किए बिना, ऐसी स्थिति पर सभी दांव नियमित समय के परिणामों पर निपटाए जाएंगे, ओवरटाइम और शूटआउट के परिणाम को छोड़कर, जब तक कि अन्यथा न कहा जाए।

5. हैंडिकैप।

अमेरिकी हॉकी लीगों और अन्य लीगों के लिए, दांव नियमित समय के आधार पर स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि अन्यथा संकेत न दिया जाए।

6. पहले <निर्दिष्ट संख्या> मिनटों का विजेता।

मैच के खेल समय के निर्दिष्ट क्षण तक मैच का परिणाम निर्धारित करने का प्रस्ताव है।

यदि मैच बाधित हुआ और 24 घंटे (प्री-मैच) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर समाप्त नहीं हुआ, तो इस स्थिति पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

मैच की निर्दिष्ट अवधि के परिणाम के लिए दांव की गणना करते समय, पैरामीटर के रूप में निर्दिष्ट मिनट के शून्य सेकंड के क्षण का स्कोर उपयोग किया जाता है।

उदाहरण: मैच के पहले पांच मिनट का विजेता। दांव की गणना खेल के 5 मिनट 00 सेकंड तक दर्ज स्कोर के आधार पर की जाती है।

7. समूह (कॉन्फ्रेंस / डिवीजन) विजेता।

यदि सीजन छोटा किया जाता है, तो दांव की गणना दिए गए हॉकी लीग के शासी महासंघ के आधिकारिक फैसले के आधार पर की जाती है।

8. टूर्नामेंट विजेता।

दांव की गणना केवल टूर्नामेंट के फाइनल मैच के समाप्त होने के बाद, टूर्नामेंट के समाप्त होने के समय वास्तव में दर्ज परिणाम के अनुसार की जाती है।

प्रतियोगिता के इस दौर के समाप्त होने के बाद किए गए टूर्नामेंट के परिणामों को रद्द करने / बदलने के न्यायिक और अन्य निर्णयों को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

यदि जिस टीम पर दांव लगाया गया था, वह इस टूर्नामेंट के लिए अर्हता प्राप्त नहीं कर पाई, अयोग्य घोषित कर दी गई या प्रतियोगिता में भाग लेने से इनकार कर दिया, तो उस पर सभी दांव हारे हुए माने जाते हैं।

9. अगले दौर में आगे बढ़ना।

यदि संकेतित टीमों में से कोई भी किसी भी कारण से (अयोग्यता, भाग लेने से इनकार आदि सहित) निर्दिष्ट दौर में भाग नहीं ले सकी, तो ऐसी टीम का प्रतिद्वंद्वी सीरीज और अगले दौर में आगे बढ़ने में जीत हासिल करेगा, सभी दांव वैध रहेंगे ...

10. प्ले-ऑफ सीरीज का विजेता (बेस्ट-ऑफ-3 / बेस्ट-ऑफ-5 / बेस्ट-ऑफ-7)।

यदि नियमों के अनुसार सीरीज जीतने के लिए आवश्यक मैचों की संख्या नहीं खेली गई, तो इस स्थिति पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

11. मैच में पहला गोल कौन करेगा।

उस खिलाड़ी पर दांव जीतता है जो मैच का पहला वैध गोल करता है।

यदि पहला गोल उस खिलाड़ी द्वारा किया जाता है जो इस स्थिति के विकल्पों में प्रस्तुत नहीं था, तो इस स्थिति पर सभी दांव हारे हुए माने जाते हैं।

यदि पहला गोल आत्मघाती गोल है (भले ही वह उस खिलाड़ी द्वारा किया गया हो जिस पर दांव स्वीकार किए गए थे), तो इस स्थिति पर सभी दांव हारे हुए माने जाते हैं।

यदि चयनित खिलाड़ी ने इस खेल में भाग नहीं लिया, तो उस पर लगाए गए दांव वापस किए जाने योग्य हैं।

देश और टूर्नामेंट की परवाह किए बिना, ऐसी स्थिति पर सभी दांव नियमित समय के परिणामों पर निपटाए जाएंगे, ओवरटाइम और शूटआउट के परिणाम को छोड़कर।

12. लक्ष्य पर सबसे अधिक शॉट कौन लगाएगा।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि कौन सी टीम विरोधी के गोल पर सबसे अधिक शॉट लगाएगी।

गणना संबंधित चैंपियनशिप के महासंघों की आधिकारिक वेबसाइटों पर प्रकाशित आंकड़ों पर आधारित है। इस स्थिति के लिए दांव की गणना करते समय अन्य सभी स्रोत अप्रासंगिक हैं।

13. लक्ष्य पर शॉट्स पर ओवर/ अंडर।

गणना संबंधित चैंपियनशिप के महासंघों की आधिकारिक वेबसाइटों पर प्रकाशित आंकड़ों पर आधारित है। इस स्थिति के लिए दांव की गणना करते समय, अन्य सभी स्रोत अप्रासंगिक हैं।

यदि मैच के परिणामस्वरूप, किए गए थ्रो की कुल संख्या दांव के कुल के बराबर है, तो वापसी होती है।

14. लक्ष्य पर शॉट्स पर हैंडिकैप।

लक्ष्य पर शॉट्स पर बराबर स्कोर की स्थिति में, हैंडिकैप को ध्यान में रखते हुए, वापसी होती है।

15. दोहरा परिणाम (मैच का / अवधि का)।

1X - दांव जीता जाता है यदि टीम 1 जीती या मैच / अवधि के परिणामस्वरूप ड्रॉ दर्ज हुआ;

X2 - दांव जीत रहा है यदि टीम 2 जीती या मैच / अवधि के परिणामस्वरूप ड्रॉ दर्ज हुआ;

12 - दांव जीता जाता है यदि मैच / अवधि के परिणामस्वरूप टीम 1 या टीम 2 जीतती है।

इस स्थिति पर दांव की गणना मैच के नियमित समय के परिणाम के आधार पर की जाती है, ओवरटाइम और शूटआउट को छोड़कर।

16. पहले <निर्दिष्ट संख्या> मिनटों का दोहरा मौका।

खेल समय के निर्दिष्ट क्षण तक मैच का दोहरा मौका (अनुच्छेद 15 देखें) निर्धारित करने का प्रस्ताव है।

उदाहरण: मैच के पहले पांच मिनट का विजेता। दर की गणना खेल के 5 मिनट 00 सेकंड तक दर्ज स्कोर के आधार पर की जाती है।

17. क्या दोनों टीमें गोल करेंगी।

टीमों द्वारा अपने ही गोल पर किए गए सभी गोल विरोधी टीम द्वारा किए गए गोल के रूप में गिने जाते हैं।

18. मैच का जीत का अंतर क्या होगा?

देश और टूर्नामेंट की परवाह किए बिना, ऐसी स्थिति पर सभी दांव नियमित समय के परिणामों पर निपटाए जाएंगे, जब तक कि अन्यथा संकेत न दिया जाए।

19. पहला गोल कब होगा?

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि पहला गोल किस समय अंतराल में होगा या कोई गोल नहीं होगा।

20. मैच का सही स्कोर।

दांव केवल नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं, जब तक कि अन्यथा निर्दिष्ट न हो। यदि अंतिम परिणाम पूर्वानुमानों में प्रस्तावित लोगों से मेल नहीं खाता, तो "कोई अन्य स्कोर" स्थिति पर लगाए गए दांव जीतेंगे।

21. मैच कुल विषम / सम; 22. निर्दिष्ट टीम के लिए कुल विषम / सम; 23. मैच का पहला गोल कौन सी टीम करेगी।

यदि मैच में पहला गोल आत्मघाती गोल है, तो दांव में जीत उस टीम को दी जाती है जिसके पक्ष में गोल किया गया था (अर्थात, आत्मघाती गोल करने वाली टीम के प्रतिद्वंद्वी को)।

24. मैच में अगला गोल कौन सी टीम करेगी।

यदि मैच में किया गया अगला गोल आत्मघाती गोल है, तो दांव में जीत उस टीम को दी जाती है जिसके पक्ष में गोल किया गया था (अर्थात, आत्मघाती गोल करने वाली टीम के प्रतिद्वंद्वी को)।

25. मैच का अंतिम गोल कौन सी टीम करेगी।

यदि मैच में अंतिम गोल आत्मघाती गोल है, तो दांव में जीत उस टीम को दी जाती है जिसके पक्ष में गोल किया गया था (अर्थात, आत्मघाती गोल करने वाली टीम के प्रतिद्वंद्वी को)।

26. पहला गोल करने वाली टीम मैच जीतती है; "हां" - मैच का पहला गोल करने वाली टीम खेल जीतती है;।

"नहीं" - मैच का पहला गोल करने वाली टीम मैच नहीं जीतेगी।

दांव केवल नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं, ओवरटाइम और शूटआउट को छोड़कर। यदि मैच 0: 0 के स्कोर के साथ समाप्त होता है और दांव किसी एक टीम के पहले गोल पर था, तो दांव को हारा हुआ माना जाएगा।

27. क्या मैच में ओवरटाइम होगा।

यदि ओवरटाइम निर्धारित किया गया था, लेकिन तकनीकी कारणों से इसे खेला नहीं गया, तो इस स्थिति पर सभी दांव जीतने वाले विकल्प "हां" (ओवरटाइम होगा) के साथ निपटाए जाते हैं।

28. वह अवधि जिसमें सबसे अधिक गोल किए जाएंगे।

दांव केवल नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं, ओवरटाइम और शूटआउट को छोड़कर।

यदि दो या अधिक अवधियां समान स्कोरिंग के साथ समाप्त हुई हैं, तो सबसे अधिक स्कोरिंग वाली अवधि पर दांव हार जाता है।

29. अगले दौर में आगे बढ़ना।

दांव की गणना टूर्नामेंट के इस दौर के ढांचे के भीतर संकेतित टीमों के सभी मैचों के पूरा होने के बाद ही की जाती है।

30. खेल दिवस के मैचों में गोल पर ओवर/ अंडर।

उस दिन के लिए लाइन में सूचीबद्ध केवल मैचों को ध्यान में रखा जाता है। यदि दौर के एक या कई मैच स्थगित या रद्द किए जाते हैं, तो हॉकी के नियमों (अंक c और d) के अनुसार इस स्थिति पर दांव वापस कर दिए जाएंगे।

31. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए दांव के प्रकार भी प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

22; Japan, J.League 2; FC Imabari; Hokkaido Consadole Sapporo; 0; :; 2nd half; 74'; Japan, J-League 3; FC Ryukyu; Gifu; 1st half; 22'; China, Chinese Football League, Women.

Hebei W.

Qingdao West Coast W.

26'; Shanghai Shenhua.

Wuhan SU W.

25'.

Fujian Quanzhou Nan An W.

Shanghai Shengli B W.

Yongchuan Chashan W.

Henan W.

India, Bangalore Super Division; Asc And Center Fc; Roots FC; 89'; EAdriatic League, International; Sweden (Leonardo); Norway (Flash); 5'; Portugal (Cezar); Denmark (Gabriel); EAdriatic League, Champions League; Manchester City FC (Beckham); Real Madrid (Alexander); 9'; Bayern Munich (Spartan); Paris Saint Germain (Nathan); FIFA, FIFA - Battle - 8 Mins play; FC Salzburg (Jekunam); Fenerbahce (Edwardson); STARTED; FC Porto (Flewless_phoenix); Roma (Revange); 5; Spain (Upcake22); Argentina (d1pseN); England (KraftVK); Brazil (Bomb1to); FIFA, ESoccer GT Leagues -12 Mins Play; Man City (Thug); Man Utd (Scorpion); Arsenal (Walnut); Aston Villa (Voodoo); FIFA, H2H GG - 8 Mins play; Tottenham (COSMOS); Newcastle (ARCTIC); Man City (DEMOLISHOR); PSG (GUARDIAN); Cyberfootball, FC 24. 5x5 Volta High Cup (2x3 min); Vladimirov (Netherlands); Larichev (France); 6; 3'; Iskhakov

(England); Not started; 0'; Cyberfootball, FC. Ultimate Penalty League; Aston Villa (Zaruba); Atletico Madrid (Vese1ls); Penalty; Philippines, NCAA, Seniors; SSC-R Golden Stags; AU Chiefs; 17; 1st Quarter; China, CDBL (4x12 min); Ningbo Waves; Shenyang Seagulls; 80; 77; 4th Quarter; 1'; Ukraine, Bskt Cup; Union Kremin; Vela Basket; 56; 76; 3rd Quarter; Russia, Pro Division; Barnaul Altayskiy Kray; Sochi; 59; 73; Russia, Pro Division - Women.

Kursk W.

Orenburg W.

27; 25; 2nd Quarter; 10'; 38; WTA; Yastremska, Dayana; Sonmez, Zeynep; 2 Set; Gibson, Talia; Oliynykova, Oleksandra; 1 Set; Ninomiya M / Zhang Y (1998); Hozumi E / Klepac A; Teichmann, Jil; Garland, Joanna; Challenger; Imamura, Masamichi; Leong, Mitsuki Wei Kang; ITF Men; Jin, Y; Hong, S; Sarksian, Daniil; Tang, Sheng; Beknazarov, Makhmudbek; Arcon, Adrian; Abdullaev, Akmal; Savelov, Pavel; Suresh, Darrshan; Groysman, M; Serazhetdinov, Ruslan; Asylkozhaev, Amir; ITF Women; 16; Lopez, Chrystal; Piskun, Liliya; Shan, Y; Janssen, C; Yoshida, Sara; Luo, Xi; 3 Set; Geng, Xinle; Qu, Y; Chen, Yiru/Tang, Xiao; Hu, Feier/Jeng, Ju-Yun; Huang, Y; Hanatani, Nagi; Koike, Ena; You, Xiaodi; Yao, Xinxin; Chang, Hanna; Back, Dayeon/Ren, Yufei; Morisaki, Kanako/Sato, Naho; Kosaka, Rira/Uchijima, Maiko; Ito, Koharu/Sakaguchi, Kokono; Miyazato, Ruka/Suzuki, Kano; Arakawa, Haruna/Suzuki, Minami; Stabauer, Theresa; Capuzu, Karina Maria; Gabriel, Anais; Toregen, Satima; Turkmen, Doga; Marinescu, Alessia; Aksu, Semra; Glushkova, Andreya; Kartseva, Anna; Vaja, Klara; UTR Men; Fujiwara, Tomoki; Suzuki, Eita; Tashiro, Yuga; Ogura, Ewan; Simulated Reality; Medvedev, Daniil (SRL); Hurkacz, Hubert (SRL); Sim-Play Tennis; 8; Nadel; Bertich; Federer; Thimm; Andorsen; Tsogna; Zveriev; Queray; AGASSI, ANDRE (90-98); COURIER, JIM (90-98); RODDICK, ANDY (99-07); NADAL, RAFAEL (99-07); NADAL, RAFAEL (2017); DJOKOVIC, NOVAK (2017); DJOKOVIC, NOVAK (08-16); NADAL, RAFAEL (08-16); Cyberhockey, NHL. High Cup (3x4 min); Gainullin (GRE); Kartashov (RED); II Period; 31'; Mustaev (YEL); Litvak (BLU); Philippines, PVL, Women, Open Conference; Galeries Tower Highrisers; Akari Chargers; IV Set; International, TT Cup; Pawlik, Dominik; Veliev, Anton; Item 3 Set; International, TT Elite Series; Baron, Mariusz; Gajda, Rafal; Item 2 Set; Belarus Masters, Minsk. League B. Hall 3 (7-set match); Tristen, Andrey; Migun Daniil; Item 4 Set; Belarus Masters, Minsk. League C. Hall 4 (7-set match); Kiselev Dmitry; Leshkevich Dmitry; Item 5 Set; Belarus Masters, Minsk. League D. Hall 1 (7-set match); Naidenko, Sergey; Stasevich, Alexander; Belarus Masters, Minsk. League D. Hall 2 (7-set match); Shkurin Igor; Radionov Alexey; Tournaments, IEM Beijing; MOUZ; BB team; FaZe Clan; Falcons Esports; Sim-Play Baseball; Sim-Play Baseball, Sim-Play Baseball; Texas Rangers; Boston Red Sox; 9th inning top; Sim-Play Cricket; Sim-Play Cricket, Sim-Play Cricket; Punjab; Chennai; 53; First innings, away team; Sim-Play Cricket, World T20; Papua New Guinea; Namibia; 34; First innings, home team; Prematch; Overview; Event View; Multi View; Schedule; Japan; J.League 2; TIME; TEAMS; FT; 1ST; 2ND; (0); (2); 7; 15; 30; 45; HT; 60; 75; 90; Bet Builder; Results; Total; Handicap; 1st team; 2nd team; Correct score; Both teams to score; Yes; 2.54; No; 1.45; Over (4.5); 1.75; Under (4.5); 2.00; Over (5.5); 4.40; Under (5.5); 1.18; Handicap (1X2); 1 (3:0); 16.50; X (3:0); 4.09; 2 (3:0);

1.30; 1 (5:0); 1.20; X (5:0); 4.80; 2 (5:0); 24; 1 (+3.5); 3.30; 2 (-3.5); 1 (+4.5); 2 (-4.5); 4.00; Odd/Even goals; Odd; 2.25; Even; 1.55; Next goal 5th; 3.05; No goal; 3.65; Rest of the match 0:4; 3.45; X; Exact goals; 1.95; 5+; 1.70; Awayteam clean sheet; Hometeam total; Over (0.5); Under (0.5); Awayteam total; 2.95; 1.35; Hometeam exact goals; 1.42; 13.50; 3+; Double chance & total; 1X / Over (4.5); 100; 12 / Over (4.5); 1.60; X2 / Over (4.5); 12 / Under (4.5); 1.85; X2 / Under (4.5); Match result & both teams to score; Home / Yes; 50; Draw / Yes; Away / Yes; 2.40; Away / No; 1.40; Double chance & both teams to score; 1X / Yes; 12 / Yes; 2.29; X2 / Yes; 12 / No; 1.37; X2 / No; 0:4; 1:4; 4.30; 2:4; 19.50; 3:4; 35; 4:4; Any other score; 2.90; Correct score rest of the match 0:4; 0:0; 1:0; 3.35; 2:0; 14; 3:0; 4:0; 5:0; 6:0; 0:1; 1:1; 8.75; 2:1; 3:1; 4:1; 5:1; 0:2; 21; 1:2; 2:2; 3:2; 4:2; 0:3; 1:3; 2:3; 3:3; 0:5; 1:5; 0:6; Match Animation; Live Stream; Betslip; No odds selected; x; min; IMA; HCS; +3; Ball Safe; Attacking; Dangerous Attack; Possession; Imabari; Sapporo; 2nd; 74:13; защита от спама reCAPTCHA.

Virtual Events; Football League; Football Bundesliga; English Football League; Football Turkish League; World Match Football; Fast Football; Football Euro Cup; Football World Cup; Football Champions Cup; Football Asian Cup; Football Nations Cup; Virtual NBA; Dog Racing; Virtual In-Play; Season:; 47003,; Tour:; Games; Tour; Season; Over; Under; 11:31; VL London; VL Ankara; 5.25; 6.50; 1.65; 2.5; 2.15; 2.20; 1.5; +39; VL Moscow; VL Bern; 5.00; 8.00; 1.80; 1.90; 2.10; +38; VL Madrid; VL Athens; 7.00; +37; VL Rome; VL Zagreb; VL Vienna; VL Copenhagen; 2.85; 2.75; 2.70; 0.5; 2.50; VL Kiev; VL Prague; 4.20; 3.60; 2.04; VL Berlin; VL Lisbon; 3.55; 3.80; VL Paris; VL Amsterdam; 3.40; □; Season 47003; Match Day 23.

Pos	Team	Played	W	D	L	Goals	Diff	Pts	Form

35:25; +10; 46; WWLWW; 40:18; +22; LWDDW; 39:27; +12; WDWWL; 39:19; +20; 44; DWLWD; 36:22; +14; 43; WWWDW; 36:25; +11; 37; DDWDL; 33:28; +5; 36; DWDWD; 40:32; +8; DLWDL; 37:32; 33; WWWDL; 35:32; WLLDL; 29:28; +1; LDDWD; 23:34; -11; DLLLD; 22:34; -12; LDLDD; 13:40; -27; DLDLL; 14:35; -21; LLLDL; 14:54; -40; DLWLL; 1:2 1:1.

Full Time		**2**
Half Time		X
First Goal		1

2.45.

Total Goals - Over/Under	**1.5**	**O**
2.5	O	

2.05.

3.5	**U**

1.22.

Handicap	**0:1**	**2**

1.25.

0:2	**2**

1.05.

1:0	**X**

3.25.

2:0	**1**	
Asian Handicap	-0.25	2
-0.5	2	
0.75	-	
Correct Score		1:2

4.75.

Half Time / Full Time		**X2**
Double Chance		X2
Both Teams to Score		Yes
Total Goals - Home	0.5	O
1.5	U	
Total Goals - Away	1.5	O
Odd/Even		Odd

Half Time / Full Time		X2
Draw No Bet		2
Team to Score		Both

45'; Match Day 24; 01:08; PLACE YOUR BETS.

Mixed Martial Arts (MMA).

एमएमए (मिश्रित मार्शल आर्ट्स) दुनिया के सबसे तेजी से बढ़ते खेलों में से एक है और ग्रह पर सबसे गतिशील और रोमांचक फुल कॉन्टैक्ट कॉम्बैट स्पोर्ट्स में से एक है। मिश्रित मार्शल आर्ट्स अनिवार्य रूप से एक ऐसा खेल है जिसमें किसी भी मार्शल अनुशासन जैसे मुक्केबाजी, कराटे, जिउ जित्सु, रेसलिंग और जूडो के योद्धा उन नियमों के तहत प्रतिस्पर्धा करते हैं जो किकिंग, पंचिंग और ग्रैपलिंग तकनीकों की अनुमति देते हैं, चाहे वे खड़े होकर हों या जमीन पर।

यह आमतौर पर एक पिंजरे में लड़ा जाता है जो धातु की बाड़ से घिरा एक लड़ाई क्षेत्र है, एक पारंपरिक बॉक्सिंग रिंग में या शौकिया प्रतियोगिताओं में, कभी-कभी एक साधारण मैटेड क्षेत्र का उपयोग किया जाता है।

ऐसी लड़ाई कई वर्षों से चल रही है और इसका पता प्राचीन ग्रीस तक लगाया जा सकता है जहां पैंक्रेशन नामक एक खेल लोकप्रिय था जो एक ऐसा युद्ध खेल था जिसमें ग्रैपलिंग और स्ट्राइकिंग तकनीकों की श्रृंखला शामिल थी। समान युद्ध शैलियाँ युगों-युगों से मौजूद रही हैं लेकिन 1993 में अमेरिका में अल्टीमेट फाइटिंग चैंपियनशिप के आगमन तक किसी ने भी दुनिया भर का ध्यान आकर्षित नहीं किया।

विभिन्न मार्शल आर्ट्स शैलियों के योद्धाओं को एक-दूसरे के खिलाफ खड़ा करते हुए, यह एक टीवी हिट था और इसने दुनिया भर में एमएमए के खेल को लोकप्रिय बनाना शुरू किया। आज यूएफसी एमएमए का सबसे बड़ा प्रमोशन है, दुनिया भर में इसके फाइट नाइट्स होते हैं और इसकी कीमत कई अरब डॉलर है।

एमएमए के लिए कोई एक शासी निकाय नहीं है और दुनिया भर में उपयोग किए जाने वाले नियमों का कोई एकसमान सेट नहीं है, और दुनिया भर में सैकड़ों विभिन्न फेडरेशन, प्रमोशन और संघों में से कई के एमएमए नियमों पर थोड़े भिन्न दृष्टिकोण हो सकते हैं।

हालांकि, संयुक्त राज्य अमेरिका भर के कई राज्य आयोगों ने मिश्रित मार्शल आर्ट्स के एकीकृत नियमों को बनाने के लिए एक साथ मिलकर काम किया और नियमों के इस सेट को दुनिया भर के फाइटिंग प्रमोशन्स द्वारा अपनाया गया है, जिसमें अल्टीमेट फाइटिंग चैंपियनशिप भी शामिल है। अब तक की सबसे व्यापक रूप से उपयोग की जाने वाली एमएमए नियमपुस्तिकाएं, यहां तक कि वे प्रमोशन जो उन्हें स्वीकार नहीं करते, लगभग निश्चित रूप से उनका एक करीबी रूपांतर उपयोग करेंगे।

एमएमए का उद्देश्य।

खेल का उद्देश्य स्ट्राइकिंग, थ्रोइंग और ग्रैपलिंग तकनीकों का उपयोग करके अपने प्रतिद्वंद्वी को हराना है। हालांकि एमएमए के शुरुआती वर्षों में और विशेष रूप से यूएफसी में योद्धा एक मार्शल आर्ट पर ध्यान केंद्रित करते थे और केवल स्ट्राइकर और ग्रैपलर होते थे, आजकल अधिकांश योद्धा एमएमए में सफल होने के लिए क्रॉस-ट्रेनिंग की आवश्यकता को पहचानते हैं।

इसका मतलब है कि योद्धाओं के पास अक्सर ब्राज़ीलियन जिउ जित्सु जैसी आधार शैली होगी लेकिन वे उन्हें एक सर्वांगीण फाइट गेम देने के लिए रेसलिंग, थाई बॉक्सिंग और पश्चिमी बॉक्सिंग प्रशिक्षण भी शामिल करेंगे। शैलियों का ऐसा मिश्रण जिसमें आप प्रत्येक की ताकत लेते हैं, आधुनिक एमएमए में सफल होने और लगातार मैच जीतने के लिए आवश्यक है।

योद्धा और उपकरण।

एमएमए में दो लोग एक पिंजरे या रिंग में प्रतिस्पर्धा करते हैं। इसे आमतौर पर केवल वयस्कों का खेल माना जाता है लेकिन एमएमए में प्रशिक्षण लेने वाले और प्रतियोगिताओं में भाग लेने वाले जूनियरों की संख्या अधिक से अधिक हो रही है। हालांकि, क्योंकि एमएमए एक खतरनाक खेल हो सकता है, मैच आमतौर पर फुल कॉन्टैक्ट नहीं होते, चेहरे पर प्रहार की अनुमति नहीं होती है और बढ़ती हड्डियों के लिए खतरनाक हो सकने वाले किसी भी प्रकार के जॉइंट लॉक की भी अनुमति नहीं होती है। वयस्क प्रतियोगिता में, निम्नलिखित भार वर्ग लागू होते हैं:

सुपर हैवीवेट 265 पाउंड से अधिक; हैवीवेट 205 से 265 पाउंड से अधिक; लाइट हैवीवेट 185 से 205 पाउंड से अधिक; मिडलवेट 170 से 185 पाउंड से अधिक; वेल्टरवेट 155 से 170 पाउंड से अधिक; लाइटवेट 145 से 155 पाउंड से अधिक; फेदरवेट 135 से 145 पाउंड से अधिक; महिला बैंटमवेट 125 से 135 पाउंड से अधिक; बैंटमवेट 125 से 135 पाउंड से अधिक; फ्लाईवेट 115 पाउंड से 125 से अधिक; स्ट्रॉवेट 115 पाउंड तक।

एमएमए में उपयोग की जाने वाली रिंग/पिंजरा 20 वर्ग फुट और 32 वर्ग फुट के बीच होना चाहिए।

चूंकि मिश्रित मार्शल आर्ट्स अंतिम वन-ऑन-वन युद्ध खेल है, इसलिए एमएमए दस्तानों के अलावा कोई अन्य उपकरण उपयोग नहीं किया जाता है, हल्के गद्देदार दस्ताने जो उंगलियों की गति की अनुमति देते हैं और साथ ही मुक्का मारते समय हाथों की रक्षा करते हैं।

मिश्रित मार्शल आर्ट्स मैचों में, स्कोरिंग कई अन्य युद्ध खेलों जैसे मुक्केबाजी की तरह ही की जाती है। तीन न्यायाधीश रिंग के चारों ओर बैठते हैं और प्रत्येक राउंड को स्कोर करते हैं, अपने निर्णय में राउंड के विजेता को 10 अंक और हारने वाले को 9 अंक देते हैं। जिन राउंड में स्पष्ट विजेता होता है, हारने वाले को केवल 8 अंक मिल सकते हैं।

यदि मैच पूरी अवधि तक चलता है तो न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड जोड़े जाते हैं और विजेता की घोषणा की जाती है। यदि न्यायाधीशों के स्कोरकार्ड दर्शाते हैं कि दोनों स्कोर बराबर हैं, तो मैच को ड्रॉ घोषित किया जाता है।

मैच जीतना; एमएमए मैच कई तरीकों में से एक से जीते जा सकते हैं:

नॉकआउट - जब एक योद्धा स्ट्राइकिंग के कारण अपने प्रतिद्वंद्वी को होश खोने पर मजबूर कर देता है

निर्णय - यदि लड़ाई अपने सभी राउंड तक चलती है, तो मैच का परिणाम न्यायाधीशों द्वारा तय किया जाता है, विजेता वह योद्धा होता है जिसके सबसे अधिक अंक होते हैं।

सबमिशन - यह तब होता है जब एक योद्धा अपने प्रतिद्वंद्वी को एक होल्ड में फंसा देता है और फिर प्रतिद्वंद्वी 'टैप आउट' कर देता है या, यदि वे मना करते हैं और होल्ड जारी रहता है, तो वे होश खो सकते हैं और रेफरी तुरंत लड़ाई समाप्त कर देता है।

तकनीकी नॉकआउट (टीकेओ) - यह तब होता है जब लड़ाई रेफरी, योद्धा के कोने या डॉक्टर द्वारा समाप्त की जाती है। कारणों में योद्धा का अपनी रक्षा करने में असमर्थ होना या यदि लड़ाई जारी रखने से योद्धा के स्वास्थ्य को खतरा हो सकता है, शामिल हो सकते हैं।

फॉरफिट - एक योद्धा लड़ाई से पहले मैच छोड़ सकता है यदि वे घायल हैं और लड़ने में असमर्थ हैं।

नो कॉन्टेस्ट - यदि दोनों योद्धा लगातार नियम तोड़ते हैं या यदि एक योद्धा किसी अवैध कार्रवाई से अनजाने में घायल हो जाता है, तो नो कॉन्टेस्ट घोषित किया जा सकता है

एमएमए (मिश्रित मार्शल आर्ट्स) के नियम।

मैच तीन/पांच राउंड के होंगे, जिनमें से प्रत्येक पांच मिनट से अधिक नहीं चलना चाहिए।

लड़ाइयाँ एक रिंग या पिंजरे में होंगी जिसका माप 20 वर्ग फुट और 32 वर्ग फुट के बीच हो।

निष्पक्ष लड़ाई सुनिश्चित करने के लिए, प्रतिस्पर्धी केवल उन योद्धाओं से लड़ सकते हैं जो समान भार श्रेणी में हैं।

जब प्रतियोगिता शुरू होती है, तो योद्धाओं को अपने प्रतिद्वंद्वी को हराने के प्रयास में वैध स्ट्राइक, ग्रैपलिंग और थ्रोइंग तकनीकों का उपयोग करना चाहिए।

एमएमए में जिन हमलों की अनुमति नहीं है उनमें शामिल हैं:; ग्रोइन पर प्रहार; आंख निकालना; काटना; गला पकड़ना या उस पर प्रहार करना; उंगलियों में हेरफेर करना; बाल खींचना; सिर से प्रहार करना; सिर के पीछे प्रहार करना; जानबूझकर अपने प्रतिद्वंद्वी को पिंजरे से बाहर फेंकना; शारीरिक छिद्रों पर हमला करना।

योद्धाओं को हर समय रेफरी की बात सुननी चाहिए और तुरंत उनके निर्देशों का पालन करना चाहिए।

लड़ाइयाँ कई तरीकों से जीती जा सकती हैं:; नॉकआउट; सबमिशन; निर्णय; टीकेओ; फॉरफिट; नो कॉन्टेस्ट।

यदि प्रतियोगिता दूरी तय करती है, तो तीन न्यायाधीश विजेता निर्धारित करने के लिए प्रत्येक राउंड के लिए प्रतिस्पर्धियों को दिए गए अंकों को जोड़ेंगे। यदि स्कोर बराबर हैं, तो मैच को ड्रॉ घोषित किया जाएगा।

1. उस स्थिति में जब बाउट के परिणाम पर निर्णय नहीं लिया जा सकता है, या बाउट किसी भी कारण से मैच के परिणाम पर निर्णय के बिना समाप्त हो जाती है, तो सभी दांव अमान्य हो जाएंगे, जब तक कि अन्यथा निर्दिष्ट न हो, या बाजार परिणाम पहले से ही निर्धारित न हो।

2. राउंड पर दांव। यदि एथलीट को अगले राउंड की शुरुआत में आमंत्रित किए जाने के बाद लड़ाई जारी नहीं रख सकता है, तो लड़ाई को पिछले राउंड में पूरी माना जाएगा।

3. यदि लड़ाई किसी भी कारण से 24 घंटे से अधिक के लिए रद्द या स्थगित की जाती है, तो इस घटना पर सभी दांवों को "1" के बराबर जीतने वाले ऑड्स प्राप्त होंगे।

4. यदि लड़ाई 24 घंटे से अधिक के लिए बाधित या निलंबित की जाती है, तो इस मैच पर सभी दांव ऑड्स "1" के साथ निपटाए जाएंगे, जब तक कि मैच बाधित होने के समय दांव के परिणाम पहले से ही निर्धारित न हों। जो परिणाम विशिष्ट रूप से उस समय तक निर्धारित होते हैं जब यह रुकता है (उदाहरण के लिए, पहले राउंड का परिणाम) दांव निपटान के लिए स्वीकार किए जाते हैं।

राउंड की कुल संख्या पर दांव के मामले में: (1.5 राउंड से अधिक = राउंड 2 (2 मिनट 30 सेकंड और उसके बाद), 1.5 राउंड से कम = राउंड 2 (2 मिनट 29 सेकंड और उससे पहले)) सेकंड की सटीकता आवश्यक है।

मैराथन तैराकी।

मैराथन तैराकी एक खुला पानी तैराकी प्रतियोगिता है जिसे लंबी दूरी (कम से कम 10 किलोमीटर) और अंग्रेजी चैनल तैराकी पर आधारित पारंपरिक नियमों द्वारा परिभाषित किया जाता है। मैराथन तैराकी दूरी में भिन्न होती है। आमतौर पर उपयोग की

जाने वाली न्यूनतम परिभाषा 10 किलोमीटर (6.21 मील) है, जो ओलंपिक खेलों में मैराथन तैराकी स्पर्धा की दूरी है।

जैसा कि सभी खुला पानी तैराकी में होता है, ज्वार, सतही धाराएं और हवा की लहरें समापन समय के प्रमुख निर्धारक होते हैं। किसी दिए गए मार्ग के लिए, ये कारक दिन-प्रतिदिन नाटकीय रूप से भिन्न हो सकते हैं, जिससे विभिन्न दिनों में किए गए प्रदर्शनों के समापन समय की तुलना करके एथलेटिक क्षमता के बारे में कोई भी निष्कर्ष निकालने का प्रयास अर्थहीन हो जाता है।

खुला पानी तैराकी का ट्रिपल क्राउन तीन सबसे प्रसिद्ध मैराथन तैराकी को शामिल करता है: अंग्रेजी चैनल के पार 21 मील (34 किलोमीटर), दक्षिणी कैलिफोर्निया, अमेरिका में कैटालिना द्वीप और मुख्य भूमि के बीच 20.1 मील (32.3 किलोमीटर), और न्यूयॉर्क शहर, अमेरिका में मैनहट्टन द्वीप के चारों ओर 28.5 मील (45.9 किलोमीटर)।

तैराकी का समय।

10 किलोमीटर की दौड़ में 1 घंटे 50 मिनट से 2 घंटे तक का समय लगेगा। 25 किलोमीटर की दौड़ में 5 से 7 घंटे तक का समय लग सकता है। तैराक 5 किलोमीटर से अधिक की दौड़ के दौरान विभिन्न प्रकार के तरल पदार्थ और जेल पैक लेते हैं। तरल पदार्थों में गेटोरेड, स्वादयुक्त पानी या पानी शामिल हैं।

अधिकांश कॉलेज स्तर के तैराक प्रशिक्षण वातावरण में 1000 मीटर लगभग 15 - 20 मिनट में (या उससे तेज) तैरेंगे।

मैराथन तैराकी।

एक नॉनस्टॉप खुला पानी तैराकी, जो मानकीकृत नियमों के अनुसार की जाती है, और जिसे पूरा करने के लिए कम से कम कई घंटों के निरंतर प्रयास की आवश्यकता होती है। धाराओं से महत्वपूर्ण सहायता के बिना दस किलोमीटर वह न्यूनतम दूरी है जिसे मैराथन तैराकी माना जाता है।

बाउल्स के नियम।

बाउल्स, जिसे लॉन बाउल्स भी कहा जाता है, एक खेल है जिसमें बाउल्स – लगभग गोलाकार गेंद जैसी वस्तुएं जिनके किनारे चपटे होते हैं और जिनमें भार का झुकाव होता है – और जैक (एक छोटी गेंद, इस बार गोलाकार आकार में), शामिल हैं, जिसमें पूर्व को बाउलिंग ग्रीन पर बाद की ओर रोल किया जाता है (बाउल किया जाता है)। इसे घर के अंदर या बाहर घास या कृत्रिम सतहों पर और सपाट (फ्लैट-ग्रीन बाउल्स) या उत्तल (क्राउन-ग्रीन बाउल्स) पिचों (ग्रीन्स) पर खेला जा सकता है। इसका एक लंबा इतिहास है जो कम से कम 13वीं शताब्दी तक और संभवतः उससे भी पहले तक फैला है, दुनिया का सबसे पुराना जीवित बाउलिंग ग्रीन – साउथेम्प्टन ओल्ड बाउलिंग ग्रीन – 1299 तक जाता है।

इसका इतिहास कुछ रंगीन भी रहा है क्योंकि एडवर्ड III, रिचर्ड II और हेनरी VIII जैसे ब्रिटिश राजाओं ने इस खेल के शुरुआती संस्करणों पर प्रतिबंध लगा दिया था क्योंकि उन्हें डर था कि यह उनके सैनिकों के तीरंदाजी अभ्यास में बाधा डालेगा।

नियमों का पहला सेट, "मैनुअल ऑफ बाउल्स प्लेइंग", 1864 में ग्लासगो के एक कपास व्यापारी विलियम वालेस मिशेल नामक व्यक्ति द्वारा प्रकाशित किया गया था और इसने आज हम जिन नियमों को जानते हैं उनका आधार बनाया। संभवतः मिशेल के नियमों के परिणामस्वरूप, आधुनिक खेल का घर अभी भी स्कॉटलैंड में है जिसका विश्व बाउल्स केंद्र इसकी राजधानी एडिनबर्ग में स्थित है।

खेल का उद्देश्य सरल है: अपने बाउल्स को जैक के जितना करीब संभव हो सके रोल करना, और यह सुनिश्चित करना कि आपके एक या अधिक बाउल्स आपके प्रतिद्वंद्वी के किसी भी बाउल की तुलना में जैक के अधिक करीब हों।

बाउल्स शुरू करने के लिए आवश्यक उपकरण अपेक्षाकृत सरल भी हैं, जो एक समतल (या क्राउन-ग्रीन के लिए उत्तल) खेल सतह, फुट मैट और जैक से शुरू होते हैं। खिलाड़ियों को आमतौर पर सपाट तल वाले जूते और बाउल्स का एक सेट भी चाहिए होगा।

बाउल्स स्वयं विभिन्न आकारों में आते हैं लेकिन आमतौर पर वजन में लगभग 1.5 किलोग्राम होते हैं और उनमें वजन का झुकाव होता है ताकि वे घुमावदार पथ में लुढ़कें, जिसका सटीक अनुमान ही खेल की अधिकांश चुनौती है।

बाउलिंग ग्रीन को आमतौर पर अलग-अलग "रिंक्स" में विभाजित किया जाता है जिनमें खेल सिंगल्स (एक खिलाड़ी बनाम एक अन्य), पेयर्स (दो बनाम दो), ट्रिपल्स या फोर्स के रूप में खेले जाते हैं। रिंक्स 4.3 से 5.8 मीटर चौड़े और 31 से 40 मीटर लंबे होते हैं। ग्रीन के दोनों सिरों पर एक खाई होती है जो इतनी चौड़ी होनी चाहिए कि बाउल्स यदि उस तक पहुंचें तो उसमें गिर सकें।

एक राउंड (या "एंड") के अंत में उस खिलाड़ी या टीम को एक अंक दिया जाता है जिसका बाउल जैक के सबसे करीब होता है। यदि किसी खिलाड़ी या टीम के एक से अधिक बाउल्स उनके प्रतिद्वंद्वियों की तुलना में जैक के करीब हैं, तो उन्हें उसके अनुरूप अंक मिलेंगे।

खेल जीतने के लिए आवश्यक अंकों की संख्या प्रतियोगिता से प्रतियोगिता में भिन्न होती है, लेकिन आमतौर पर 21 अंक तक पहुंचने वाला पहला खिलाड़ी या टीम या 18 या 21 एंड के बाद अधिक अंक जमा करने वाले को विजेता घोषित किया जाता है।

वैकल्पिक रूप से खिलाड़ी "सेट्स" खेल सकते हैं जिसमें पहले स्कोर करने वाला – उदाहरण के लिए – सात अंक एक सेट जीतता है और समग्र विजेता पहले पांच सेट (या सहमत संख्या) जीतने वाला होता है।

बाउल्स के नियम।

कौन सा खिलाड़ी या टीम पहले बाउल करेगी यह सिक्का उछालकर तय किया जाता है, जिसके बाद पहला बाउलर (लीड) अपना मैट रखता है और जैक को ग्रीन पर नीचे रोल करता है।

जैक को "खेल में" रहने के लिए कम से कम 23 मीटर की यात्रा करनी चाहिए और रुकने के बाद इसे रिंक के केंद्र में ले जाया जाता है।

इसके बाद खिलाड़ी बारी-बारी से बाउल करते हैं, अंक प्रत्येक उस बाउल के लिए दिए जाते हैं जो प्रतिद्वंद्वी के निकटतम बाउल की तुलना में जैक के अधिक करीब होता है।

एक एंड पूरा होने पर खेल विपरीत दिशा में फिर से शुरू होता है (अर्थात उस सिरे से जहां जैक पहले रुका था)।

खाई में गिरने वाले बाउल्स को अगणित माना जाता है, चाहे जैक खाई के कितना भी करीब हो, जब तक कि वे खाई में जाने से पहले जैक को न छू लें। उस स्थिति में उन्हें अभी भी खेल में वर्गीकृत किया जाता है।

यदि जैक को रिंक की पार्श्व सीमाओं के भीतर खाई में गिरा दिया जाता है तो यह अभी भी "जीवित" और खेल में है। यदि यह रिंक की पार्श्व सीमा को पार कर जाता है (चाहे खाई में हो या नहीं) तो "डेड एंड" घोषित किया जाता है और एंड बिना कोई स्कोर गिने दोबारा खेला जाता है।

रणनीतिक लाभ प्राप्त करने के उद्देश्य से अपने बाउल से अन्य खिलाड़ियों के बाउल्स को मारना अनुमत है – और अक्सर काफी मनोरंजक भी होता है!

डिलीवरी के तीन प्रकार हैं:

ड्रॉ शॉट। इस डिलीवरी के साथ, खिलाड़ी बाउल को रिंक पर एक विशिष्ट स्थान पर उतारने का लक्ष्य रखने पर ध्यान केंद्रित करते हैं, बिना पहले से खेले गए अन्य बाउल्स के संपर्क में आए। दाएं हाथ के बाउलर बाउल को जैक के दाईं ओर लक्षित करते हैं ताकि यह बाईं ओर मुड़े – इसे फोरहैंड ड्रॉ के रूप में जाना जाता है। बैकहैंड ड्रॉ भी दिया जा सकता है, जो तब होता है जब एक बाउलर बाउल को जैक के बाईं ओर लक्षित करता है ताकि यह दाईं ओर मुड़े

ड्राइव। खिलाड़ी जैक या जैक के सबसे करीब के बाउल को खेल से बाहर करने के लिए बाउल देने में काफी बल का उपयोग करते हैं

अपशॉट या यार्ड ऑन। ड्राइव के समान, इस विधि का उद्देश्य खेल को समाप्त किए बिना जैक या अन्य बाउल्स को स्थानांतरित करना है

कोई भी रणनीतिक रूप से कैसे खेल सकता है?

आप एक एंड में जितनी आगे बढ़ते हैं, उतनी ही अधिक संभावना है कि जीतने वाली टीम बनने के लिए आपको कुछ रणनीति अपनानी होगी। उदाहरण के लिए, यदि आप पहले ही जैक के बहुत करीब बाउल कर चुके हैं, तो आपकी टीम के अन्य खिलाड़ी विरोधी टीम को आपके बाउल को रास्ते से हटाने से रोकने के लिए ब्लॉकिंग शॉट देने का प्रयास कर सकते हैं।

एक अन्य रणनीति यह है कि अपने बाउल्स को इस प्रकार लक्षित करें कि यदि विरोधी टीम का बाउल जैक को उसकी प्रारंभिक स्थिति से दूर धकेल देता है तो वे जैक के करीब हो जाएंगे।

क्या बेहतर खेलने में मदद करने के लिए कोई अन्य सुझाव हैं?

यदि आपकी डिलीवरी छोटी हो रही है - आप अपनी बाउल करने की गति बढ़ाकर अपनी डिलीवरी को लंबा कर सकते हैं। बाउल के पीछे अधिक भार डालने के लिए अपनी बांह को थोड़ा और पीछे स्विंग करने का प्रयास करें

यदि आपकी डिलीवरी बहुत भारी हो रही है - आप धीमी गति से चलकर अपनी डिलीवरी की लंबाई कम कर सकते हैं। यह सुनिश्चित करेगा कि बाउल के पीछे कम भार होगा इसलिए यह उतनी दूर तक नहीं जाएगा

यदि आपकी डिलीवरी बहुत चौड़ी हो रही है - बाउल के कंधे (झुकाव) को सीधा रखने का प्रयास करें और किनारे की ओर इतना बाहर कदम न रखें – इस तरह बाउल स्वाभाविक रूप से घूमकर वहां पहुंचेगा जहां आप इसे समाप्त होना चाहते हैं

यदि आपकी डिलीवरी बहुत संकरी हो रही है - फिर से, बाउल के कंधे और आपके शरीर के मुड़ने की मात्रा पर ध्यान रखें। अधिक सटीक डिलीवरी के लिए अपने पूरे शरीर को मोड़ने का प्रयास करें

प्रतियोगिताएं।

दुनिया भर में विभिन्न बाउल्स प्रतियोगिताएं आयोजित की जाती हैं: विश्व आउटडोर बाउल्स चैंपियनशिप, कॉमनवेल्थ गेम्स, विश्व इनडोर बाउल्स चैंपियनशिप, एशिया पैसिफिक चैंपियनशिप, वर्ल्ड चैंपियन ऑफ चैंपियंस सिंगल्स, वर्ल्ड कप सिंगल्स, राष्ट्रीय चैंपियनशिप और अन्य प्रमुख आयोजन।

बाउल्स उन "मुख्य खेलों" में से एक है जिन्हें कॉमनवेल्थ गेम्स के प्रत्येक संस्करण में शामिल किया जाना चाहिए। 1966 के खेलों को छोड़कर, यह खेल 1930 में उनकी शुरुआत के बाद से सभी खेलों में शामिल किया गया है।

अंपायरिंग - मापने के उपकरण; अंतर्राष्ट्रीय आयोजन।

विश्व बाउल्स की अपने आधिकारिक आयोजनों, और अपने सदस्य राष्ट्रीय प्राधिकरणों के खिलाड़ियों को शामिल करने वाले किसी भी अन्य अंतरराष्ट्रीय आयोजनों के लिए नीति यह है कि आप केवल निम्नलिखित उपकरणों का उपयोग कर सकते हैं:

एक बॉक्स स्ट्रिंग मेज़र; कैलिपर्स; फीलर गेज; एक स्ट्रिंग मेज़र; एक 30 मीटर का टेप; एक सीमा रेखा (बाउंड्री) स्ट्रिंग।

एक बाउंड्री स्कोप और एक स्क्वायर।

यह उपकरण घरेलू आयोजनों में भी पहली पसंद का उपकरण होना चाहिए।

घरेलू आयोजन।

घरेलू आयोजनों में आपको निम्नलिखित वैकल्पिक उपकरणों का उपयोग केवल तभी करना चाहिए जब उस विशेष देश का राष्ट्रीय प्राधिकरण या अंपायरिंग निकाय उनके उपयोग की अनुमति देता हो:

टेलीस्कोपिक मेज़र; बुलेट स्ट्रिंग मेज़र; लंबा टेप; लेज़र मेज़र; लाइनर साइटर और मिरर।

1. किसी भी खिलाड़ी के रिटायरमेंट और वॉकओवर की स्थिति में सभी अनिर्णीत दांव शून्य (वॉइड) माने जाएंगे।

2. यदि कोई मैच बाधित होता है और प्रारंभिक शुरुआती समय के 48 घंटे के भीतर जारी रहता है, तो सभी खुले दांव अंतिम परिणाम के साथ निपटाए जाएंगे। अन्यथा सभी अनिर्णीत दांव शून्य (वॉइड) माने जाएंगे।

3. यदि कोई मैच स्थगित हो जाता है, तो दांव 48 घंटे (लाइव दांव) और 24 घंटे (प्रीमैच दांव) के लिए सुरक्षित रखा जाएगा। अन्यथा सभी दांव शून्य (वॉइड) माने जाएंगे।

4. यदि बाज़ार किसी गलत स्कोर के साथ खुले रहते हैं जिसका कीमतों पर महत्वपूर्ण प्रभाव पड़ता है, तो कंपनी को दांव को शून्य (वॉइड) करने का अधिकार सुरक्षित है।

5. यदि खिलाड़ी/टीमें गलत रूप से प्रदर्शित की जाती हैं, तो कंपनी को दांव को शून्य (वॉइड) करने का अधिकार सुरक्षित है।

6. यदि कोई खिलाड़ी रिटायर होता है तो सभी अनिर्णीत बाज़ार शून्य (वॉइड) माने जाएंगे।

7. मैच बेटिंग: यदि कोई मैच शुरू होता है लेकिन पूरा नहीं होता है, तो अगले दौर में आगे बढ़ने वाले खिलाड़ी को विजेता नहीं माना जाएगा। बाज़ार शून्य (वॉइड) कर दिया जाएगा।

8. वॉकओवर की स्थिति में (उदाहरण के लिए, मैच से पहले कोई खिलाड़ी वापस ले लेता है), उस मैच पर सभी दांव शून्य (वॉइड) हो जाएंगे।

तैराकी एक व्यक्तिगत या टीम दौड़ का खेल है जिसमें पानी में आगे बढ़ने के लिए खिलाड़ी के पूरे शरीर के उपयोग की आवश्यकता होती है। यह खेल पूल में या समुद्र या झील में खुले पानी में आयोजित किया जाता है। प्रतिस्पर्धी तैराकी सबसे लोकप्रिय ओलंपिक खेलों में से एक है, जिसमें बटरफ्लाई, बैकस्ट्रोक, ब्रेस्टस्ट्रोक, फ्रीस्टाइल और व्यक्तिगत मेडले में विविध दूरी की स्पर्धाएँ होती हैं। इन व्यक्तिगत स्पर्धाओं के अतिरिक्त, चार तैराक या तो फ्रीस्टाइल या मेडले रिले में भाग ले सकते हैं। एक मेडले रिले में चार तैराक होते हैं जिनमें से प्रत्येक अलग-अलग स्ट्रोक तैरेगा, जिनका क्रम बैकस्ट्रोक, ब्रेस्टस्ट्रोक, बटरफ्लाई और फ्रीस्टाइल है।

प्रतिस्पर्धी तैराकी उन्नीसवीं शताब्दी में लोकप्रिय हुई। उच्च स्तरीय प्रतिस्पर्धी तैराकी का मुख्य उद्देश्य किसी भी दिए गए आयोजन में प्रतिस्पर्धियों को हराते हुए व्यक्तिगत या विश्व रिकॉर्ड तोड़ना है। प्रतिस्पर्धा में तैराकी को अधिकतम गति प्राप्त करने के लिए न्यूनतम प्रतिरोध उत्पन्न करना चाहिए।

खुला पानी।

खुले पानी की तैराकी में, जहाँ स्पर्धाएँ खुले पानी के किसी जल निकाय (झील या समुद्र) में तैरी जाती हैं, पुरुषों और महिलाओं के लिए 5 किमी, 10 किमी और 25 किमी की स्पर्धाएँ भी होती हैं। हालाँकि, ओलंपिक कार्यक्रम में केवल 10 किमी स्पर्धा शामिल है, फिर से पुरुषों और महिलाओं दोनों के लिए। विश्व चैंपियनशिप और ओलंपिक के अपवाद के साथ, खुले पानी की प्रतियोगिताएँ आम तौर पर अन्य तैराकी प्रतियोगिताओं से अलग होती हैं।

तैराकी शैलियाँ।

प्रतिस्पर्धी तैराकी में चार प्रमुख शैलियाँ स्थापित की गई हैं। ये पिछले 30–40 वर्षों में मामूली सुधारों के साथ अपेक्षाकृत स्थिर रही हैं। ये हैं:

बटरफ्लाई - बटरफ्लाई (बोलचाल में संक्षिप्त रूप से फ्लाई) एक तैराकी स्ट्रोक है जो छाती के बल तैरा जाता है, जिसमें दोनों भुजाएँ सममित रूप से चलती हैं, साथ में बटरफ्लाई किक (जिसे "डॉल्फिन किक" भी कहा जाता है) होती है। जबकि ब्रेस्टस्ट्रोक, फ्रंट क्रॉल या बैकस्ट्रोक जैसी अन्य शैलियाँ शुरुआती लोगों द्वारा पर्याप्त रूप से तैरी जा सकती हैं, बटरफ्लाई एक अधिक कठिन स्ट्रोक है जिसके लिए अच्छी तकनीक के साथ-साथ मजबूत मांसपेशियों की आवश्यकता होती है। यह प्रतिस्पर्धा में तैरी जाने वाली सबसे नई तैराकी शैली है, जिसे पहली बार 1933 में तैरा गया और इसकी उत्पत्ति ब्रेस्टस्ट्रोक से हुई।

बैकस्ट्रोक - बैकस्ट्रोक या बैक क्रॉल उन चार तैराकी शैलियों में से एक है जिनका उपयोग FINA द्वारा नियंत्रित प्रतिस्पर्धी आयोजनों में किया जाता है, और इन शैलियों में से यह एकमात्र है जो पीठ के बल तैरी जाती है। इस तैराकी शैली में आसान साँस लेने का लाभ है, लेकिन तैराकों के लिए यह देखने में असमर्थ होने का नुकसान है कि वे कहाँ जा रहे हैं। इसका प्रारंभ भी अन्य तीन प्रतिस्पर्धी तैराकी शैलियों से भिन्न होता है। यह तैराकी शैली उलटे फ्रंट क्रॉल या फ्रीस्टाइल के समान है। बैकस्ट्रोक और फ्रंट क्रॉल दोनों लंबी धुरी (लॉन्ग-एक्सिस) वाले स्ट्रोक हैं। व्यक्तिगत मेडले में बैकस्ट्रोक दूसरी तैरी जाने वाली शैली है; मेडले रिले में यह पहली तैरी जाने वाली शैली है।

ब्रेस्टस्ट्रोक - ब्रेस्टस्ट्रोक एक तैराकी शैली है जिसमें तैराक अपनी छाती के बल होता है और उसका धड़ घूमता नहीं है। यह सबसे लोकप्रिय मनोरंजक शैली है क्योंकि तैराक का सिर अधिकांश समय पानी से बाहर रहता है, और इसे धीमी गति से आराम से तैरा जा सकता है। अधिकांश तैराकी कक्षाओं में, शुरुआती लोग पहले ब्रेस्टस्ट्रोक या फ्रीस्टाइल (फ्रंट क्रॉल) सीखते हैं। हालाँकि, प्रतिस्पर्धी स्तर पर, गति से ब्रेस्टस्ट्रोक तैरने के लिए अन्य स्ट्रोक के बराबर सहनशक्ति और शक्ति की आवश्यकता होती है। कुछ लोग ब्रेस्टस्ट्रोक को "मेंढक" स्ट्रोक कहते हैं, क्योंकि भुजाएँ और पैर कुछ हद तक पानी में तैरते मेंढक की तरह चलते हैं। यह स्ट्रोक स्वयं सभी प्रतिस्पर्धी स्ट्रोक में सबसे धीमा है और इसे सभी तैराकी स्ट्रोक में सबसे पुराना माना जाता है।

फ्रीस्टाइल - फ्रीस्टाइल तैराकी प्रतियोगिता की एक श्रेणी है, जिसे अंतर्राष्ट्रीय तैराकी महासंघ (FINA) के नियमों द्वारा परिभाषित किया गया है, जिसमें प्रतिस्पर्धी अपने तैराकी स्ट्रोक पर कुछ सीमित प्रतिबंधों के अधीन होते हैं। फ्रीस्टाइल दौड़ सभी तैराकी प्रतियोगिताओं में सबसे आम हैं, जिनकी दूरियाँ 50 मीटर (50 गज) से शुरू होकर 1500 मीटर (1650 गज) तक पहुँचती हैं, जिसे मील भी कहा जाता है। 'फ्रीस्टाइल स्ट्रोक' शब्द का उपयोग कभी-कभी 'फ्रंट क्रॉल' के पर्याय के रूप में किया जाता है, क्योंकि फ्रंट क्रॉल सबसे तेज़ तैराकी स्ट्रोक है। अब यह फ्रीस्टाइल प्रतियोगिताओं में उपयोग किया जाने वाला सबसे आम स्ट्रोक है।

प्रतिस्पर्धा में, इनमें से केवल एक शैली का उपयोग किया जा सकता है, सिवाय व्यक्तिगत मेडले, या IM के मामले में, जिसमें सभी चार शामिल होते हैं। इस बाद वाले आयोजन में, तैराक बटरफ्लाई, फिर बैकस्ट्रोक, ब्रेस्टस्ट्रोक और अंत में फ्रीस्टाइल की समान दूरी तैरते हैं। ओलंपिक प्रतियोगिता में, यह आयोजन दो दूरियों में तैरा जाता है – 200 और 400 मीटर। कुछ शॉर्ट कोर्स प्रतियोगिताओं में 100 गज या 100 मीटर IM भी शामिल होता है – विशेष रूप से, क्लब तैराकी में शामिल युवा या नए तैराकों (आमतौर पर 14 वर्ष से कम) या मास्टर्स तैराकी (18 से अधिक) के लिए।

अधिकारी।

कई प्रकार के अधिकारी होते हैं, जो प्रतियोगिताओं का प्रबंधन करते हैं।

रेफरी: रेफरी का सभी अधिकारियों पर पूर्ण नियंत्रण और अधिकार होता है। रेफरी अंतिम निर्णय लेता है।

स्टार्टर: जिस समय रेफरी तैराकों को उसके/उसकी जिम्मेदारी में सौंपता है, उस समय से लेकर दौड़ शुरू होने तक स्टार्टर का तैराकों पर पूर्ण नियंत्रण होता है।

क्लर्क ऑफ कोर्स: क्लर्क ऑफ कोर्स (जिसे "बुलपेन" भी कहा जाता है) प्रत्येक आयोजन से पहले तैराकों को इकट्ठा करता है, और उनके समय के आधार पर तैराकों को हीट में संगठित ("सीडिंग") करने के लिए जिम्मेदार होता है।

टाइमकीपर: प्रत्येक टाइमकीपर उसे/उसकी सौंपी गई लेन में तैराकों का समय लेता है।

टर्न के निरीक्षक: पूल के प्रत्येक छोर पर एक या अधिक लेन के लिए एक टर्न निरीक्षक नियुक्त किया जाता है।

स्ट्रोक के जज: स्ट्रोक के जज पूल के प्रत्येक किनारे पर स्थित होते हैं। वे पूल में आगे-पीछे तैरते समय तैराकों का अनुसरण करते हैं और यह सुनिश्चित करते हैं कि आयोजन के लिए निर्धारित तैराकी शैली से संबंधित नियमों का पालन किया जा रहा है, और टर्न निरीक्षकों की सहायता के लिए टर्न और फिनिश का अवलोकन करते हैं।

फिनिश जज: फिनिश जज फिनिश का क्रम निर्धारित करते हैं और सुनिश्चित करते हैं कि तैराक नियमों के अनुसार फिनिश करें (ब्रेस्टस्ट्रोक और बटरफ्लाई के लिए दोनों हाथ एक साथ, बैकस्ट्रोक के लिए पीठ के बल, आदि)

तैराकी पोशाक।

विभिन्न प्रतिस्पर्धी तैराकी शैलियों में कुछ उपकरण उपयोग किए जाते हैं, जिनमें शामिल हैं: स्विमसूट, स्विम कैप, गॉगल्स, स्विम फिन्स, ड्रैग सूट, हैंड पैडल्स, किकबोर्ड, पुल बॉय, एंकल बैंड्स, स्नोर्कल।

टेनिस एक खेल है जिसकी उत्पत्ति 19वीं शताब्दी के आसपास इंग्लैंड में हुई थी और अब यह दुनिया भर के कई देशों में खेला जाता है। चार प्रमुख टूर्नामेंट हैं जिन्हें 'मेजर' के नाम से जाना जाता है, जिनमें विंबलडन, यूएस ओपन, फ्रेंच ओपन और ऑस्ट्रेलियन टूर्नामेंट शामिल हैं।

टेनिस का खेल एक आयताकार कोर्ट पर खेला जाता है जिसके केंद्र में एक जाल (नेट) लगा होता है। उद्देश्य गेंद को जाल के ऊपर से मारकर कोर्ट की सीमाओं के भीतर गिराना है और इस तरह से कि आपका प्रतिद्वंद्वी गेंद को वापस न कर सके। हर बार जब आपका प्रतिद्वंद्वी कोर्ट के भीतर गेंद को वापस करने में असमर्थ होता है तो आप एक अंक जीतते हैं।

टेनिस मैच प्रत्येक पक्ष में एक खिलाड़ी द्वारा – एकल मैच – या प्रत्येक पक्ष में दो खिलाड़ियों द्वारा – युगल मैच – खेला जा सकता है। आयताकार कोर्ट में एक बेस लाइन (पीछे), सर्विस क्षेत्र (जाल के ठीक पार दो स्थान जिनमें एक सफल सर्विस गिरनी चाहिए) और दोनों ओर दो ट्राम लाइनें होती हैं। एकल मैच का अर्थ है कि आप भीतरी ट्राम लाइन का उपयोग करते हैं और युगल मैच का अर्थ है कि आप बाहरी ट्राम लाइन का उपयोग करते हैं।

एक कोर्ट चार मुख्य सतहों पर खेला जा सकता है, जिनमें घास, मिट्टी, कठोर सतह और कालीन शामिल हैं। प्रत्येक टूर्नामेंट एक सतह प्रकार चुनेगा और पूरे समय उसी पर बना रहेगा। उपकरण के संदर्भ में केवल एक-एक तार वाला रैकेट और एक टेनिस गेंद की आवश्यकता होती है।

टेनिस का एक गेम जीतने के लिए आपको चार अंक स्कोर करने होते हैं। अंकों को 15 (1 अंक), 30 (दो अंक), 40 (तीन अंक) के रूप में जाना जाता है और चौथा अंक जीत का अंक होगा और उस गेम का अंत होगा। यदि स्कोर 40-40 हो जाता है तो इसे ड्यूस कहा जाता है। जब कोई गेम ड्यूस तक पहुँचता है तो खिलाड़ी को दो स्पष्ट अंकों से जीतना होता है।

गेम जीतने के लिए आपको एक निश्चित संख्या में सेट जीतने होते हैं (महिलाओं के मैचों के लिए तीन में से सर्वश्रेष्ठ और पुरुषों के मैचों के लिए 5 सेट में से सर्वश्रेष्ठ)। एक सेट जीतना सरलता से वह पहला खिलाड़ी होना है जो 6 गेम तक पहुँचे लेकिन कम से कम 2 गेम से आगे होना चाहिए। यदि आपका प्रतिद्वंद्वी 5 गेम जीतता है तो आपको सेट 7-5 से जीतना होगा। यदि सेट 6-6 तक चला जाता है तो टाई ब्रेक खेला जाता है और यह सरलता से 7 अंक तक पहुँचने वाला पहला खिलाड़ी होता है।

टेनिस के नियम।

खेल एक सिक्का उछाल के साथ शुरू होता है ताकि यह निर्धारित हो सके कि कौन पहले सर्व करेगा और वे किस तरफ से सर्व करना चाहते हैं।

इसके बाद सर्वर को बेस लाइन पर वैकल्पिक पक्षों से प्रत्येक अंक की सर्विस करनी होती है। अपनी सर्विस हिट करने से पहले सर्वर के पैर किसी भी समय कोर्ट पर बेसलाइन के आगे नहीं बढ़ने चाहिए।

यदि सर्वर अपनी पहली सर्विस अंदर नहीं डाल पाता है, तो वह दूसरी सर्विस का लाभ उठा सकता है। यदि वह फिर से अपनी दूसरी सर्विस अंदर नहीं डाल पाता है तो डबल फॉल्ट घोषित किया जाएगा और अंक चला जाएगा।

यदि सर्वर का वॉली जाल को छू लेता है लेकिन गेंद फिर भी सर्विस क्षेत्र में जाती है तो लेट घोषित किया जाता है और उसे बिना दंड के वह सर्विस दोबारा लेने का मौका मिलता है। यदि गेंद जाल से टकराती है और सर्विस क्षेत्र में जाने में विफल रहती है तो आउट घोषित किया जाता है और वे वह सर्विस खो देते हैं।

रिसीवर सर्विस प्राप्त करने पर अपनी इच्छानुसार खड़ा हो सकता है। यदि सर्विस के उछले बिना गेंद को मारा जाता है तो सर्वर को अंक मिलेगा।

एक बार सर्विस हो जाने के बाद खिलाड़ियों के बीच शॉट्स की संख्या असीमित हो सकती है। अंक गेंद को मारकर जीता जाता है ताकि प्रतिद्वंद्वी उसे स्कोरिंग क्षेत्रों में वापस करने में विफल रहे।

अंक 15, 30 और 40 के स्कोर में दिए जाते हैं। 15 एक अंक को दर्शाता है, 30 = 2 और 40 = 3।

एक गेम जीतने के लिए आपको 4 अंक चाहिए। यदि कोई गेम 40-40 पर पहुँचता है तो इसे ड्यूस कहा जाता है। ड्यूस से खिलाड़ी को गेम जीतने के लिए 2 लगातार अंक जीतने होते हैं। ड्यूस से एक अंक जीतने के बाद खिलाड़ी एडवांटेज पर होता है। यदि खिलाड़ी अगला अंक जीतता है, तो वे गेम जीत जाते हैं, यदि वे हार जाते हैं तो यह वापस ड्यूस पर चला जाता है।

सेट जीतने के लिए एक खिलाड़ी को 2 या अधिक से 6 गेम जीतने होते हैं। शुरुआती सेट टाई ब्रेक तक जाएंगे यदि यह 6-6 पर समाप्त होता है जहाँ खिलाड़ी पहले 7 अंक तक पहुँचने के लिए खेलते हैं। अंतिम सेट में टाई ब्रेक नहीं होगा और खिलाड़ियों को बिना किसी सीमा के दो गेम से जीतना आवश्यक होगा।

यदि कोई खिलाड़ी जाल को छूता है, अपने प्रतिद्वंद्वी का ध्यान भटकाता है या किसी भी तरह से बाधा डालता है तो वे स्वतः ही अंक खो देते हैं।

अंक 'इन' घोषित होने के लिए गेंद रेखा के किसी भी भाग को छू सकती है, रेखा के बाहर होने पर गेंद 'आउट' होती है।

टेनिस मैच में गेंदें हर 6 गेम में नई गेंदों से बदली जाती हैं।

एक खिलाड़ी अंक खो देता है यदि वह गेंद को कोर्ट के सही क्षेत्रों में वापस करने में विफल रहता है, जाल को मारता है और प्रतिद्वंद्वी के क्षेत्र में नहीं जाता है या अपने आधे हिस्से में गेंद के दो बार उछलने से पहले उसे वापस करने में विफल रहता है।

अधिकांश पेशेवर खेल और कुछ शौकिया प्रतिस्पर्धाओं में, एक अधिकारिक मुख्य जज या चेयर अंपायर (आमतौर पर सरलता से अंपायर कहा जाता है) होता है, जो कोर्ट के एक तरफ ऊँची कुर्सी पर बैठता है। अंपायर के पास तथ्यात्मक निर्धारण करने का पूर्ण अधिकार होता है। अंपायर की सहायता लाइन जज कर सकते हैं, जो यह निर्धारित करते हैं कि गेंद कोर्ट के आवश्यक भाग के भीतर उतरी है या नहीं और जो फुट फॉल्ट भी घोषित करते हैं। एक नेट जज भी हो सकता है जो निर्धारित करता है कि सर्विस के दौरान गेंद ने जाल को छुआ है या नहीं। अंपायर को लाइन जज या नेट जज के निर्णय को पलटने का अधिकार है यदि अंपायर को विश्वास हो कि स्पष्ट गलती हुई है।

पिछले टूर्नामेंटों में, सर्विस को कॉल करने का कार्य सौंपे गए लाइन जजों की सहायता कभी-कभी इलेक्ट्रॉनिक सेंसर द्वारा की जाती थी जो आउट-ऑफ-बाउंड्स सर्विस को इंगित करने के लिए बीप करते थे; ऐसी एक प्रणाली को "साइक्लॉप्स" कहा जाता था। साइक्लॉप्स को तब से काफी हद तक हॉक-आई सिस्टम द्वारा प्रतिस्थापित किया गया है। इस प्रणाली का उपयोग करने वाले पेशेवर टूर्नामेंटों में, खिलाड़ियों को इलेक्ट्रॉनिक समीक्षा के माध्यम से निकट लाइन कॉल को चुनौती देने के लिए प्रति सेट तीन असफल अपील, साथ ही टाई-ब्रेक में एक अतिरिक्त अपील की अनुमति होती है। यूएस ओपन, मियामी मास्टर्स, यूएस ओपन सीरीज़ और वर्ल्ड टीम टेनिस ने 2006 में इस चैलेंज प्रणाली का उपयोग शुरू किया और ऑस्ट्रेलियन ओपन और विंबलडन ने 2007 में इस प्रणाली को शुरू किया। मिट्टी के कोर्ट के मैचों में, जैसे कि फ्रेंच ओपन में, कोर्ट की सतह पर गेंद के प्रभाव से छोड़े गए निशान के संदर्भ में एक कॉल पर सवाल उठाया जा सकता है।

रेफरी, जो आमतौर पर कोर्ट के बाहर स्थित होता है, टेनिस नियमों के बारे में अंतिम प्राधिकारी है। जब किसी खिलाड़ी या टीम कप्तान द्वारा कोर्ट पर बुलाया जाता है, तो रेफरी अंपायर के निर्णय को पलट सकता है यदि टेनिस नियमों का उल्लंघन हुआ है (कानून का प्रश्न) लेकिन तथ्य के प्रश्न पर अंपायर के निर्णय को नहीं बदल सकता है। हालाँकि, यदि रेफरी खेल के दौरान कोर्ट पर होता है, तो रेफरी अंपायर के निर्णय को पलट सकता है। (यह केवल डेविस कप या फेड कप मैचों में होगा, विश्व समूह स्तर पर नहीं, जब किसी गैर-तटस्थ देश का चेयर अंपायर कुर्सी पर होता है)।

गेंद लड़के और लड़कियाँ गेंदों को इकट्ठा करने, उन्हें खिलाड़ियों तक पहुँचाने और खिलाड़ियों को उनके तौलिए देने के लिए नियुक्त किए जा सकते हैं। उनकी कोई न्यायिक भूमिका नहीं होती है। दुर्लभ घटनाओं में (उदाहरण के लिए, यदि वे घायल हो जाते हैं या यदि उन्होंने कोई बाधा उत्पन्न की है), अंपायर उनसे वास्तव में क्या हुआ इसका बयान माँग सकता है। अंपायर निर्णय लेते समय उनके बयानों पर विचार कर सकता है। कुछ लीगों में, विशेष रूप से जूनियर लीगों में, खिलाड़ी अपने स्वयं के कॉल करते हैं, एक-दूसरे पर ईमानदार होने का भरोसा करते हैं। यह कई स्कूल और विश्वविद्यालय स्तर के मैचों का मामला है। हालाँकि, रेफरी या रेफरी के सहायक को खिलाड़ी के अनुरोध पर कोर्ट पर बुलाया जा सकता है, और रेफरी या सहायक खिलाड़ी के कॉल को बदल सकता है।

कोर्ट पर कोचिंग।

एक हालिया नियम परिवर्तन मैच के दौरान सीमित आधार पर कोर्ट पर कोचिंग की अनुमति देना है। इसे 2009 में WTA टूर आयोजनों के लिए महिला टेनिस में पेश किया गया है और यह खिलाड़ी को प्रति सेट एक बार अपने कोच को बुलाने की अनुमति देता है।

4 टेनिस ग्रैंड स्लैम।

जिन 4 टेनिस ग्रैंड स्लैम को जानना आवश्यक है वे हैं विंबलडन, यू.एस. ओपन, फ्रेंच ओपन और कम से कम ऑस्ट्रेलियन ओपन। इन 4 प्रमुख टेनिस टूर्नामेंटों को हर वर्ष के सबसे महत्वपूर्ण टेनिस आयोजनों के रूप में देखा जाता है; उनका महत्व दिए गए पुरस्कार राशि, प्रत्येक आयोजन से जुड़ी परंपरा, विश्व टूर रैंकिंग अंक, जनता का ध्यान तथा टेनिस खिलाड़ी क्षेत्र के आकार और ताकत जैसे कारकों से निर्धारित होता है।

विंबलडन।

यह घास कोर्ट टेनिस ग्रैंड स्लैम इन चारों टेनिस आयोजनों में सबसे पुराना है। पूरी दुनिया में सबसे पुराना, अभी भी सक्रिय टेनिस टूर्नामेंट, इसे टेनिस जगत में कई लोग सबसे प्रतिष्ठित मानते हैं, और यह आमतौर पर जून के अंत से जुलाई की शुरुआत तक आयोजित किया जाता है। अपने स्थापना वर्ष 1877 से, विंबलडन विंबलडन, लंदन में स्थित ऑल इंग्लैंड क्लब में आयोजित किया जाता रहा है।

यू.एस. ओपन।

यह टेनिस ग्रैंड स्लैम 1881 में स्थापित किया गया था, जिससे यह विंबलडन के ठीक बाद दूसरा सबसे पुराना बन गया। कालक्रम के अनुसार, यू.एस. ओपन हर साल चौथा और अंतिम टेनिस ग्रैंड स्लैम है। परंपरागत रूप से, यह अगस्त और सितंबर के महीनों में दो सप्ताह की अवधि के लिए होता है, जो लेबर डे सप्ताहांत से ठीक पहले और बाद के हफ्तों तक फैला रहता है। यू.एस. ओपन के मुख्य टेनिस टूर्नामेंट में पुरुषों और महिलाओं के एकल, पुरुषों और महिलाओं के युगल, मिश्रित युगल, जूनियर टूर्नामेंट, सीनियर टूर्नामेंट और व्हीलचेयर टूर्नामेंट शामिल हैं।

फ्रेंच ओपन।

फ्रेंच ओपन हर साल मई के अंत से जून की शुरुआत तक दो सप्ताह से थोड़ी अधिक अवधि के लिए पेरिस, फ्रांस में स्टेड रोलैंड गैरो में आयोजित किया जाता है। यह टूर्नामेंट दिलचस्प है क्योंकि खिलाड़ी क्ले कोर्ट पर खेल रहे होते हैं, इसलिए आप उन्हें कोर्ट पर सरकते और फिसलते हुए देखेंगे। टेनिस खेल के सभी आयोजनों में से एक अधिक प्रतिष्ठित, फ्रेंच ओपन टेनिस के सभी सामान्य आयोजनों में से उच्चतम विश्वव्यापी प्रसारण दर्शकों के लिए प्रसिद्ध है।

ऑस्ट्रेलियन ओपन।

यह हर साल का पहला प्रमुख स्लैम है क्योंकि यह हर साल जनवरी में मेलबर्न, ऑस्ट्रेलिया के मेलबर्न पार्क में होता है। इसे मूल रूप से पहली बार 1905 में मेलबर्न के वेयरहाउसमैन्स क्रिकेट ग्राउंड में खेला गया था। इस टेनिस ग्रैंड स्लैम को अन्य सभी से अलग जो बनाता है वह इसकी नियमित रूप से उच्च उपस्थिति है।

टेनिस मैचों के लिए हैंडिकैप और टोटल गेम्स में दर्शाए जाते हैं।

"सेट्स द्वारा स्कोर" का दांव प्रस्तावित है। लाइन में, संबंधित कॉलम का शीर्षक 2:0, 2:1, और इसी तरह है।

खेल के प्रारूप में परिवर्तन (अर्थात् सेट्स की संख्या) की स्थिति में, इस घटना के सभी परिणामों के लिए जीत की संभावनाएं एक के बराबर मानी जाती हैं।

टेनिस कोर्ट कवरेज डेटा केवल सूचनात्मक उद्देश्यों के लिए हैं। कवरेज में परिवर्तन की स्थिति में, सभी दांव वैध रहते हैं।

A. यदि मैच शुरू होने से पहले घोषित प्रतिभागियों में से एक को बदल दिया जाता है, तो इस घटना पर दांव वापसी के अधीन हैं (टीम प्रतियोगिताओं को छोड़कर)। टीम प्रतियोगिताओं में, यदि किसी भी कारण से एक या अधिक प्रतियोगियों को बदल दिया जाता है, तो सभी दांव बने रहेंगे। युगल मैचों में, यदि जोड़ियों की संरचना का उल्लेख किया गया है, तो किसी एक प्रतिभागी के प्रतिस्थापन की स्थिति में, जीत की गणना एक के बराबर गुणांक के साथ की जाती है, लेकिन यदि संरचना का उल्लेख नहीं किया गया है, तो दांव वैध रहते हैं।

B. यदि कारण अयोग्यता (किसी भी कारण से) या खिलाड़ी का खेलने से इनकार है, तो पहले से खेले गए और पूर्ण दांव प्रभावी रहेंगे। स्पष्ट परिणाम के बावजूद अन्य सभी दांव वापसी योग्य हैं।

मैच, सेट्स और गेम्स के परिणाम; मैच, सेट्स और गेम्स के हैंडिकैप; मैच, सेट्स और गेम्स के टोटल; विशिष्ट मैच स्कोर, सेट्स और गेम्स; अन्य घटनाएं; C. निम्नलिखित मामलों में दांव बने रहेंगे:; कोर्ट कवरेज बदलना;; स्थान परिवर्तन;।

इनडोर कोर्ट को ओपन कोर्ट से बदलना।

D. यदि एक टेनिस मैच बाधित होता है, उसी दिन पूरा नहीं होता और स्थगित कर दिया जाता है, तो उस पर दांव उस टूर्नामेंट के अंत तक प्रभावी रहते हैं जिसमें मैच खेला गया था, जब तक मैच पूरा नहीं हो जाता या खिलाड़ियों में से कोई इनकार नहीं कर देता।

E. निर्णायक सेट (सुपर टाई-ब्रेक) के मामले में टेनिस मैच - एक सुपर टाई-ब्रेक एक गेम के बराबर है।

F. उन घटनाओं में जिनमें परिणाम के 2 विकल्प प्रस्तावित हैं, लेकिन परिणाम का एक और विकल्प भी अनुमत है, तो इस घटना पर सभी दांव वापसी के अधीन हैं (जीत की गणना एक के बराबर गुणांक के साथ की जाती है)। उदाहरण के लिए, "खिलाड़ी सबसे पहले कंप्यूटर रीप्ले का उपयोग करेगा" घटना पर दांव, उस टेनिस खिलाड़ी का नाम प्रस्तावित किया जाता है जो सबसे पहले कंप्यूटर रीप्ले का अधिकार उपयोग करता है। यदि दोनों टेनिस खिलाड़ियों ने कंप्यूटर रीप्ले का उपयोग नहीं किया, तो दांव पर जीत की संभावनाएं '1' मानी जाती हैं।

बैडमिंटन नियम।

बैडमिंटन एक खेल है जो 16वीं शताब्दी से चला आ रहा है। यह खेल इनडोर खेला जाता है और इसका शिखर इसके ओलंपिक आयोजनों से आता है। यह खेल चीन और भारत जैसे एशियाई देशों में बहुत लोकप्रिय है, जिन देशों ने दुनिया के कुछ बेहतरीन खिलाड़ियों को तैयार करके मार्ग प्रशस्त किया है।

बैडमिंटन का उद्देश्य शटलकॉक को नेट के ऊपर से मारना और इसे निर्धारित कोर्ट क्षेत्रों में गिराना है। यदि आपका प्रतिद्वंद्वी शटलकॉक को वापस करने में सफल होता है तो एक रैली होती है। यदि आप यह रैली जीतते हैं यानी अपने प्रतिद्वंद्वी को शटलकॉक को बाहर या नेट में मारने के लिए मजबूर करते हैं तो आप एक अंक जीतते हैं। एक सेट जीतने के लिए आपको 21 अंक जीतने की आवश्यकता होती है, अधिकांश मैच 3 सेटों के सर्वश्रेष्ठ होते हैं। अंक किसी भी सर्विस पर जीते जा सकते हैं।

बैडमिंटन के दो रूप हैं, एकल और युगल (मिश्रित युगल भी खेलना संभव है)। प्रत्येक खिलाड़ी को एक तार वाला रैकेट (टेनिस रैकेट के समान लेकिन सिर छोटा) और एक शटलकॉक उपयोग करने की अनुमति है। शटलकॉक नीचे आधी गोल गेंद और ऊपर के चारों ओर पंख जैसी सामग्री से बना होता है। आप वास्तव में केवल शटलकॉक के निचले हिस्से को मार

सकते हैं और गुरुत्वाकर्षण के कारण यह हमेशा गेंद वाला हिस्सा नीचे की ओर रखता है। आप शटलकॉक को केवल एक बार मार सकते हैं इससे पहले कि वह जमीन पर गिरे या नेट के ऊपर से चला जाए।

कोर्ट 6.1 मीटर चौड़ा और 13.4 मीटर लंबा है। आयताकार कोर्ट के बीच में एक नेट है जो 1.55 मीटर पर है। कोर्ट के प्रत्येक किनारे पर दो ट्राम लाइनें हैं। आंतरिक रेखाएं एकल मैच के मापदंड के रूप में उपयोग की जाती हैं जबकि बाहरी रेखा युगल मैच के लिए उपयोग की जाती है।

एक अंक तब प्राप्त होता है जब आप शटलकॉक को नेट के ऊपर से सफलतापूर्वक मारते हैं और इसे अपने प्रतिद्वंद्वी के कोर्ट में गिराते हैं, इससे पहले कि वे इसे मारें। एक अंक तब भी प्राप्त किया जा सकता है जब आपका प्रतिद्वंद्वी शटलकॉक को नेट में या मापदंडों के बाहर मारता है।

खेल जीतने के लिए आपको अपने प्रतिद्वंद्वी से पहले 21 अंक तक पहुंचना होगा। यदि आप ऐसा करते हैं तो आपने वह सेट जीत लिया होगा। यदि स्कोर 20-20 पर बराबर है तो यह उस खिलाड़ी पर निर्भर करता है जो दो स्पष्ट अंक आगे हासिल करता है। यदि अंक अभी भी 29-29 पर बराबर हैं तो अगला अंक सेट का विजेता तय करेगा। समग्र खेल जीतने के लिए आपको खेले गए 3 सेटों में से 2 जीतने की आवश्यकता होगी।

बैडमिंटन के नियम।

एक खेल दो (एकल) या चार (युगल) खिलाड़ियों के साथ हो सकता है।

एक आधिकारिक मैच उचित कोर्ट आयामों पर इनडोर खेला जाना चाहिए। आयाम 6.1 मीटर बाय 13.4 मीटर हैं, नेट कोर्ट के बीच से गुजरता है और 1.55 मीटर पर सेट होता है।

अंक स्कोर करने के लिए शटलकॉक को प्रतिद्वंद्वी के कोर्ट के मापदंडों के भीतर हिट करना चाहिए।

यदि शटलकॉक नेट से टकराता है या बाहर गिरता है तो आपके प्रतिद्वंद्वी को एक अंक दिया जाता है।

खिलाड़ियों को नेट के आर-पार तिरछे अपने प्रतिद्वंद्वी की ओर सर्विस करनी चाहिए। जैसे-जैसे अंक जीते जाते हैं, सर्विस स्थान एक तरफ से दूसरी तरफ चले जाते हैं। कोई दूसरी सर्विस नहीं है, इसलिए यदि आपकी पहली सर्विस बाहर जाती है तो आपका प्रतिद्वंद्वी अंक जीतता है।

सर्विस अंडरआर्म और सर्वर की कमर के नीचे मारी जानी चाहिए। कोई ओवरआर्म सर्विस की अनुमति नहीं है।

प्रत्येक खेल एक टॉस के साथ शुरू होगा ताकि यह निर्धारित हो सके कि कौन सा खिलाड़ी पहले सर्विस करेगा और प्रतिद्वंद्वी कोर्ट के किस तरफ से शुरू करना चाहता है।

एक बार जब शटलकॉक 'लाइव' हो जाता है तो एक खिलाड़ी कोर्ट पर अपनी इच्छानुसार घूम सकता है। उन्हें खेल क्षेत्र से बाहर से शटलकॉक को मारने की अनुमति है।

यदि कोई खिलाड़ी अपने शरीर के किसी भी हिस्से या रैकेट से नेट को छूता है तो इसे फॉल्ट माना जाता है और उनके प्रतिद्वंद्वी को अंक मिलता है।

फॉल्ट तब भी कहा जाता है जब कोई खिलाड़ी जानबूझकर अपने प्रतिद्वंद्वी का ध्यान भटकाता है, शटलकॉक रैकेट में फंस जाता है फिर फेंका जाता है, शटलकॉक दो बार मारा जाता है या यदि खिलाड़ी बैडमिंटन के नियमों का उल्लंघन करना जारी रखता है।

प्रत्येक खेल की अध्यक्षता एक ऊंची कुर्सी पर एक रेफरी द्वारा की जाती है जो खेल की निगरानी करता है। लाइन जज भी होते हैं जो निगरानी करते हैं कि शटलकॉक अंदर गिरता है या नहीं। उल्लंघनों और फॉल्ट पर रेफरी के पास अधिकारिक फैसले होते हैं।

यदि कोई अप्रत्याशित या आकस्मिक परिस्थिति उत्पन्न होती है तो रेफरी द्वारा लेट कहा जा सकता है। इनमें शटलकॉक का नेट में फंसना, सर्वर का बारी से बाहर सर्विस करना, एक खिलाड़ी का तैयार न होना या ऐसा निर्णय जो कॉल करने के लिए बहुत करीब हो, शामिल हो सकते हैं।

खेल में केवल दो विश्राम अवधि हैं, पहले गेम के बाद 90 सेकंड का विश्राम और दूसरे गेम के बाद 5 मिनट की विश्राम अवधि।

यदि किसी खिलाड़ी द्वारा नियमों को लगातार तोड़ा जाता है तो रेफरी के पास उस खिलाड़ी के अंक काटने की शक्ति होती है, लगातार फाउल करने पर सेट या मैच तक हार दी जाती है।

यदि शुरू किया गया मैच पूरा नहीं होता है (उदाहरण के लिए, प्रतिभागियों में से एक खेल जारी रखने से इनकार करता है, अयोग्य ठहराया जाता है), तो वे परिणाम जो स्पष्ट रूप से निर्धारित हैं (उदाहरण के लिए, पहले गेम का परिणाम, पहले गेम का टोटल, आदि) दांव गणना के लिए स्वीकार किए जाते हैं। अन्य सभी दांव "1" के बराबर जीत की संभावना के साथ भुगतान किए जाते हैं (वापसी)।

यदि मैच शुरू होने से पहले घोषित प्रतिभागियों में से एक को दूसरे से बदल दिया जाता है, तो सभी दांव वापसी के अधीन हैं।

जब तक अन्यथा इंगित न किया गया हो, इन खेलों के लिए हैंडिकैप और टोटल अंकों में दर्शाए जाते हैं।

यदि मैच बाधित होता है और 24 घंटे (प्री-मैच) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर फिर से शुरू नहीं होता है, तो वे परिणाम जो विशिष्ट रूप से निर्धारित हैं दांव निपटान के लिए स्वीकार किए जाते हैं। (उदाहरण के लिए, पहले गेम का परिणाम, पहले गेम का टोटल, आदि) अन्य सभी दांवों के लिए (वापसी) होगी।

"विजेता" का दांव। टूर्नामेंट में पहला स्थान हासिल करने वाले एथलीट (टीम) को विजेता माना जाता है। यदि एथलीट टूर्नामेंट शुरू होने से पहले भाग लेने से इनकार करता है, तो उस पर दांव पर जीत की संभावनाएं "1" (वापसी) मानी जाती हैं।

प्रस्तावना।

शतरंज के नियम खेल के दौरान उत्पन्न होने वाली सभी संभावित स्थितियों को कवर नहीं कर सकते, और न ही वे सभी प्रशासनिक प्रश्नों को नियंत्रित कर सकते हैं। जहां मामले नियमों के किसी अनुच्छेद द्वारा सटीक रूप से नियंत्रित नहीं हैं, वहां नियमों में चर्चा की गई समान स्थितियों का अध्ययन करके सही निर्णय तक पहुंचना संभव होना चाहिए। नियम मानते हैं कि मध्यस्थों के पास आवश्यक क्षमता, सुदृढ़ निर्णय और पूर्ण निष्पक्षता है। बहुत विस्तृत नियम मध्यस्थ को उसकी निर्णय स्वतंत्रता से वंचित कर सकता है और इस प्रकार उसे निष्पक्षता, तर्क और विशेष कारकों द्वारा निर्देशित समस्या का समाधान खोजने से रोक सकता है।

FIDE सभी शतरंज खिलाड़ियों और संघों से इस दृष्टिकोण को स्वीकार करने की अपील करता है। एक सदस्य संघ अधिक विस्तृत नियम पेश करने के लिए स्वतंत्र है बशर्ते वे:

a. किसी भी तरह से आधिकारिक FIDE शतरंज के नियमों का उल्लंघन न करें, और; b. संबंधित संघ के क्षेत्र तक सीमित हों, और।

c. किसी भी FIDE मैच, चैंपियनशिप या क्वालिफाइंग इवेंट, या FIDE खिताब या रेटिंग टूर्नामेंट के लिए मान्य न हों।

खेल के बुनियादी नियम; अनुच्छेद 1: शतरंज के खेल की प्रकृति और उद्देश्य।

1.1 शतरंज का खेल दो प्रतिद्वंद्वियों के बीच खेला जाता है जो 'शतरंज बोर्ड' नामक एक वर्गाकार बोर्ड पर बारी-बारी से अपने मोहरे चलते हैं। सफेद मोहरों वाला खिलाड़ी खेल शुरू करता है। एक खिलाड़ी को 'चाल' कहा जाता है, जब उसके प्रतिद्वंद्वी की चाल 'की गई' हो। (अनुच्छेद 6.7 देखें)

1.2 प्रत्येक खिलाड़ी का उद्देश्य प्रतिद्वंद्वी के राजा को इस तरह से 'हमले के अधीन' रखना है कि प्रतिद्वंद्वी के पास कोई वैध चाल न हो। जो खिलाड़ी यह लक्ष्य हासिल करता है उसे प्रतिद्वंद्वी के राजा को 'शहमात' दे दिया गया कहा जाता है और उसने खेल जीत लिया है। अपने स्वयं के राजा को हमले के अधीन छोड़ना, अपने स्वयं के राजा को हमले के लिए उजागर करना और प्रतिद्वंद्वी के राजा को 'पकड़ना' भी अनुमति नहीं है। जिस प्रतिद्वंद्वी के राजा को शहमात दिया गया है, वह खेल हार गया है।

1.3 यदि स्थिति ऐसी है कि कोई भी खिलाड़ी संभवतः शहमात नहीं दे सकता, तो खेल ड्रॉ होता है।

अनुच्छेद 2: शतरंज बोर्ड पर मोहरों की प्रारंभिक स्थिति।

2.1 शतरंज बोर्ड 64 बराबर वर्गों के 8 x 8 ग्रिड से बना है जो बारी-बारी से हल्के ('सफेद' वर्ग) और गहरे ('काले' वर्ग) होते हैं। शतरंज बोर्ड खिलाड़ियों के बीच इस तरह रखा जाता है कि खिलाड़ी के दाईं ओर का निकट कोने का वर्ग सफेद हो।

2.2 खेल की शुरुआत में एक खिलाड़ी के पास 16 हल्के रंग के मोहरे ('सफेद' मोहरे) होते हैं; दूसरे के पास 16 गहरे रंग के मोहरे ('काले' मोहरे) होते हैं।

ये मोहरे इस प्रकार हैं:; एक सफेद राजा; एक काला राजा; एक सफेद रानी; एक काली रानी; दो सफेद हाथी; दो काले हाथी; दो सफेद ऊंट; दो काले ऊंट; दो सफेद घोड़े; दो काले घोड़े; आठ सफेद प्यादे; आठ काले प्यादे; 2.3 शतरंज बोर्ड पर मोहरों की प्रारंभिक स्थिति इस प्रकार है:।

2.4 वर्गों के आठ ऊर्ध्वाधर स्तंभों को 'फाइल' कहा जाता है।

वर्गों की आठ क्षैतिज पंक्तियों को 'रैंक' कहा जाता है। एक ही रंग के वर्गों की सीधी रेखा, जो बोर्ड के एक किनारे से सटे किनारे तक जाती है, 'डायगोनल' कहलाती है।

अनुच्छेद 3: मोहरों की चालें।

3.1 किसी मोहरे को उसी रंग के मोहरे के कब्जे वाले वर्ग पर ले जाने की अनुमति नहीं है। यदि कोई मोहरा प्रतिद्वंद्वी के मोहरे के कब्जे वाले वर्ग पर जाता है तो बाद वाला पकड़ा जाता है और उसी चाल के भाग के रूप में शतरंज बोर्ड से हटा दिया जाता है। एक मोहरा प्रतिद्वंद्वी के मोहरे पर हमला करता है अगर मोहरा अनुच्छेद 3.2 से 3.8 के अनुसार उस वर्ग पर कब्जा कर सकता है। एक मोहरा एक वर्ग पर हमला करने वाला माना जाता है, भले ही ऐसा मोहरा उस वर्ग पर जाने से विवश हो क्योंकि ऐसा करने से वह अपने ही रंग के राजा को हमले के अधीन छोड़ देगा या रख देगा।

3.2 ऊंट उस डायगोनल के साथ किसी भी वर्ग पर जा सकता है जिस पर वह खड़ा है।

3.3 हाथी उस फाइल या रैंक के साथ किसी भी वर्ग पर जा सकता है जिस पर वह खड़ा है।

3.4 रानी उस फाइल, रैंक या डायगोनल के साथ किसी भी वर्ग पर जा सकती है जिस पर वह खड़ी है।

3.5 ये चालें चलते समय ऊंट, हाथी या रानी किसी भी बीच के मोहरे के ऊपर से नहीं जा सकते।

3.6 घोड़ा उस वर्ग के निकटतम वर्गों में से एक पर जा सकता है जिस पर वह खड़ा है, लेकिन उसी रैंक, फाइल या डायगोनल पर नहीं।

3.7.

a. प्यादा उसी फाइल पर अपने ठीक सामने के खाली वर्ग पर आगे बढ़ सकता है, या

b. अपनी पहली चाल पर प्यादा 3.7.a के अनुसार आगे बढ़ सकता है या वैकल्पिक रूप से वह उसी फाइल के साथ दो वर्ग आगे बढ़ सकता है बशर्ते दोनों वर्ग खाली हों, या

c. प्यादा प्रतिद्वंद्वी के मोहरे के कब्जे वाले वर्ग पर जा सकता है, जो उसके सामने तिरछे सटे फाइल पर है, उस मोहरे को पकड़ते हुए।

d. एक प्यादा उस वर्ग पर हमला करते हुए जिसे प्रतिद्वंद्वी के प्यादे ने अपने मूल वर्ग से एक चाल में दो वर्ग आगे बढ़कर पार किया है, इस प्रतिद्वंद्वी के प्यादे को पकड़ सकता है जैसे कि बाद वाला केवल एक वर्ग आगे बढ़ा हो। यह कब्जा केवल इस प्रगति के बाद की चाल पर कानूनी है और इसे 'एन पासेंट' कब्जा कहा जाता है।

e. जब एक प्यादा अपनी प्रारंभिक स्थिति से सबसे दूर की रैंक तक पहुंचता है तो उसे उसी चाल के भाग के रूप में उसी वर्ग पर उसी रंग की एक नई रानी, हाथी, ऊंट या घोड़े के लिए बदला जाना चाहिए। खिलाड़ी की पसंद पहले पकड़े गए मोहरों तक सीमित नहीं है। एक प्यादे को दूसरे मोहरे के लिए इस विनिमय को 'प्रमोशन' कहा जाता है और नए मोहरे का प्रभाव तत्काल होता है।

3.8 a. राजा को स्थानांतरित करने के दो अलग-अलग तरीके हैं:।

i. प्रतिद्वंद्वी के एक या अधिक मोहरों द्वारा हमला न किए गए किसी भी सटे वर्ग पर जाकर या 'कैसलिंग' द्वारा।

यह खिलाड़ी की पहली रैंक के साथ राजा और उसी रंग के किसी भी हाथी की चाल है, जिसे राजा की एकल चाल के रूप में गिना जाता है और निम्नानुसार निष्पादित किया जाता है:

ii. राजा को उसके मूल वर्ग से हाथी की ओर उसके मूल वर्ग पर दो वर्ग स्थानांतरित किया जाता है, फिर उस हाथी को उस वर्ग में स्थानांतरित किया जाता है जिसे राजा ने अभी पार किया है।

सफेद राजा-पक्ष कैसलिंग से पहले।

काले रानी-पक्ष कैसलिंग से पहले।	**सफेद राजा-पक्ष कैसलिंग के बाद।**

काले रानी-पक्ष कैसलिंग के बाद।

सफेद रानी-पक्ष कैसलिंग से पहले।

काले राजा-पक्ष कैसलिंग से पहले।	**सफेद रानी-पक्ष कैसलिंग के बाद।**

b. (1) कैसलिंग का अधिकार खो गया है:; [a] यदि राजा पहले ही चल चुका है, या।

[b] उस हाथी के साथ जो पहले ही चल चुका है।

(2) कैसलिंग अस्थायी रूप से रोक दी जाती है:।

[a] यदि वह वर्ग जिस पर राजा खड़ा है, या वह वर्ग जिसे उसे पार करना है, या वह वर्ग जिस पर उसे कब्जा करना है, प्रतिद्वंद्वी के एक या अधिक मोहरों द्वारा हमला किया गया है, या

[b] यदि राजा और उस हाथी के बीच कोई मोहरा है जिसके साथ कैसलिंग की जानी है।

3.9 राजा को 'शह' में कहा जाता है यदि उस पर प्रतिद्वंद्वी के एक या अधिक मोहरों द्वारा हमला किया गया है, भले ही ऐसे मोहरे उस वर्ग पर जाने से विवश हों क्योंकि ऐसा करने से वे अपने ही राजा को शह में छोड़ देंगे या रख देंगे। कोई भी मोहरा ऐसी चाल नहीं चल सकता जो उसी रंग के राजा को शह के लिए उजागर करे या उस राजा को शह में छोड़ दे।

अनुच्छेद 4: मोहरों को चलाने का कार्य।

4.1 प्रत्येक चाल केवल एक हाथ से की जानी चाहिए।

4.2 बशर्ते कि वह पहले अपना इरादा व्यक्त करे (उदाहरण के लिए "j'adoube" या "I adjust" कहकर), चाल वाले खिलाड़ी को अपने वर्गों पर एक या अधिक मोहरों को ठीक करने की अनुमति है।

4.3 अनुच्छेद 4.2 में दिए गए प्रावधान के अतिरिक्त, यदि चाल वाला खिलाड़ी जानबूझकर शतरंज के बोर्ड पर स्पर्श करता है:

a. अपने एक या अधिक मोहरों को, तो उसे पहले स्पर्श किए गए उस मोहरे को चलना होगा जिसे चला जा सकता है

b. अपने प्रतिद्वंद्वी के एक या अधिक मोहरों को, तो उसे पहले स्पर्श किए गए उस मोहरे को काटना होगा जिसे काटा जा सकता है

c. प्रत्येक रंग का एक मोहरा, तो उसे अपने मोहरे से प्रतिद्वंद्वी के मोहरे को काटना होगा या, यदि यह अवैध है, तो पहले स्पर्श किए गए उस मोहरे को चलना या काटना होगा जिसे चला या काटा जा सकता है। यदि यह स्पष्ट न हो कि खिलाड़ी के अपने मोहरे या उसके प्रतिद्वंद्वी के मोहरे को पहले स्पर्श किया गया था, तो यह माना जाएगा कि खिलाड़ी के अपने मोहरे को उसके प्रतिद्वंद्वी के मोहरे से पहले स्पर्श किया गया था।

4.4 यदि चाल वाला खिलाड़ी:

a. जानबूझकर अपने राजा और हाथी को स्पर्श करता है तो उसे उस ओर कैसल करना होगा यदि ऐसा करना वैध है

b. जानबूझकर एक हाथी को और फिर अपने राजा को स्पर्श करता है तो उसे उस चाल में उस ओर कैसल करने की अनुमति नहीं है और स्थिति अनुच्छेद 4.3.a द्वारा नियंत्रित होगी

c. कैसल करने के इरादे से राजा या राजा और हाथी को एक साथ स्पर्श करता है, लेकिन उस ओर कैसल करना अवैध है, तो खिलाड़ी को अपने राजा के साथ एक और वैध चाल करनी होगी (जिसमें दूसरी ओर कैसल करना भी शामिल हो सकता है)। यदि राजा के पास कोई वैध चाल नहीं है, तो खिलाड़ी कोई भी वैध चाल करने के लिए स्वतंत्र है

d. प्यादे को उन्नत करता है, तो मोहरे का चयन तब अंतिम हो जाता है, जब मोहरा उन्नयन के वर्ग को स्पर्श कर लेता है।

4.5 यदि स्पर्श किए गए किसी भी मोहरे को चला या काटा नहीं जा सकता, तो खिलाड़ी कोई भी वैध चाल कर सकता है।

4.6 जब, एक वैध चाल के रूप में या एक वैध चाल के भाग के रूप में, किसी मोहरे को एक वर्ग पर छोड़ दिया गया है, तो उसे इस चाल में किसी अन्य वर्ग पर नहीं चला जा सकता। तब चाल को निम्नलिखित रूप में पूर्ण माना जाता है:

a. काटने के मामले में, जब काटा गया मोहरा शतरंज के बोर्ड से हटा दिया गया है और खिलाड़ी ने अपने मोहरे को उसके नए वर्ग पर रखकर इस काटने वाले मोहरे को अपने हाथ से छोड़ दिया है

b. कैसल करने के मामले में, जब खिलाड़ी के हाथ ने हाथी को उस वर्ग पर छोड़ दिया है जिसे पहले राजा ने पार किया था। जब खिलाड़ी ने राजा को अपने हाथ से छोड़ दिया है, तो चाल अभी पूर्ण नहीं हुई है, लेकिन खिलाड़ी को उस ओर कैसल करने के अतिरिक्त कोई अन्य चाल करने का अधिकार नहीं रहता, यदि यह वैध है

c. प्यादे के उन्नयन के मामले में, जब प्यादे को शतरंज के बोर्ड से हटा दिया गया है और खिलाड़ी के हाथ ने नए मोहरे को उन्नयन वर्ग पर रखने के बाद उसे छोड़ दिया है। यदि खिलाड़ी ने उन्नयन वर्ग तक पहुँच चुके प्यादे को अपने हाथ से छोड़ दिया है, तो चाल अभी पूर्ण नहीं हुई है, लेकिन खिलाड़ी को प्यादे को किसी अन्य वर्ग पर खेलने का अधिकार नहीं रहता।

चाल को वैध कहा जाता है जब अनुच्छेद 3 की सभी प्रासंगिक आवश्यकताएँ पूरी हो गई हों। यदि चाल वैध नहीं है, तो अनुच्छेद 4.5 के अनुसार इसके बजाय दूसरी चाल की जाएगी।

4.7 खिलाड़ी अनुच्छेद 4 के अपने प्रतिद्वंद्वी के उल्लंघन के विरुद्ध दावा करने का अधिकार तब खो देता है जब वह जानबूझकर किसी मोहरे को स्पर्श कर लेता है।

अनुच्छेद 5: खेल का समापन; 5.1।

a. खेल उस खिलाड़ी द्वारा जीता जाता है जिसने अपने प्रतिद्वंद्वी के राजा को शहमात दिया है। यह तुरंत खेल समाप्त कर देता है, बशर्ते कि शहमात की स्थिति उत्पन्न करने वाली चाल एक वैध चाल थी।

b. खेल उस खिलाड़ी द्वारा जीता जाता है जिसका प्रतिद्वंद्वी घोषित करता है कि वह हार मानता है। यह तुरंत खेल समाप्त कर देता है।

5.2.

a. खेल तब ड्रॉ होता है जब चाल वाले खिलाड़ी के पास कोई वैध चाल नहीं है और उसका राजा शह में नहीं है। खेल को 'स्टेलमेट' में समाप्त हुआ कहा जाता है। यह तुरंत खेल समाप्त कर देता है, बशर्ते कि स्टेलमेट की स्थिति उत्पन्न करने वाली चाल वैध थी।

b. खेल तब ड्रॉ होता है जब ऐसी स्थिति उत्पन्न हो जाती है जिसमें कोई भी खिलाड़ी वैध चालों की किसी भी श्रृंखला से प्रतिद्वंद्वी के राजा को शहमात नहीं दे सकता। खेल को 'डेड पोजीशन' में समाप्त हुआ कहा जाता है। यह तुरंत खेल समाप्त कर देता है, बशर्ते कि स्थिति उत्पन्न करने वाली चाल वैध थी। (अनुच्छेद 9.6 देखें)

c. खेल के दौरान दोनों खिलाड़ियों के बीच सहमति पर खेल ड्रॉ होता है। यह तुरंत खेल समाप्त कर देता है। (अनुच्छेद 9.1 देखें)

d. यदि कोई समान स्थिति शतरंज के बोर्ड पर कम से कम तीन बार प्रकट होने वाली है या प्रकट हो चुकी है तो खेल ड्रॉ हो सकता है। (अनुच्छेद 9.2 देखें)

e. यदि प्रत्येक खिलाड़ी ने किसी प्यादे की गति और बिना किसी काट के कम से कम अंतिम 50 लगातार चालें की हैं तो खेल ड्रॉ हो सकता है। (अनुच्छेद 9.3 देखें) 9

प्रतियोगिता नियम; अनुच्छेद 6: शतरंज घड़ी।

6.1 'शतरंज घड़ी' का अर्थ है दो समय प्रदर्शनों वाली एक घड़ी, जो एक-दूसरे से इस प्रकार जुड़ी होती है कि एक समय में केवल उनमें से एक ही चल सकती है। शतरंज के नियमों में 'घड़ी' का अर्थ दो समय प्रदर्शनों में से एक है। प्रत्येक समय प्रदर्शन में एक 'फ्लैग' होता है। 'फ्लैग फॉल' का अर्थ है किसी खिलाड़ी के लिए आवंटित समय का समाप्त हो जाना।

6.2.

a. शतरंज घड़ी का उपयोग करते समय, प्रत्येक खिलाड़ी को आवंटित समय अवधि में न्यूनतम संख्या में चालें या सभी चालें करनी होती हैं और/या प्रत्येक चाल के साथ उसे अतिरिक्त समय आवंटित किया जा सकता है। ये सभी पहले से निर्दिष्ट होने चाहिए।

b. एक अवधि के दौरान खिलाड़ी द्वारा बचाया गया समय उसके अगली अवधि के लिए उपलब्ध समय में जोड़ दिया जाता है, सिवाय 'टाइम डिले' मोड के। टाइम डिले मोड में दोनों खिलाड़ियों को आवंटित 'मुख्य सोचने का समय' मिलता है। प्रत्येक खिलाड़ी को प्रत्येक चाल के साथ 'निश्चित अतिरिक्त समय' भी मिलता है। मुख्य समय की उलटी गिनती केवल निश्चित समय समाप्त होने के बाद शुरू होती है। बशर्ते खिलाड़ी निश्चित समय समाप्त होने से पहले अपनी घड़ी रोक दे, मुख्य सोचने का समय नहीं बदलता, चाहे निश्चित समय का कितना भी अनुपात उपयोग किया गया हो।

6.3 फ्लैग गिरने के तुरंत बाद, अनुच्छेद 6.2 a की आवश्यकताओं की जाँच की जानी चाहिए।

6.4 खेल शुरू होने से पहले मध्यस्थ तय करता है कि शतरंज घड़ी कहाँ रखी जाएगी।

6.5 खेल शुरू होने के लिए निर्धारित समय पर सफेद मोहरों वाले खिलाड़ी की घड़ी शुरू की जाती है।

6.6.

a. कोई भी खिलाड़ी जो सत्र शुरू होने के बाद शतरंज के बोर्ड पर पहुँचता है, वह खेल हार जाएगा। इस प्रकार डिफ़ॉल्ट समय 0 मिनट है। प्रतियोगिता के नियम अन्यथा निर्दिष्ट कर सकते हैं।

b. यदि प्रतियोगिता के नियम भिन्न डिफ़ॉल्ट समय निर्दिष्ट करते हैं, तो निम्नलिखित लागू होगा। यदि शुरू में कोई भी खिलाड़ी उपस्थित नहीं है, तो सफेद मोहरों वाला खिलाड़ी उसके आने तक बीतने वाला सारा समय खो देगा, जब तक कि प्रतियोगिता के नियम अन्यथा निर्दिष्ट न करें या मध्यस्थ अन्यथा निर्णय न ले।

6.7.

a. खेल के दौरान प्रत्येक खिलाड़ी, शतरंज के बोर्ड पर अपनी चाल करने के बाद, अपनी घड़ी रोकेगा और अपने प्रतिद्वंद्वी की घड़ी शुरू करेगा। खिलाड़ी को हमेशा अपनी घड़ी रोकने की अनुमति होनी चाहिए। उसकी चाल तब तक पूर्ण नहीं मानी जाती जब तक वह ऐसा न कर ले, जब तक कि की गई चाल खेल समाप्त न कर दे। (अनुच्छेद 5.1.a, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c और 9.6 देखें) शतरंज के बोर्ड पर चाल करने और अपनी घड़ी रोककर अपने प्रतिद्वंद्वी की घड़ी शुरू करने के बीच का समय खिलाड़ी को आवंटित समय का भाग माना जाता है।

b. खिलाड़ी को अपनी घड़ी उसी हाथ से रोकनी चाहिए जिससे उसने अपनी चाल की थी। खिलाड़ी के लिए बटन पर अपनी उंगली रखना या उसके ऊपर 'मंडराना' वर्जित है।

c. खिलाड़ियों को शतरंज की घड़ी का उचित ढंग से संचालन करना चाहिए। इसे जोर से मारना, उठाना या गिराना वर्जित है। अनुचित घड़ी संचालन पर अनुच्छेद 13.4 के अनुसार दंड दिया जाएगा।

d. यदि कोई खिलाड़ी घड़ी का उपयोग करने में असमर्थ है, तो खिलाड़ी द्वारा इस कार्य को करने के लिए एक सहायक प्रदान किया जा सकता है, जो मध्यस्थ के लिए स्वीकार्य होना चाहिए। उसकी घड़ी को मध्यस्थ द्वारा उचित तरीके से समायोजित किया जाएगा।

6.8 फ्लैग तब गिरा हुआ माना जाता है जब मध्यस्थ इस तथ्य का अवलोकन करता है या जब कोई भी खिलाड़ी इस आशय का वैध दावा करता है।

6.9 उन मामलों के अतिरिक्त जहाँ अनुच्छेदों में से कोई एक: 5.1.a, 5.1.b, 5.2.a, 5.2.b, 5.2.c लागू होता है, यदि कोई खिलाड़ी आवंटित समय में निर्धारित संख्या में चालें पूरी नहीं करता, तो खिलाड़ी खेल हार जाता है। हालाँकि, खेल ड्रॉ होता है, यदि स्थिति ऐसी है कि प्रतिद्वंद्वी वैध चालों की किसी भी संभावित श्रृंखला से खिलाड़ी के राजा को शहमात नहीं दे सकता।

6.10.

a. घड़ियों द्वारा दिया गया प्रत्येक संकेत किसी स्पष्ट दोष के अभाव में अंतिम माना जाता है। स्पष्ट दोष वाली शतरंज घड़ी को बदला जाएगा। मध्यस्थ घड़ी को बदलेगा और प्रतिस्थापन शतरंज घड़ियों पर दिखाए जाने वाले समय को निर्धारित करते समय अपने सर्वोत्तम निर्णय का उपयोग करेगा।

b. यदि खेल के दौरान पाया जाता है कि किसी एक या दोनों घड़ियों की सेटिंग गलत थी, तो कोई भी खिलाड़ी या मध्यस्थ तुरंत घड़ियों को रोक देगा। मध्यस्थ सही सेटिंग स्थापित करेगा और समय तथा चाल काउंटर समायोजित करेगा। सही सेटिंग निर्धारित करते समय वह अपने सर्वोत्तम निर्णय का उपयोग करेगा।

6.11 यदि दोनों फ्लैग गिर गए हैं और यह स्थापित करना असंभव है कि कौन सा फ्लैग पहले गिरा तो:

a. यदि यह खेल की अंतिम अवधि के अतिरिक्त किसी भी अवधि में होता है तो खेल जारी रहेगा

b. यदि यह खेल की उस अवधि में होता है जिसमें शेष सभी चालें पूरी करनी होती हैं तो खेल ड्रॉ होता है।

6.12.

a. यदि खेल को बाधित करने की आवश्यकता हो, तो मध्यस्थ घड़ियों को रोक देगा।

b. खिलाड़ी केवल मध्यस्थ की सहायता लेने के लिए घड़ियों को रोक सकता है, उदाहरण के लिए जब उन्नयन हो चुका है और आवश्यक मोहरा उपलब्ध नहीं है।

c. दोनों मामलों में खेल कब पुनः शुरू किया जाएगा, यह मध्यस्थ तय करेगा।

d. यदि कोई खिलाड़ी मध्यस्थ की सहायता लेने के लिए घड़ियों को रोकता है, तो मध्यस्थ निर्धारित करेगा कि खिलाड़ी के पास ऐसा करने का कोई वैध कारण था या नहीं। यदि यह स्पष्ट है कि खिलाड़ी के पास घड़ियों को रोकने का कोई वैध कारण नहीं था, तो खिलाड़ी को अनुच्छेद 13.4 के अनुसार दंड दिया जाएगा।

6.13 यदि कोई अनियमितता होती है और/या मोहरों को पिछली स्थिति में बहाल करना होता है, तो मध्यस्थ घड़ियों पर दिखाए जाने वाले समय को निर्धारित करने के लिए अपने सर्वोत्तम निर्णय का उपयोग करेगा। वह आवश्यक होने पर घड़ी के चाल काउंटर को भी समायोजित करेगा।

6.14 खेल कक्ष में शतरंज के बोर्ड पर वर्तमान स्थिति, चालें और की गई चालों की संख्या दिखाने वाली स्क्रीन, मॉनिटर या प्रदर्शन बोर्ड, और ऐसी घड़ियाँ जो चालों की संख्या भी दिखाती हैं, की अनुमति है। हालाँकि, खिलाड़ी केवल इस तरीके से

दिखाई गई जानकारी पर निर्भर करते हुए दावा नहीं कर सकता।

अनुच्छेद 7: अनियमितताएँ।

7.1 a. यदि खेल के दौरान पाया जाता है कि मोहरों की प्रारंभिक स्थिति गलत थी, तो खेल रद्द किया जाएगा और नया खेल खेला जाएगा। b. यदि खेल के दौरान पाया जाता है कि शतरंज का बोर्ड अनुच्छेद 2.1 के विपरीत रखा गया है, तो खेल जारी रहता है लेकिन पहुँची गई स्थिति को सही ढंग से रखे गए शतरंज के बोर्ड पर स्थानांतरित किया जाना चाहिए।

7.2 यदि कोई खेल रंग उलट कर शुरू हुआ है तो वह जारी रहेगा, जब तक कि मध्यस्थ अन्यथा निर्णय न दे।

7.3 यदि कोई खिलाड़ी एक या अधिक मोहरों को अपने स्थान से हटा देता है, तो उसे अपने समय पर सही स्थिति बहाल करनी होगी। यदि आवश्यक हो, तो खिलाड़ी या उसका प्रतिद्वंद्वी घड़ियों को रोककर मध्यस्थ की सहायता माँगेगा। मध्यस्थ उस खिलाड़ी को दंड दे सकता है जिसने मोहरों को हटाया था।

7.4.

a. यदि खेल के दौरान पाया जाता है कि एक अवैध चाल, जिसमें प्यादे के उन्नयन की आवश्यकताओं को पूरा न करना या प्रतिद्वंद्वी के राजा को काटना शामिल है, पूरी हो चुकी है, तो अनियमितता से ठीक पहले की स्थिति बहाल की जाएगी। यदि अनियमितता से ठीक पहले की स्थिति निर्धारित नहीं की जा सकती तो खेल अनियमितता से पहले की अंतिम पहचानी जा सकने वाली स्थिति से जारी रहेगा। घड़ियों को अनुच्छेद 6.13 के अनुसार समायोजित किया जाएगा। अवैध चाल के स्थान पर की जाने वाली चाल पर अनुच्छेद 4.3 और 4.6 लागू होते हैं। इसके बाद खेल इस बहाल की गई स्थिति से जारी रहेगा।

b. अनुच्छेद 7.4.a के अंतर्गत की गई कार्रवाई के बाद, किसी खिलाड़ी द्वारा पहली दो अवैध चालों के लिए मध्यस्थ प्रत्येक मामले में उसके प्रतिद्वंद्वी को दो मिनट का अतिरिक्त समय देगा; उसी खिलाड़ी द्वारा तीसरी अवैध चाल के लिए, मध्यस्थ इस खिलाड़ी द्वारा खेल हारा हुआ घोषित करेगा। हालाँकि, खेल ड्रॉ होता है यदि स्थिति ऐसी है कि प्रतिद्वंद्वी वैध चालों की किसी भी संभावित श्रृंखला से खिलाड़ी के राजा को शहमात नहीं दे सकता।

7.5 यदि खेल के दौरान पाया जाता है कि मोहरे अपने वर्गों से हटा दिए गए हैं, तो अनियमितता से पहले की स्थिति बहाल की जाएगी। यदि अनियमितता से ठीक पहले की स्थिति निर्धारित नहीं की जा सकती, तो खेल अनियमितता से पहले की अंतिम पहचानी जा सकने वाली स्थिति से जारी रहेगा। घड़ियों को अनुच्छेद 6.13 के अनुसार समायोजित किया जाएगा। इसके बाद खेल इस बहाल की गई स्थिति से जारी रहेगा।

अनुच्छेद 8: चालों का अभिलेखन।

8.1 खेल के दौरान प्रत्येक खिलाड़ी को प्रतियोगिता के लिए निर्धारित स्कोरशीट पर बीजगणितीय संकेतन (परिशिष्ट C देखें) में, यथासंभव स्पष्ट और सुपाठ्य रूप से, चाल-दर-चाल अपनी और अपने प्रतिद्वंद्वी की चालें सही ढंग से अभिलिखित करनी होती हैं।

चालों को पहले से लिखना वर्जित है, जब तक कि खिलाड़ी अनुच्छेद 9.2 या 9.3 के अनुसार ड्रॉ का दावा न कर रहा हो या स्थगित खेलों के दिशानिर्देश के बिंदु 1.a के अनुसार खेल को स्थगित न कर रहा हो।

खिलाड़ी यदि चाहे तो अपने प्रतिद्वंद्वी की चाल का उत्तर उसे अभिलिखित करने से पहले दे सकता है। उसे दूसरी चाल करने से पहले अपनी पिछली चाल अभिलिखित करनी होगी।

दोनों खिलाड़ियों को स्कोरशीट पर ड्रॉ के प्रस्ताव को अभिलिखित करना होगा। (परिशिष्ट C.13 देखें) यदि कोई खिलाड़ी स्कोर रखने में असमर्थ है, तो खिलाड़ी द्वारा चालें लिखने के लिए एक सहायक प्रदान किया जा सकता है, जो मध्यस्थ के लिए स्वीकार्य होना चाहिए। उसकी घड़ी को मध्यस्थ द्वारा उचित तरीके से समायोजित किया जाएगा।

8.2 स्कोरशीट पूरे खेल के दौरान मध्यस्थ के लिए दृश्यमान रहेगी।

8.3 स्कोरशीट्स आयोजन के आयोजकों की संपत्ति हैं।

8.4 यदि किसी अवधि में किसी समय खिलाड़ी की घड़ी पर पाँच मिनट से कम शेष हैं और प्रत्येक चाल के साथ 30 सेकंड या अधिक का अतिरिक्त समय नहीं जोड़ा जा रहा है, तो उस अवधि के शेष भाग के लिए वह अनुच्छेद 8.1 की आवश्यकताओं को पूरा करने के लिए बाध्य नहीं है। एक फ्लैग गिरने के तुरंत बाद खिलाड़ी को शतरंज के बोर्ड पर कोई मोहरा चलने से पहले अपनी स्कोरशीट पूरी तरह से अद्यतन करनी होगी।

8.5.

a. यदि अनुच्छेद 8.4 के अंतर्गत किसी भी खिलाड़ी को स्कोर रखने की आवश्यकता नहीं है, तो मध्यस्थ या सहायक को उपस्थित रहकर स्कोर रखने का प्रयास करना चाहिए। इस मामले में, एक फ्लैग गिरने के तुरंत बाद, मध्यस्थ घड़ियों को रोक देगा। फिर दोनों खिलाड़ी मध्यस्थ की या प्रतिद्वंद्वी की स्कोरशीट का उपयोग करके अपनी स्कोरशीट अद्यतन करेंगे।

b. यदि अनुच्छेद 8.4 के अंतर्गत केवल एक खिलाड़ी को स्कोर रखने की आवश्यकता नहीं है, तो उसे, किसी भी फ्लैग के गिरने के तुरंत बाद, शतरंज के बोर्ड पर कोई मोहरा चलने से पहले अपनी स्कोरशीट पूरी तरह से अद्यतन करनी होगी। बशर्ते कि खिलाड़ी की चाल हो, वह अपने प्रतिद्वंद्वी की स्कोरशीट का उपयोग कर सकता है, लेकिन चाल करने से पहले उसे लौटाना होगा।

c. यदि कोई पूर्ण स्कोरशीट उपलब्ध नहीं है, तो खिलाड़ियों को मध्यस्थ या सहायक के नियंत्रण में दूसरे शतरंज के बोर्ड पर खेल का पुनर्निर्माण करना होगा। पुनर्निर्माण शुरू होने से पहले उसे वास्तविक खेल की स्थिति, घड़ी के समय और की गई चालों की संख्या, यदि यह जानकारी उपलब्ध हो, पहले अभिलिखित करनी होगी। 8.6 यदि स्कोरशीट्स को इस प्रकार अद्यतन नहीं किया जा सकता कि यह दर्शाया जा सके कि किसी खिलाड़ी ने आवंटित समय पार कर लिया है, तो की जाने वाली अगली चाल को अगली समय अवधि की पहली चाल माना जाएगा, जब तक कि इस बात का साक्ष्य न हो कि अधिक चालें की गई हैं।

8.7 खेल के समापन पर दोनों खिलाड़ी खेल का परिणाम दर्शाते हुए दोनों स्कोरशीट्स पर हस्ताक्षर करेंगे। भले ही गलत हो, यह परिणाम मान्य रहेगा, जब तक कि मध्यस्थ अन्यथा निर्णय न दे।

अनुच्छेद 9: ड्रॉ खेल; 9.1।

a. प्रतियोगिता के नियम यह निर्दिष्ट कर सकते हैं कि खिलाड़ी मध्यस्थ की सहमति के बिना ड्रॉ पर सहमत नहीं हो सकते, चाहे निर्दिष्ट संख्या से कम चालों में या बिल्कुल भी नहीं।

b. यदि प्रतियोगिता के नियम ड्रॉ समझौते की अनुमति देते हैं तो निम्नलिखित लागू होगा:

(1) ड्रॉ का प्रस्ताव देने इच्छुक खिलाड़ी को शतरंज के बोर्ड पर चाल करने के बाद और अपनी घड़ी रोककर प्रतिद्वंद्वी की घड़ी शुरू करने से पहले ऐसा करना होगा। खेल के दौरान किसी अन्य समय पर किया गया प्रस्ताव अभी भी वैध है लेकिन अनुच्छेद 12.6 पर विचार किया जाना चाहिए। प्रस्ताव के साथ कोई शर्त नहीं जोड़ी जा सकती। दोनों मामलों में प्रस्ताव वापस नहीं लिया जा सकता और तब तक वैध रहता है जब तक प्रतिद्वंद्वी इसे स्वीकार न करे, मौखिक रूप से अस्वीकार न करे, इसे

चलने या काटने के इरादे से किसी मोहरे को स्पर्श करके अस्वीकार न करे, या खेल किसी अन्य तरीके से समाप्त न हो जाए। 13

(2) ड्रॉ के प्रस्ताव को प्रत्येक खिलाड़ी अपनी स्कोरशीट पर एक प्रतीक के साथ अंकित करेगा। (परिशिष्ट C.13 देखें)

(3) अनुच्छेद 9.2, 9.3 या 10.2 के अंतर्गत ड्रॉ का दावा ड्रॉ के प्रस्ताव के रूप में माना जाएगा।

9.2 खेल चाल वाले खिलाड़ी के सही दावे पर ड्रॉ होता है, जब वही स्थिति, कम से कम तीसरी बार (जरूरी नहीं कि चालों की पुनरावृत्ति से):

क. वह खेलने वाला है, यदि वह पहले अपनी चाल अपनी स्कोरशीट पर लिखता है और मध्यस्थ को इस चाल को करने का अपना इरादा घोषित करता है, या

ख. अभी-अभी प्रकट हुआ है, और ड्रॉ का दावा करने वाले खिलाड़ी की चाल है।

(क) और (ख) के अनुसार स्थितियाँ समान मानी जाती हैं, यदि वही खिलाड़ी चाल चलने वाला है, समान प्रकार और रंग के मोहरे समान वर्गों पर हैं, और दोनों खिलाड़ियों के सभी मोहरों की संभावित चालें समान हैं। स्थितियाँ समान नहीं हैं यदि कोई प्यादा जिसे एन पासांत में पकड़ा जा सकता था, अब इस तरीके से नहीं पकड़ा जा सकता। जब राजा या हाथी को चलने के लिए बाध्य किया जाता है, तो वह अपने कैसलिंग अधिकार खो देगा, यदि कोई हों, केवल उसके चलने के बाद।

9.3 खेल ड्रॉ है, चाल चलने वाले खिलाड़ी के सही दावे पर, यदि:

क. वह अपनी चाल अपनी स्कोरशीट पर लिखता है और मध्यस्थ को इस चाल को करने का अपना इरादा घोषित करता है, जिसके परिणामस्वरूप प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा किसी भी प्यादे की गति के बिना और किसी भी पकड़ के बिना अंतिम 50 चालें की गई होंगी, या

ख. प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा किसी भी प्यादे की गति के बिना और किसी भी पकड़ के बिना अंतिम 50 लगातार चालें की गई हैं।

9.4 यदि खिलाड़ी अनुच्छेद 4.3 के अनुसार किसी मोहरे को छूता है बिना ड्रॉ का दावा किए, तो वह उस चाल पर अनुच्छेद 9.2 या 9.3 के अनुसार दावा करने का अधिकार खो देता है।

9.5 यदि कोई खिलाड़ी अनुच्छेद 9.2 या 9.3 के अनुसार ड्रॉ का दावा करता है, तो वह दोनों घड़ियों को रोक सकता है। (अनुच्छेद 6.12.ख देखें) उसे अपना दावा वापस लेने की अनुमति नहीं है।

क. यदि दावा सही पाया जाता है, तो खेल तुरंत ड्रॉ हो जाता है।

ख. यदि दावा गलत पाया जाता है, तो मध्यस्थ प्रतिद्वंद्वी के शेष सोचने के समय में तीन मिनट जोड़ेगा। फिर खेल जारी रहेगा। यदि दावा किसी इरादा की गई चाल पर आधारित था, तो यह चाल अनुच्छेद 4 के अनुसार की जानी चाहिए।

9.6 खेल ड्रॉ होता है जब ऐसी स्थिति पहुँचती है जहाँ से किसी भी संभावित वैध चालों की श्रृंखला द्वारा शहमात नहीं हो सकता। यह खेल को तुरंत समाप्त कर देता है, बशर्ते कि इस स्थिति को उत्पन्न करने वाली चाल वैध थी।

अनुच्छेद 10: क्विकप्ले फिनिश।

10.1 'क्विकप्ले फिनिश' खेल का वह चरण है जब सभी (शेष) चालें सीमित समय में की जानी चाहिए। 1

10.2 यदि चाल चलने वाले खिलाड़ी की घड़ी पर दो मिनट से कम शेष हैं, तो वह अपना झंडा गिरने से पहले ड्रॉ का दावा कर सकता है। उसे मध्यस्थ को बुलाना चाहिए और वह घड़ियों को रोक सकता है। (अनुच्छेद 6.12.ख देखें)

क. यदि मध्यस्थ सहमत है कि प्रतिद्वंद्वी सामान्य साधनों से खेल जीतने का कोई प्रयास नहीं कर रहा है, या यह संभव नहीं है कि सामान्य साधनों से जीता जाए, तो वह खेल को ड्रॉ घोषित करेगा। अन्यथा वह अपना निर्णय स्थगित करेगा या दावा अस्वीकार करेगा।

ख. यदि मध्यस्थ अपना निर्णय स्थगित करता है, तो प्रतिद्वंद्वी को दो अतिरिक्त मिनट दिए जा सकते हैं और खेल जारी रहेगा, यदि संभव हो तो मध्यस्थ की उपस्थिति में। मध्यस्थ खेल में बाद में या झंडा गिरने के बाद जल्द से जल्द अंतिम परिणाम घोषित करेगा। वह खेल को ड्रॉ घोषित करेगा यदि वह सहमत है कि अंतिम स्थिति सामान्य साधनों से जीती नहीं जा सकती, या कि प्रतिद्वंद्वी सामान्य साधनों से जीतने का पर्याप्त प्रयास नहीं कर रहा था।

ग. यदि मध्यस्थ ने दावा अस्वीकार कर दिया है, तो प्रतिद्वंद्वी को दो अतिरिक्त मिनट का समय दिया जाएगा।

घ. (क), (ख) और (ग) के संबंध में मध्यस्थ का निर्णय अंतिम होगा।

अनुच्छेद 11: अंक।

11.1 जब तक पहले से अन्यथा घोषित न हो, एक खिलाड़ी जो अपना खेल जीतता है, या वॉकओवर से जीतता है, एक अंक (1) प्राप्त करता है, एक खिलाड़ी जो अपना खेल हारता है, या वॉकओवर देता है, कोई अंक (0) प्राप्त नहीं करता और एक खिलाड़ी जो अपना खेल ड्रॉ करता है, आधा अंक (½) प्राप्त करता है।

अनुच्छेद 12: खिलाड़ियों का आचरण।

12.1 खिलाड़ी ऐसी कोई कार्रवाई नहीं करेंगे जिससे शतरंज के खेल को बदनामी हो।

12.2 खिलाड़ियों को मध्यस्थ की अनुमति के बिना 'खेल स्थल' छोड़ने की अनुमति नहीं है। खेल स्थल को खेल क्षेत्र, विश्राम कक्ष, जलपान क्षेत्र, धूम्रपान के लिए निर्धारित क्षेत्र और मध्यस्थ द्वारा निर्दिष्ट अन्य स्थानों के रूप में परिभाषित किया गया है। चाल चलने वाले खिलाड़ी को मध्यस्थ की अनुमति के बिना खेल क्षेत्र छोड़ने की अनुमति नहीं है।

12.3.

क. खेल के दौरान खिलाड़ियों को किसी भी नोट्स, सूचना या सलाह के स्रोतों का उपयोग करने, या किसी अन्य शतरंज बोर्ड पर विश्लेषण करने की मनाही है।

ख. मध्यस्थ की अनुमति के बिना खिलाड़ी को खेल स्थल में मोबाइल फोन या संचार के अन्य इलेक्ट्रॉनिक साधन रखने की मनाही है, जब तक कि वे पूरी तरह से बंद न हों। यदि ऐसा कोई उपकरण ध्वनि उत्पन्न करता है, तो खिलाड़ी खेल हार जाएगा। प्रतिद्वंद्वी जीतेगा। हालाँकि, यदि प्रतिद्वंद्वी किसी भी वैध चालों की श्रृंखला से खेल नहीं जीत सकता, तो उसका स्कोर ड्रॉ होगा।

ग. धूम्रपान की अनुमति केवल स्थल के मध्यस्थ द्वारा निर्दिष्ट अनुभाग में है।

12.4 स्कोरशीट का उपयोग केवल चालें, घड़ियों के समय, ड्रॉ के प्रस्ताव, और दावे से संबंधित मामलों और अन्य प्रासंगिक डेटा को रिकॉर्ड करने के लिए किया जाएगा।

12.5 जिन खिलाड़ियों ने अपने खेल समाप्त कर लिए हैं, उन्हें दर्शक माना जाएगा।

12.6 प्रतिद्वंद्वी को किसी भी तरह से विचलित करना या परेशान करना मना है। इसमें अनुचित दावे, ड्रॉ के अनुचित प्रस्ताव या खेल क्षेत्र में शोर के स्रोत का प्रवेश शामिल है।

12.7 अनुच्छेद 12.1 से 12.6 के किसी भी भाग का उल्लंघन अनुच्छेद 13.4 के अनुसार दंड का कारण होगा।

12.8 शतरंज के नियमों का पालन करने से खिलाड़ी के लगातार इनकार पर खेल हारने का दंड दिया जाएगा। मध्यस्थ प्रतिद्वंद्वी का स्कोर तय करेगा।

12.9 यदि दोनों खिलाड़ी अनुच्छेद 12.8 के अनुसार दोषी पाए जाते हैं, तो खेल को दोनों खिलाड़ियों द्वारा हारा हुआ घोषित किया जाएगा।

12.10 अनुच्छेद 10.2.घ या परिशिष्ट डी के मामले में कोई खिलाड़ी मध्यस्थ के निर्णय के विरुद्ध अपील नहीं कर सकता।

अन्यथा कोई खिलाड़ी मध्यस्थ के किसी भी निर्णय के विरुद्ध अपील कर सकता है, जब तक कि प्रतियोगिता के नियम अन्यथा निर्दिष्ट न करें।

अनुच्छेद 13: मध्यस्थ की भूमिका (प्रस्तावना देखें)।

13.1 मध्यस्थ यह सुनिश्चित करेगा कि शतरंज के नियमों का कड़ाई से पालन हो।

13.2 मध्यस्थ प्रतियोगिता के सर्वोत्तम हित में कार्य करेगा। उसे सुनिश्चित करना चाहिए कि अच्छा खेल वातावरण बना रहे और खिलाड़ियों को परेशान न किया जाए। वह प्रतियोगिता की प्रगति की निगरानी करेगा।

13.3 मध्यस्थ खेलों का निरीक्षण करेगा, विशेष रूप से जब खिलाड़ियों का समय कम हो, अपने दिए गए निर्णयों को लागू करेगा और जहाँ उचित हो खिलाड़ियों पर दंड लगाएगा।

13.4 मध्यस्थ निम्नलिखित में से एक या अधिक दंड लागू कर सकता है:; क. चेतावनी; ख. प्रतिद्वंद्वी के शेष समय में वृद्धि; ग. दोषी खिलाड़ी के शेष समय में कमी; घ. खेल को हारा हुआ घोषित करना; ङ. दोषी पक्ष द्वारा खेल में प्राप्त अंकों में कमी।

च. प्रतिद्वंद्वी द्वारा खेल में प्राप्त अंकों को उस खेल के लिए उपलब्ध अधिकतम तक बढ़ाना

छ. आयोजन से निष्कासन।

13.5 खेल के बाहरी व्यवधान की स्थिति में मध्यस्थ किसी एक या दोनों खिलाड़ियों को अतिरिक्त समय दे सकता है।

13.6 मध्यस्थ को खेल में हस्तक्षेप नहीं करना चाहिए सिवाय शतरंज के नियमों में वर्णित मामलों के। वह की गई चालों की संख्या नहीं बताएगा, सिवाय अनुच्छेद 8.5 लागू करने के दौरान, जब कम से कम एक झंडा गिर चुका हो। मध्यस्थ खिलाड़ी को यह सूचित करने से बचेगा कि उसके प्रतिद्वंद्वी ने एक चाल पूरी कर ली है या खिलाड़ी ने अपनी घड़ी नहीं दबाई है।

13.7.

क. दर्शक और अन्य खेलों के खिलाड़ी किसी खेल के बारे में बात नहीं करेंगे या अन्यथा हस्तक्षेप नहीं करेंगे। यदि आवश्यक हो, तो मध्यस्थ दोषियों को खेल स्थल से निष्कासित कर सकता है। यदि कोई अनियमितता देखता है, तो वह केवल मध्यस्थ को सूचित कर सकता है।

ख. मध्यस्थ द्वारा अधिकृत होने के बिना, किसी भी व्यक्ति के लिए खेल स्थल और मध्यस्थ द्वारा निर्दिष्ट किसी भी निकटवर्ती क्षेत्र में मोबाइल फोन या किसी भी प्रकार के संचार उपकरण का उपयोग करना मना है।

अनुच्छेद 14: फिडे।

14.1 सदस्य फेडरेशन फिडे से शतरंज के नियमों से संबंधित समस्याओं पर आधिकारिक निर्णय देने के लिए कह सकते हैं।

क. यदि कोई मैच किसी भी कारण से 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए रद्द या स्थगित कर दिया जाता है, तो उस इवेंट पर सभी दांवों को "1" की जीतने वाली ऑड्स प्राप्त होंगी।

ख. यदि कोई मैच 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए बाधित या निलंबित किया जाता है, तो उस मैच पर सभी दांव "1" की ऑड्स पर निपटाए जाएंगे।

शतरंज पर दांव लगाने के लिए निम्नलिखित स्थितियाँ प्रस्तावित हैं:।

1. मैच का परिणाम।

2. दोहरा परिणाम; निम्नलिखित परिणाम संभव हैं।

1X - दांव जीता जाता है यदि टीम 1 जीती या मैच के परिणामस्वरूप ड्रॉ तय हुआ;

X2 - दांव जीतने वाला है यदि मैच के परिणामस्वरूप टीम 2 जीती या ड्रॉ तय हुआ;

12 - दांव जीतने वाला है यदि मैच के परिणामस्वरूप टीम 1 या टीम 2 जीती।

यदि हैंडीकैप में केवल दो विकल्प हैं (केवल हैंडीकैप 1 या हैंडीकैप 2, "ड्रॉ" विकल्प के बिना), तो हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए समान स्कोर की स्थिति में, रिटर्न होता है (इस बात की परवाह किए बिना कि दांव लगाने के लिए मैच की कौन सी अवधि प्रस्तावित है)।

4. टूर्नामेंट विजेता।

दांव की गणना केवल टूर्नामेंट के अंत के बाद टूर्नामेंट के अंत के समय वास्तव में तय किए गए परिणाम के अनुसार की जाती है। टूर्नामेंट के परिणामों को रद्द करने/बदलने के लिए न्यायिक और अन्य निर्णय, जो इसके अंत के बाद किए गए हैं, को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

5. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए अन्य प्रकार के दांव प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

शीर्ष इवेंट; लाइव; स्पार्क स्पोर्ट; ड्राफ्ट; समय फ़िल्टर; 6H; 12H; 24H; 48H; शीर्ष लीग; 254; UEFA चैंपियंस लीग; 31; UEFA यूरोपा लीग; UEFA यूरोपा कॉन्फ्रेंस लीग; प्रीमियर लीग; ला लिगा; बुंडेसलीगा; सीरी A; लीग 1; प्रिमेरा LPF, क्लॉसुरा।

UEFA नेशंस लीग। लीग A।

UEFA नेशंस लीग। लीग B।

UEFA नेशंस लीग। लीग C।

NBA; यूरोलीग; मेरे पसंदीदा; 1424; 247; 555; 302; 64; 51; 315; 42; लैक्रोस; 104; 97; 39; फील्ड हॉकी; 32; अल्पाइन स्कीइंग; क्रॉस कंट्री; मोबाइल लेजेंड्स; UEFA चैंपियंस लीग,; लीग स्टेज; 1X; X2; शख्तार डोनेत्स्क; स्पोर्टिंग लिस्बन; 3.62; 3.67; 1.96; 1.86; 1.26; 1.31; +510; गैलाटासराय; स्टटगार्ट; 2.09; 4.03; 3.00; 1.41; 1.23; 1.76; 1.81; 3.5; 2.02; +458; 4 नवंबर; एटलेटिको मैड्रिड; बायर्न म्यूनिख; 2.67; 3.83; 2.36; 1.61; 1.49; 1.74; +502; बार्सिलोना; एस्टन विला; 1.29; 6.57; 7.67; 1.10; 1.11; 3.68; +468; मैनचेस्टर यूनाइटेड; रोमा; 2.18; 3.84; 2.93; बोडो/ग्लिम्ट; लिले; 4.05; 4.22; 1.24;

2.11; 1.93; 1.88; +462; फेयेनूर्ड; इंटर मिलान; 3.95; 1.89; +485; विलारियल; PSG; 4.25; 4.34; 1.68; 1.21; 3.75; 1.79; +492; LASK; स्लोवान ब्रातिस्लावा; 5.49; 7.35; 1.13; +487; फेनरबाक्चे; लिवरपूल; 5.36; 4.68; 1.54; 1.19; 1.17; 2.08; +367; AEK एथेंस; रियल मैड्रिड; 9.61; 6.70; 4.01; 1.07; +366; 5 नवंबर; बोरुसिया डॉर्टमुंड; बेटिस; 4.11; 1.82; +368; RB लीपज़िग; मैनचेस्टर सिटी; 4.76; 1.56; स्लाविया प्राग; आर्सेनल; 10.55; 6.41; 1.06; +364; PSV; क्लब ब्रुग; 4.16; 3.03; 1.39; +369; वाइकिंग; सबा मसाज़िर; 5.20; 6.47; 1.12; 1.15; पोर्टो; नेपोली; 1.97; 3.71; 1.27; 1.84; UEFA यूरोपा लीग,; रेनेस; ओलंपियाकोस पिरेउस; 3.07; +305; ब्राज़ील,; 02:30; चापेकोएंस SC; मिरासोल SP; 3.39; 1.71; +316; 04:30; इंटरनेशियोनल; कोरितिबा PR; 1.59; 5.14; +315।

रग्बी सबसे शारीरिक खेलों में से एक है। अंतरराष्ट्रीय स्तर पर इस खेल का शिखर रग्बी विश्व कप में है। ट्राई नेशंस (दक्षिण अफ्रीका, न्यूजीलैंड और ऑस्ट्रेलिया सहित), सिक्स नेशंस (इंग्लैंड, आयरलैंड, स्कॉटलैंड, वेल्स, इटली और फ्रांस सहित) और हेइनेकन कप जैसे अन्य टूर्नामेंट अन्य टूर्नामेंट हैं जिन्हें पूरे सम्मान के साथ आयोजित किया जाता है।

खेल का उद्देश्य प्रत्येक रग्बी मैच के लिए आवंटित 80 मिनट के समय में अपने प्रतिद्वंद्वियों से अधिक अंक स्कोर करना है। पूर्ण समय पर अधिक अंक वाली टीम को विजेता घोषित किया जाता है। खेल ड्रॉ पर समाप्त हो सकते हैं।

गेंद वाली टीम को 'खेल के चरणों' में गेंद को मैदान पर आगे बढ़ाना चाहिए। गेंद को कभी भी आगे पास नहीं किया जा सकता, लेकिन खिलाड़ी गेंद के साथ आगे दौड़ सकते हैं या गेंद को आगे किक करके उसका पीछा कर सकते हैं। विरोधी टीम को टैकल करके और गेंद को बनाए रखने की कोशिश करके आक्रमण करने वाली टीम को रोकना होता है।

प्रत्येक रग्बी टीम में 15 खिलाड़ी होंगे। टीम को फॉरवर्ड और बैक नामक दो समूहों में विभाजित किया जाता है। 8 फॉरवर्ड हैं (पदों में हुकर, प्रॉप, सेकंड रो, फ्लैंकर और नंबर एट शामिल हैं) और 7 बैक हैं (पदों में स्क्रम हाफ, फ्लाई हाफ, इनसाइड सेंटर, आउटसाइड सेंटर, विंगर और फुल बैक शामिल हैं)।

पिच को तीन भागों में विभाजित किया गया है; एक मुख्य खेल क्षेत्र जो 100 मीटर से अधिक नहीं होना चाहिए और दो डेड गोल क्षेत्र जो 10 से 20 मीटर तक हो सकते हैं। फिर पिच 70 मीटर चौड़ी होनी चाहिए। गोल पोस्ट 'H' आकार में हैं और लगभग 5 से 6 मीटर की दूरी पर हैं, ऊंचाई पर कोई प्रतिबंध नहीं है।

स्टड वाले जूते गम शील्ड, हेड गार्ड, शोल्डर पैड और शिन पैड के साथ पहने जा सकते हैं। प्रत्येक टीम को एक ही रंग की जर्सी मेल खाते शॉर्ट्स और मोज़ों के साथ पहननी चाहिए।

अंक चार तरीकों में से एक से स्कोर किए जा सकते हैं:।

ट्राई तब दी जाती है जब कोई खिलाड़ी गोल के पीछे प्रतिद्वंद्वी के डेड बॉल क्षेत्र में गेंद को नीचे रखता है। 5 अंक दिए जाते हैं।

कन्वर्ज़न एक फ्री किक है जो टीम को ट्राई के बाद 2 बोनस अंक अर्जित करने के लिए दी जाती है। सफल किक को गोल के ऊपरी पोस्ट और टॉप बार के बीच से गुजरना होता है।

पेनल्टी किक से टीम को 3 अंक मिलते हैं और यह टीम को तब दी जाती है जब विरोधी टीम उल्लंघन करती है।

ड्रॉप गोल हाथ से किक किया जा सकता है बशर्ते गेंद पहले उछले और यह टीम को 3 अंक दिला सकता है।

खेल जीतने के लिए आपको 80 मिनट के भीतर अपने प्रतिद्वंद्वी से अधिक अंक स्कोर करने होंगे। अंक ऊपर उल्लिखित किसी भी तरीके से स्कोर किए जा सकते हैं।

रग्बी के नियम।

खेल को दो 40 मिनट के हाफ में विभाजित किया जाता है जिसके बीच 10 मिनट का विश्राम होता है। खेल में कोई स्टॉपेज टाइम नहीं है और यह ठीक 80 मिनट पर समाप्त होगा।

प्रत्येक टीम 15 खिलाड़ियों के साथ शुरू कर सकती है और 7 तक स्थानापन्न। जो खिलाड़ी मैदान छोड़ चुके हैं उन्हें केवल तब लौटने की अनुमति है यदि उनका चोट के लिए इलाज किया गया हो।

मैदान लगभग 100 मीटर लंबा और 70 मीटर चौड़ा होना चाहिए जिसमें न्यूनतम 10 मीटर का डेड बॉल क्षेत्र हो। H आकार के गोल को 6 मीटर चौड़ा होना चाहिए, ऊंचाई पर कोई प्रतिबंध नहीं है।

मैदान में निम्नलिखित चिह्न शामिल हैं; हाफ वे लाइन, 5 मीटर लाइन, 22 मीटर लाइन, 10 मीटर लाइन और डेड बॉल लाइन। ट्राई, पेनल्टी या ड्रॉप गोल स्कोर होने के बाद खेल को फिर से शुरू करने के लिए एक सेंटर स्पॉट भी शामिल है।

खेल में एक रेफरी और दो टच जज होने चाहिए। रेफरी का काम समय रखना, खेल भर निर्णय लेना और मैदान पर व्यवस्था बनाए रखना है। दो टच जज रेफरी को निर्णयों में सहायता कर सकते हैं और रेफरी को सूचित कर सकते हैं जब खिलाड़ी टच में हों (खेल की सीमाओं से बाहर)।

खेल रुक जाएगा यदि किसी खिलाड़ी के साथ फाउल होता है, गेंद खेल से बाहर चली जाती है या ट्राई या ड्रॉप गोल स्कोर होता है।

रक्षात्मक टीम को खिलाड़ी को पकड़कर और फर्श पर गिराकर टैकल करना चाहिए। कंधे की ऊंचाई से ऊपर टैकल नहीं किया जा सकता और ऐसा करने पर रेफरी फाउल देगा।

एक बार गेंद टच में जाने पर लाइन आउट होता है। 7 तक खिलाड़ी लाइन आउट में प्रवेश कर सकते हैं और इनमें से कोई भी खिलाड़ी अंदर फेंकी जा रही गेंद को पकड़ने के लिए उठाया जा सकता है। दोनों टीमें गेंद जीतने के लिए प्रतिस्पर्धा कर सकती हैं।

सफल कन्वर्ज़न, पेनल्टी या गोल पर किक तभी होता है जब खिलाड़ी गोल के ऊपरी हिस्से से गेंद को किक करने में सफल होता है। यदि कोई खिलाड़ी असफल होता है तो गेंद तब तक खेल में रहती है जब तक यह खेल के मैदान की किसी एक सीमा को पार नहीं कर लेती।

आक्रमण करने वाले खिलाड़ियों को सक्रिय रहते हुए गेंद के पीछे रहना चाहिए अन्यथा ऑफसाइड कहे जाने का जोखिम होता है। खेल में हस्तक्षेप न करने वाले खिलाड़ी गेंद के सामने हो सकते हैं, लेकिन फिर से खेल में हस्तक्षेप करने से पहले उन्हें गेंद के पीछे वापस आना होगा।

अधिकारी और अपराध।

तीन मैच अधिकारी होते हैं: एक रेफरी, और दो सहायक रेफरी। रेफरी को आमतौर पर "सर" कहकर संबोधित किया जाता है। बाद वाले, जिन्हें पहले टच जज कहा जाता था, का मुख्य कार्य यह संकेत देना था कि गेंद कब "टच" में गई; उनकी भूमिका का विस्तार किया गया है और अब उनसे कई क्षेत्रों में रेफरी की सहायता करने की अपेक्षा की जाती है, जैसे फाउल प्ले पर नजर रखना और ऑफसाइड लाइनों की जांच करना। इसके अलावा, उच्च स्तरीय प्रतियोगिताओं के मैचों में, अक्सर एक टेलीविजन मैच अधिकारी (TMO; जिसे लोकप्रिय रूप से "वीडियो रेफरी" कहा जाता है) होता है, जो रेफरी को रेडियो द्वारा जोड़कर कुछ निर्णयों में सहायता करता है। रेफरी के पास अपने निर्णयों को इंगित करने के लिए हाथ के संकेतों की एक प्रणाली है

सामान्य अपराधों में कंधों के ऊपर टैकल करना, स्क्रम, रक या मॉल का ढहना, जमीन पर होने पर गेंद को न छोड़ना, या ऑफसाइड होना शामिल है। पेनल्टी दिए जाने पर गैर-दोषी टीम के पास कई विकल्प होते हैं: एक "टैप" किक, जब गेंद को हाथ से बहुत कम दूरी तक किक किया जाता है, जिससे किकर गेंद को फिर से इकट्ठा कर सके और उसके साथ दौड़ सके; एक पंट, जब गेंद को हाथ से लंबी दूरी तक किक किया जाता है, फील्ड स्थिति के लिए; एक प्लेस-किक, जब किकर गोल करने का प्रयास करेगा; या एक स्क्रम। खिलाड़ियों को फाउल प्ले या बार-बार उल्लंघन के लिए बाहर भेजा जा सकता है (लाल कार्ड द्वारा संकेत) या अस्थायी रूप से निलंबित ("सिन-बिन") दस मिनट के लिए (पीला कार्ड), और उन्हें बदला नहीं जा सकता।

कभी-कभी, मैच के दौरान रेफरी द्वारा उल्लंघन पकड़े नहीं जाते हैं और इन्हें मैच के बाद साइटिंग कमिश्नर द्वारा "साइट" किया जा सकता है और उल्लंघन करने वाले खिलाड़ी पर दंड (आमतौर पर कई हफ्तों के लिए निलंबन) लगाया जा सकता है।

रग्बी यूनियन (और सेवन्स जैसे संबंधित खेलों) का अंतर्राष्ट्रीय शासी निकाय वर्ल्ड रग्बी (WR) है। WR का मुख्यालय डबलिन, आयरलैंड में है। WR, जिसकी स्थापना 1886 में हुई थी, दुनिया भर में खेल को नियंत्रित करता है और खेल के नियम और रैंकिंग प्रकाशित करता है। फरवरी 2014 तक, WR (जिसे तब IRB, इंटरनेशनल रग्बी बोर्ड के नाम से जाना जाता था) ने अपनी सदस्यता में 119 यूनियनों को दर्ज किया, 101 पूर्ण सदस्य और 18 सहयोगी सदस्य देश। WR के अनुसार, रग्बी यूनियन 100 से अधिक देशों में पुरुषों और महिलाओं द्वारा खेला जाता है। WR रग्बी विश्व कप, महिला रग्बी विश्व कप, रग्बी विश्व कप सेवन्स, HSBC सेवन्स सीरीज, HSBC महिला सेवन्स सीरीज, विश्व अंडर 20 चैम्पियनशिप, विश्व अंडर 20 ट्रॉफी, नेशंस कप और पैसिफिक नेशंस कप को नियंत्रित करता है। WR इनमें से प्रत्येक आयोजन को कहां आयोजित किया जाएगा, यह तय करने के लिए मतदान आयोजित करता है, सिवाय पुरुषों और महिलाओं के लिए सेवन्स वर्ल्ड सीरीज के मामले में, जिसके लिए WR कई राष्ट्रीय यूनियनों के साथ व्यक्तिगत आयोजनों के आयोजन के लिए अनुबंध करता है।

छह क्षेत्रीय संघ, जो WR के सदस्य हैं, प्रशासन का अगला स्तर बनाते हैं; ये हैं:

रग्बी अफ्रीका, पूर्व में कन्फेडरेशन ऑफ अफ्रीकन रग्बी (CAR); एशिया रग्बी, पूर्व में एशियन रग्बी फुटबॉल यूनियन (ARFU)।

रग्बी अमेरिकाज़ नॉर्थ, पूर्व में नॉर्थ अमेरिका कैरेबियन रग्बी एसोसिएशन (NACRA)

रग्बी यूरोप, पूर्व में फेडरेशन इंटरनेशनल डी रग्बी अमेच्योर – एसोसिएशन यूरोपीयन डी रग्बी (FIRA-AER)

ओशिनिया रग्बी, पूर्व में फेडरेशन ऑफ ओशिनिया रग्बी यूनियन्स (FORU)।

सुदामेरिका रग्बी, पूर्व में कन्फेडरेशन सुदामेरिकाना डी रग्बी (दक्षिण अमेरिकी रग्बी संघ, या CONSUR)

रग्बी के दो अन्य संस्करण हैं: रग्बी सेवन्स और रग्बी लीग।

रग्बी सेवन्स।

रग्बी सेवन्स (आमतौर पर केवल सेवन्स के रूप में जाना जाता है), और मूल रूप से सेवन-ए-साइड रग्बी के रूप में जाना जाता है, रग्बी यूनियन का एक प्रकार है जिसमें टीमें सात खिलाड़ियों से बनी होती हैं जो सात मिनट के हाफ खेलती हैं, बजाय सामान्य 15 खिलाड़ियों के जो 40 मिनट के हाफ खेलते हैं। रग्बी सेवन्स का प्रशासन वर्ल्ड रग्बी द्वारा किया जाता है, जो दुनिया भर में रग्बी यूनियन के लिए जिम्मेदार निकाय है। खेल सभी स्तरों पर लोकप्रिय है, शौकिया और क्लब टूर्नामेंट आमतौर पर गर्मियों के महीनों में आयोजित किए जाते हैं। सेवन्स रग्बी के सबसे अच्छी तरह वितरित रूपों में से एक है, और अफ्रीका, एशिया, यूरोप और अमेरिका के कुछ हिस्सों में लोकप्रिय है, और विशेष रूप से दक्षिण प्रशांत में।

रग्बी सेवन्स वर्ल्ड रग्बी द्वारा मंजूरी प्राप्त है, और समान कानूनों के तहत खेला जाता है (नीचे नोट किए गए अपवादों के साथ) और 15 खिलाड़ी खेल के समान आयामों के मैदान पर। जबकि एक नियमित रग्बी यूनियन मैच कम से कम 80 मिनट तक चलता है, एक सामान्य सेवन्स मैच में सात मिनट के दो हाफ होते हैं जिनमें दो मिनट का हाफ-टाइम ब्रेक होता है।

सेवन्स एक मानक रग्बी यूनियन खेल मैदान पर खेला जाता है। मैदान 100 मीटर (330 फीट) लंबा और 70 मीटर (230 फीट) चौड़ा तक होता है। प्रत्येक गोल लाइन पर H-आकार के गोल पोस्ट होते हैं। गोल पोस्ट गोल लाइन पर होते हैं। यह अमेरिकन फुटबॉल के विपरीत है जिसमें पोस्ट गोल लाइन के पीछे होते हैं।

खेल के नियमों में भिन्नताएं।

रग्बी सेवन्स पर लागू होने वाले कानूनों में कई भिन्नताएं हैं, मुख्य रूप से खेल को गति देने और खिलाड़ियों की कम संख्या को ध्यान में रखने के लिए। मुख्य परिवर्तनों को निम्नानुसार संक्षेपित किया जा सकता है:

मैदान पर प्रति टीम 7 खिलाड़ी (15 के बजाय)।

पांच स्थानापन्न, पांच अदला-बदली के साथ (8 और 8 के बजाय)।

सात मिनट के हाफ (फिफ्टीन-ए-साइड में 40 मिनट के हाफ के बजाय)।

अधिकतम दो मिनट हाफ-टाइम (दस मिनट के बजाय)।

नियमित समय के बाद ड्रॉ मैच गोल्डन पॉइंट अतिरिक्त समय में जारी रहते हैं, कई 5 मिनट की अवधि में।

सभी कन्वर्जन प्रयास ड्रॉप-किक होने चाहिए (प्लेस-किक का विकल्प होने के बजाय)।

कन्वर्जन ट्राई स्कोर करने के 30 सेकंड के भीतर लिए जाने चाहिए (90 सेकंड के बजाय)। 2016 से पहले, सीमा 40 सेकंड थी।

तीन खिलाड़ी स्क्रम (आठ खिलाड़ियों के बजाय)।

किक-ऑफ: सेवन्स में, जिस टीम ने अभी स्कोर किया है वह किक-ऑफ करती है, न कि हारने वाली टीम, जैसा कि फिफ्टीन-ए-साइड में होता है।

पीले कार्ड अपराधी को 2 मिनट का निलंबन (10 मिनट के बजाय) देते हैं।

रेफरी एडवांटेज पर जल्दी निर्णय लेते हैं (जहां एक खेल आमतौर पर एडवांटेज समाप्त करता है, फिफ्टीन्स के विपरीत)।

प्रमुख प्रतियोगिताओं में, गोल पर किक की सफलता का न्याय करने के लिए अतिरिक्त अधिकारी (इन-गोल टच जज) मौजूद होते हैं, जिसका अर्थ है कि कन्वर्जन प्रयासों का न्याय करने के लिए टच जजों के स्थान पर जाने की प्रतीक्षा में खेल में देरी नहीं होती है।

रग्बी लीग।

रग्बी लीग, जिसे अक्सर केवल लीग कहा जाता है, एक पूर्ण-संपर्क खेल है जो तेरह खिलाड़ियों की दो टीमों द्वारा 68 मीटर चौड़े और 112–122 मीटर लंबे आयताकार मैदान पर खेला जाता है। रग्बी फुटबॉल के दो कोडों में से एक, इसकी उत्पत्ति 1895 में उत्तरी इंग्लैंड में खिलाड़ियों को भुगतान के मुद्दे पर रग्बी फुटबॉल यूनियन से विभाजन के रूप में हुई थी। दर्शकों के लिए तेज़, अधिक मनोरंजक खेल पैदा करने के उद्देश्य से इसके नियमों में उत्तरोत्तर परिवर्तन हुए हैं।

रग्बी लीग में, अंक गेंद को ले जाकर और विरोधी टीम की गोल लाइन से परे उसे जमीन को छूकर स्कोर किए जाते हैं; इसे ट्राई कहा जाता है, और यह स्कोरिंग का प्राथमिक तरीका है। विरोधी टीम गेंद ले जाने वाले खिलाड़ी को टैकल करके आक्रमणकारी पक्ष को अंक स्कोर करने से रोकने का प्रयास करती है। ट्राई के अतिरिक्त, गोल किक करके अंक स्कोर किए जा सकते हैं। फील्ड गोल किसी भी समय प्रयास किए जा सकते हैं, और सफल ट्राई के बाद, स्कोरिंग टीम को अतिरिक्त अंकों के लिए कन्वर्जन के साथ गोल का प्रयास करने के लिए एक फ्री किक मिलता है। गोल पर किक पेनल्टी के लिए भी दिया जा सकता है।

रग्बी यूनियन के साथ तुलना।

रग्बी लीग और रग्बी यूनियन कई समानताओं और साझा मूल वाले अलग-अलग खेल हैं। दोनों के मूलभूत नियम समान हैं, 80 मिनट तक खेले जाते हैं और इनमें अंडाकार गेंद और H-आकार के गोलपोस्ट होते हैं। दोनों में नियम हैं कि गेंद को आगे पास नहीं किया जा सकता है, और इसे आगे गिराने पर स्क्रम होता है। दोनों ट्राई को केंद्रीय स्कोरिंग विधि के रूप में और कन्वर्जन किक, पेनल्टी गोल और ड्रॉप गोल को अतिरिक्त स्कोरिंग विधियों के रूप में उपयोग करते हैं। हालांकि, प्रत्येक विधि के कितने अंक मूल्य के होते हैं, इसमें अंतर हैं।

मुख्य अंतरों में से एक कब्जे के नियम हैं, जब गेंद टच में जाती है, रग्बी यूनियन में कब्जे पर लाइन-आउट के माध्यम से प्रतिस्पर्धा की जाती है, जबकि रग्बी लीग में स्क्रम खेल को पुनः आरंभ करता है। कब्जे पर प्रतिस्पर्धा पर कम ध्यान का अर्थ है कि रग्बी लीग में खेल कम बार रुकता है, गेंद आमतौर पर 80 मिनट में से 50 मिनट के लिए खेल में होती है, जबकि पेशेवर रग्बी यूनियन के लिए लगभग 35 मिनट। अन्य अंतरों में यह शामिल है कि रग्बी लीग में कम खिलाड़ी होते हैं (15 की तुलना में 13) और टैकलिंग के लिए अलग नियम होते हैं। रग्बी यूनियन में रग्बी लीग की तुलना में अधिक विस्तृत नियम हैं और 1895 के विभाजन के बाद से कम बदले हैं।

रग्बी लीग इतिहासकार टोनी कॉलिन्स ने लिखा है कि 1990 के दशक के मध्य में रग्बी यूनियन के पेशेवर होने के बाद से, इसने तेजी से रग्बी लीग से तकनीक और रणनीति उधार ली है। रग्बी लीग और रग्बी यूनियन के बीच अंतर्निहित समानताओं ने कभी-कभी प्रयोगात्मक हाइब्रिड खेलों को खेले जाने का कारण बनाया है जो दोनों खेलों के नियमों का मिश्रण उपयोग करते हैं।

रग्बी लीग, रग्बी यूनियन।

a. दांव ओवरटाइम को छोड़कर, जब तक अन्यथा निर्दिष्ट न हो, नियमित समय (80 मिनट और चोट समय) के लिए स्वीकार किए जाते हैं।

b. यदि मैच 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए बाधित हुआ था, तो सभी दांव वापसी के अधीन हैं, सिवाय उन दांवों के जिनके परिणाम मैच बाधित होने के समय स्पष्ट रूप से निर्धारित हो चुके थे।

c. यदि मैच का प्रारंभ समय 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए स्थगित कर दिया जाता है, तो सभी दांव वापस किए जाते हैं। अपवाद: यदि, जब मैच स्थगित किया गया था, तो मैच की एक नई तारीख और समय तुरंत नियुक्त किया गया था, जिसके अनुसार मैच उसी खेल सप्ताह के दौरान खेला जाएगा जैसा पहले नियोजित था (सोमवार से रविवार, GMT समय), इस मैच पर सभी दांव प्रभावी रहते हैं।

d. रग्बी सट्टेबाजी के लिए निम्नलिखित स्थितियाँ प्रस्तावित हैं:।

मैच का परिणाम निर्धारित करने का प्रस्ताव है। दांव नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं।

यदि, मैच के परिणामस्वरूप, स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या दांव के कुल के बराबर है, तो वापसी होती है। इसी तरह, किसी टीम या खिलाड़ी के व्यक्तिगत कुल के लिए।

4. दोहरा परिणाम।

1X - दांव जीत रहा है यदि मैच के परिणामस्वरूप टीम 1 जीती या ड्रॉ तय हुआ;

X2 - दांव जीत रहा है यदि मैच के परिणामस्वरूप टीम 2 जीती या ड्रॉ तय हुआ;

यह निर्धारित करने का प्रस्ताव है कि इस टीम द्वारा स्कोर किए गए गोलों की संख्या निर्दिष्ट पैरामीटर से अधिक या कम होगी।

यदि, मैच के परिणामस्वरूप, स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या दांव के कुल के बराबर है, तो वापसी होती है।

केवल विरोधी टीम के खिलाफ स्कोर किए गए और रेफरी द्वारा आधिकारिक रूप से स्कोर किए गए अंक गिने जाते हैं।

टीमों द्वारा अपने ही गोल के खिलाफ स्कोर किए गए सभी अंक विरोधी टीम द्वारा स्कोर किए गए अंकों के रूप में गिने जाते हैं।

6. टूर्नामेंट विजेता।

यदि जिस टीम पर दांव लगाया गया था वह इस टूर्नामेंट के लिए अर्हता प्राप्त नहीं करती है, अयोग्य ठहराई गई है या प्रतियोगिता में भाग लेने से इनकार कर दिया है, तो इस टीम पर सभी दांव हारे हुए माने जाते हैं।

7. कुल विषम / सम।

यदि मैच का परिणाम 0:0 है, तो दांव सम के रूप में निपटाए जाएंगे।

8. पहला हाफ / मैच।

पहले हाफ और पूरे मैच का परिणाम निर्धारित करने का प्रस्ताव है।

लाइन में, पहले स्थान पर पहले हाफ का परिणाम है, दूसरे में - पूरा मैच।

9. पहला अंक कौन लेगा।

मैच का पहला वैध गोल स्कोर करने वाले खिलाड़ी पर दांव जीतते हैं।

यदि मैच के दौरान खिलाड़ी मैदान में नहीं आया, तो इस स्थिति के लिए उस पर सभी दांव वापस किए जाते हैं।

10. अर्हता प्राप्त करने के लिए।

दांव की गणना केवल संकेतित टीमों की भागीदारी के साथ टूर्नामेंट के इस दौर की श्रृंखला में अंतिम मैच के समाप्त होने के बाद की जाती है।

दांव केवल तभी जीता जाता है जब निर्दिष्ट टीम प्रतियोगिता के अगले दौर में पहुंचती है, भले ही इस दौर की किसी भी मध्यवर्ती मैच / समय अवधि का परिणाम कुछ भी हो।

रग्बी सेवन्स।

a. दांव ओवरटाइम को ध्यान में रखे बिना, जब तक अन्यथा निर्दिष्ट न हो, नियमित समय पर स्वीकार किए जाते हैं (मैच की अवधि - 7 मिनट के 2 हाफ, बीच में 1 मिनट का ब्रेक (फाइनल में - 10 मिनट के 2 हाफ, हाफ के बीच 2 मिनट का ब्रेक) यदि आवश्यक हो, तो अतिरिक्त समय निर्धारित किया जाता है - 5 मिनट यदि टीमों में से एक इसमें सफल होता है, तो खेल रोक दिया जाता है।

b. यदि मैच 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए बाधित हुआ था, तो सभी दांव वापसी के अधीन हैं, सिवाय उन दांवों के जिनका परिणाम मैच बाधित होने के समय स्पष्ट रूप से निर्धारित हो चुका था।

c. यदि मैच का प्रारंभ समय 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए स्थगित कर दिया जाता है, तो दांव वापस किए जाते हैं। अपवाद: यदि, जब मैच स्थगित किया गया था, तो मैच की एक नई तारीख और समय तुरंत नियुक्त किया गया था, जिसके अनुसार मैच उसी खेल सप्ताह के दौरान खेला जाएगा जैसा पहले नियोजित था (सोमवार से रविवार, GMT समय), इस मैच पर सभी दांव प्रभावी रहते हैं।

यदि, मैच के परिणामस्वरूप, स्कोर किए गए गोलों की कुल संख्या दांव के कुल के बराबर है, तो वापसी होती है। इसी तरह, किसी टीम या खिलाड़ी के व्यक्तिगत कुल के लिए।

यदि हैंडिकैप में केवल दो विकल्प हैं (केवल हैंडिकैप 1 या हैंडिकैप 2, "ड्रॉ" विकल्प के बिना), तो हैंडिकैप को ध्यान में रखते हुए बराबर स्कोर के मामले में, वापसी होती है (भले ही मैच की किसी भी अवधि के लिए दांव लगाने का प्रस्ताव हो)।

4. ऊपर सूचीबद्ध न किए गए अन्य प्रकार के दांव प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

वॉलीबॉल नियम।

वॉलीबॉल खेल के रूप लगभग 1895 से प्रचलन में हैं। तब से खेल विकसित हुआ है और 1964 में यह खेल अपने पहले ओलंपिक खेलों में प्रवेश कर गया। इस खेल का अब दुनिया भर में अनुसरण किया जाता है और दुनिया भर के देश पेशेवर रूप से प्रतिस्पर्धा करते हैं। खेल का शिखर ओलंपिक खेलों में आता है जहां अक्सर सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी प्रदर्शन करते हैं।

खेल का उद्देश्य।

वॉलीबॉल का उद्देश्य वॉलीबॉल को नेट के ऊपर से हिट करना है (केवल अपने हाथों का उपयोग करके) जो कोर्ट के केंद्र से होकर गुजरता है, जबकि इसे अपने प्रतिद्वंद्वी के आधे हिस्से में उछलने की कोशिश करते हुए। विरोधी टीम को गेंद वापस करने से पहले इसे उछलने से रोकने की कोशिश करनी होती है। खेल 3 या 5 सेट के सर्वश्रेष्ठ में खेले जाते हैं और खेल के अंत में सबसे अधिक सेट वाली टीम जीतती है।

किसी भी समय प्रत्येक टीम के पास कोर्ट पर 6 खिलाड़ी होते हैं। स्थानापन्न खेल के दौरान उपयोग किए जा सकते हैं। कोई पेशेवर मिश्रित लिंग टीम नहीं है। प्रत्येक खिलाड़ी आक्रमण क्षेत्र (नेट के बगल में) या रक्षात्मक क्षेत्र (कोर्ट के पीछे) में स्थिति लेता है। प्रत्येक क्षेत्र में तीन खिलाड़ी होते हैं और प्रत्येक अंक के बाद दक्षिणावर्त स्थिति में घूमते हैं।

कोर्ट आयताकार आकार का है और 18m x 9m मापता है। कोर्ट के आर-पार 2.43m ऊंचा नेट है, गेंद का व्यास 8 इंच और वजन 9 से 10 औंस के बीच है। कोर्ट की रूपरेखा के चारों ओर एक आउट ऑफ बाउंड्स क्षेत्र है और यदि गेंद इन वर्गों में उछलती है तो विरोधी टीम को एक अंक दिया जाएगा।

प्रत्येक टीम को प्रति सेट 30 सेकंड के दो टाइमआउट तक मिलते हैं। प्रत्येक सेट के बाद टाइमआउट की मात्रा दो पर रीसेट हो जाती है, भले ही पहले कितने भी उपयोग किए गए हों।

अंक स्कोर करने के लिए गेंद को आपके प्रतिद्वंद्वी के आधे हिस्से में रेखांकित अनुभाग के भीतर जमीन को छूना चाहिए। आप अपने प्रतिद्वंद्वी के आपके आधे हिस्से में रेखांकित अनुभाग को हिट करने में विफल होने या आपके प्रतिद्वंद्वी के गेंद को नेट में हिट करने से भी अंक स्कोर कर सकते हैं। किसी भी टीम की सर्व के बाद अंक स्कोर किया जा सकता है।

सर्व करने वाले खिलाड़ी को बेस लाइन के पीछे से ऐसा करना चाहिए और ओवर या अंडरआर्म एक्शन का उपयोग कर सकता है और केवल हाथ से हिट कर सकता है। सर्व हो जाने के बाद सर्वर अपनी टीम में खेल में शामिल हो सकता है और अंक के लिए संघर्ष कर सकता है।

प्रत्येक टीम को गेंद वापस करने से पहले गेंद को तीन बार हिट करने की अनुमति है। एक खिलाड़ी को लगातार दो बार गेंद को हिट करने की अनुमति नहीं है। यदि गेंद सीमा रेखा को हिट करती है तो गेंद को खेल में माना जाता है। रक्षात्मक टीम कूद सकती है और गेंद को अपने कोर्ट की ओर वापस आने से रोकने की कोशिश कर सकती है। यदि ब्लॉक का प्रयास किया जाता है और गेंद उनके प्रतिद्वंद्वी के आधे हिस्से में उछलती है तो एक अंक दिया जाता है। यदि ब्लॉक के बाद गेंद बाहर उछलती है तो विरोधी टीम को एक अंक दिया जाता है।

प्रत्येक खेल 25 अंकों तक खेला जाता है और दो अंकों से स्पष्ट होना चाहिए। यदि स्कोर 24-24 तक पहुंच जाता है तो खेल तब तक खेला जाता है जब तक एक टीम दो अंकों से आगे न हो जाए।

सभी श्रेणियों में सभी मैच 5 सेट के होते हैं; यदि स्कोर 2:2 से बराबर है, तो टीमें पांचवां (कम) सेट खेलती हैं। एक टीम के दोनों सेट जीतने (2:0) के बाद भी पांचवां सेट खेला जा सकता है, लेकिन यह अंतिम परिणाम को प्रभावित नहीं करता है। पांचवां सेट 15 अंकों तक खेला जाता है।

खेल जीतने के लिए आपको अपने प्रतिद्वंद्वियों से अधिक अंक स्कोर करने होंगे। आमतौर पर 3 या 5 सेट के सर्वश्रेष्ठ खेले जाते हैं और विजेता वह पहली टीम होगी जो आवश्यक सेट संख्या तक पहुंचती है।

वॉलीबॉल के नियम।

प्रत्येक टीम में 6 खिलाड़ी और 6 स्थानापन्न होते हैं। खिलाड़ियों को किसी भी समय बदला जा सकता है, लेकिन यदि उन्हें वापस लौटना है तो केवल उस खिलाड़ी के लिए बदला जा सकता है जिसने उन्हें बदला था।

प्रत्येक टीम गेंद वापस करने से पहले गेंद को तीन बार तक हिट कर सकती है। रक्षात्मक टीम तब ब्लॉक करने या गेंद को फिर से अधिकतम तीन बार हिट करके वापस करने का प्रयास कर सकती है।

खेल 25 अंकों तक खेले जाते हैं और 2 स्पष्ट अंकों से जीते जाने चाहिए।

निम्नलिखित के लिए उल्लंघन बुलाए जाएंगे:।

गेंद सर्व करते समय बेस लाइन पर कदम रखना।

गेंद नेट को हिट करती है और नेट के ऊपर से नहीं जा पाती (यदि गेंद नेट को हिट करती है और फिर भी नेट के ऊपर से चली जाती है तो यह पूरी तरह से वैध है)।

खिलाड़ियों को गेंद को कैरी करने, पाम करने या उसके साथ दौड़ने की अनुमति नहीं है।

खिलाड़ियों को शरीर के किसी भी हिस्से से नेट को नहीं छूना चाहिए। यदि कहा जाता है कि नेट ने उन्हें हिट किया है न कि इसके विपरीत, तो यह ठीक है।

गेंद नेट के नीचे से यात्रा नहीं कर सकती।

खिलाड़ी नेट के ऊपर से नहीं पहुंच सकते और गेंद को नहीं मार सकते।

लिबेरो।

लिबेरो एक ऐसा खिलाड़ी है जो रक्षात्मक कौशल में विशेषज्ञता रखता है: लिबेरो को अपने साथियों से भिन्न रंग की जर्सी पहननी चाहिए और जब गेंद पूरी तरह से नेट की ऊंचाई से ऊपर हो तो वह ब्लॉक या हमला नहीं कर सकता। जब गेंद खेल में न हो, तो लिबेरो अधिकारियों को पूर्व सूचना के बिना किसी भी बैक-रो खिलाड़ी को बदल सकता है।

आधुनिक युग का लिबेरो अक्सर दूसरे सेटर की भूमिका निभाता है। जब सेटर गेंद को डिग करता है, तो लिबेरो आमतौर पर दूसरी गेंद के लिए जिम्मेदार होता है और फ्रंट रो हमलावर को सेट करता है। लिबेरो केवल कुछ प्रतिबंधों के तहत सेटर के रूप में कार्य कर सकता है। ओवरहैंड सेट करने के लिए, लिबेरो को 3-मीटर लाइन के पीछे खड़ा होना चाहिए (और उस पर कदम नहीं रखना चाहिए); अन्यथा, 3-मीटर लाइन के सामने नेट के ऊपर गेंद पर हमला नहीं किया जा सकता। कोर्ट के किसी भी हिस्से से अंडरहैंड पास की अनुमति है।

लिबेरो आम तौर पर टीम का सबसे कुशल रक्षात्मक खिलाड़ी होता है। एक लिबेरो ट्रैकिंग शीट भी होती है, जहां रेफरी या अधिकारी टीम को ट्रैक रखना चाहिए कि लिबेरो किसके लिए सब इन और आउट करता है। FIVB नियमों के तहत, खेल की शुरुआत में दो लिबेरो नामित किए जाते हैं, जिनमें से केवल एक ही किसी भी समय कोर्ट पर हो सकता है।

गेंद।

FIVB नियमों में कहा गया है कि गेंद गोलाकार होनी चाहिए, चमड़े या सिंथेटिक चमड़े से बनी होनी चाहिए, इसकी परिधि 65–67 सेमी, वजन 260–280 ग्राम और आंतरिक दबाव 0.30–0.325 किग्रा/सेमी2 होना चाहिए। अन्य शासी निकायों के समान नियम हैं।

सभी मैचों के दौरान एक मानक वॉलीबॉल गेंद का उपयोग किया जाता है (Mikasa MVA 200)।

अधिकारी दल बनाने वाले वॉलीबॉल अधिकारी प्रथम रेफरी, द्वितीय रेफरी, स्कोरकीपर, सहायक स्कोरर और लाइन जज होते हैं। प्रथम रेफरी मैच की शुरुआत से अंत तक प्रभारी होता है। प्रथम रेफरी का अधिकार अधिकारी दल के अन्य सभी सदस्यों पर होता है।

1. यदि मैच शुरू हो गया, लेकिन किसी भी कारण से समाप्त नहीं हुआ, तो गणना के लिए आपको 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) प्रतीक्षा करनी होगी, जिसके बाद इस मैच पर सभी दांव, उन दांवों को छोड़कर जो पहले ही हो चुके हैं, वापसी के अधीन हैं (गुणांक 1 के साथ गणना की गई)।

2. यदि किसी मैच की शुरुआत की तारीख 24 घंटे से कम की अवधि के लिए स्थगित की जाती है, तो उस मैच पर सभी दांव बने रहेंगे। अन्यथा, इस मैच पर दांव वापस कर दिए जाते हैं।

वॉलीबॉल मैच के लिए हैंडिकैप और टोटल अंकों में दर्शाए जाते हैं, जब तक कि बाजार में अन्यथा न कहा गया हो।

एक वॉलीबॉल मैच में 1-4 सेट 25 अंकों तक खेले जाते हैं, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो। निर्णायक (5वां) सेट 15 अंकों तक खेला जाता है।

तीन सेट वाले मैच के तीन प्रारूप होते हैं। पहले 1-2 सेट 25 अंकों तक खेले जाते हैं, जब तक कि अन्यथा न कहा गया हो। निर्णायक (3रा) सेट 15 अंकों तक खेला जाता है।

दांव "स्कोर"। लाइन में, संबंधित कॉलम इस प्रकार शीर्षकित हैं: 3:0; 3:1, आदि।

यदि मैच के नियम बदल दिए जाते हैं (1-4 सेट 21 अंकों तक खेले गए या इसके विपरीत), तो इन पर दांव:

मैच में टीम की जीत;; सेट में टीम की जीत;; मैच का सटीक स्कोर;।

स्वीकृत ऑड्स के अनुसार गणना की जाती है, और अन्य सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

यदि न्यायाधीशों के निर्णय से, किसी एक टीम पर अंक कटौती की जाती है, तो दांव की गणना न्यायाधीशों के इस निर्णय के अनुसार की जाएगी।

मैच में कुल सेट। यह निर्धारित करना आवश्यक है कि टीमें मैच में निर्दिष्ट सेट संख्या से अधिक या कम खेलेंगी। यदि मैच बाधित हुआ और 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) के बाद फिर से शुरू नहीं हुआ, तो इस स्थिति पर दांव वापस कर दिए जाते हैं।

ग्रुप चरण विजेता। दांव की गणना केवल टूर्नामेंट के इस दौर के भीतर निर्दिष्ट ग्रुप के सभी मैचों के पूरा होने के बाद की जाती है। प्रतियोगिता के इस दौर के समाप्त होने के बाद किए गए टूर्नामेंट के परिणामों को रद्द करने / बदलने के न्यायिक और अन्य निर्णयों को ध्यान में नहीं रखा जाता है। यदि जिस टीम पर दांव लगाया गया था, उसे अयोग्य ठहराया गया या प्रतियोगिता में भाग लेने से इनकार कर दिया, तो उस टीम पर सभी दांव हारे हुए माने जाते हैं।

253; 1403; 225; 556; 275; 113; Gt Sports League,; Gt Premier League; 11:30; Arsenal FC (Walnut); Manchester United FC (Scorpion); 1.36; 2.16; 1.52; Manchester City FC (Thug); AFC Bournemouth (Kenzo); 6.40; 1.63; 1.38; 1.99; 7.5; 1.62; Gt Champions League 4; Villarreal CF (Carlos); PSV Eindhoven (Jose); 1.48; 1.43; 4.5; Aston Villa (Fred); Sporting Cp (Vendetta); 2.35; EAdriatic League,; Champions League; 4.95; 1.87; 6.5; FC Barcelona (Pascal); 5.40; 1.72; International; Belgium (Oliver); 5.50; 1.64; 5.5; International Clubs,; AFC Champions League Elite, East Region; 11:45; Newcastle Jets; Shanghai Sipg; 3.52; 1.83; 1.94; 1.77; +214; 1.53; 2.14; VfB Stuttgart (Habibi); 4.45; 4.90; 1.57; 2.80; 6.25; 11:50; China,; U20 China League; 12:00; Henan U20; Wuhan Three Towns U20; 3.46; 1.47; Myanmar,; U20 League; 13:00; Shan United FC U20; Yangon City FC U20; 5.09; 2.65; 14:00; Vissel Kobe; Ratchaburi; 6.28; 11.27; 1.04; 1.08; 4.38; +149; Jeonbuk Motors; Johor Darul Ta'zim FC; 2.83; 2.27; 2.06; +147; International Youth,; UEFA Youth League; Bodo/Glimt U19; Lille U19; 19.55; 8.60; 4.12; 1.03; 1.01; +129।

30'.

हमारी कंपनी निम्नलिखित मोटरस्पोर्ट्स पर दांव लगाती है: फॉर्मूला 1, रैली, बाइक्स, Nascar, स्पीडवे, DTM, रैलीक्रॉस, इंडीकार, Red Bull Air Race, सुपरकार्स, फॉर्मूला 2, फॉर्मूला E।

फॉर्मूला वन सिंगल-सीट और ओपन-व्हील ग्रां प्री क्लोज्ड कोर्स रेसिंग का एक वर्ग है, जो फेडरेशन इंटरनेशनेल डी ल'ऑटोमोबाइल (FIA) द्वारा शासित है, और वर्तमान में निजी स्वामित्व वाली कंपनी फॉर्मूला वन ग्रुप द्वारा आयोजित किया जाता है। फॉर्मूला नियमों में नियमों का एक बहुत ही सख्त सेट है जो वाहन की शक्ति, वजन, आकार और डिजाइन को नियंत्रित करता है। हालांकि, नियम कुछ भिन्नता की अनुमति देते हैं।

रैली मोटरस्पोर्ट का एक रूप है जो संशोधित उत्पादन या विशेष रूप से निर्मित सड़क-कानूनी कारों के साथ सार्वजनिक या निजी सड़कों पर होता है। यह सर्किट पर न चलने से अलग है, बल्कि पॉइंट-टू-पॉइंट प्रारूप में है जिसमें प्रतिभागी और

उनके सह-चालक निर्धारित नियंत्रण बिंदुओं (विशेष चरणों) के बीच गाड़ी चलाते हैं, एक या अधिक प्रारंभ बिंदुओं से नियमित अंतराल पर निकलते हैं। रैलियां चरणों के भीतर शुद्ध गति से या वैकल्पिक रूप से चरणों के भीतर पूर्व निर्धारित आदर्श यात्रा समय तक गाड़ी चलाकर जीती जा सकती हैं।

बाइक्स।

मोटरसाइकिल रेसिंग (जिसे मोटो रेसिंग और मोटरबाइक रेसिंग भी कहा जाता है) रेसिंग मोटरसाइकिल का मोटरसाइकिल खेल है। प्रमुख किस्मों में मोटरसाइकिल रोड रेसिंग और ऑफ-रोड रेसिंग शामिल हैं, दोनों या तो सर्किट या खुले पाठ्यक्रमों पर, और ट्रैक रेसिंग। अन्य श्रेणियों में हिल क्लाइंब, ड्रैग रेसिंग और लैंड स्पीड रिकॉर्ड परीक्षण शामिल हैं।

Nascar।

नेशनल एसोसिएशन फॉर स्टॉक कार ऑटो रेसिंग (NASCAR) एक अमेरिकी ऑटो रेसिंग मंजूरी और संचालन कंपनी है जो स्टॉक कार रेसिंग के लिए सबसे अच्छी तरह जानी जाती है। निजी स्वामित्व वाली कंपनी की स्थापना बिल फ्रांस सीनियर ने 1948 में की थी, और उनके बेटे, जिम फ्रांस, 6 अगस्त 2018 से CEO हैं। कंपनी का मुख्यालय डेटोना बीच, फ्लोरिडा में है। हर साल, NASCAR 48 अमेरिकी राज्यों के साथ-साथ कनाडा, मैक्सिको और यूरोप में 100 से अधिक ट्रैक पर 1,500 से अधिक दौड़ों को मंजूरी देता है।

मोटरसाइकिल स्पीडवे, जिसे आमतौर पर स्पीडवे कहा जाता है, एक मोटरसाइकिल खेल है जिसमें चार और कभी-कभी छह सवार एक अंडाकार सर्किट के चार वामावर्त लैप्स पर प्रतिस्पर्धा करते हैं। मोटरसाइकिल विशेष मशीनें हैं जो केवल एक गियर का उपयोग करती हैं और उनमें ब्रेक नहीं होते हैं; रेसिंग एक सपाट अंडाकार ट्रैक पर होती है जिसमें आमतौर पर गंदगी, ढीली पैक की गई शेल या कुचली हुई चट्टान (मुख्य रूप से ऑस्ट्रेलिया और न्यूजीलैंड में उपयोग की जाती है) होती है। प्रतिस्पर्धी इस सतह का उपयोग अपनी मशीनों को बगल में स्लाइड करने, पावरस्लाइडिंग या मोड़ों में ब्रॉडसाइडिंग के लिए करते हैं। ट्रैक के सीधे हिस्सों पर मोटरसाइकिल 70 मील प्रति घंटे (110 किमी/घंटा) तक की गति तक पहुंचती हैं।

DTM।

डॉयचे टूरेनवागेन मास्टर्स (DTM, जर्मन टूरिंग कार मास्टर्स}) एक टूरिंग कार सीरीज है जिसे ITR e.V. द्वारा मंजूरी दी गई है, जो 1984 से DMSB-FIA से संबद्ध है। यह सीरीज जर्मनी में आधारित है, जिसके राउंड यूरोप में अन्यत्र होते हैं, जो बड़े पैमाने पर उत्पादित सड़क कार पर आधारित सिल्हूट रेसिंग कार की रेसिंग करती है।

2000 से आगे, नई DTM पूर्व डॉयचे टूरेनवागेन मीस्टरशाफ्ट (जर्मन टूरिंग कार चैंपियनशिप) और ITC (इंटरनेशनल टूरिंग कार चैंपियनशिप) को जारी रखती है, जिन्हें उच्च लागत के कारण 1996 के बाद बंद कर दिया गया था।

रैलीक्रॉस।

रैलीक्रॉस स्प्रिंट शैली की ऑटोमोबाइल रेसिंग का एक रूप है, जो संशोधित उत्पादन या विशेष रूप से निर्मित सड़क कारों के साथ एक बंद मिश्रित-सतह रेसिंग सर्किट पर आयोजित किया जाता है, जो विश्व रैली कारों के समान है। यह मुख्य रूप से नॉर्डिक देशों, नीदरलैंड, बेल्जियम, फ्रांस और ग्रेट ब्रिटेन में लोकप्रिय है। रैलीक्रॉस का एक सस्ता, प्रवेश स्तर का प्रकार स्वीडिश फोकरैस या इसका नॉर्वेजियन समकक्ष, तथाकथित बिलक्रॉस है। फोकरैस फिनलैंड में सबसे लोकप्रिय है जहां इसकी स्थापना 60 के दशक के अंत में हुई थी। यूरोप में, रैलीक्रॉस 1:8 स्केल ऑफ-रोड रेडियो-नियंत्रित बग्गी की रेसिंग को भी संदर्भित कर सकता है।

इंडीकार सीरीज।

एक सीरीज की उत्पत्ति 12 जून 1909 को पोर्टलैंड, ओरेगन में इसकी पहली दौड़ में हुई। इसके तुरंत बाद, इंडियानापोलिस मोटर स्पीडवे 1909 में खुला और 50 से 200 मील की दौड़ आयोजित की। इसकी प्रमुख दौड़ इंडियानापोलिस 500 है जो 11 मई 1911 को शुरू हुई और एक परंपरा का जन्म हुआ। आज, Indycar 20 से अधिक टीमों और 40 विभिन्न ड्राइवरों के साथ एक पूर्ण कार्यक्रम संचालित करता है। वर्तमान कार्यक्रम में प्रति सीजन 17 दौड़ों के दौरान 15 ट्रैक शामिल हैं। जोसेफ न्यूगार्डन को सितंबर 2019 में Indycar सीरीज का वर्तमान चैंपियन ताज पहनाया गया था।

Red Bull Air Race।

Red Bull Air Race, जिसकी स्थापना 2003 में हुई और Red Bull GmbH द्वारा बनाई गई, एयर रेस की एक अंतरराष्ट्रीय श्रृंखला थी जिसमें प्रतिभागियों को सबसे तेज़ समय में एक चुनौतीपूर्ण बाधा कोर्स को पार करना होता है। पायलट व्यक्तिगत रूप से घड़ी के खिलाफ उड़ान भरते हैं और पाइलन से बने स्लैलम कोर्स के माध्यम से तंग मोड़ पूरे करते हैं, जिन्हें "Air Gates" के नाम से जाना जाता है।

दौड़ें मुख्य रूप से शहरों के पास पानी पर आयोजित की जाती हैं, लेकिन हवाई अड्डों या प्राकृतिक आश्चर्यों पर भी आयोजित की जाती हैं। उनके साथ शो उड़ानों का एक सहायक कार्यक्रम होता है। दौड़ें आमतौर पर सप्ताहांत पर उड़ाई जाती हैं, पहला दिन योग्यता के लिए और अगले दिन नॉकआउट फाइनल। ये आयोजन बड़ी भीड़ को आकर्षित करते हैं और कई देशों में लाइव और टेप दोनों तरह से प्रसारित होते हैं।

सुपरकार्स।

सुपरकार्स चैंपियनशिप ऑस्ट्रेलिया में एक टूरिंग कार रेसिंग श्रेणी है और फेडरेशन इंटरनेशनेल डी ल'ऑटोमोबाइल (FIA) नियमों के तहत एक अंतरराष्ट्रीय सीरीज के रूप में चलाई जाती है।

फॉर्मूला 2।

फॉर्मूला टू, संक्षिप्त रूप में F2, जिसे फॉर्मूला 2 भी कहा जाता है, ओपन व्हील फॉर्मूला रेसिंग का एक प्रकार है जिसे पहली बार 1948 में संहिताबद्ध किया गया था। इसे 1985 में फॉर्मूला 3000 द्वारा प्रतिस्थापित किया गया था, लेकिन FIA द्वारा 2009-2012 तक FIA फॉर्मूला टू चैंपियनशिप के रूप में पुनर्जीवित किया गया। यह नाम 2017 में वापस आया जब पूर्व GP2 सीरीज को FIA फॉर्मूला 2 चैंपियनशिप के रूप में जाना जाने लगा।

फॉर्मूला E ओपन-व्हील ऑटो रेसिंग का एक वर्ग है जो केवल इलेक्ट्रिक-संचालित कारों का उपयोग करता है। यह सीरीज 2012 में परिकल्पित की गई थी, और उद्घाटन चैंपियनशिप 13 सितंबर 2014 को बीजिंग में शुरू हुई। यह सीरीज भी FIA द्वारा मंजूरी प्राप्त है और एक स्पेक चेसिस/बैटरी संयोजन की रेसिंग करती है, जिसमें निर्माताओं को अपने स्वयं के इलेक्ट्रिक पावर-ट्रेन विकसित करने की अनुमति है। इस सीरीज ने हाल के वर्षों में महत्वपूर्ण आकर्षण प्राप्त किया है।

सामान्य नियम:; 1. वाहन:।

सभी ड्राइवरों को समान भौतिकी के साथ रेसिंग मशीन की एक ही श्रृंखला के साथ दौड़ में भाग लेना चाहिए। उदा. FVR V8SC 2019

सभी वाहनों में समान ड्राइवर सहायता सक्षम / अक्षम होनी चाहिए। अर्थात् क्षति सक्षम, नो-ट्रैक्शन कंट्रोल, नो-एंटी-लॉकिंग ब्रेक्स आदि।

वाहन टायर एक विकल्प तक सीमित हो सकते हैं या कई टायरों की अनुमति हो सकती है। अपनी रेसिंग लीग / सीरीज के लिए अनुमत टायरों की सूची के लिए Racecentre कर्मचारी से परामर्श करें

वाहन सेटअप Racecentre कर्मचारियों द्वारा निर्धारित किए जा सकते हैं – अर्थात् कर्मचारी आपको अपने सेटअप संशोधित करने की अनुमति दे सकते हैं या यह आपकी सीरीज के आधार पर एक निश्चित सेटअप हो सकता है।

2. क्वालिफाइंग शिष्टाचार और नियम।

क्वालिफाइंग सत्र निजी होंगे। इसका मतलब है कि आप सत्र में कोई अन्य कार नहीं देखेंगे।

एक ड्राइवर को केवल ट्रैक की सीमाओं के भीतर ही गाड़ी चलानी चाहिए। कोई भी ड्राइवर जो कोने / शिकेन काटते हुए पाया जाता है, उसे दंड मिल सकता है।

लैप को उनके क्वालिफाइंग समय में गिने जाने के लिए एक ड्राइवर के रेसिंग सर्किट से दो से अधिक पहिये बाहर नहीं होने चाहिए। यदि इसका उल्लंघन होता है तो रिप्ले विश्लेषण के बाद दौड़ के बाद दंड दिए जाएंगे।

यदि कोई ड्राइवर कोना / शिकेन काटता है तो उन्हें दौड़ के बाद दंड के जोखिम को रोकने के लिए लैप छोड़ने की सलाह दी जाती है।

3. रेसिंग शिष्टाचार और नियम:।

क. एक बार जब कोई ड्राइवर ग्रिड पर होता है तो उसे ब्रेक पेडल दबाए रखना चाहिए जब तक कि स्टार्ट लाइट चालू न हो जाए (आमतौर पर एक लाल बत्ती चमकेगी, जो दर्शाती है कि दौड़ शुरू होने वाली है)।

रेस ग्रिड पर कोई भी 'क्रीपिंग' दंड का परिणाम हो सकता है।

ड्राइवरों को प्रतिद्वंद्वियों को टक्कर नहीं मारनी चाहिए या ट्रैक से बाहर नहीं धकेलना चाहिए, यदि कोई ड्राइवर इस अनुच्छेद का उल्लंघन करता है तो उसे अयोग्य ठहराया जा सकता है या दौड़ के बाद दंडित किया जा सकता है।

ड्राइवरों को कोने / शिकेन नहीं काटने चाहिए। इस उल्लंघन के लिए दौड़ के बाद दंड लागू होंगे।

यदि दौड़ के पहले लैप में कई ड्राइवर बाहर हो जाते हैं / बजरी में होते हैं, तो दौड़ को लाल झंडी दी जा सकती है और Racecentre कर्मचारी द्वारा फिर से शुरू किया जा सकता है।

दौड़ की स्थितियों के तहत, कोई भी कार जो कथित रूप से दूसरे को टक्कर मारती है, उसे दुर्घटना / खतरनाक ड्राइविंग की गंभीरता के आधार पर दंड दिया जाएगा।

यदि रेसिंग शिष्टाचार में कोई विसंगतियां हैं तो हम आगे स्पष्टीकरण के लिए सुपरकार्स, FIA या Blancpain नियम पुस्तिका का संदर्भ लेंगे।

4. RFactor नियम:।

एक ड्राइवर किसी भी परिस्थिति में ड्राइवर सहायता या सेटिंग्स नहीं बदल सकता। यदि लीग सीरीज संशोधनों की अनुमति देती है तो Racecentre कर्मचारी ऐसा करेगा।

कार सेटअप और टायर को संशोधित करने की अनुमति केवल तभी दी जा सकती है जब लीग सीरीज इसे सक्षम करती है। Racecentre कर्मचारी निर्धारित करेंगे कि प्रत्येक लीग / सीरीज के लिए नियम क्या हैं।

5. लीग अंक प्रणाली:।

अंक लीग सीरीज नियमों के अनुसार लगातार प्रदान किए जाएंगे।

6. झंडा नियम:।

ड्राइवरों को अपनी रेसिंग सीरीज के झंडा नियमों का पालन करना चाहिए। जो ऐसा नहीं करते उन पर दंड लागू होते हैं।

काले झंडे प्रभावी हो सकते हैं, यदि कोई ड्राइवर अपनी स्क्रीन पर काला झंडा देखता है, तो उसे अयोग्यता को रोकने के लिए तुरंत अपना वाहन रोकना चाहिए।

नीले झंडे प्रभावी हो सकते हैं, यदि कोई ड्राइवर नीला झंडा देखता है, तो उसे पीछे आने वाले वाहन(ों) को गुजरने देना चाहिए क्योंकि उन्हें लैप किया गया है।

यदि नीला झंडा बना रहता है, तो इसका मतलब है कि एक ड्राइवर को अपने पीछे की सभी कारों को गुजरने देना चाहिए। दौड़ में आपसे आगे के लैप पर कारों को रोकना उस ड्राइवर को बाधित करने के लिए दंड का सामना कर सकता है।

7. पिट लेन नियम और शिष्टाचार:।

क. ड्राइवरों को पिट लेन में और बाहर कतार में चलना चाहिए। अन्य ड्राइवर(ों) को बाधाओं में धकेलने पर दौड़ के बाद दंड मिल सकता है।

ड्राइवरों को पिट लेन में रहते हुए पिट लेन लिमिटर सक्षम करना चाहिए। ऐसा न करने पर इन-गेम दंड मिल सकता है।

पिट-एग्जिट पर हरे, लाल और नीले रंग की बत्तियों वाला एक लाइट ट्री है। नीली बत्तियां, जब चमकती हैं, इंगित करती हैं कि स्टार्ट/फिनिश स्ट्रेट पर पूरी गति से एक कार आ रही है। पिट लेन में एक ड्राइवर को पिट लेन से बाहर निकलने से पहले नीली बत्तियों के चमकना बंद होने तक इंतजार करना चाहिए। पिट लेन में प्रवेश या बाहर निकलने से जुड़ी कोई भी घटना भारी दंड का सामना कर सकती है।

8. सामान्य ड्राइविंग शिष्टाचार और नियम:।

सिम रेसिंग के साथ स्लिपस्ट्रीमिंग की सलाह नहीं दी जाती है, संभावित लैग समस्याओं के कारण। ड्राइवर की गलतियां दूसरी कार के बहुत करीब पहुंचने को एक जोखिम भरा कदम बनाती हैं। इसलिए, कोई भी ड्राइवर जो दूसरी कार का पीछा करते हुए संपर्क करता है, उसे जिम्मेदार ठहराया जाएगा। दंड लागू हो सकते हैं जब तक कि स्पष्ट सबूत न हों कि सामने वाली कार अनियमित रूप से गाड़ी चला रही थी या अचानक धीमी हो गई थी।

यदि आपको नीला झंडा दिखाया जाता है, तो उचित सीमा के भीतर जल्द से जल्द रेसिंग लाइन से हट जाएं और कोई अनियमित कदम न उठाएं। यह निर्धारित करने के लिए अपने दर्पणों पर ध्यान दें कि कार किस तरफ से आपको पास करेगी। एक बार जब पीछे की कार करीब हो, तो अपनी गति को इतना धीमा करें कि वे आपकी कार के चारों ओर सुरक्षित रूप से गुजर सकें। तब तक गति न बढ़ाएं जब तक आप सुनिश्चित न हों कि पीछे की कार निकल गई है और स्पष्ट है।

बैकमार्कर को ओवरटेक करते समय, सबसे सुरक्षित तरीका यह है कि धीमी कार के पीछे और एक तरफ स्थिति बनाए रखें ताकि वे आपको अपने दर्पणों में पूरी तरह से देख सकें। ओवरटेक करने के लिए प्रतिबद्ध होने से पहले उन्हें अपने रास्ते से हटने के लिए पर्याप्त समय दें। कृपया विनम्र रहें और ड्राइवर को पुकारकर या सत्र के बाद धन्यवाद दें। आपसी सम्मान बेहतर ड्राइवर बनाता है।

ड्राइवरों को ट्रैक पर फिर से प्रवेश करने या रेसिंग लाइन फिर से शुरू करने या स्पिन से उबरने के बाद यह सुनिश्चित करना चाहिए कि ट्रैक साफ है। इसमें घास पर चलना, आधा स्पिन, पूर्ण स्पिन, अस्थायी रूप से नियंत्रण खोना या पूरी तरह से नियंत्रण खोना शामिल है। सुरक्षित रूप से सर्किट में शामिल न होने पर दंड का सामना करना पड़ सकता है।

जो भी स्थिति हो, साफ-सुथरी ड्राइविंग करना प्रत्येक ड्राइवर की अपनी जिम्मेदारी होगी। यदि आप ट्रैक पर नहीं रह सकते (चाहे कार क्षति, कंट्रोलर समस्याओं आदि के कारण) तो आपको अपनी कार पार्क करनी चाहिए और रेससेंटर स्टाफ सदस्य को सचेत करना चाहिए ताकि वे आपकी स्थिति में आपकी सहायता कर सकें।

जो ड्राइवर प्रतिद्वंद्वी को टक्कर मारते हैं, यदि वे दूसरी कार को अपनी स्थिति फिर से लेने के लिए प्रतीक्षा करते हैं तो उनके दंड से बचने की संभावना बहुत बेहतर होती है। यदि किसी प्रतिद्वंद्वी को मरम्मत के लिए पिट में जाना है तो आपको भी उनके पीछे पिट लेन में जाना चाहिए और रेस में फिर से शामिल होने से पहले पूरी लेन में अपना लिमिटर सक्षम करना चाहिए। आपके खेल भावना के इशारे को ध्यान में रखा जा सकता है और दंड लागू करने की आवश्यकता नहीं हो सकती है। इसके विपरीत करने पर निश्चित रूप से रेस के बाद दंड का सामना करना पड़ेगा।

रेससेंटर लीग प्रतियोगिता में भागीदारी का तात्पर्य यहां सूचीबद्ध सभी नियमों (1A – 8G) के ठोस ज्ञान और समझ से है। खतरनाक ड्राइविंग, लगातार अवास्तविक ड्राइविंग (ड्राइवर सहायता) या नियमों का घोर दुरुपयोग समय दंड, अयोग्यता, रेस प्रतिबंध और प्रतियोगिता से बहिष्कार का कारण बन सकता है। आम तौर पर हम गंभीर कार्रवाई करने से पहले ड्राइवरों को चेतावनी देना पसंद करते हैं, हालांकि हम उन्हें लागू करते हैं।

9. घटना रिपोर्टिंग:।

रेससेंटर स्टाफ लीग नाइट की मेजबानी की सुविधा के लिए वहां होते हैं। इसमें शामिल है:

उपकरण के उपयुक्त होने को सुनिश्चित करना; मॉड्स को अपलोड और परीक्षण किया गया है यह सुनिश्चित करना।

रात के दौरान किसी भी ड्रॉप आउट या यांत्रिक समस्याओं पर ध्यान दिया जाता है।

स्टाफ किसी भी रेस इवेंट के दौरान ड्राइविंग घटनाओं से निपटने के लिए वहां नहीं हैं।

नोट: किसी भी रेस के दौरान किसी भी नियम उल्लंघन, दुर्घटनाओं या समस्याओं की रिपोर्ट रेस के बाद की जानी चाहिए और एक समिति अगले दिन (परिणाम पोस्ट करने से पहले) किसी भी शिकायत के परिणामों का निर्णय करेगी।

c. शिकायतकर्ताओं को उस रात लिखित रूप में निम्नलिखित प्रदान करना होगा:; इवेंट का नाम और तारीख; रेस नंबर; लैप नंबर; शामिल व्यक्ति।

घटना का विवरण।

10. हॉट लैपिंग/डैश फॉर कैश नियम:।

ऑटो क्लच के अपवाद के साथ सभी ड्राइवर सहायता अक्षम की जाएंगी। किसी भी परिस्थिति में ड्राइवर को ड्राइवर सहायता नहीं बदलनी चाहिए।

क्षति न्यूनतम 50% पर सेट की जाएगी।

एक ड्राइवर कार को ट्यून कर सकता है।

ईंधन उपयोग बंद है।

टायर घिसाव सामान्य है।

ड्राइवर को रेससेंटर स्टाफ को सूचित करना होगा कि वे एक लैप या कई लैप का प्रयास कर रहे हैं।

एक रेससेंटर कर्मचारी किसी भी समय जांच कर सकता है कि सहायता समायोजित की गई है या नहीं और यदि परिवर्तन किए गए हैं तो इवेंट और किसी भी भविष्य के इवेंट से तत्काल अयोग्यता होगी।

यदि ड्राइवर ने रिकॉर्ड करने के लिए समय पोस्ट किया है तो उन्हें स्टाफ को सूचित करना चाहिए।

कॉर्नर / चिकेन काटने के लिए रीप्ले फुटेज की जांच की जाएगी। यदि रेसिंग सर्किट से दो से अधिक पहिये बाहर हैं तो लैप अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा।

डैश फॉर कैश के लिए प्रयास किसी अन्य लीग के साथ संयोजन में नहीं किया जा सकता है जब तक कि प्रतिभागी ने DNF या DQ के कारण इवेंट से जल्दी वापस नहीं लिया हो।

a. ये नियम फॉर्मूला 1, रैली, बाइक्स, नास्कार, स्पीडवे, DTM, रैलीक्रॉस, इंडीकार, रेड बुल एयर रेस, सुपरकार्स, फॉर्मूला 2, फॉर्मूला E, आदि पर लागू होते हैं।

b. राइडर्स के स्थान, साथ ही टीमों के अंकों का वितरण, रेस के अंत के तुरंत बाद प्रकाशित आधिकारिक अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार निर्धारित किया जाता है। राइडर्स की अयोग्यता और बुकमेकर कंपनी द्वारा रेस के बाद प्रोटोकॉल में किए गए परिवर्तनों को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

c. सभी क्वालिफाइंग दांव के लिए विजेता उस टूर्नामेंट के लिए संबंधित शासी संघ द्वारा घोषित आधिकारिक क्वालिफाइंग समय द्वारा निर्धारित किया जाएगा।

d. जो ड्राइवर वार्म-अप लैप में प्रवेश करते हैं, उन्हें स्वचालित रूप से रेस शुरू करने वाले के रूप में वर्गीकृत किया जाता है।

e. मोटरस्पोर्ट पर निम्नलिखित प्रकार के दांव स्वीकार किए जाते हैं:; 1. रेस का विजेता।

विजेता वह ड्राइवर होता है जो रेस के अंतिम प्रोटोकॉल में पहला स्थान प्राप्त करता है। यदि निर्दिष्ट राइडर ने रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए उस पर लगाए गए दांवों पर वापसी की जाती है।

2. टॉप-3।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि रेस के अंत में कौन से राइडर टॉप 3 में प्रवेश करेंगे। यदि निर्दिष्ट राइडर ने रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए उस पर लगाए गए दांवों पर वापसी की जाती है।

3. चैम्पियनशिप विजेता।

यदि निर्दिष्ट ड्राइवर ने इस चैम्पियनशिप की किसी भी रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए उस पर लगाए गए दांवों पर वापसी की जाती है।

4. चैम्पियनशिप में टॉप-3।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि इस चैम्पियनशिप के अंत में कौन से राइडर टॉप 3 में प्रवेश करेंगे। यदि निर्दिष्ट ड्राइवर ने इस चैम्पियनशिप की किसी भी रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए उस पर लगाए गए दांवों पर वापसी की जाती है।

5. कंस्ट्रक्टर्स कप का विजेता।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि निर्दिष्ट सीज़न में कौन सी टीम कंस्ट्रक्टर्स कप जीतेगी। यदि संकेतित टीमों में से कोई भी अयोग्य ठहराया जाता है या किसी भी कारण से चैम्पियनशिप में भाग लेना बंद कर देती है, तो इस टीम पर सभी दांव लागू रहते हैं, हालांकि, यदि इनकार / अयोग्यता सीज़न शुरू होने से पहले हुई थी, तो इस स्थिति के लिए इस टीम पर सभी दांवों के लिए वापसी होती है।

6. हेड2हेड (रेसर)।

प्रस्तावित जोड़ियों में, उस राइडर का नाम बताना आवश्यक है जो बेहतर प्रदर्शन करेगा। इस मामले में, सर्वश्रेष्ठ वह राइडर है जिसने अंतिम प्रोटोकॉल में उच्च स्थान प्राप्त किया। यदि दोनों राइडर रिटायर हो जाते हैं, तो सर्वश्रेष्ठ वह है जिसने सबसे अधिक लैप पूरे किए। यदि दोनों राइडर एक ही लैप पर बाहर हो जाते हैं, तो दांव वापस कर दिए जाएंगे। यदि दोनों में से एक राइडर रेस छोड़ देता है, तो रेस पूरी करने वाला राइडर सर्वश्रेष्ठ माना जाता है। यदि एक राइडर ने अधिक लैप पूरे किए हैं, लेकिन रेस के दौरान अयोग्य घोषित कर दिया गया, तो कोई भी अन्य एथलीट जो अयोग्य नहीं ठहराया गया था, सर्वश्रेष्ठ माना जाता है (भले ही उसने रेस में एक से कम लैप पूरा किया हो)। यदि दोनों राइडर रेस के दौरान अयोग्य घोषित कर दिए जाते हैं, तो दांव वापस कर दिया जाएगा।

7. हेड2हेड टीमें।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि कौन सी टीम सबसे अधिक अंक अर्जित करेगी। यदि दोनों टीमों ने एक भी अंक नहीं बनाया, तो सर्वश्रेष्ठ वह टीम है जिसके ड्राइवरों द्वारा कब्जा किए गए स्थानों की कुल संख्या दूसरे से कम है। यदि इस टीम के कम से कम एक राइडर ने रेस में भाग लिया, तो इस स्थिति पर सभी दांव वैध रहते हैं। अन्यथा, इस स्थिति पर दांव वापस कर दिए जाते हैं।

8. पूरी दूरी, पूरी दूरी नहीं।

यह इंगित करने का प्रस्ताव है कि कोई विशेष राइडर रेस छोड़ेगा या नहीं। साथ ही, एक राइडर जो फिनिश से कुछ लैप पहले दूरी छोड़ देता है, लेकिन आधिकारिक प्रोटोकॉल के अनुसार नेता से एक निश्चित संख्या में लैप्स के अंतराल के साथ रेस के परिणामों के अनुसार वर्गीकृत किया जाता है, उसे रेस पूरी तरह से पूरी करने वाला माना जाता है।

यदि निर्दिष्ट राइडर ने रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए उस पर लगाए गए दांवों पर वापसी की जाती है।

राइडर्स के स्थान रेस के अंत के तुरंत बाद प्रकाशित आधिकारिक अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार निर्धारित किए जाते हैं। राइडर्स की अयोग्यता और रेस के बाद प्रोटोकॉल में परिवर्तन बुकमेकर कंपनी द्वारा ध्यान में नहीं रखे जाते हैं।

9. रेस में सबसे तेज़ लैप।

10. सीज़न की शेष रेसों में कौन सा ड्राइवर अधिक अंक अर्जित करेगा?

यदि कम से कम एक राइडर ने सीज़न की किसी भी शेष रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए दांव वापस कर दिए जाते हैं।

11. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए अन्य प्रकार के दांव भी प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

चैम्पियनशिप।

ABB FIA फॉर्मूला E विश्व चैम्पियनशिप में दो अलग-अलग खिताब होते हैं - एक ड्राइवरों को समर्पित और दूसरा टीमों को। ड्राइवर्स चैम्पियनशिप उस ड्राइवर को दी जाती है जिसने सात महीने के अभियान में सबसे अधिक अंक अर्जित किए हैं।

जबकि टीमों की चैम्पियनशिप पूरे सीज़न में दोनों ड्राइवरों के स्कोर की गणना करके तय की जाती है।

फॉर्मूला E एक मानक अंक प्रणाली का पालन करता है, जिसका उपयोग अन्य FIA-स्वीकृत श्रृंखलाओं में किया जाता है - टॉप-10 फिनिशर्स को अंक प्रदान करना।

पहला - 25 अंक; दूसरा - 18 अंक; तीसरा - 15 अंक; चौथा - 12 अंक; पांचवां - 10 अंक; छठा - 8 अंक; सातवां - 6 अंक; आठवां - 4 अंक; नौवां - 2 अंक; दसवां - 1 अंक।

जूलियस बेयर पोल पोजीशन हासिल करने और क्वालिफाइंग और रेस में फास्टेस्ट लैप हासिल करने के लिए अतिरिक्त अंक भी दिए जाते हैं।

2019/20 सीज़न के लिए नया, ग्रुप क्वालिफाइंग में सबसे तेज़ ड्राइवर को एक बोनस अंक दिया जाएगा।

सबसे आगे से शुरू करने वाला ड्राइवर (जूलियस बेयर पोल पोजीशन) अतिरिक्त तीन अंक प्राप्त करता है, जबकि क्वालिफाइंग के दौरान सबसे तेज़ लैप सेट करने वाले ड्राइवर को एक अतिरिक्त अंक मिलता है।

रेस के दौरान, फास्टेस्ट लैप पूरा करने वाले ड्राइवर को भी एक अतिरिक्त अंक मिलता है। हालांकि, फास्टेस्ट लैप अतिरिक्त अंक प्राप्त करने के लिए ड्राइवर को टॉप-10 स्थानों में फिनिश करना होगा। यदि नहीं, तो टॉप-10 में अगले सबसे तेज़ लैप वाला ड्राइवर यह सम्मान प्राप्त करता है।

जूलियस बेयर पोल पोजीशन - 3 अंक; क्वालिफाइंग में सबसे तेज़ ड्राइवर - 1 अंक; रेस में फास्टेस्ट लैप - 1 अंक (यदि टॉप-10 फिनिशिंग स्थान में हो); रेस डे प्रारूप।

शेकडाउन - अधिकांश ई-प्रिक्स में, शेकडाउन सत्र शुक्रवार को आयोजित किया जाता है - मुख्य कार्यक्रम से एक दिन पहले - लेकिन यह ट्रैक (हमारे मामले में, शहर की सड़कें) उपलब्ध होने पर निर्भर करता है। ड्राइवर इस सत्र का उपयोग इलेक्ट्रॉनिक सिस्टम और कार की विश्वसनीयता की जांच करने के लिए करते हैं, लेकिन समग्र प्रदर्शन के लिए नहीं क्योंकि कारें कम गति से चलती हैं।

इस समय, FIA द्वारा ट्रैक लेआउट, कर्ब और विशेषताओं की जांच की जा सकती है, ड्राइवर ब्रीफिंग में प्रतिस्पर्धियों से प्राप्त प्रतिक्रिया को ध्यान में रखते हुए।

पावर - पावर 110KW तक सीमित है।

अभ्यास।

प्रत्येक इवेंट में दो अभ्यास सत्र होते हैं - एक शुरुआती 45 मिनट का सत्र जिसके बाद एक और 30 मिनट का सत्र। डबल-हेडर के दूसरे दिन इसे घटाकर केवल एक 45 मिनट का सत्र कर दिया जाता है। यह पहली बार है जब टीमें और ड्राइवर समयबद्ध परिस्थितियों में ट्रैक पर उतरेंगे क्योंकि वे ट्रैक का एहसास प्राप्त करते हैं और कार सेट-अप के अनुकूल होते हैं। हालांकि टाइमर चालू है, यह अंतिम परिणाम की ओर गिना नहीं जाता। आखिरकार, यह सिर्फ एक अभ्यास सत्र है।

पावर - पूरे समय 250KW उपलब्ध है।

क्वालिफाइंग और सुपर पोल शूट-आउट - क्वालिफाइंग यह निर्धारित करता है कि ड्राइवर रेस किस क्रम में शुरू करेंगे, सबसे तेज़ ड्राइवर पहले स्थान पर और सबसे धीमा पीछे होगा। सत्र एक घंटे तक चलता है और ड्राइवरों को चैम्पियनशिप में उनकी स्थिति के आधार पर छह कारों तक के चार समूहों में विभाजित किया जाता है। सीज़न की पहली रेस के लिए, हालांकि, क्रम पिछले सीज़न में उनके समग्र स्थान से तय होता है।

एक बार बाहर निकलने के बाद, प्रत्येक ड्राइवर के पास अपना सर्वश्रेष्ठ समय सेट करने के लिए छह मिनट होते हैं, शीर्ष-छह ड्राइवर जूलियस बेयर पोल पोजीशन और अतिरिक्त तीन अंक हासिल करने की कोशिश में सुपर पोल शूट-आउट में आगे बढ़ते हैं। सुपर पोल शूट-आउट के दौरान, ड्राइवर एक-एक करके बाहर जाते हैं, ग्रुप चरणों से छठा सबसे तेज़ ड्राइवर पहले बाहर जाता है। जब वे अपना फ्लाइंग लैप शुरू करने के लिए लाइन पार करते हैं, तो पिटलेन लाइट हरी हो जाती है और पांचवां सबसे तेज़ ड्राइवर बाहर निकलता है। यह तब तक दोहराया जाता है जब तक सभी छह ड्राइवर एक लैप पूरा नहीं कर लेते।

टायर और आवंटन।

सभी टीमों और ड्राइवरों द्वारा उपयोग किए जाने वाले विशेष 18-इंच ट्रेडेड ऑल-वेदर टायर मिशेलिन द्वारा आपूर्ति किए जाते हैं - FIA फॉर्मूला E विश्व चैम्पियनशिप के आधिकारिक टायर आपूर्तिकर्ता। प्रत्येक ड्राइवर प्रत्येक इवेंट के लिए चार से अधिक नए रियर और चार नए फ्रंट टायर का उपयोग नहीं कर सकता है। इसका मतलब है कि उन्हें शेकडाउन से लेकर रेस के अंत तक कुल दो सेट टायर चलाने होंगे।

चार्जिंग समय।

क्वालिफाइंग और रेस दोनों के दौरान, साथ ही पार्क फर्मे और स्क्रूटिनियरिंग के दौरान कार चार्ज करना मना है। टीमें सत्रों के बीच और अभ्यास के दौरान कारों को चार्ज कर सकती हैं।

ई-लाइसेंस।

सड़क के लिए ड्राइविंग लाइसेंस की तरह - फॉर्मूला E ड्राइवरों को भाग लेने के लिए योग्यता प्राप्त करनी होती है। FIA फॉर्मूला E चैम्पियनशिप में प्रवेश करने के लिए, ड्राइवरों को निम्नलिखित का पालन करना होगा:

ड्राइवरों को विशेष FIA प्रशिक्षण सत्र आयोजित करना होगा जो विद्युत सुरक्षा, पूरी तरह से इलेक्ट्रिक फॉर्मूला E कार की विशिष्ट विशेषताओं, साथ ही श्रृंखला के तकनीकी और खेलकूद दोनों पहलुओं की समीक्षा पर केंद्रित हो।

ड्राइवरों ने पिछले तीन वर्षों में कम से कम 20 अंक अर्जित किए हों, FIA अंक प्रणाली के साथ - सुपर लाइसेंस के लिए योग्यता प्राप्त करने के लिए उपयोग किया जाता है। या, पहले सुपर लाइसेंस धारक रहे हों, या पिछले FIA फॉर्मूला E चैम्पियनशिप के कम से कम तीन इवेंट में भाग लिया हो।

पिछले सीज़न का चैंपियन अगले वर्ष स्वचालित रूप से सुपर लाइसेंस के लिए योग्य हो जाता है।

यदि ये अंक पूरे नहीं होते हैं - तो FIA द्वारा सिंगल-सीटर श्रेणियों में लगातार उत्कृष्ट क्षमता प्रदर्शित करने वाले, लेकिन योग्यता प्राप्त करने का बहुत कम या कोई अवसर नहीं होने वाले ड्राइवर को अभी भी भाग लेने की अनुमति दी जा सकती है।

रेस वैध होने के लिए निर्धारित समय के एक सप्ताह के भीतर आयोजित की जानी चाहिए, अन्यथा सभी दांव शून्य माने जाएंगे। सभी दांव आधिकारिक साइट पर बताए गए आधिकारिक परिणामों के अनुसार भुगतान किए जाएंगे, चाहे रेस किसी भी कारण से समय से पहले रोक दी गई हो।

परिणाम के लिए मानदंड आधिकारिक पेज से परिणाम और पोडियम प्रस्तुति का उपयोग कर रहा है, यदि बाद में अयोग्यता के कारण परिवर्तन किया जाता है, तो परिणाम बदले जा सकते हैं। रेस में वर्गीकृत माने जाने के लिए ड्राइवर द्वारा दौड़े गए लैप्स का लगभग 90% होना चाहिए।

निम्नलिखित बाजार उपलब्ध हैं:; ड्राइवर्स चैम्पियनशिप।

खिलाड़ी को भविष्यवाणी करनी होती है कि कौन सा ड्राइवर ड्राइवर्स चैम्पियनशिप का विजेता होगा। ड्राइवर्स चैम्पियनशिप का निर्धारण करने के लिए व्यक्तिगत रेसों से अंकों की गणना की जाती है। सभी दांव उनकी आधिकारिक वेबसाइट द्वारा प्रदान की गई रैंकिंग के अनुसार निपटाए जाएंगे।

रेस विजेता।

खिलाड़ी को भविष्यवाणी करनी होती है कि उस विशेष ग्रां प्री की रेस कौन जीतता है। अंतिम परिणाम प्रकाशित होने के बाद किए गए परिवर्तनों को अनदेखा किया जाएगा। कोई भी ड्राइवर जो रेस के लिए योग्यता प्राप्त नहीं करता है, उसे शून्य माना जाएगा। डेड हीट नियम लागू होता है।

क्वालिफाइंग विजेता।

खिलाड़ी को भविष्यवाणी करनी होती है कि उस विशेष ग्रां प्री का 'सुपर पोल कौन जीतता है। अंतिम परिणाम प्रकाशित होने के बाद किए गए परिवर्तनों को अनदेखा किया जाएगा। डेड हीट नियम लागू होता है।

H2H।

दो ड्राइवरों को "हेड टू हेड" में जोड़ा जाता है कि कौन उच्च स्थान प्राप्त करेगा, बशर्ते कि दोनों रेस शुरू करें। यदि दोनों में से एक ड्राइवर रेस छोड़ देता है, तो सबसे अधिक लैप के बाद छोड़ने वाला ड्राइवर विजेता माना जाएगा। यदि दोनों ड्राइवर एक ही लैप में रिटायर हो जाते हैं, तो दांव शून्य हो जाएगा। परिणामों को बदल सकने वाली किसी भी अतिरिक्त जानकारी पर विचार नहीं किया जाएगा।

ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए बाजारों के प्रकार भी प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

फॉर्मूला वन - एक रेसिंग खेल; 1. रेस का विजेता (अंतिम वर्गीकरण)।

विजेता वह ड्राइवर होता है जिसने रेस के अंतिम प्रोटोकॉल (अंतिम वर्गीकरण) में पहला स्थान प्राप्त किया।

2. सभी क्वालिफाइंग दांव के लिए विजेता FIA द्वारा घोषित आधिकारिक क्वालिफाइंग समय द्वारा निर्धारित किया जाता है।

सभी फ्री प्रैक्टिस दांव (1,2,3) के लिए विजेता FIA द्वारा घोषित आधिकारिक फ्री प्रैक्टिस समय द्वारा निर्धारित किया जाता है।

3. टॉप 3 (6.10)।

रेस के अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार यह निर्धारित करना आवश्यक है कि कौन से राइडर टॉप 3 (6, 10) में प्रवेश करेंगे। यदि निर्दिष्ट राइडर ने इस रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए उस पर लगाए गए दांवों पर वापसी की जाती है।

4. सबसे तेज़ लैप।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि कौन से राइडर सबसे तेज़ी से एक लैप पूरा करेंगे। यदि निर्दिष्ट राइडर ने रेस में भाग नहीं लिया, तो इस स्थिति के लिए उस पर लगाए गए दांवों पर वापसी की जाती है।

5. यदि रेस में कारें "सेफ्टी कार" के बाद शुरू होती हैं, और सामान्य रूप से स्टार्ट सिग्नल पर नहीं (उदाहरण के लिए, खराब मौसम के कारण), तो दांवों की गणना करते समय, इसे "सेफ्टी कार" ट्रैक पर जाना नहीं माना जाएगा। यही नियम उन स्थितियों पर भी लागू होता है जहां लाल झंडा दिखने के तुरंत बाद "सेफ्टी कार" के बाहर निकलने के बाद रेस फिर से शुरू होती है।

6. हेड2हेड (पायलट)।

प्रस्तावित जोड़ियों में, उस राइडर का नाम बताना आवश्यक है जो बेहतर प्रदर्शन करेगा। इस मामले में, सर्वश्रेष्ठ वह राइडर है जिसने अंतिम प्रोटोकॉल में उच्च स्थान प्राप्त किया। यदि दोनों राइडर रेस छोड़ देते हैं, तो सर्वश्रेष्ठ वह है जिसने सबसे अधिक लैप दौड़े। यदि दोनों राइडर एक ही लैप पर बाहर हो जाते हैं, तो दांव वापस कर दिए जाएंगे। यदि दोनों में से एक राइडर रेस छोड़ देता है, तो रेस पूरी करने वाला राइडर सर्वश्रेष्ठ माना जाता है। यदि एक राइडर ने अधिक लैप पूरे किए हैं, लेकिन रेस के दौरान अयोग्य घोषित कर दिया गया, तो कोई भी अन्य एथलीट जो अयोग्य नहीं ठहराया गया था, सर्वश्रेष्ठ माना जाता है (भले ही उसने रेस में एक से कम लैप पूरा किया हो)। यदि दोनों राइडर रेस के दौरान अयोग्य घोषित कर दिए जाते हैं, तो सर्वश्रेष्ठ उस समय आधिकारिक FIA वर्गीकरण में सर्वश्रेष्ठ वर्गीकृत कार वाली टीम के आधार पर तय किया जाएगा।

उस समय आधिकारिक FIA वर्गीकरण में सर्वश्रेष्ठ वर्गीकृत कार।

पोडियम प्रस्तुति।

7. हेड2हेड (टीमें)।

शर्तें उस टीम पर स्वीकार की जाती हैं जिसका राइडर अंतर्राष्ट्रीय ऑटोमोबाइल फेडरेशन (FIA) के आधिकारिक प्रोटोकॉल के अनुसार दौड़ में सर्वश्रेष्ठ स्थान प्राप्त करेगा। यदि दोनों टीमों का कोई भी राइडर आधिकारिक अंतिम प्रोटोकॉल में शामिल नहीं है, तो विजेता वह टीम होगी जिसके राइडर ने सबसे अधिक लैप पूरे किए। यदि दोनों टीमों का कोई भी राइडर आधिकारिक अंतिम प्रोटोकॉल में शामिल नहीं है और दोनों टीमों के सर्वश्रेष्ठ राइडर समान संख्या में लैप पूरे करते हैं, तो बेस्ट को सर्वश्रेष्ठ टीम के आधार पर निपटाया जाएगा

8. कितनी कारें पहला लैप पूरा करने में विफल होंगी?

इस दर में केवल वे राइडर शामिल हैं जो सीधे दौड़ में शुरू हुए (पिट लेन से भी)। जो राइडर दौड़ में शुरू नहीं होते हैं, उन्हें आधिकारिक दौड़ परिणामों में "DNS" (डिड नॉट स्टार्ट) के रूप में वर्गीकृत किया जाता है। यदि DNS स्थिति वाले पायलट पर शर्त है, तो रिटर्न होगा।

9. कौन सा राइडर दौड़ से पहले बाहर निकलेगा।

इस शर्त की गणना करते समय, केवल वे राइडर ध्यान में रखे जाते हैं जो सीधे दौड़ में शुरू हुए (पिट लेन से भी)। यदि कोई ड्राइवर दौड़ में शुरू नहीं होता है, तो उस पर सभी शर्तें शून्य हो जाती हैं। जो राइडर दौड़ में शुरू नहीं होते हैं, उन्हें आधिकारिक दौड़ परिणामों में "DNS" के रूप में वर्गीकृत किया जाता है। यदि कारों की टक्कर होती है और कम से कम 2 ड्राइवर दौड़ जारी नहीं रख सकते, तो उन पर सभी शर्तें 1 के ऑड्स के साथ निपटाई जाती हैं।

10. कौन सा कंस्ट्रक्टर दौड़ से पहले बाहर निकलेगा?

टीम के कम से कम एक ड्राइवर को दौड़ में शुरू होना चाहिए, अन्यथा इस टीम पर सभी शर्तें शून्य हो जाएंगी। जो राइडर दौड़ में शुरू नहीं होते हैं, उन्हें आधिकारिक दौड़ परिणामों में "DNS" के रूप में वर्गीकृत किया जाता है।

11. क्या टीम X के दोनों राइडर दौड़ में अंक प्राप्त करेंगे?

इस शर्त के निपटान के लिए, दोनों राइडर को दौड़ शुरू करनी होगी। जो राइडर दौड़ में शुरू नहीं होते हैं, उन्हें आधिकारिक दौड़ परिणामों में "DNS" के रूप में वर्गीकृत किया जाता है।

12. 'मर्सिडीज' को छोड़कर विजेता।

मर्सिडीज को छोड़कर विजेता वह ड्राइवर है जिसने मर्सिडीज टीम को छोड़कर दौड़ के अंतिम प्रोटोकॉल में पहला स्थान प्राप्त किया।

13. पोल पोजीशन।

विजेता वह राइडर घोषित किया जाएगा जिसे क्वालिफाइंग रेस के परिणामों के आधार पर विजेता घोषित किया गया है; गणना में किए गए आगे के परिवर्तनों को ध्यान में नहीं रखा जाएगा।

14. ओवरटेकिंग के लिए बाजार।

निपटान उद्देश्यों के लिए विचार किए जाने के लिए एक ओवरटेकिंग को लैप के अंत तक बनाए रखा जाना चाहिए।

पहले लैप के दौरान ओवरटेकिंग को निपटान उद्देश्यों के लिए ध्यान में नहीं रखा जाता है।

एक विशिष्ट ड्राइवर की उसी लैप में ओवरटेकिंग जब वह पिट में प्रवेश करता है या बाहर निकलता है, को निपटान उद्देश्यों के लिए ध्यान में नहीं रखा जाता है।

एक कार की उसके रिटायरमेंट के लैप में ओवरटेकिंग को निपटान उद्देश्यों के लिए ध्यान में नहीं रखा जाता है।

लैपिंग और अनलैपिंग को ओवरटेकिंग नहीं माना जाता है।

सभी इवेंट्स को पुरस्कार समारोह या प्रतियोगिता की आधिकारिक स्कोरशीट के आधार पर निपटाया जाता है,

किसी भी बाद की जांच या अयोग्यता के परिणामों को ध्यान में रखे बिना।

कंपनी निम्नलिखित शीतकालीन खेलों पर ऑड्स प्रदान करती है: अल्पाइन स्कीइंग, बायथलॉन, बॉबस्ले, क्रॉस कंट्री, फिगर स्केटिंग, फ्रीस्टाइल स्कीइंग, ल्यूज, नॉर्डिक कंबाइंड, स्पीड स्केटिंग, शॉर्ट ट्रैक, स्केलेटन, स्की जंपिंग, स्नोबोर्ड।

अल्पाइन स्कीइंग; अल्पाइन स्की रेसिंग; 1. स्लैलम (SL)।

स्लैलम एक समयबद्ध इवेंट है जिसमें दो अलग-अलग कोर्सों के माध्यम से कई छोटे, तेज़ मोड़ों को निष्पादित करना आवश्यक होता है। स्लैलम में सबसे छोटा कोर्स और सबसे तेज़ मोड़ होते हैं। जाइंट स्लैलम की तरह, प्रत्येक स्कीयर एक ही ढलान पर दो अलग-अलग कोर्सों पर दो रन बनाता है। प्रतिस्पर्धियों को सभी गेट्स के बीच से गुजरना आवश्यक होता है, जो लाल/नीले खंभों के जोड़े होते हैं। दोनों रन एक ही दिन होते हैं। समय जोड़े जाते हैं, और सबसे तेज़ कुल समय विजेता निर्धारित करता है।

2. जाइंट स्लैलम (GS)।

जाइंट स्लैलम को सबसे अधिक तकनीकी कौशल की आवश्यकता वाले अनुशासन के रूप में वर्णित किया जाता है: स्कीयर स्लैलम की तुलना में तेज़ और अधिक खुले कोर्स के माध्यम से पहाड़ से नीचे दौड़ते हैं। जाइंट स्लैलम स्लैलम के समान है, लेकिन कम, लेकिन चौड़े और चिकने मोड़ों के साथ। प्रत्येक स्कीयर एक ही ढलान पर दो अलग-अलग कोर्सों पर दो रन बनाता है। दोनों रन एक ही दिन होते हैं, आमतौर पर पहला रन सुबह और दूसरा रन दोपहर में आयोजित किया जाता है। समय जोड़े जाते हैं, और सबसे तेज़ कुल समय विजेता निर्धारित करता है।

3. सुपर-जी (SG)।

सुपर जी (सुपर जाइंट स्लैलम) अल्पाइन अनुशासनों में सबसे नया है, जो डाउनहिल की गति के तत्वों को जोड़ता है, साथ ही जाइंट स्लैलम से उच्च गति तकनीकी मोड़ों को एकीकृत करता है। कोर्स डाउनहिल से छोटा लेकिन जाइंट स्लैलम कोर्स से लंबा होता है। प्रत्येक स्कीयर एकल कोर्स पर एक रन बनाता है और सबसे तेज़ समय विजेता निर्धारित करता है। यह दौड़ अनुशासन पेंसिल्वेनिया में शायद ही कभी आयोजित किया जाता है।

4. डाउनहिल (DH)।

डाउनहिल इवेंट में अल्पाइन स्कीइंग में सबसे लंबा कोर्स और उच्चतम गति होती है। रेसर न्यूनतम संख्या में नियंत्रण गेट्स के साथ एकल रन के दौरान सबसे तेज़ समय दर्ज करने का प्रयास करते हैं। यह दौड़ अनुशासन पेंसिल्वेनिया में कभी आयोजित नहीं किया जाता है।

5. डर्बी (U12, U14 और U16)।

प्रत्येक आयु वर्ग में एक डर्बी (चैंपियनशिप रेस) भी होती है। जो रेसर सीज़न के दौरान उच्च स्कोर करते हैं, वे फरवरी के अंत में डर्बी में जाने के लिए क्वालीफाई कर सकते हैं। रेसर को PARA वेबसाइट पर अपनी डर्बी स्टैंडिंग की जांच करनी चाहिए। डर्बी में भागीदारी केवल सीज़न के दौरान प्राप्त अंकों के आधार पर निमंत्रण द्वारा होती है। सूत्र PARA वेबसाइट www.paracing.org पर FAQ अनुभाग "कोटा क्या हैं और उनकी गणना कैसे की जाती है" में पाया जा सकता है।

अल्पाइन रेस टीम के लिए आयु वर्ग / सीमाएँ।

प्रतियोगिता वर्ष 1 जुलाई - अगले वर्ष 30 जून है। एक प्रतिस्पर्धी का वर्ग प्रतियोगिता वर्ष के 31 दिसंबर को उनकी आयु से निर्धारित होता है।

SR आयु 21 और अधिक; U21 आयु 18-20; U18 आयु 16 और 17; U16 आयु 14 और 15; U14 आयु 12 और 13; U12 आयु 10 और 11; U10 आयु 8 और 9; U8 आयु 7 और उससे कम।

नोट: रेसर को अपने स्थानीय कार्यक्रम, या अपने स्थानीय कार्यालय से विवरण या अपवादों के बारे में जांच करनी चाहिए जो लागू हो सकते हैं। कुछ क्षेत्र, प्रभाग या राज्य U8 वर्ग से नीचे अन्य आयु श्रेणियों को पुरस्कार के लिए मान्यता दे सकते हैं।

रेस अंकों की गणना।

नीचे दी गई जानकारी स्कोरिंग के समग्र नियमों का एक छोटा सारांश है और इसे अंतिम आधिकारिक नियमों के रूप में उपयोग नहीं किया जाना चाहिए। यह केवल स्कोरिंग प्रक्रिया की "उच्च स्तरीय" समीक्षा के रूप में है ताकि नए स्कीयर और माता-पिता प्रक्रिया की बेहतर समझ प्राप्त कर सकें।

A. रेस अंक स्कोरिंग (U16, U14, U12, U10)।

U10 से U16 दौड़ों को विश्व कप अंक पैमाने (नीचे) का उपयोग करके स्कोर किया जाता है। PARA वर्ष के अंत की रेस डर्बी में से एक में भाग लेने के लिए किन रेसर को आमंत्रित किया जाता है यह निर्धारित करने के लिए रेस कोटा सूत्र का उपयोग करता है। सूत्र PARA वेबसाइट www.paracing.org पर FAQ अनुभाग में पाया जा सकता है। "कोटा क्या हैं और उनकी गणना कैसे की जाती है।"

इस स्तर पर आप अपने प्रभाग के बाहर प्रतिस्पर्धा करने पर अंक नहीं कमाते हैं।

USSA अंक स्कोरिंग (U21, U18, U16)।

आधिकारिक नियम USSA अल्पाइन प्रतियोगिता गाइड या WWW.USSA.org वेबसाइट पर पाए जा सकते हैं। कुछ सामान्य दिशानिर्देश:

स्कोर किए गए दौड़ अनुशासन स्लैलम, जाइंट स्लैलम, सुपर जी और डाउनहिल हैं।

सभी नए स्कीयर 990 अंकों के सीडेड अंकों के साथ शुरू करते हैं।

आपके अंक जितने कम होंगे, समग्र अनुशासन रेटिंग में आपकी स्थिति उतनी ही ऊंची होगी।

कम सीडेड अंक आपको उस अनुशासन की अपनी अगली दौड़ में पहले शुरुआत की अनुमति देते हैं।

दौड़ के विजेता को "0" रेस अंक दिए जाते हैं।

सभी रेसर को एक पेनल्टी भी दी जाती है जो उस इवेंट के लिए रेस अंकों में जोड़ी जाती है।

अंक किसी भी USSA स्वीकृत दौड़ में अर्जित किए जा सकते हैं; अंक सूचियाँ।

अंक सूची या "सीड सूची" प्रत्येक दौड़ अनुशासन में वर्तमान सीज़न में सर्वश्रेष्ठ दो दौड़ परिणामों का औसत लेकर बनाई जाती है। इसलिए, एक स्कीयर को अपना स्कोर 990-प्रारंभिक पोस्टिंग से बदलने से पहले एक ही अनुशासन की दो दौड़ों में प्रतिस्पर्धा करनी होगी और स्कोर पोस्ट करना होगा। और स्पष्ट करने के लिए, अंक सूची स्टैंडिंग में बदलाव के लिए एक रेसर को एक ही अनुशासन की दो अलग-अलग दौड़ों में दौड़ के दोनों रन पूरे करने होंगे।

अंक सूची के उद्देश्य हैं:।

वर्गीकरण प्रणाली में सभी प्रतिस्पर्धियों के सापेक्ष प्रदर्शन को मापना।

दौड़ के शुरुआती क्रम को "सीड" (व्यवस्थित) करने के लिए एक उपकरण के रूप में कार्य करना।

टीम चयन की एक विधि प्रदान करना।

अंक कैसे स्कोर किए जाते हैं।

जबकि किसी भी सीडेड दौड़ के विजेता को "0" रेस अंक दिए जाते हैं, एक पेनल्टी की भी गणना की जाती है और उस इवेंट के लिए प्रत्येक रेसर के अंतिम दौड़ स्कोर का उत्पादन करने के लिए प्रत्येक रेसर के अंकों में जोड़ा जाता है।

पेनल्टी का परिमाण इस पर निर्भर करता है।

दौड़ शुरू करने वाले सर्वश्रेष्ठ पाँच (5) रेसर के सीड अंक।

दौड़ पूरी करने वाले सर्वश्रेष्ठ पाँच (5) रेसर के सीड अंक।

क्या उन शीर्ष पाँच रेसर (जो समाप्त करते हैं) के समय विजेता के निकट समूहित हैं या व्यापक रूप से फैले हुए हैं

यह प्रक्रिया विभिन्न ढलानों और विभिन्न दिनों पर विभिन्न दौड़ों की स्कोरिंग की अनुमति देती है, प्रत्येक में प्रतिस्पर्धा के विभिन्न स्तरों के साथ, एक सामान्य पैमाने पर आधारित होती है। सिद्धांत रूप में, यह सभी रेसर को दुनिया के अग्रणी रेसर के खिलाफ खुद की तुलना करने की अनुमति देता है।

किसी दिए गए स्कोर किए गए अनुशासन के लिए एक रेसर के दो सर्वश्रेष्ठ दौड़ परिणामों का औसत अन्य रेसर के बीच उस रेसर की रैंकिंग का आधार बन जाता है। कम सीडिंग अंकों द्वारा बेहतर शुरुआती स्थिति प्राप्त करने के लिए, प्रतिस्पर्धियों को

अपने कौशल, शक्ति और रणनीति में सुधार करना होगा और फिर इसे दौड़ की पहाड़ी पर साबित करना होगा।

रेस अंक + पेनल्टी = उस दौड़ के लिए अंतिम रेस अंक स्कोर; "रेस अंक" की गणना।

स्की दौड़ों के लिए अंतर्राष्ट्रीय स्की महासंघ (FIS) अंक स्कोरिंग प्रणाली को एक दौड़ में विजेता से एक सेकंड पीछे चौथे स्थान पर फिनिश करने के बेहतर प्रदर्शन को पहचानने के लिए विकसित किया गया था, बजाय दूसरी दौड़ में विजेता से दो सेकंड पीछे दूसरे स्थान पर फिनिश करने के।

रेस अंक विजेता के समय और व्यक्तिगत रेसर के समय की तुलना करके निर्धारित किए जाते हैं। अंकों का सूत्र तुलना करता है और विजेता के समय के अनुपात के अनुसार प्रत्येक अनुशासन में अंक उत्पन्न करता है।

रेस अंकों की गणना का सूत्र; P=((Tr / Tw) – 1) x F; P = प्रदत्त रेस अंक; Tr = रेसर का समय, सेकंड में; Tw = विजेता का समय, सेकंड में।

F = प्रत्येक दौड़ अनुशासन के लिए एक स्थिरांक। F=60 / (CM-1)।

FIS द्वारा निर्धारित F मान; स्लैलम 610; जाइंट स्लैलम 880; सुपर जी 1030; डाउनहिल 1350; F. "पेनल्टी अंक" की गणना।

किसी दौड़ के लिए पेनल्टी अंकों की गणना में, परिणाम (समय) एक ही दौड़ कोर्स पर प्रतिस्पर्धा करने वाले एक ही लिंग के सभी के लिए आरोही क्रम में सूचीबद्ध किए जाते हैं। भले ही विभिन्न क्षमता या आयु वर्ग के प्रतिस्पर्धियों ने भाग लिया हो, USSA रेस अंक और पेनल्टी अंकों की गणना के लिए दौड़ परिणामों की रैंकिंग हमेशा उपयोग की जानी चाहिए।

पेनल्टी अंकों की गणना इस प्रकार की जाती है।

नवीनतम USSA "सीड सूची" का उपयोग करके, निर्धारित करें कि दौड़ शुरू करने वाले किन पाँच रेसर के पास दौड़ अनुशासन में सर्वश्रेष्ठ सीड अंक हैं।

पाँच रेसर के सीड अंक जोड़ें। (B)।

फिर से, नवीनतम USSA "सीड सूची" का उपयोग करके निर्धारित करें कि शीर्ष दस स्थान पाने वाले रेसर में से किन पाँच के पास अनुशासन में सर्वश्रेष्ठ अंक हैं। (A)

इन पाँच रेसर के रेस अंकों को जोड़ें फिर इन पाँच रेसर के सर्वश्रेष्ठ अंक (पिछली दौड़ से अर्जित, जैसा कि सीड सूची में सूचीबद्ध है) घटाएं। (C)

स्थान पाने वाला रेसर = एक रेसर जिसने दौड़ के दोनों रन सफलतापूर्वक पूरे किए।

(A) और (B) का कुल जोड़ें, फिर (C) घटाएं, परिणाम को 10 से विभाजित करें, एक अंक के 100वें भाग तक पूर्णांकित करें, पेनल्टी के बराबर है।

पेनल्टी = (A + B – C) / 10।

बायथलॉन एक बहुत लोकप्रिय शीतकालीन खेल है जो क्रॉस-कंट्री स्कीइंग और राइफल शूटिंग को जोड़ता है। इसकी उत्पत्ति नॉर्वेजियन सैनिकों के एक अभ्यास में हुई है। पहली ज्ञात प्रतियोगिता 1767 में हुई जब सीमा गश्ती कंपनियों ने एक-दूसरे के खिलाफ प्रतिस्पर्धा की। धीरे-धीरे यह खेल सैन्य सेवा पुरुषों/महिलाओं के लिए एक वैकल्पिक प्रशिक्षण के रूप में पूरे नॉर्डिक देशों में अधिक सामान्य हो गया।

सैन्य गश्ती कहा जाता है, स्कीइंग और शूटिंग का संयोजन 1924 में ओलंपिक शीतकालीन खेलों में प्रतिस्पर्धा किया गया था, और फिर 1928, 1936 और 1948 में प्रदर्शन किया गया था, लेकिन तब ओलंपिक मान्यता फिर से प्राप्त नहीं की, क्योंकि प्रतिस्पर्धा करने वाले देशों की छोटी संख्या ने नियमों पर असहमति जताई। हालांकि 1950 के दशक के मध्य में, बायथलॉन को रूसी और स्वीडिश शीतकालीन खेल सर्किट में पेश किया गया और समाज द्वारा व्यापक रूप से आनंद लिया गया।

बायथलॉन में पहली विश्व चैंपियनशिप 1958 में ऑस्ट्रिया में आयोजित की गई थी, और 1960 में यह खेल अंततः ओलंपिक खेलों का हिस्सा बन गया। पहली महिला बायथलॉन ओलंपिक चैंपियनशिप 1992 में अल्बर्टविले में आयोजित की गई थी।

प्रमुख अंतरराष्ट्रीय बायथलॉन आयोजन ओलंपिक खेल, विश्व चैंपियनशिप और विश्व कप हैं।

मुख्य प्रतियोगिता के प्रारूप:; व्यक्तिगत।

पुरुषों के लिए 20 किमी व्यक्तिगत दौड़ और महिलाओं के लिए 15 किमी सबसे पुरानी बायथलॉन प्रतियोगिता है। बायथलीट किसी भी शूटिंग लेन में चार बार शूट करता है, क्रम में प्रोन, स्टैंडिंग, प्रोन, स्टैंडिंग कुल 20 लक्ष्यों के लिए। प्रत्येक चूके हुए लक्ष्य के लिए खिलाड़ियों को आमतौर पर एक मिनट के लिए दंडित किया जाता है। यह बायथलीट के स्कीइंग समय में जोड़ा जाता है। प्रतिस्पर्धियों की शुरुआत आमतौर पर तीस सेकंड से अलग-अलग होती है।

स्प्रिंट।

स्प्रिंट पुरुषों के लिए 10 किमी (महिलाओं के लिए 7.5 किमी) है। बायथलीट किसी भी शूटिंग लेन में दो बार शूट करता है, एक बार प्रोन और एक बार स्टैंडिंग, कुल 10 शॉट के लिए। प्रत्येक चूके हुए शॉट के लिए, दौड़ जारी रखने की अनुमति से पहले 150 मीटर का पेनल्टी लूप स्की करना होता है। व्यक्तिगत प्रतियोगिता की तरह, बायथलीट अंतराल में शुरू करते हैं।

परस्यूट।

परस्यूट में, बायथलीट की शुरुआत पिछली दौड़ के उनके समय अंतराल से अलग होती है, आमतौर पर स्प्रिंट। फिनिश लाइन पहले पार करने वाला प्रतिस्पर्धी विजेता होता है। दूरी पुरुषों के लिए 12.5 किमी और महिलाओं के लिए 10 किमी है, चार शूटिंग बाउट्स हैं (दो प्रोन, दो स्टैंडिंग, उस क्रम में), और प्रत्येक चूक का मतलब 150 मीटर का पेनल्टी लूप है। स्कीइंग लूप्स की अजीब और/या खतरनाक भीड़ और शूटिंग रेंज में अति क्षमता को रोकने के लिए, विश्व कप परस्यूट में पिछली दौड़ के बाद केवल शीर्ष 60 रैंकिंग वाले बायथलीट के साथ आयोजित किया जाता है। बायथलीट सभी शूटिंग बाउट्स के लिए उस लेन में शूट करते हैं जो उनके आने की स्थिति के अनुरूप होती है (पाँचवें स्थान पर आने वाले प्रतिस्पर्धी को पाँचवीं लेन का उपयोग करना चाहिए)।

मास स्टार्ट।

मास स्टार्ट में, सभी बायथलीट एक ही समय पर शुरू करते हैं और फिनिश लाइन पहले पार करने वाला जीतता है। इस 15 किमी और महिलाओं के लिए 12.5 किमी प्रतियोगिता में, चार शूटिंग बाउट्स हैं (दो प्रोन, दो स्टैंडिंग, उस क्रम में) जिसमें पहला शूटिंग बाउट आपके बिब के अनुरूप लेन में होता है (बिब #10 दौड़ में स्थिति की परवाह किए बिना लेन #10 पर शूट करता है) और बाकी शूटिंग बाउट्स उस लेन में जहां वे पहुंचे (5वें स्थान पर लेन में पहुंचें, आप लेन पांच पर शूट करें)। स्प्रिंट दौड़ की तरह, प्रतिस्पर्धियों को प्रत्येक चूक के लिए 150 मीटर का पेनल्टी लूप स्की करना होता है। यहां फिर से, अवांछित भीड़ से बचने के लिए, विश्व कप मास स्टार्ट में स्टार्ट लाइन पर केवल शीर्ष 30 रैंकिंग वाले एथलीट होते हैं (परस्यूट का आधा क्योंकि यहां सभी प्रतिभागी एक साथ शुरू करते हैं)।

रिले।

रिले टीमों में चार बायथलीट होते हैं, जो प्रत्येक 7.5 किमी (पुरुष) या 6 किमी (महिला) स्की करते हैं, दो शूटिंग राउंड के साथ; एक प्रोन, एक स्टैंडिंग। पाँच लक्ष्यों के प्रत्येक राउंड के लिए आठ गोलियां उपलब्ध होती हैं, हालांकि अंतिम तीन को केवल स्पेयर राउंड होल्डर से या फायरिंग लाइन पर ट्रे या मैट पर प्रतिस्पर्धी द्वारा जमा की गई गोलियों से एक बार में मैन्युअल रूप से लोड किया जा सकता है। यदि आठ गोलियों के बाद भी चूक हैं, तो शेष प्रत्येक चूके हुए लक्ष्य के लिए 150 मीटर का पेनल्टी लूप लेना होता है। पहले लेग के प्रतिभागी सभी एक ही समय पर शुरू करते हैं, और क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रिले की तरह, एक टीम के प्रत्येक एथलीट को वैध परिवर्तन करने के लिए टीम के अगले लेग प्रतिभागी को स्पर्श करना चाहिए। पहले लेग के पहले शूटिंग चरण में, प्रतिभागी को अपने बिब नंबर के अनुरूप लेन में शूट करना चाहिए (बिब #10 दौड़ में स्थिति की परवाह किए बिना लेन #10 पर शूट करता है), फिर रिले के बाकी हिस्से के लिए, रिले टीम उस लेन में शूट करती है जहां वे पहुंचे (रेंज में 5वें स्थान पर पहुंचें, आप लेन पांच पर शूट करें)।

उपकरण और प्रशिक्षण।

बायथलीट के पास दो अलग-अलग कौशल सेट होने चाहिए — सटीकता और सहनशक्ति। तेज़ गति से स्की करना और फिर रुककर सटीक निशाना लगाना कोई आसान काम नहीं है। नियंत्रित श्वास, सहनशक्ति और एकाग्रता कुछ ऐसी तकनीकें हैं जिन्हें बायथलॉन के लिए महारत हासिल करनी होती है।

बेशक, इस इवेंट के लिए अन्य शीतकालीन खेलों की तुलना में कुछ अधिक उपकरण की भी आवश्यकता होती है। बायथलीट को कुशलता से उपयोग करना चाहिए:

स्की – बायथलीट की स्की सामान्य क्रॉस-कंट्री स्की की तुलना में छोटी और सीधी होती है।

लाइक्रा सूट - टाइट सूट स्कीइंग के दौरान प्रतिरोध कम करते हैं और मुक्त आवाजाही की अनुमति देते हैं। अतिरिक्त परतें गर्मी प्रदान कर सकती हैं।

चश्मे – बायथलीट्स को ऐसे चश्मे चुनना सुनिश्चित करना चाहिए जिन्हें शूटिंग के समय आसानी से हटाया जा सके।

स्की पोल।

राइफलें – 1978 में, 22 कैलिबर राइफल अंतरराष्ट्रीय मानक बन गई। आज की बायथलॉन राइफल गैर-ऑप्टिक दृष्टि और स्ट्रेट-पुल-बोल्ट एक्शन का उपयोग करती है (कोई फुल या सेमी-ऑटोमैटिक नहीं)। राइफलों में विशेष रूप से बना हल्का स्टॉक होता है, हालांकि अंतरराष्ट्रीय नियम के अनुसार उनका वजन न्यूनतम 7.7 पाउंड होना चाहिए।

राइफल हार्नेस – स्कीइंग के दौरान राइफल को पीठ पर ले जाने के लिए उपयोग किया जाता है। राइफल की बैरल में बर्फ को प्रवेश करने से रोकने के लिए एक सुरक्षात्मक भाग होता है।

गोला-बारूद – बायथलॉन के लिए मानक 22 कैलिबर गोला-बारूद का उपयोग किया जाता है। इसे मैगजीन में लोड किया जाता है जिसमें पांच राउंड होते हैं। रिले रेस में, बायथलीट्स अतिरिक्त तीन राउंड ले जा सकते हैं, लेकिन उन्हें आवश्यकतानुसार अलग-अलग राइफल में डालना होता है। राइफल केवल रेंज में लोड की जाती है।

आर्म स्लिंग – स्थिरता के लिए बायथलीट्स अपनी बांह पर एक फायरिंग कफ से स्लिंग जोड़ते हैं।

बायथलॉन के लिए प्रशिक्षण बहुआयामी होता है। सबसे पहले — खिलाड़ी आग्नेयास्त्र का उपयोग करने के लिए आवश्यक लाइसेंस प्राप्त करते हैं

मुख्य नियम।

दौड़ में प्रतिस्पर्धी संबंधित संकेत के बाद शुरू करते हैं। अनुशासन के आधार पर, शुरुआत या तो सभी के लिए सामान्य हो सकती है या विभाजित (एथलीट निर्धारित अंतराल पर शुरू करते हैं)। एक निश्चित दूरी तय करने के बाद, बायथलीट्स को लक्ष्य शूटिंग करनी होती है। प्रत्येक चूकी गई गोली पर या तो पेनल्टी लैप पार करने की आवश्यकता या निश्चित पेनल्टी समय जोड़कर दंड दिया जाएगा। विजेता वह एथलीट है जो दी गई दूरी के लिए सर्वोत्तम (सबसे तेज़) परिणाम दिखाने में सफल होता है।

बायथलीट्स के लिए दौड़ में निषिद्ध है:; लैप्स को शॉर्टकट करना;; पेनल्टी लैप्स को अनदेखा करना;।

अन्य एथलीटों पर जानबूझकर शारीरिक प्रभाव डालना।

सामान्य दौड़ चरण का अवलोकन।

स्कीइंग चरण काफी स्पष्ट है; यह मानक स्की दौड़ से बहुत अलग नहीं है। बायथलीट्स स्की पर फ्रीस्टाइल का उपयोग करते हैं। इसके साथ, लक्ष्य शूटिंग चरण पर अधिक विस्तार से विचार करना आवश्यक है। अनुशासन के आधार पर, बायथलीट्स या तो यादृच्छिक क्रम में शूटिंग लेन चुन सकते हैं (स्प्रिंट या पर्सूट) या सही क्रम में (मास स्टार्ट इवेंट्स) पहली मुक्त लेन से शुरू करके। जब मास स्टार्ट इवेंट्स में पहले शूटिंग चरण की बात आती है, तो एक प्रतिस्पर्धी को शूटिंग लेन लेनी चाहिए, जिसका नंबर बायथलीट्स की टीम के स्टार्ट नंबर के समान होता है। यही नियम रिले में शूटिंग क्रम पर भी लागू होता है।

रिले में, बायथलीट्स प्रत्येक शूटिंग चरण पर तीन अतिरिक्त गोलियों (कुल आठ प्रयास) का उपयोग कर सकते हैं। अन्य सभी बायथलॉन अनुशासनों में, एथलीटों के पास चरण के लिए सख्ती से 5 प्रयास होते हैं।

बॉबस्ले।

बॉबस्लेडिंग, जिसे बॉबस्लेइंग भी कहा जाता है, बर्फ से ढकी प्राकृतिक या कृत्रिम ढलान पर चार-रनर स्लेज पर तेजी से फिसलने का खेल है, जिसे बॉबस्लेड, बॉबस्ले या बॉब कहा जाता है, जो या तो दो या चार व्यक्तियों को ले जाता है।

यह जानकर आश्चर्य नहीं होगा कि बॉबस्ले की उत्पत्ति स्विट्जरलैंड से जोड़ी जा सकती है। शीतकालीन खेल स्विट्जरलैंड की विशेषता हैं और बर्फीले अल्पाइन भूमि के नागरिकों ने 1860 के दशक में बॉबस्लेइंग को लोकप्रिय बनाने में मदद की। एक मनोरंजक गतिविधि के रूप में शुरू होकर, यह अब प्रसिद्ध शीतकालीन खेल बाद के दशकों में एक प्रतिस्पर्धी खेल में बदल गया, जो 1924 में पहले ओलंपिक खेलों में दिखाई दिया।

इसकी नींव तब शुरू हुई जब होटल व्यवसायी कैस्पर बैड्रट (1848–1904) ने कुछ धनी अंग्रेज नियमित ग्राहकों को स्विट्जरलैंड के खनिज स्पा शहर सेंट मोरिट्ज़ में अपने होटल में पूरी सर्दियों तक रहने के लिए मना लिया। वह इस बात से निराश थे कि उनका होटल केवल गर्मी के महीनों में व्यस्त रहता था। अपने मेहमानों को भोजन, शराब और गतिविधियों से मनोरंजन करके, उन्होंने जल्दी से "शीतकालीन रिजॉर्टिंग" की अवधारणा स्थापित की। कुछ वर्षों के भीतर, बैड्रट के सेंट मोरिट्ज़ होटल में सर्दियां बिताना विक्टोरियन ब्रिटेन में बहुत फैशनेबल हो गया। हालांकि, बढ़ती संख्या के साथ इसने कुछ मेहमानों को नए मनोरंजन की तलाश करने के लिए प्रेरित किया। 1870 के दशक की शुरुआत में कुछ साहसी अंग्रेजों ने मनोरंजक उद्देश्यों के लिए लड़कों की डिलीवरी स्लेज को अनुकूलित करना शुरू किया

जब बॉबस्लेइंग शुरू हुई, तो प्रतिभागी ट्रैक पर फिसलने के लिए लकड़ी की स्लेज का उपयोग करते थे, हालांकि जैसे-जैसे खेल को व्यापक ध्यान और मान्यता मिली, इन्हें अंततः स्टील-आधारित वाहनों से बदल दिया गया। अब ओलंपिक में बॉबस्ले में दो-आदमी और चार-आदमी दोनों टूर्नामेंट आयोजित किए जाते हैं, जिसमें पुरुषों और महिलाओं दोनों के लिए इवेंट उपलब्ध हैं।

अपेक्षित रूप से, स्विट्जरलैंड ओलंपिक बॉबस्लेडिंग में सबसे सफल देशों में से एक है, जर्मनी और अमेरिका भी इस खेल में विभिन्न प्रकार के पदक जीत रहे हैं।

बॉबस्लेइंग एक रेसिंग खेल है – और दौड़ के अंत में फिनिश लाइन तक पहुंचने वाली पहली टीम विजेता बनती है। बॉबस्ले वाहनों में इवेंट के प्रकार के आधार पर दो या चार एथलीट होंगे, और टीमों के चालक दल वाहनों को स्टैंडिंग स्टार्ट से धक्का देते हैं ताकि ट्रैक पर उनकी गति शुरू हो सके।

बॉबस्ले एक टीम इवेंट है जिसमें एक पक्ष का प्रतिनिधित्व करने वाले दो या चार प्रतिभागी होते हैं। बॉबस्ले वाहन स्वयं उपकरण का मुख्य टुकड़ा है, हालांकि विचार करने के लिए अन्य कारक भी हैं।

बॉबस्ले वाहन: बॉबस्ले में वाहन आज पहले की तुलना में बहुत अधिक उन्नत हैं। वायुगतिकीय स्लेज डिजाइन करने में काफी प्रयास किया गया है, जिसमें सामग्री के रूप में विभिन्न प्रकार की हल्की धातु और स्टील का उपयोग किया गया है।

चालक दल: चूंकि बॉबस्लेइंग गुरुत्वाकर्षण से निर्धारित खेल है, प्रत्येक टीम को चालक दल के सदस्यों द्वारा कार्रवाई में धकेले जाने की आवश्यकता होती है – जो वस्तुतः बॉबस्ले वाहन के पीछे जाते हैं और गति शुरू करने के लिए वाहन को ट्रैक पर धकेलते हैं। बॉबस्ले टीम में प्रत्येक व्यक्ति की एक विशिष्ट भूमिका होती है, चाहे वह पायलट हो, ब्रेकमैन हो या पुशर।

स्टीयरिंग उपकरण: प्रत्येक बॉबस्ले कार दोनों तरफ दो धातु के छल्लों से लैस होती है जो पायलट को वाहन को निर्देशित करने में मदद करती है। यदि वे वाहन की गति को बाईं ओर स्थानांतरित करना चाहते हैं, तो पायलट बाएं छल्ले को नीचे खींचता है और इसके विपरीत।

बॉबस्ले टीमें अपने ट्रैक पर फिनिश लाइन तक यथासंभव तेज समय में पहुंचने का प्रयास करती हैं। वे यह करते हैं:

स्टीयरिंग: यह पायलट द्वारा की जाने वाली क्रिया है, और उच्च गति पर बॉबस्ले वाहन को ट्रैक पर रखने के लिए इसे सावधानीपूर्वक और सूक्ष्मता से लागू करने की आवश्यकता होती है।

ब्रेकिंग: यह ब्रेकमैन द्वारा की जाने वाली क्रिया है, जिसे ट्रैक पर उपयुक्त बिंदुओं पर पैड के एक सेट को दबाने की आवश्यकता होती है ताकि वाहन सुरक्षित रूप से इष्टतम गति पर मोड़ ले सके।

जीतना।

बॉबस्ले दौड़ का विजेता वह टीम है जो पहले फिनिश लाइन तक पहुंचती है। ओलंपिक में, दौड़ की गणना चार अलग-अलग रनों के कुल योग पर की जाती है जिन्हें "हीट" कहा जाता है। दौड़ का समय सेकंड के सौवें हिस्से में दर्ज किया जाता है। समय तब शुरू होता है जब बॉबस्लेड का अगला हिस्सा इलेक्ट्रिक आई से गुजरता है। यदि सभी रनों के बाद टीमें बराबर होती हैं तो उन्हें समान स्थान मिलता है। प्रतियोगिता के अंत में, रनों के समय जोड़े जाते हैं और दौड़ पूरी करने में सबसे कम समय वाली टीम प्रतियोगिता जीतती है। समय कंप्यूटर से पूरा किया जाता है।

यदि स्लेज उल्टी हो जाती है लेकिन फिनिशिंग पॉइंट तक पहुंच जाती है और टीम के सदस्य अभी भी स्लेज के अंदर हैं, तो दौड़ योग्य होती है। यदि इनमें से कोई भी टीम सदस्य स्लेज से बाहर फेंक दिया जाता है, तो पूरे चालक दल को खेल से अयोग्य घोषित कर दिया जाता है।

जो टीमें पहले आती हैं वे हमेशा लाभ प्राप्त करती हैं क्योंकि बाद में ट्रैक पर अधिक खरोंचें दिखाई देती हैं जो बाद में स्लेज और बर्फ के बीच घर्षण बढ़ाती हैं। ओलंपिक और विश्व चैंपियनशिप के लिए, प्रत्येक टीम चार रन बनाती है जबकि विश्व कप के मामले में, प्रत्येक टीम दो रन बनाती है।

बॉबस्लेडिंग के नियम; वाहन का वजन:।

ओलंपिक खेलों की दौड़ के लिए प्रत्येक बॉबस्ले वाहन पर वजन की सीमाएं हैं (चालक दल के सदस्यों सहित)। नियम इस प्रकार हैं:

चार-आदमी दौड़: 630 किग्रा; दो-आदमी दौड़: 390 किग्रा; दो-महिला दौड़: 340 किग्रा।

जब दौड़ समाप्त होती है, तो यह सुनिश्चित करने के लिए कई परीक्षण किए जाते हैं कि एथलीटों और वाहनों ने आवश्यक नियमों को पूरा किया है। यदि वजन अधिक हो गया है, तो एक जांच शुरू की जाती है, और टीम को दौड़ (और टूर्नामेंट) से पूरी तरह अयोग्य होने का जोखिम होता है।

रनर के संबंध में नियम।

दौड़ के दौरान बर्फ पर फिसलने वाले रनर के आकार, संरचना और तापमान के संबंध में विशिष्ट नियम हैं। ब्लेड समरूप स्टील से बने होते हैं। शासी नियमों के आधार पर, अनावश्यक दुर्घटनाओं से बचने के लिए इन रनरों का आकार तेज के बजाय गोलाकार होना चाहिए।

अधिकतर ये दुर्घटनाएं ड्राइवर द्वारा सामने के रनरों को उलटने के कारण होती हैं। सुरक्षा उपायों के लिए, रनरों के निर्माण को इसके लिए निर्धारित लंबाई और चौड़ाई के बारे में मानक नियमों का पालन करना होता है। घर्षण से बचने के लिए उन्हें पॉलिश किया जा सकता है लेकिन संकीर्ण नहीं हो सकते क्योंकि वे पूरी स्लेज को सहारा देते हैं।

दौड़ के दौरान स्लेज की गति बढ़ाने के लिए रनरों को कोटिंग करने की अनुमति है। हालांकि, इन रनरों का तापमान कुछ डिग्री के बीच होना चाहिए। प्रतियोगिता से पहले, इन रनरों के तापमान को मापा जाता है और यदि तापमान मानक तापमान से 4 डिग्री से अधिक भिन्न होता है, तो संबंधित चालक दल को खेल से अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा।

ट्रैक नियम।

दुर्घटनाओं और जोखिमों को यथासंभव रोकने के लिए रेस ट्रैक के लिए सख्त दिशानिर्देश बनाए गए हैं। ट्रैक की लंबाई 1200 से 1300 मीटर के बीच रहती है और इसे इस तरह से डिजाइन किया जाना चाहिए कि पहले 250 मीटर में 80 मीटर/घंटा से 100 मीटर/घंटा की गति प्राप्त की जा सके। दूरी पर रेस कोर्स की ऊंचाई 110 से 125 मीटर तक गिरती है।

ट्रैक डिजाइन इस तरह से होना चाहिए कि यह ढलान में नीचे की ओर हो। समग्र रेस कोर्स में एक सीधा हिस्सा और एक भूलभुलैया होनी चाहिए जिसमें लगातार तीन तेज मोड़ शामिल हों। बॉबस्लेड को इस तरह से डिजाइन किया जाना चाहिए कि वह दीवारों और कर्बों पर मजबूत प्रभावों का सामना कर सके। वे ज्यादातर स्टील फ्रेम और फाइबर ग्लास से बने होते हैं जिनमें चालक दल के लिए बरसाती बार होते हैं।

वजन नियम।

प्रत्येक दौड़ के अंत में, स्लेज रनर खेल अधिकारियों द्वारा वजन के साथ-साथ अन्य विनिर्देश परीक्षणों के लिए जाते हैं ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि वे सभी नियमों का पालन कर रहे हैं। दौड़ के अंत में, यदि कोई खिलाड़ी बेहतर ग्लाइड के लिए अवैध रूप से अधिक गर्म या सिलिकॉन के साथ लेपित पाया जाता है, तो उसे खेल से अयोग्य घोषित किया जा सकता है।

चालक दल को वजन दिशानिर्देशों का पालन करना होता है जो चार-आदमी के लिए 630 किग्रा, दो-आदमी के लिए 390 किग्रा और दो-महिला के लिए 340 किग्रा है, इसकी उपेक्षा करने पर खेल से अयोग्यता होगी। खिलाड़ियों को सुरक्षित रहने के लिए मजबूत वर्दी और सुरक्षात्मक गियर दिशानिर्देशों का उपयोग करना होता है।

सुरक्षा नियम।

खिलाड़ियों को सिर की चोटों को रोकने के लिए उच्च तकनीक प्लास्टिक से बने हेलमेट के साथ-साथ आंखों के लिए चश्मे पहनने की आवश्यकता होती है। रेसर वायुगतिकीयता बढ़ाने के लिए टाइट वर्दी और बर्फ पर पकड़ बनाने के लिए स्पाइक जूते पहनते हैं। ब्रेकमैन स्लेज के बर्फ के साथ घर्षण के दौरान तीसरे डिग्री की जलन से बचने के लिए केवलर वेस्ट पहनता है।

एथलीट सुरक्षा।

प्रत्येक बॉबस्ले एथलीट को सुरक्षात्मक कपड़ों का एक सेट पहनना आवश्यक है। इसमें शामिल हैं:

हेलमेट; आई गॉगल्स; वर्दी; स्पाइक जूते; केवलर वेस्ट (घर्षण जलन को रोकने के लिए ब्रेकमैन के लिए); विकल्प।

पायलटों को बदलने की अनुमति नहीं है। हालांकि, पुश एथलीटों को बदला जा सकता है यदि वे घायल या बीमार हैं।

बॉबस्ले ट्रैक।

चोटों के जोखिम को कम करने के लिए बॉबस्ले में शासी निकायों द्वारा सख्त रेसट्रैक डिजाइन नियम लागू किए जाते हैं।

ट्रैक की लंबाई 1200 – 1300 मीटर के बीच होनी चाहिए।

ट्रैक को वाहनों को समायोजित करना चाहिए ताकि पहले 250 मीटर में 80-100 मील प्रति घंटे की गति प्राप्त की जा सके।

ट्रैक को एक ऊंचे स्तर पर डिजाइन किया जाना चाहिए जो ढलान में नीचे की ओर हो, 110 मीटर से 125 मीटर तक गिरता हो।

क्रॉस कंट्री स्कीइंग; 1. शासी नियम।

क्रॉस-कंट्री स्कीइंग के लिए आधिकारिक विशेष ओलंपिक खेल नियम सभी विशेष ओलंपिक प्रतियोगिताओं को नियंत्रित करेंगे। एक अंतरराष्ट्रीय खेल कार्यक्रम के रूप में, विशेष ओलंपिक ने इन नियमों को क्रॉस-कंट्री स्कीइंग के लिए फेडरेशन इंटरनेशनेल डी स्की (FIS) नियमों के आधार पर बनाया है जो FIS या राष्ट्रीय शासी निकाय (NGB) नियमों पर पाए जाते हैं, सिवाय जब वे क्रॉस-कंट्री स्कीइंग के लिए आधिकारिक विशेष ओलंपिक खेल नियमों या अनुच्छेद । के साथ संघर्ष में हों। ऐसे मामलों में, क्रॉस-कंट्री स्कीइंग के लिए आधिकारिक विशेष ओलंपिक खेल नियम लागू होंगे।

2. आधिकारिक इवेंट।

इवेंट की श्रृंखला का उद्देश्य सभी क्षमताओं के एथलीटों के लिए प्रतिस्पर्धा के अवसर प्रदान करना है। कार्यक्रम इवेंट निर्धारित कर सकते हैं और, यदि आवश्यक हो, तो उन इवेंट के प्रबंधन के लिए दिशानिर्देश। कोच प्रत्येक एथलीट के कौशल और रुचि के अनुरूप प्रशिक्षण और इवेंट चयन प्रदान करने के लिए जिम्मेदार हैं।

निम्नलिखित विशेष ओलंपिक में उपलब्ध आधिकारिक इवेंट की सूची है।

10 मीटर स्की रेस - क्लासिकल तकनीक; 25 मीटर स्की रेस – क्लासिकल तकनीक; 50 मीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस - क्लासिकल तकनीक; 100 मीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस - क्लासिकल तकनीक; 500 मीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस; 1 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस; 2.5 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस; 5 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस; 7.5 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस; 10 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रेस; 4x1 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रिले; 4x1 किलोमीटर यूनिफाइड क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रिले।

यदि समान दूरी के अलग-अलग क्लासिकल और फ्री तकनीक इवेंट को ठीक से विभाजित करने के लिए पर्याप्त एथलीट नहीं हैं, तो इवेंट को संयोजित किया जाएगा और फ्री तकनीक नियमों का पालन किया जाएगा।

3. सुविधाएं; 3.1 ट्रेल्स।

3.1.1 क्रॉस-कंट्री ट्रेल्स शुरुआती, मध्यवर्ती और उन्नत कौशल स्तरों के स्कीयर्स को समायोजित करने के लिए लंबाई और भूभाग में उपयुक्त होनी चाहिए। उपयुक्त ट्रेल्स सुरक्षित होंगी और प्रत्येक एथलीट के कौशल और शारीरिक फिटनेस का परीक्षण करेंगी।

3.1.2 ट्रेल सिस्टम में एक ट्रेल शामिल होनी चाहिए जिसका उपयोग 1 से 10 किलोमीटर के इवेंट के लिए किया जा सके, और जिसमें कम से कम 1 किलोमीटर तक स्वयं को पार करने वाले खंड न हों। आदर्श रूप से, लंबे कोर्स (2.5 से 10 कि) में स्वयं को पार करने वाले कोई खंड नहीं होंगे।

3.1.3 ट्रेल्स को लाल झंडों या अन्य ऐसे पहचान बैनरों के साथ स्पष्ट रूप से चिह्नित किया जाना चाहिए, और ट्रेल जंक्शनों पर मॉनिटर तैनात किए जाने चाहिए ताकि एथलीटों को सही ट्रेल्स पर निर्देशित किया जा सके जहां भ्रम हो सकता है।

3.1.4 इवेंट से पहले ट्रेल्स को पैक किया जाना चाहिए और ट्रैक सेट किए जाने चाहिए। प्रतियोगिता के प्रत्येक दिन के बाद, कोर्स को नए सिरे से तैयार किया जाना चाहिए।

3.1.5 यदि एक से अधिक ट्रैक सेट का उपयोग किया जाता है, तो उन्हें एक ट्रैक के मध्य से दूसरे के मध्य तक मापकर 1 से 1.2 मीटर की दूरी पर होना चाहिए। व्यक्तिगत स्की ट्रैक एक ट्रैक के मध्य से दूसरे तक मापकर 20 - 24 सेंटीमीटर की दूरी पर होने चाहिए। ट्रैक कम से कम 2-5 सेंटीमीटर गहरे होने चाहिए।

3.1.6 यह निर्धारित करते समय कि स्केटिंग लेन या ट्रैक का दूसरा सेट सेट किया जाना चाहिए या नहीं, प्रतिस्पर्धियों के क्षेत्र के क्षमता स्तर पर विचार किया जाना चाहिए। कम से कम एक ट्रैक सेट किया जाना चाहिए और दूसरी लेन, जो अनिवार्य है, को स्केटिंग लेन या ट्रैक के दूसरे सेट के रूप में सेट किया जाएगा।

3.2 वार्मिंग सुविधाएं।

3.2.1 एक वार्मिंग सुविधा ट्रेल्स से आसानी से सुलभ होनी चाहिए। चरम मौसम की स्थिति में विशेष ओलंपिक भीड़ को समायोजित करने के लिए यह पर्याप्त रूप से बड़ी होनी चाहिए। इसके अलावा, गर्म क्षेत्र के अंदर वैक्सिंग समायोजन करना बाहर ठंड में करने से आसान होता है। इसलिए, वार्मिंग सुविधा में कमरा वैक्सिंग के लिए आरक्षित होना चाहिए।

3.2.2 एक वार्म-अप क्षेत्र और एक वैक्स परीक्षण क्षेत्र प्रारंभ क्षेत्र के पास होना चाहिए।

3.3 स्की क्षेत्र।

3.3.1 एक स्की क्षेत्र पार्किंग लॉट में इवेंट स्वयंसेवकों, विशेष ओलंपिक कर्मचारियों, कोचों और एथलीटों के लिए पर्याप्त पार्किंग स्थान होने चाहिए। आपातकालीन वाहन पहुंच अनिवार्य है।

4. कोर्स और स्थल विनिर्देश; 4.1 ट्रेल रखरखाव उपकरण और आवश्यकताएं।

4.1.1 रेस आयोजकों को पता होना चाहिए कि ट्रेल रखरखाव उपकरण उपलब्ध है और इवेंट के लिए ट्रेल्स तैयार करने के लिए पर्याप्त है।

4.1.2 एक स्नोमोबाइल, ग्रूमिंग कैट, फावड़े, रेक, और एक ट्रैक-सेटर प्रतियोगिता से पहले और उसके दौरान हाथ में रखने के लिए अनिवार्य वस्तुएं हैं ताकि कोर्स को स्थापित किया जा सके और मरम्मत की जा सके यदि कोर्स ट्रैफिक या खराब मौसम के कारण ऐसा करना आवश्यक हो जाए।

4.2 कोर्स लेआउट उपकरण।

4.2.1 मार्कर, सभी एक समान आकार और चमकीले रंग के, ट्रेल के चारों ओर अंतराल पर रखे जाने चाहिए ताकि अगला मार्कर स्पष्ट रूप से देखा जा सके जब उससे पहले वाले पर खड़े हों।

4.2.2 प्रतियोगियों को दौड़ के मार्ग से भटकाने वाले रास्तों को अवरुद्ध करने के लिए खंभों और बाड़ का उपयोग किया जाना चाहिए।

4.2.3 उन क्षेत्रों में गैर-प्रतियोगियों और गैर-अधिकारियों की उपस्थिति को सीमित करने के लिए प्रारंभ और समाप्ति क्षेत्रों को बाड़ लगाकर चिह्नित किया जाना चाहिए।

4.2.4 यदि आवश्यक हो तो बर्फ की बाड़ से लैप लेन स्थापित की जानी चाहिए।

4.2.5 बैनर प्रारंभ और समाप्ति रेखाओं को चिह्नित करेंगे तथा स्थल को विशेष ओलंपिक आयोजन के रूप में निर्दिष्ट करेंगे।

4.3 समय-निर्धारण उपकरण।

4.3.1 1 से 10 किलोमीटर तक के आयोजनों के समय-निर्धारण के लिए बैक-अप हस्त-धारित समय-निर्धारण प्रणाली (चार स्टॉपवॉच, दो प्रारंभ पर और दो समाप्ति पर) के साथ इलेक्ट्रिक समय-निर्धारण का उपयोग किया जाना चाहिए।

4.3.2 100 मीटर आयोजन का समय-निर्धारण कम से कम प्रति डिवीजन एथलीटों की संख्या से दो अधिक स्टॉपवॉच से किया जाना चाहिए। प्रत्येक लेन के लिए एक घड़ी आवंटित की जानी चाहिए जबकि दो अतिरिक्त घड़ियाँ बैक-अप के रूप में काम करेंगी। प्रत्येक एथलीट का समय सभी आयोजनों में लिया जाना चाहिए। परिणाम पत्रकों में इस नीति को प्रतिबिंबित किया जाना चाहिए। यदि समाप्ति रेफरी समय द्वारा निर्धारित समाप्ति क्रम से असहमत होता है, तो समाप्ति रेफरी का निर्णय अंतिम होगा।

4.4 सार्वजनिक संबोधन प्रणाली।

4.4.1 दौड़ स्थलों को आयोजनों की तैयारी, सूचना प्रसारण और दौड़ संचालन में सहायता, तथा सामान्य दौड़ कमेंट्री में सहायता के लिए अच्छी गुणवत्ता वाली सार्वजनिक संबोधन प्रणाली का उपयोग करना चाहिए। संगीत भी उपलब्ध होना चाहिए।

4.5 सूचना बोर्ड।

4.5.1 एथलीटों, कोचों और दर्शकों की सुविधा के लिए समाप्ति क्षेत्र के पास एक आधिकारिक बुलेटिन बोर्ड स्थापित किया जाना चाहिए जिसमें प्रतियोगियों के नाम और बिब नंबर प्रारंभ क्रम में व्यवस्थित हों, तथा अन्य महत्वपूर्ण दौड़ सूचना अद्यतन (जैसे दौड़ प्रारंभ समय, मार्ग प्रारंभ/समाप्ति क्षेत्रों में हवा और बर्फ का तापमान, मार्ग के उच्च और निम्न बिंदुओं पर हवा और बर्फ का तापमान, आदि) हों।

4.5.2 पुरस्कार समारोह से पहले पुरस्कारों का समय और स्थान घोषित किया जाना चाहिए।

4.6 प्राथमिक चिकित्सा।

4.6.1 प्राथमिक चिकित्सा सामग्री और निकासी उद्देश्यों के लिए एक टोबोगन या टोबोगन के साथ एक स्नोमोबाइल प्रारंभ/समाप्ति क्षेत्र के पास या सूचना केंद्र पर हर समय उपलब्ध होना चाहिए।

4.6.2 योग्य चिकित्सा कर्मी स्थल पर होने चाहिए।

4.7 स्की उपकरण मरम्मत उपकरण।

4.7.1 स्की उपकरण मरम्मत उपकरण (पेचकस, प्लायर, स्क्रेपर, फाइल, वैक्स और पी-टेक्स) उपलब्ध होने चाहिए।

4.7.2 वैक्सिंग बेंच प्रदान की जानी चाहिए।

4.8 दौड़ कर्मचारी पहचान।

4.8.1 टाइमर, मार्ग मॉनिटर, प्रारंभ अधिकारी और एस्कॉर्ट/पुलिस, समाप्ति अधिकारी और एस्कॉर्ट/पुलिस, और प्रतियोगिता नियम समिति सदस्यों जैसे मार्ग अधिकारियों की पहचान के लिए विंडब्रेकर या आर्म बैंड का उपयोग किया जा सकता है।

4.9 संचार प्रणालियाँ।

4.9.1 मुख्य प्रतियोगिता अधिकारी, दौड़ सचिव, चिकित्सा क्षेत्र, प्रारंभ और समाप्ति क्षेत्र, परिणाम सारणीकरण क्षेत्र, और दौड़ मुख्यालय के साथ संचार के लिए रेडियो आवश्यक हैं।

4.9.2 प्रारंभ और समाप्ति क्षेत्रों के समय-निर्धारण अधिकारियों और परिणाम सारणीकरण कर्मियों का अपना चैनल होना चाहिए तथा साथ ही सामान्य सूचना चैनल तक पहुँच होनी चाहिए। समय-निर्धारण अधिकारियों के पास प्रारंभ और समाप्ति का स्पष्ट दृश्य वाला अपना भवन होना चाहिए।

4.10 तापमान।

4.10.1 प्रारंभ/समाप्ति क्षेत्रों तथा मार्ग के उच्चतम और निम्नतम बिंदुओं पर हवा और बर्फ के तापमान को रिकॉर्ड करने के लिए थर्मामीटर उपलब्ध होने चाहिए।

4.10.2 प्रतियोगिता के दौरान तापमान की घोषणा की जानी चाहिए।

5. प्रतियोगिता कर्मचारी; दौड़ कर्मियों में शामिल होंगे:; मुख्य प्रतियोगिता अधिकारी; दौड़ सचिव; मुख्य मार्ग अधिकारी; मुख्य नियंत्रक; मुख्य समयपालक; मुख्य सूचना अधिकारी; मुख्य चिकित्सा और बचाव सेवा अधिकारी; मुख्य दौड़ उपकरण अधिकारी; मुख्य स्टीवर्ड; 6. प्रतियोगिता नियम; 6.1 सामान्य नियम और संशोधन।

6.1.1 500 मीटर दौड़ से लेकर 10 किलोमीटर दौड़ तक के आयोजन क्रॉस-कंट्री स्कीइंग के लिए FIS नियमों की धारा 351.1 में वर्णित अंतराल प्रारंभ प्रारूप का उपयोग करके आयोजित किए जाने चाहिए। अर्थात्, एक या दो धावक हर 30 सेकंड के अंतराल पर प्रारंभ करें।

6.1.2 500 मीटर दौड़ से लेकर 10 किलोमीटर दौड़ तक के क्रॉस-कंट्री स्कीइंग आयोजनों के लिए प्रारंभ आदेश इस प्रकार होगा: "धावक...15 सेकंड...10 सेकंड...5,4,3,2,1, जाओ!"। 100 मीटर और उससे कम दूरी के व्यक्तिगत आयोजनों के लिए, कोई प्रारंभिक चेतावनी नहीं होगी। प्रारंभ आदेश होगा "धावक... तैयार...बैंग (अर्थात् पिस्तौल की गोली)।" रिले आयोजनों के लिए प्रारंभ आदेश 100 मीटर और उससे कम दूरी के व्यक्तिगत आयोजनों के समान ही होगा, सिवाय इसके कि 10 सेकंड की चेतावनी होगी: "10 सेकंड। धावक... तैयार...बैंग (अर्थात् पिस्तौल की गोली)। जब धावक रिले बिंदु पर पहुँचें, तो वे अन्य धावकों के प्रारंभ में हस्तक्षेप नहीं करेंगे।

6.1.3 यह अनुशंसित है कि 1 किलोमीटर दौड़ से लेकर 10 किलोमीटर दौड़ तक के आयोजन ऐसे मार्गों पर आयोजित किए जाएँ जिनमें चढ़ाई, ढलान, समतल खंड और मोड़ वाले खंड शामिल हों। यह भी अनुशंसित है कि जब संभव हो तो मार्गों में एक-तिहाई चढ़ाई, एक-तिहाई ढलान और एक-तिहाई समतल खंड शामिल होने चाहिए। चढ़ाई और ढलान वाले खंडों की ढलान की डिग्री आयोजनों में भाग लेने वाले एथलीटों के क्षमता स्तरों द्वारा निर्धारित की जानी चाहिए। इस प्रकार, 1 किलोमीटर आयोजनों के मार्ग 2.5 किलोमीटर आयोजनों के मार्गों की तुलना में कम कठिन भूभाग वाले होने चाहिए, और 2.5 किलोमीटर आयोजनों के मार्ग 5 किलोमीटर आयोजनों के मार्गों की तुलना में कम कठिन भूभाग वाले होने चाहिए।

6.1.4 यह अनुशंसित है कि 500 मीटर आयोजन के लिए मार्ग मुख्य रूप से समतल होना चाहिए। मार्ग में चढ़ाई और ढलान शामिल किए जा सकते हैं, लेकिन उनकी डिग्री 5% से अधिक नहीं होनी चाहिए। इसके अतिरिक्त, किसी भी ढलान वाले खंड में मोड़ शामिल नहीं होने चाहिए और उसके बाद कम से कम 20 मीटर का सीधा और समतल खंड होना चाहिए।

6.1.5 यह अनुशंसित है कि 500 मीटर से लेकर 10 किलोमीटर दौड़ तक के आयोजन ऐसे मार्गों पर आयोजित किए जाएँ जो लूप विन्यास के हों।

6.1.6 500 मीटर दौड़ से लेकर 10 किलोमीटर दौड़ तक के आयोजन ऐसे मार्गों पर आयोजित किए जाने चाहिए जो लूप विन्यास के हों। लंबी दूरी के आयोजनों में, एकाधिक लूप मार्गों की अनुमति है। प्रारंभ और समाप्ति क्षेत्र यथासंभव निकट होने चाहिए।

6.2 जूरी और खेल-विशिष्ट नियम समिति।

6.2.1 जूरी या खेल-विशिष्ट नियम समिति की संरचना के संबंध में अनुच्छेद। खंड G देखें।

6.3 आयोजन विशिष्ट नियम और संशोधन; 6.3.1 50- और 100-मीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग दौड़।

6.3.1.1 100 मीटर आयोजन FIS नियमों के अनुसार रिले दौड़ शुरू करने के अनुरूप आयोजित किया जाना चाहिए, ICR, पुस्तक II, धारा 372.1 में FIS नियम में निम्नलिखित संशोधनों के साथ:

6.3.1.1.1.1. प्रारंभ रेखा एक सीधी रेखा है। प्रत्येक लेन के केंद्र में ट्रैक स्थापित करते हुए आठ लेन होनी चाहिए। इन लेन की चौड़ाई न्यूनतम दो मीटर होनी चाहिए।

6.3.1.1.1.2. धारा 372.2, 371.8, और 378.1 विशेष ओलंपिक पर लागू नहीं होती हैं।

6.3.1.2 100 मीटर आयोजन के लिए मार्ग यथासंभव समतल होना चाहिए। किसी भी स्थिति में मार्ग की ढलान 5 प्रतिशत से अधिक नहीं होनी चाहिए। यदि मार्ग ढलानों पर स्थापित किया गया है, तो दौड़ का प्रारंभ इस प्रकार होना चाहिए कि प्रतियोगी दौड़ समाप्त करने के लिए चढ़ाई करके स्की करें।

6.3.2 क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रिले दौड़।

6.3.2.1 क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रिले दौड़ के लिए डिवीजन टीम क्वालिफाइंग टाइम की गणना द्वारा स्थापित किए जाएंगे। टीम क्वालिफाइंग टाइम की गणना रिले आयोजन के एक "लेग" के समान दूरी के व्यक्तिगत आयोजन से समय प्रारंभिक में एक टीम के सदस्यों के समय को मिलाकर की जाती है (उदाहरण के लिए 1 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रिले से समय)।

6.3.2.2 रिले आयोजन के एक "लेग" के समान दूरी के व्यक्तिगत आयोजन में प्रवेश न करने वाले टीम सदस्यों को उस व्यक्तिगत आयोजन के लिए प्रारंभिक आयोजन में प्रवेश करना और प्रतिस्पर्धा करना अनिवार्य है।

6.3.2.3 दौड़ अधिकारी प्रति मिनट एक बार रिले डिवीजन शुरू कर सकते हैं।

6.3.2.4 जब 4x1 किलोमीटर क्रॉस-कंट्री स्कीइंग रिले दौड़ में आठ से अधिक टीमें हों, तो दौड़ आयोजकों को प्रारंभ क्षेत्र, एक्सचेंज ज़ोन और मार्ग की भीड़ को कम करने/नियंत्रित करने के लिए क्षेत्र को विभाजित करने और दो अलग-अलग दौड़ आयोजित करने पर विचार करना चाहिए।

6.3.2.5 यदि कोई टीम उचित एक्सचेंज नहीं करती है, तो एक्सचेंज ज़ोन रेफरी एक्सचेंज में शामिल स्कीयरों को तुरंत सूचित करेगा। फिर स्कीयर की जिम्मेदारी है कि वह निर्णय ले कि एक्सचेंज को फिर से करना है या नहीं।

6.3.3 25 मीटर स्की दौड़; 6.3.3.1 उपकरण; 6.3.3.1.1 प्रारंभ/समाप्ति खंभे; 6.3.3.1.2 फूड कलरिंग/पेंट; 6.3.3.1.3 स्टॉपवॉच; 6.3.3.1.4 सीटी; 6.3.3.2 सेट-अप।

6.3.3.2.1 प्रारंभ और समाप्ति रेखाओं को 25 मीटर की दूरी पर चिह्नित करें। समतल भूभाग पर ट्रैक स्थापित करें।

6.3.3.2.2 रेखाओं के सिरों पर उपयुक्त प्रारंभ और समाप्ति गेट के साथ खंभे स्थापित करें।

6.3.3.2.3 मार्ग का ऊर्ध्वाधर गिरावट एक मीटर हो सकता है।

6.3.3.3 नियम।

6.3.3.3.1 प्रारंभ आदेश है: "धावक तैयार...सीटी" या, धावक तैयार..."जाओ"। जब अधिकारी संकेत देता है कि एथलीट का बूट प्रारंभ रेखा के तल को पार कर गया है, तो टाइमर घड़ी शुरू करता है।

6.3.3.3.2 एथलीट 25-मीटर मार्ग पर स्की करता है (खंभों के साथ या बिना)।

6.3.3.3.3 एथलीट प्रारंभ रेखा पार करने के बाद या समाप्ति रेखा पार करने से पहले किसी भी समय कोच, अधिकारियों, स्वयंसेवकों आदि से सहायता नहीं प्राप्त कर सकता है।

6.3.3.4 स्कोर।

6.3.3.4.1 एथलीट का समय तब से लिया जाता है जब एक बूट प्रारंभ रेखा पार करता है जब तक एक बूट समाप्ति रेखा पार करता है।

6.3.3.4.2 एथलीट का अंतिम स्कोर और स्थान एक रन के बीते समय द्वारा निर्धारित किया जाता है।

6.3.4 बिना खंभों के 10 मीटर स्की दौड़; 6.3.4.1 उपकरण; 6.3.4.1.1 प्रारंभ/समाप्ति खंभे; 6.3.4.1.2 फूड कलरिंग/पेंट; 6.3.4.1.3 स्टॉपवॉच; 6.3.4.1.4 सीटी; 6.3.4.2 सेट-अप।

6.3.4.2.1 प्रारंभ और समाप्ति रेखाओं को 10 मीटर की दूरी पर चिह्नित करें। समतल भूभाग पर ट्रैक स्थापित करें।

6.3.4.2.2 प्रारंभ और समाप्ति गेट बनाने के लिए रेखाओं के सिरों पर खंभे स्थापित करें।

6.3.4.3 नियम।

6.3.4.3.1 प्रारंभ आदेश है: "धावक तैयार...सीटी" या, धावक तैयार... "जाओ"। जब अधिकारी संकेत देता है कि एथलीट का बूट प्रारंभ रेखा के तल को पार कर गया है, तो टाइमर घड़ी शुरू करता है।

6.3.4.3.2 एथलीट 10-मीटर मार्ग पर स्की करता है (बिना खंभों के)।

6.3.4.3.3 एथलीट प्रारंभ रेखा पार करने के बाद या समाप्ति रेखा पार करने से पहले किसी भी समय कोच, अधिकारियों, स्वयंसेवकों आदि से सहायता नहीं प्राप्त कर सकता है।

6.3.4.4 स्कोर।

6.3.4.4.1 एथलीट का समय तब से लिया जाता है जब एक बूट प्रारंभ रेखा पार करता है जब तक एक बूट समाप्ति रेखा पार करता है।

6.3.4.4.2 एथलीट का अंतिम स्कोर और स्थान एक रन के बीते समय द्वारा निर्धारित किया जाता है।

7. यूनिफाइड स्पोर्ट्स®; 7.1 यूनिफाइड आयोजन।

7.1.1 एक रिले टीम में दो विशेष ओलंपिक एथलीट और दो यूनिफाइड स्पोर्ट्स पार्टनर होते हैं।

7.1.2 क्रॉस कंट्री स्कीइंग में यूनिफाइड स्पोर्ट्स प्रशिक्षण और प्रतियोगिता के लिए समान आयु और क्षमता के विशेष ओलंपिक एथलीटों और यूनिफाइड स्पोर्ट्स पार्टनरों का चयन करना बेहतर है। आयु और क्षमता मिलान प्रशिक्षण और प्रतियोगिता अनुभव की गुणवत्ता को बढ़ाएगा।

8. अयोग्यता; 8.1 एक प्रतियोगी को जूरी द्वारा अयोग्य ठहराया जा सकता है यदि वह:।

8.1.1 चिह्नित मार्ग का पालन नहीं करता है या सभी नियंत्रण चेक पॉइंटों से नहीं गुजरता है या शॉर्टकट लेता है।

8.1.2 अनधिकृत सहायता प्राप्त करता है।

8.1.3 जब अनुरोध किया जाए तो ओवरटेक करने वाले प्रतियोगी को रास्ता नहीं देता या किसी अन्य धावक को पास होने से रोकता है।

8.1.4 क्लासिकल दौड़ में स्केटिंग के संबंध में तकनीक नियम का उल्लंघन करता है।

8.1.5 अपने पैरों पर स्की के साथ समाप्त नहीं करता है.

8.1.6 गिरना या ट्रैक छोड़ना: उस व्यक्ति के पास दौड़ फिर से शुरू करने के लिए दो मिनट हैं, प्रतियोगी को उस समय के भीतर कम से कम 20 मीटर आगे बढ़ना भी होगा। दो मिनट के भीतर ट्रैक पर प्रगति फिर से शुरू न करने और/या अनधिकृत सहायता प्राप्त करने पर। स्कीयर को अनुमति के अनुसार उपकरण पूरा करने या बदलने के लिए ट्रैक छोड़ने की अनुमति है।

8.2 प्रक्रियाएँ।

8.2.1 विशेष ओलंपिक प्रतियोगिताओं के लिए विरोधों को नियंत्रित करने वाले FIS नियम लागू होंगे।

फिगर स्केटिंग नियम।

फिगर स्केटिंग एक ऐसा खेल है जिसमें एकल एथलीट या एथलीटों की टीमें बर्फ पर कलात्मक प्रदर्शन करती हैं। पुरुष और महिला दोनों अपने-अपने एकल आयोजनों में भाग लेते हैं, जबकि पेयर स्केटिंग आयोजन और आइस डांसिंग आयोजन दोनों लिंगों के लिए खुले हैं (आमतौर पर एक पुरुष और एक महिला)।

एथलीट न्यायाधीशों के एक पैनल को प्रभावित करने के लिए विभिन्न प्रकार के मूव्स बनाते हैं, जो एथलीटों को उनकी शालीनता, शैली और नियंत्रण के आधार पर स्कोर करते हैं। मूव्स में हवा में छलांग और सर्पिल, बर्फ पर घुमाव और कई

अलग-अलग स्टेप सीक्वेंस शामिल हैं।

फिगर स्केटिंग 1924 में खेलों के पहली बार शुरू होने के बाद से शीतकालीन ओलंपिक का हिस्सा रही है, और इससे पहले 1908 और 1920 के ग्रीष्मकालीन ओलंपिक में भी प्रदर्शन किया था।

संयुक्त राज्य अमेरिका ओलंपिक फिगर स्केटिंग में वर्तमान विश्व अग्रणी है, कुल मिलाकर 49 पदकों के साथ। रूस और ऑस्ट्रिया क्रमशः 26 और 20 पदकों के साथ निकटतम प्रतिद्वंद्वी हैं। सोवियत संघ ने भी प्रतियोगिता में अपने समय के दौरान 24 पदक जीते थे।

स्केटिंग का उद्देश्य।

फिगर स्केटिंग में समग्र उद्देश्य न्यायाधीशों से अधिकतम संभव अंक प्राप्त करना है, हालांकि आयोजन की प्रकृति के आधार पर अंक प्राप्त करने के विभिन्न तरीके हैं।

सभी फिगर स्केटिंग प्रतियोगिताओं के लिए, एथलीटों को न्यायाधीशों से अधिकतम संभव स्कोर प्राप्त करने के लिए कई अलग-अलग मूव्स करने की आवश्यकता होती है। एक सामान्य प्रदर्शन के दौरान, एथलीट स्पिन, जंप और स्टेप्स का चयन निष्पादित करेंगे।

पेयर स्केटिंग प्रतियोगिताओं में, एथलीट उच्च अंक प्राप्त करने के लिए एक-दूसरे के साथ क्रियाएँ करते हैं, जैसे साथी को हवा में फेंकना और साथी को विभिन्न दिशाओं में घुमाना।

आइस डांसिंग पेयर स्केटिंग के कुछ हद तक समान है, हालांकि यहाँ ध्यान फुटवर्क और समन्वय पर है क्योंकि साथी ऊपर बज रहे संगीत के साथ समय में नृत्य करते हैं।

स्केटर और उपकरण।

पुरुष और महिला दोनों फिगर स्केटिंग में भाग लेते हैं, और "फिगर स्केट्स" नामक विशेष रूप से निर्मित स्केट्स की जोड़ी के अलावा बहुत कम उपकरण शामिल होते हैं।

फिगर स्केट्स।

फिगर स्केट्स विशेष रूप से डिज़ाइन किए गए स्केटिंग जूते हैं जिनके आधार पर मोटे स्टील ब्लेड और सामने की ओर दाँतेदार खांचे होते हैं जिन्हें "टो पिक्स" कहा जाता है - जो एथलीटों को बर्फ पर उनके फुटवर्क के साथ-साथ उतरने और घूमने में सहायता करते हैं। टो पिक्स की विशिष्ट शैली भिन्न हो सकती है।

मुख्य ब्लेड सामान्यतः लगभग 4 मिलीमीटर मोटे होते हैं, हालांकि वे एथलीट के जूते के आकार के आधार पर भिन्न हो सकते हैं। वे बर्फ पर मोड़ में सहायता के लिए एक ओर गोलाकार भी होते हैं।

एथलीट हमेशा फिगर स्केट ब्लेड के बिल्कुल किनारों पर स्केट करने का प्रयास करेंगे।

आइस डांसिंग के लिए, एथलीटों के जूतों के आधार पर आमतौर पर थोड़े छोटे ब्लेड होते हैं, जो कूदने के बजाय स्टेप-वर्क को समायोजित करने के लिए थोड़े अलग डिज़ाइन के होते हैं।

वेशभूषा।

पेशेवर मंच पर प्रदर्शन करने के लिए पुरुषों और महिलाओं को विशिष्ट वेशभूषा पहननी होती है। पुरुषों को ट्राउज़र पहनने के लिए कहा जाता है, जबकि महिलाओं को टाइट्स, ट्राउज़र या यूनिटार्ड्स, साथ ही स्कर्ट पहननी होती है।

फिगर स्केटिंग में एथलीटों को न्यायाधीशों के एक पैनल (आमतौर पर नौ न्यायाधीश जिनमें एक तकनीकी निरीक्षक और एक रेफरी भी शामिल होता है) द्वारा ISU जजिंग सिस्टम के अनुसार स्कोर किया जाता है। यह प्रणाली एथलीटों को विभिन्न प्रकार के मूव्स के लिए अलग-अलग अंक प्रदान करके काम करती है, साथ ही ये मूव्स कितने कुशल और प्रभावी ढंग से निष्पादित किए गए हैं। एक ग्रेड ऑफ एक्ज़ीक्यूशन (GoE) की गणना की जाती है, और फिर इस ग्रेड को समग्र अंक में बदलने के लिए स्केल ऑफ वैल्यू टेबल का उपयोग किया जाता है।

एक सामान्य फिगर स्केटिंग प्रदर्शन के दौरान स्कोर किए जाने वाले मुख्य पहलुओं में कौशल, फुटवर्क, प्रदर्शन, व्याख्या, समग्र निष्पादन, कोरियोग्राफी और समय शामिल हैं। अक्सर, अधिक जटिल युद्धाभ्यासों को उच्चतम स्कोर दिया जाएगा बशर्ते वे सही ढंग से निष्पादित किए गए हों। उदाहरण के लिए, किसी छलांग में अधिक घुमावों से उच्च अंक प्राप्त होंगे।

मुख्य रेफरी प्रतियोगिता के संगठनात्मक नियंत्रण के लिए जिम्मेदार है: वह स्केटरों को बर्फ पर बुलाता है, रेडियो केंद्र को संकेत देता है, समय की निगरानी करता है।

एक सहायक के साथ एक तकनीशियन - तत्वों को ठीक करना, गिरना।

तकनीकी नियंत्रक - तकनीकी टीम के काम की निगरानी करता है।

9 न्यायाधीश प्रदर्शन की गुणवत्ता का मूल्यांकन करते हैं।

फिगर स्केटिंग आयोजन का विजेता वह व्यक्ति/टीम होती है जो उच्चतम समग्र स्कोर प्राप्त करती है।

फिगर स्केटिंग के नियम।

फिगर स्केटिंग में एथलीटों को अपने प्रदर्शन विविध रखने चाहिए। ज़ायक नियम कहता है कि कोई भी प्रतिभागी दो से अधिक अवसरों पर ट्रिपल या क्वाड्रुपल जंप का प्रयास नहीं कर सकता है।

यदि प्रतिभागी संगीत और वेशभूषा के नियमों और विनियमों का पालन नहीं करते हैं तो न्यायाधीश उन्हें अंक कम भी कर सकते हैं या पूरी तरह से अयोग्य घोषित कर सकते हैं। कुछ प्रकार के संगीत की अनुमति नहीं है, और वेशभूषा में "अत्यधिक सजावट" शामिल नहीं हो सकती है या उसे बहुत अधिक उजागर करने वाला नहीं माना जा सकता है।

एथलीट समय उल्लंघन के लिए भी अयोग्य ठहराए जा सकते हैं।

फ़्रीस्टाइल स्कीइंग।

फ़्रीस्टाइल स्कीइंग प्रतियोगिता एक कलात्मक आयोजन है जिसमें घुमाव, बैकफ़्लिप और गुरुत्वाकर्षण को चुनौती देने वाली छलांगें शामिल हैं, जब एथलीट रैंप से और हाफपाइप में अत्यधिक गति से छलांग लगाते हैं।

2017 विश्व चैंपियन और अमेरिकी ओलंपिक टीम के सदस्य मैक्रे विलियम्स के अनुसार, यह ओलंपिक शीतकालीन खेलों के सबसे रोमांचक आयोजनों में से एक है।

स्की कलाबाज़ी 1930 के दशक से की जाती रही है। एरियल स्कीइंग को 1950 के दशक में ओलंपिक स्वर्ण पदक विजेता स्टीन एरिक्सन ने लोकप्रिय बनाया। शुरुआती अमेरिकी प्रतियोगिताएँ 1960 के दशक के मध्य में आयोजित की गई थीं।

1969 में, न्यू हैम्पशायर के वॉटरविल वैली स्की एरिया ने पहला फ़्रीस्टाइल निर्देशन कार्यक्रम बनाया, जिससे यह रिज़ॉर्ट फ़्रीस्टाइल स्कीइंग का जन्मस्थान बन गया। अगले वर्ष, कॉर्कोरन और डग फ़ाइफ़र ने सनसाइड ट्रेल्स पर फ़्रीस्टाइल स्कीइंग की पहली नेशनल ओपन चैंपियनशिप का आयोजन किया। 1971 में, वॉटरविल वैली ने पहली प्रोफेशनल फ़्रीस्टाइल स्कीइंग

प्रतियोगिता की मेज़बानी की, जिसने फ़्रीस्टाइल स्कीइंग के दिग्गजों को वॉटरविल वैली में आकर्षित किया। इनमें से कुछ प्रतिभागी, जैसे वेन वोंग, फ़्लॉयड विल्की और जॉर्ज अस्केवोल्ड, पहली फ़्रीस्टाइल स्की टीम के कोच के रूप में वॉटरविल वैली में रुके।

फ़्रीस्टाइल में एरियल्स, हाफ-पाइप, स्लोपस्टाइल, स्कीयरक्रॉस और मॉगल्स जैसे अलग-अलग अनुशासन हैं। यदि आप किसी आयोजन में प्रतिस्पर्धा करने के नियमों के बारे में पूछ रहे हैं, तो यह फ़ेडरेशन इंटरनेशनल दु स्की द्वारा निर्धारित किया जाता है। प्रत्येक फ़्रीस्टाइल अनुशासन के अपने मूल्यांकन मानदंड और स्कोरिंग नियम हैं।

एरियल्स का मूल्यांकन एक निर्णायक पैनल द्वारा किया जाता है जो एयर, फ़ॉर्म और लैंडिंग का मूल्यांकन करता है, जिसे जंप की कठिनाई की डिग्री से गुणा किया जाता है।

मॉगल्स का स्कोर गति (कोर्स पूरा करने का समय), मोड़ों की गुणवत्ता और एयर (छलांगें) के आधार पर किया जाता है।

मुख्य बातें।

प्योंगचांग 2018 ओलंपिक शीतकालीन खेलों में फ़्रीस्टाइल स्कीइंग प्रतियोगिता में पाँच रोमांचक अनुशासन शामिल थे: मॉगल्स, हाफपाइप, स्की क्रॉस, एरियल्स और स्की स्लोपस्टाइल, जिनमें से प्रत्येक फ़ीनिक्स स्नो पार्क में आयोजित हुआ।

साहस, गति और कलाबाज़ी का प्रयास सभी पाँच आयोजनों में महत्वपूर्ण हैं, और प्रत्येक अनुशासन के लिए आवश्यक है कि राइडर अपनी स्की पर तकनीकी रूप से कुशल हों और बड़ी छलांगें लगाते समय सक्षम हों। इन आयोजनों को अलग बनाने वाली बात वे कोर्स हैं जिन पर ये आयोजित होते हैं। स्की क्रॉस छलांगों और चौड़े मोड़ों वाले ट्रैक पर एक दौड़ है; जबकि स्की स्लोपस्टाइल रैंप और रेल के भू-भाग वाले रन पर एक मूल्यांकित आयोजन है; हाफपाइप के लिए राइडरों को ट्यूब जैसी ढलान पर स्की करनी होती है; मॉगल्स उभारों और छलांगों वाली ढलान पर आयोजित होता है; जबकि एरियल्स में, एथलीट अधिकतम संभव हवा पाने के लिए दो से चार मीटर की छलांगों से खुद को हवा में उछालते हैं।

मुख्य कौशल और शीर्ष सुझाव।

विलियम्स ने कहा, "एरियल्स और कलाबाज़ी फ़्रीस्टाइल स्कीइंग के सबसे बड़े हिस्सों में से एक हैं क्योंकि हम वहाँ कलाबाज़ियाँ और घुमाव करते हैं। आपको पता होना चाहिए कि आप हवा में कहाँ हैं और यदि आप भटक जाएँ तो आपको खुद को खोजने में सक्षम होना चाहिए।"

"अपने पैरों पर बने रहना इसमें एक बड़ा हिस्सा है, और जब रेलों पर घिसाई की बात आती है, तो अभ्यास से सिद्धि मिलती है। मैं 10 साल की उम्र से रेलों पर फिसलता आ रहा हूँ, इसलिए मैं इसका आदी हो गया हूँ, जैसे मैदान में अन्य सभी लोग हैं। संतुलन सबसे बड़ी चीज़ है।"

स्की स्लोपस्टाइल।

स्लोपस्टाइल में, एथलीट स्की या स्नोबोर्ड पर एक कोर्स से नीचे उतरते हैं जिसमें रेल, छलांग और अन्य भू-भाग पार्क सुविधाओं सहित विभिन्न बाधाएँ शामिल होती हैं। अंक आयाम, मौलिकता और करतबों की गुणवत्ता के लिए दिए जाते हैं। ट्विन-टिप स्की का उपयोग किया जाता है और यह विशेष रूप से उपयोगी है यदि स्कीअर उल्टा उतरता है। स्लोपस्टाइल करतब मुख्य रूप से चार श्रेणियों में आते हैं: स्पिन, ग्राइंड, ग्रैब और फ़्लिप। स्लोपस्टाइल 2014 में रूस के सोची में शीतकालीन खेलों में स्कीइंग और स्नोबोर्डिंग दोनों रूपों में एक ओलंपिक आयोजन बना।

एक पूर्व एक्स गेम्स स्वर्ण पदक विजेता, और 2017 एक्स गेम्स के रजत पदक विजेता, मैक्रे 27 वर्ष की आयु में अमेरिकी ओलंपिक फ़्रीस्टाइल टीम के अधिक अनुभवी सदस्यों में से एक हैं।

मॉगल्स।

हालाँकि यह ऐसा आयोजन नहीं है जिसमें विलियम्स ने प्रतिस्पर्धा की है, वे एक सफल मॉगल्स स्कीअर बनने के लिए आवश्यक गुणों से अवगत हैं। मॉगल्स एक ट्रेल पर उभारों की एक श्रृंखला है जो तब बनती है जब स्कीअर छोटे दायरे के मोड़ लेते हुए बर्फ को ढेरों या टीलों में धकेलते हैं। मॉगल्स बर्फ के ढेर लगाकर जानबूझकर भी बनाए जा सकते हैं। प्रतियोगिताओं में, एथलीटों का मूल्यांकन उनकी तकनीक के साथ-साथ उनकी गति पर भी किया जाता है, जिसमें वे शांत लेकिन आक्रामक तरीके से उभारों को नियंत्रित करते हैं। आमतौर पर दो छलांगें होती हैं। शुरुआती दिनों में स्थान प्रतिभागियों द्वारा चुना जाता था। 1980 के दशक के मध्य से वे छलांगें आधिकारिक ढलान का हिस्सा बन गई हैं।

हाफपाइप।

किसी भी शीतकालीन खेल प्रतियोगिता के प्रमुख आयोजनों में से एक, हाफपाइप एक शैलीगत आयोजन है जिसमें एथलीट बर्फ में उकेरे गए 'हाफ-पाइप' के माध्यम से दौड़ते हैं और शीर्ष से उड़ते हुए छलांगें और मोड़ करते हैं।

हाफ-पाइप स्कीइंग हाफ-पाइप पर स्नो स्की चलाने का खेल है। प्रतिभागी फ़्लिप और करतब करते हुए धीरे-धीरे पाइप के अंत तक स्की करते हैं। यह पहली बार 2014 में रूस के सोची में ओलंपिक खेलों में एक ओलंपिक आयोजन बना।

स्की क्रॉस।

स्की क्रॉस आयोजन एक एड्रेनालाइज़्ड दौड़ है जिसमें चार एथलीट छलांगों, रोलरों और बैंकों वाले ट्रैक पर नीचे दौड़ते हैं। रोमांच और गिरावट आम बात है। स्की क्रॉस स्नोबोर्डिंग बोर्डरक्रॉस पर आधारित है। समयबद्ध दौड़ आयोजन होने के बावजूद, इसे अक्सर फ़्रीस्टाइल स्कीइंग का हिस्सा माना जाता है क्योंकि इसमें पारंपरिक रूप से फ़्रीस्टाइल में पाई जाने वाली भू-भाग विशेषताएँ शामिल होती हैं।

एरियल्स।

एक मूल्यांकित अनुशासन, एरियल्स एक शानदार छलांग आयोजन है जिसमें राइडर छलांगों से खुद को हवा में उछालते हैं, हवा में घुमावों, फ़्लिप और ट्विस्ट की एक श्रृंखला करने से पहले खुद को हवा में आगे बढ़ाते हैं। एरियलिस्ट 2-4 मीटर की छलांगों से स्की करते हैं, जो उन्हें हवा में 6 मीटर तक ऊपर ले जाती हैं (जो लैंडिंग ढलान को देखते हुए, लैंडिंग ऊँचाई से 20 मीटर तक ऊपर हो सकती है)। हवा में पहुँचने के बाद, एरियलिस्ट लगभग 30 मीटर लंबी 34 से 39 डिग्री झुकी हुई लैंडिंग पहाड़ी पर उतरने से पहले कई फ़्लिप और ट्विस्ट करते हैं। शीर्ष पुरुष एरियलिस्ट वर्तमान में चार या पाँच ट्विस्ट के साथ ट्रिपल बैक फ़्लिप कर सकते हैं।

ल्यूज।

ल्यूज एक शीतकालीन खेल है जिसमें खड़ी बैंकों और ढलानों वाले कृत्रिम ट्रैक पर स्लेज चलाना शामिल है। प्रतिभागी एथलीट स्लेज चलाते समय खुद को "सुपाइन" स्थिति में रखते हैं (अपनी पीठ के बल लेटे हुए ऊपर की ओर मुँह करके, पैर नीचे की ओर)

ऐसे प्रमाण हैं जो बताते हैं कि ल्यूज दौड़ें 800 ईस्वी जितनी पुरानी हो सकती हैं, जब वाइकिंग्स ओस्लोफ़्योर्ड पहाड़ों पर एक-दूसरे के खिलाफ प्रतिस्पर्धा करने के लिए स्लेज का उपयोग करते थे। पहला पुष्ट और दर्ज अंतर्राष्ट्रीय ल्यूज आयोजन 1883 में आयोजित किया गया था, जिसमें स्विट्ज़रलैंड के दावोस में सात देशों ने प्रतिस्पर्धा की।

ल्यूज का खेल, स्केलेटन और बॉबस्ले की तरह, 19वीं सदी के मध्य से अंत तक स्विट्ज़रलैंड के स्वास्थ्य-स्पा शहर सेंट मोरिट्ज़ में होटल उद्यमी कैस्पर बैड्रट के प्रयासों से शुरू हुआ। बैड्रट ने शीतकालीन रिज़ॉर्ट के विचार के साथ-साथ भोजन,

पेय और गतिविधियों वाले कमरों को सफलतापूर्वक बेचा। उनके अधिक साहसी अंग्रेज़ मेहमानों ने मनोरंजन के लिए डिलीवरी बॉयज़ की स्लेज को अनुकूलित करना शुरू किया, जिसके कारण गाँव की गलियों और रास्तों से तेज़ी से नीचे जाते समय पैदल चलने वालों के साथ टकराव हुए।

ल्यूज ने 1964 में ओलंपिक में अपनी पहली उपस्थिति दर्ज की, और तब से लगातार बना हुआ है। जर्मनी पुरुष एकल, युगल और महिला एकल सहित सभी आयोजनों में ओलंपिक ल्यूज में अग्रणी राष्ट्र है। इटली और ऑस्ट्रिया सबसे निकटतम प्रतिद्वंद्वी हैं, हालाँकि काफी पीछे हैं।

जॉर्ज हैकल, जान बेहरेंड्ट और स्टीफ़न क्रॉस जर्मनी के शीर्ष ल्यूज एथलीटों में से तीन हैं, लेकिन अब तक इस खेल में सबसे सफल व्यक्ति इटली के अर्मिन ज़ोगेलर हैं, जिनके कुल 2 स्वर्ण, 1 रजत और 3 कांस्य पदक हैं।

ल्यूज स्लेज एक उच्च तकनीक वाली मशीन है। यह मुख्य रूप से फ़ाइबरग्लास और स्टील से बनी होती है, और प्रत्येक एथलीट के लिए उसकी ऊँचाई, वज़न और अनुपात के आधार पर अनुकूलित रूप से बनाई जाती है। ल्यूज टीमें अनुकूलित विनिर्देशों के आधार पर अपनी स्लेज डिज़ाइन और बनाने के लिए कंपनियों को अनुबंध देती हैं। स्लेज का वज़न 50 से 60 पाउंड (23-27 किग्रा) के बीच होता है और यह स्लाइडर के कंधों से उसके घुटनों तक होती है, और इसमें कोई सिर का सहारा नहीं होता है।

इस खेल का उद्देश्य यथासंभव सबसे तेज़ समय में ट्रैक के अंत तक पहुँचना है।

ल्यूज में व्यक्तिगत दौड़ और दो-आदमी टीम दौड़ शामिल हैं, जिसमें एथलीटों को स्लेज की गति और दिशा को नियंत्रित करने के लिए अपने कंधों, पेट और जांघ की मांसपेशियों का उपयोग करना होता है। प्रत्येक व्यक्ति या टीम एक बार में प्रतिस्पर्धा करती है, घड़ी के खिलाफ दौड़ती है।

वह एथलीट/टीम जो कई "रनों" में सबसे तेज़ कुल समय दर्ज करती है, वही विजेता होती है।

ल्यूज दौड़ में शामिल उपकरण का मुख्य हिस्सा रेसिंग स्लेज है। एथलीटों को कुछ विशेष कपड़े भी पहनने होते हैं, और सुरक्षित रहते हुए यथासंभव सबसे तेज़ गति से ट्रैक पूरा करने के लिए उन्हें विशेष तकनीकें अपनानी होती हैं।

स्लेज।

एथलीटों और उनकी कोचिंग टीमों को ल्यूज प्रतियोगिता जीतने का मौका बनाए रखने के लिए अपनी स्लेज को सर्वोत्तम संभव स्थिति में रखना होता है। इसमें स्लेज को यथासंभव वायुगतिकीय बनाने के लिए नियमित बदलाव करना शामिल है। स्लेज डिज़ाइन पर प्रतिबंध हैं, जो नीचे "नियम" अनुभाग में पाए जा सकते हैं।

दौड़ के दौरान, रेसिंग बूटी में किसी रुकावट जैसी चीज़ स्लाइडर की वायुगतिकी को इतना प्रभावित कर सकती है कि जीत और हार के बीच अंतर आ सकता है। स्लाइडर आमतौर पर बिल्कुल नए गियर में दौड़ते हैं ताकि किसी अनदेखी खामी की संभावना कम हो

स्लेज में शामिल हैं:

दो स्टील्स - स्टील्स स्लेज का एकमात्र हिस्सा हैं जो बर्फ के संपर्क में आता है। स्टील्स धातु से बने होते हैं और बहुत तेज़ होते हैं।

दो ब्रिज - ब्रिज स्टील से बने होते हैं। वे रनरों से जुड़ते हैं और पॉड को सहारा देते हैं।

दो रनर (कभी-कभी कुफ़ेन कहलाते हैं, जो जर्मन में "रनर" है) - रनर आमतौर पर फ़ाइबरग्लास से बने होते हैं और स्लेज के मुख्य स्टीयरिंग तंत्र होते हैं। प्रत्येक रनर का घुमावदार हिस्सा (धनुष) लचीला होता है। स्लाइडर अपने पैरों का उपयोग करके एक या दूसरे रनर बो पर दबाव डालते हैं ताकि कोर्स से गुज़र सकें (वे अपने कंधों से छोटी हरकतें करके अपना वज़न खिसका कर भी स्टीयर कर सकते हैं)।

रेसिंग पॉड - पॉड वह मंच है जिस पर स्लाइडर लेटता है। यह आमतौर पर फ़ाइबरग्लास से बना होता है।

दो ग्रिप - पॉड के दोनों ओर एक हैंडल होता है जिसे स्लाइडर दौड़ के दौरान पकड़ता है।

सुरक्षात्मक कपड़े:

ल्यूज को कई लोग "एक्सट्रीम स्पोर्ट" मानते हैं, और इसके परिणामस्वरूप, इसमें कई प्रकार के जोखिम और खतरे आते हैं जिन्हें संगठनों को भाग लेने वाले एथलीटों की सुरक्षा बनाए रखने के लिए यथासंभव कम करने का पूरा प्रयास करना चाहिए। ल्यूज दौड़ आयोजित करने के लिए सुरक्षात्मक कपड़े आवश्यक हैं, सभी प्रतिभागी ट्रैक के चारों ओर दौड़ते समय अपना सिर सुरक्षित रखने के लिए हेलमेट और वाइज़र पहनते हैं। वायुगतिकी में सुधार के लिए त्वचा से चिपके रबर सूट भी पहने जाते हैं, जबकि स्पाइक वाले दस्ताने इसलिए उपयोग किए जाते हैं ताकि एथलीट शुरुआती लाइन पर ट्रैक पर खुद को स्थित कर सकें। विशेष रूप से डिज़ाइन किए गए रेसिंग बूट भी पैरों और टांगों को सीधी स्थिति में बनाए रखने में मदद करते हैं।

क्षमता।

पेशेवर ल्यूज एथलीट अक्सर शीर्ष स्तर (जैसे ओलंपिक में) पर प्रतिस्पर्धा करने के लिए आवश्यक कौशल और तकनीकों में महारत हासिल करने के लिए एक दशक से अधिक समय तक प्रशिक्षण लेते हैं। उनके शरीर को उच्च वेग से अपनी स्लेज को स्टीयर करने के लिए बेहतरीन फ़ॉर्म में होना चाहिए, जिसमें कंधे, पेट, पिंडली और क्वाड्स सभी ट्रैक पर स्लेज की स्थिति को नियंत्रित करने के लिए महत्वपूर्ण हैं।

ल्यूज में स्कोरिंग की गणना एक एथलीट या टीम द्वारा पूर्व-निर्धारित संख्या में "रन" (एक "रन" का अर्थ है ट्रैक को शुरू से अंत तक पूरा करना) पूरा करने में लगने वाले कुल समय को गिनकर की जाती है। सभी दौड़ें एक सेकंड के हज़ारवें हिस्से तक समयबद्ध होती हैं। यह ल्यूज को दुनिया के सबसे सटीक समयबद्ध खेलों में से एक बनाता है।

ल्यूज में, समग्र विजेता कई रनों में निर्धारित किया जाता है। अनुमत रनों की संख्या आयोजन की प्रकृति के आधार पर भिन्न होती है। प्रत्येक एथलीट/टीम के रनों को एक साथ जोड़ा जाता है और कुल समय की गणना की जाती है। सबसे तेज़ समय वाला व्यक्ति/व्यक्तियों को विजेता घोषित किया जाता है।

ल्यूज के नियम।

ल्यूज के नियम आयोजित किए जा रहे आयोजन के प्रकार के आधार पर भिन्न होते हैं।

एकल टूर्नामेंट में, सभी प्रतिस्पर्धी एथलीटों को ट्रैक पर चार अलग-अलग रन लेने की अनुमति होती है। युगल टूर्नामेंट में, दो की टीमें ल्यूज ट्रैक पर दो रन लेती हैं।

प्रत्येक रन की शुरुआत में, ल्यूज स्लेज को अधिकारियों द्वारा तोला और जाँचा जाता है। यह निर्धारित करने के लिए है कि स्लेज नियमों और विनियमों के अनुरूप है या नहीं। यदि स्लेज इन आवश्यकताओं को पूरा करने में विफल रहती है, तो सवारी करने वाले एथलीट अयोग्य ठहराए जाएँगे। एथलीटों को भी तोला जाता है, और कुछ मामलों में वे गिट्टी के रूप में वज़न जोड़ सकते हैं।

एकल और युगल दोनों आयोजनों में, प्रतिभागियों को चार शुरुआती समूहों में विभाजित किया जाता है। समाप्ति समय के आधार पर चलने का क्रम बदलता है।

सभी चार रन पूरे होने के बाद "स्लेज कंट्रोल" नामक एक अंतिम जाँच भी की जाती है ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि टीमों या एथलीटों द्वारा कोई बदलाव नहीं किया गया है। इन जाँचों में विफल रहने वाली किसी भी स्लेज के एथलीट अयोग्य ठहराए जाएँगे।

ओलंपिक नियम; ओलंपिक ल्यूज के बुनियादी नियम काफी सरल हैं:

चूँकि वज़न एक लाभ है, पुरुष एथलीटों का वज़न कम से कम 198 पाउंड (90 किग्रा) और महिलाओं का वज़न कम से कम 165 पाउंड (75 किग्रा) होना चाहिए। यह प्रतिस्पर्धा के मैदान को अपेक्षाकृत समान रखने में मदद करता है। न्यूनतम वज़न से कम वज़न वाले स्लाइडर इस कमी की भरपाई के लिए अपने ऊपर अतिरिक्त वज़न जोड़ सकते हैं।

एकल स्लेज का वज़न 50.6 पाउंड (23 किग्रा) से अधिक नहीं होना चाहिए; युगल स्लेज 59.5 पाउंड (27 किग्रा) से अधिक नहीं हो सकतीं। रेसिंग सूट का वज़न 8.8 पाउंड (4 किग्रा) से अधिक नहीं होना चाहिए।

स्लेज में किसी भी प्रकार की यांत्रिक ब्रेक नहीं हो सकती।

स्टील्स (स्लेज के ब्लेड -- एकमात्र हिस्सा जो बर्फ को छूता है) को गर्म नहीं किया जा सकता। यह रन के दौरान बर्फ को पिघला देगा, जिससे स्टील्स और बर्फ के बीच घर्षण कम हो जाएगा और अनुचित गति लाभ मिलेगा। 1968 में, पूर्वी जर्मनी की महिला ओलंपिक ल्यूज टीम को अपनी स्लेज के स्टील्स को गर्म करने के लिए अयोग्य ठहराया गया था।

आयोजन।

ल्यूज के चार अनुशासन हैं।

पुरुष एकल; युगल (दोनों लिंगों के लिए खुला); महिला एकल; टीम रिले (2014 से ओलंपिक अनुशासन)।

इन्हें आगे कई आयु वर्गों में विभाजित किया गया है - 7-20 वर्ष की आयु सीमा को कवर करने वाली कई युवा और जूनियर कक्षाएँ, और सामान्य वर्ग (21 वर्ष और उससे अधिक आयु)। वृद्ध प्रतिभागी मास्टर्स (आयु 30-50), और सीनियर मास्टर्स (आयु 51+) वर्गों में इस खेल का आनंद ले सकते हैं। टीम रिले प्रतियोगिता में, एक पुरुष, एक महिला और एक युगल जोड़ी एक टीम बनाती है। रन के निचले हिस्से में एक टचपैड को एक प्रतिभागी छूता है जो रन के शीर्ष पर साथी को शुरू करने का संकेत देता है।

नॉर्डिक कंबाइंड।

नॉर्डिक कंबाइंड एक बर्फ के मैदान पर आयोजित किया जाता है। सभी एथलीटों को इन-रन के रूप में जानी जाने वाली रैंप जैसी संरचना के साथ नीचे जाना होता है। उसे यथासंभव अधिक शक्ति के साथ इससे बाहर कूदना होता है और खड़ी पहाड़ी के साथ उड़ना होता है।

नॉर्डिक कंबाइंड एक ऐसा खेल है जिसमें स्की जंपिंग और क्रॉस-कंट्री स्कीइंग शामिल हैं। वर्तमान में नॉर्डिक कंबाइंड शीतकालीन ओलंपिक में खेला जाता है और इस खेल को लोकप्रिय बनाने के लिए, FIS नॉर्डिक कंबाइंड विश्व कप खेला जाता है। नॉर्डिक कंबाइंड को नियंत्रित करने वाली सर्वोच्च संस्था अंतर्राष्ट्रीय स्की फ़ेडरेशन है। इसने किसी भी महिला प्रतियोगिता को मंजूरी नहीं दी है। नॉर्डिक कंबाइंड पर मुख्य रूप से स्कैंडिनेवियाई देशों का वर्चस्व है। यह खेल नॉर्वेजियन लोगों द्वारा आविष्कृत किया गया था और कई महान एथलीट प्रतियोगिताओं में भाग लेने के लिए नॉर्वे आते हैं।

गुंडरसन पद्धति के अनुसार, जो एथलीट क्रॉस-कंट्री दौड़ के अंत में सबसे पहले टेप को छूएगा, वही समग्र विजेता होगा।

नॉर्डिक कंबाइंड तीन पदक आयोजनों के साथ खेला जाता था जिनमें व्यक्तिगत, टीम और स्प्रिंट शामिल हैं।

व्यक्तिगत आयोजन।

व्यक्तिगत आयोजन में एथलीट प्रतियोगिता के पहले दिन एक पहाड़ी से दो स्की छलांगें लगाते हैं और दायरा या तो 295 फीट या 90 मीटर होता है। अगले दिन क्रॉस-कंट्री दौड़ होती है जिसमें एथलीटों को 15 किलोमीटर की दूरी तय करनी होती है।

टीम आयोजन।

टीम आयोजन आमतौर पर दर्शकों के बीच पसंदीदा होता है और भीड़ को आकर्षित करने वाला भी होता है। यहाँ प्रत्येक राष्ट्र के चार खिलाड़ी होंगे जिन्हें पहले ही दिन एक पहाड़ी से दो छलांगें लगानी होंगी।

प्रत्येक टीम को उस दिन लगाई गई अपनी आठ छलांगों के आधार पर रैंकिंग मिलती है। पहले दिन भाग लेने वाले वही खिलाड़ी अगले दिन 20 किलोमीटर की रिले दौड़ के रूप में क्रॉस कंट्री दौड़ खेलते हैं। प्रत्येक खिलाड़ी 5 किमी स्की करेगा।

स्प्रिंट आयोजन।

स्प्रिंट आयोजन भी दर्शकों के बीच बहुत लोकप्रिय है। यहाँ अन्य आयोजनों के विपरीत स्की जंप एक बड़ी पहाड़ी से लगाई जाएगी और दायरा या तो 394 फीट या 120 मीटर होगा, और अन्य की तरह, क्रॉस-कंट्री अगले दिन होगी जिसकी लंबाई लगभग 7.5 किमी होगी।

नॉर्डिक कंबाइंड का संक्षिप्त इतिहास।

नॉर्डिक कंबाइंड खेल में स्की जंपिंग और क्रॉस-कंट्री स्कीइंग शामिल हैं। मूल रूप से, स्कीइंग तकनीक का आविष्कार बर्फ पर स्की के माध्यम से यात्रा करने के लिए किया गया था। ऐसा माना जाता है कि स्कीइंग का आविष्कार और अभ्यास 600 ई.पू. में ही किया गया था। नॉर्डिक कंबाइंड का हिस्सा स्की जंपिंग की शुरुआत नॉर्वे में 1808 में हुई, जब ओले राय ने 9.5 मीटर की ऊंचाई पर छलांग लगाई।

दुनिया की पहली स्की जंपिंग प्रतियोगिता 1866 में नॉर्वे में आयोजित की गई थी। उस चैंपियनशिप को सोंड्रे नोरहेम ने जीता था और उन्हें आजकल की स्की जंपिंग का जनक माना जाता है। पहले विश्व युद्ध के बाद, एक नई तकनीक विकसित की गई जिसे लोकप्रिय रूप से कोंग्सबर्गर तकनीक के रूप में जाना जाता है, जिसने 1936 में ऑस्ट्रिया के सेप ब्रैडल को 101 मीटर की छलांग हासिल करने में मदद की।

नॉर्डिक कंबाइंड पर वापस आते हुए, पहली प्रमुख प्रतियोगिता 1892 में ओस्लो में हुई। यह खेल तब प्रमुख हो गया जब इसे 1924 के शीतकालीन ओलंपिक में शामिल किया गया। शुरू में, क्रॉस-कंट्री दौड़ पहले आयोजित की जाती थी और अगले दिन स्की जंपिंग। लेकिन 1950 के बाद शैली उलट दी गई और स्की जंपिंग पहले आयोजित की जाने लगी।

भाग लेने वाले देश।

नॉर्डिक कंबाइंड ने दुनिया भर में बहुत लोकप्रियता हासिल की है। 1924 में आधुनिक ओलंपिक में इसकी शुरुआत के बाद से, विभिन्न देशों द्वारा इस खेल की लोकप्रियता में तेजी से वृद्धि हुई है। कई एशियाई और गैर-एशियाई देश सक्रिय रूप से इस खेल में भाग लेते हैं। कुछ प्रमुख प्रभावी एशियाई देशों में कजाकिस्तान, कोरिया, जापान हैं। लेकिन यूरोपीय मुख्य रूप से स्कैंडिनेवियाई देश इस खेल में प्रमुख हैं। सूची में पोलैंड, इटली, नॉर्वे, ऑस्ट्रिया, जर्मनी शामिल हैं।

सोची ओलंपिक में, जर्मनी के एरिक फ्रेंज़ेल ने पुरुषों की व्यक्तिगत स्पर्धा में स्वर्ण पदक जीता। नॉर्वे ने नॉर्डिक कंबाइंड में हमेशा महान खिलाड़ी पैदा किए हैं क्योंकि नॉर्वे की पुरुष टीम ने सोची ओलंपिक में स्वर्ण पदक जीता था। इसके अलावा, नॉर्वे के जोर्गन ग्राबक ने पुरुषों की व्यक्तिगत एलएच श्रेणी में स्वर्ण जीता।

स्कोरिंग के नियम।

नॉर्डिक कंबाइंड खेल में स्कोरिंग प्रणाली को सुविधाजनक बनाने और इसे प्रशंसकों के अनुकूल बनाने के लिए, 1988 में कैलगरी में आयोजित शीतकालीन खेलों में स्कोरिंग की नई विधि शुरू की गई थी। इसने खेल को दर्शकों के लिए अनुकूल बना दिया क्योंकि प्रशंसकों को अंतिम परिणाम का इंतजार नहीं करना पड़ता है।

नॉर्वे के गुंडर गुंडरसन एक स्की जंपर और क्रॉस-कंट्री धावक हैं जिन्होंने नया सूत्र आविष्कार किया। नियम के अनुसार, जो कोई भी क्रॉस-कंट्री स्कीइंग में सबसे पहले फिनिश लाइन पार करता है उसे विजेता घोषित किया जाता है।

लेकिन क्रॉस-कंट्री से पहले, स्की जंपिंग का परिणाम घोषित किया जाता है। यह विधि अंक आधारित है जिसमें प्रत्येक एथलेटल नियमित अंतराल पर स्कीइंग शुरू करता है। पहला खिलाड़ी वह होता है जिसने स्की जंपिंग में अधिकतम अंक अर्जित किए हैं। एक बार स्की जंपिंग का विजेता या बढ़त या खिलाड़ियों की रैंक घोषित हो जाने के बाद, प्रत्येक खिलाड़ी दौड़ जारी रखने के लिए खुद को तैयार करता है।

पर्सूइट रेस के नियम।

पर्सूइट रेस नॉर्डिक कंबाइंड के सबसे महत्वपूर्ण पहलुओं में से एक है क्योंकि क्रॉस-कंट्री और नॉर्डिक कंबाइंड के विजेता को खोजना महत्वपूर्ण है। पर्सूइट रेस की अवधारणा यह है कि स्की जंपिंग का विजेता अपने अगले खिलाड़ी से कुछ सेकंड का लाभ लेगा।

स्की जंपिंग का विजेता अगले चरण के लिए दौड़ पहले शुरू करेगा और जो एथलीट दौड़ में उसके बाद है या एक निश्चित समय के अंतर से दौड़ में दूसरे स्थान पर है, वह उसी सटीक समय से उसका पीछा करेगा।

मान लीजिए दूसरा खिलाड़ी पहले खिलाड़ी के दो सेकंड बाद लाइन पर पहुंचता है। तो, अगले चरण में, दूसरा खिलाड़ी पहले वाले के दो सेकंड बाद शुरू करेगा। हम यह भी कह सकते हैं कि पहले खिलाड़ी और दूसरे खिलाड़ी के बीच दो सेकंड का अंतराल है। यही विधि दौड़ के सभी खिलाड़ियों पर लागू होती है।

खेल का वातावरण।

नॉर्डिक कंबाइंड एक ऐसा खेल है जिसके लिए खेलने के लिए बर्फ के मैदान और पहाड़ी क्षेत्रों की आवश्यकता होती है। बर्फ की आवश्यकता होती है क्योंकि खिलाड़ियों को खुली समतल सतह पर स्की करने की आवश्यकता होती है। सामान्य तौर पर, आप केवल बर्फ के संदर्भ में ही कस्तूरी समतल सतह प्राप्त कर सकते हैं। इसके अलावा, व्यक्ति को ऊबड़-खाबड़ पहाड़ियों पर स्लाइडिंग, मुड़ने और कूदने के अपने कौशल दिखाने होंगे। इसका मतलब है कि क्षेत्र पहाड़ी होना चाहिए जिसमें बहुत अधिक स्लाइडिंग किनारे हों।

अब हम नॉर्डिक कंबाइंड खेलते समय उपयोग किए जाने वाले उपकरणों पर चर्चा करेंगे।

बाइंडिंग्स।

जब आप बाइंडिंग लगा रहे हों, तो इसे दौड़ की दिशा में समानांतर बांधने का प्रयास करें। स्की को इस तरह जोड़ा जाना चाहिए कि इसका 60% हिस्सा सामने के भाग के रूप में उपयोग किया जा सके।

जूते।

जब स्कीयर स्कीइंग करते समय आगे झुकता है तो जूता पर्याप्त आरामदायक होना चाहिए। यदि आप स्कीइंग के लिए नया जूता खरीदने जा रहे हैं, तो निम्नलिखित विशेषताओं की जांच अवश्य करें –

ऊंची पीठ; सामने से नीची कटाई; लचीला; कनेक्शन कॉर्ड।

यह बाइंडिंग का एक आवश्यक हिस्सा है। यह स्की को एथलीट के जूते से जुड़ने में मदद करता है। यदि कनेक्टिंग कॉर्ड ठीक से नहीं जुड़ा होगा तो उड़ान के दौरान स्की की अस्थिर गति होगी।

पोशाक।

यह अनिवार्य है कि सूट का सभी भाग एक ही प्रकार की सामग्री से बना होना चाहिए। उनमें वायु पारगम्यता का कुछ हिस्सा होना चाहिए। चूंकि खेल बर्फ की ट्रैक पर खेला जाता है, बेहतर है कि सूट की मोटाई अधिक हो। खेल के दौरान लचीलेपन के लिए, सूट का आकार एथलीट के लिए सही होना चाहिए जब वह सीधी स्थिति में हो।

जंपिंग स्की।

वे विशेष रूप से खड़ी पहाड़ियों पर स्कीइंग उद्देश्य के लिए उपयोग किए जाने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं। स्की की लंबाई एथलीट की शरीर की ऊंचाई के 146% तक लंबी हो सकती है।

हालांकि; सूट की आकृति और वक्रता कुछ ज्यामितीय विशेषताओं को ध्यान में रखते हुए की जाती है। एक निश्चित लंबाई तक कूदने के लिए, एथलीट को एक निश्चित शरीर भार होना चाहिए।

बैकपैक।

एक खिलाड़ी को बैकपैक अवश्य ले जाना चाहिए क्योंकि यह आवश्यक है यदि वह कोई सहायता प्राप्त नहीं कर पाता है। बैकपैक हल्का होना चाहिए और इसमें कुछ मीठी चॉकलेट, पानी, प्राथमिक चिकित्सा बॉक्स, एक कैमरा, मोबाइल या वॉकी-टॉकी या जीपीएस होना चाहिए।

मीठी चॉकलेट उसे कार्बोहाइड्रेट और तत्काल ऊर्जा देगी जबकि पानी उसे निर्जलीकरण से बचाएगा। इनके अलावा, एक जीपीएस आपको खुद का पता लगाने में सक्षम बनाएगा और एक मोबाइल फोन खतरे में दूसरों के साथ संवाद करने में मदद कर सकता है। प्राथमिक चिकित्सा अवश्य होनी चाहिए क्योंकि यह आवश्यकता पड़ने पर आपको चिकित्सा सहायता देगी और अंतिम लेकिन महत्वपूर्ण बात, एक कैमरा आपको शानदार दर्शनीय स्थलों की तस्वीरें लेने की अनुमति देगा।

स्पीड स्केटिंग।

स्पीड स्केटिंग एक शीतकालीन खेल है जहां एथलीट बर्फ-आधारित सर्किट पर एक-दूसरे के खिलाफ प्रतिस्पर्धा करते हैं, ट्रैक के चारों ओर अपना रास्ता खोजने के लिए स्केट्स का उपयोग करते हैं। स्पीड स्केटिंग के तीन मुख्य प्रकार हैं – लॉन्ग ट्रैक स्पीड स्केटिंग, शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग, और मैराथन स्पीड स्केटिंग। ओलंपिक में, "स्पीड स्केटिंग" शब्द का उपयोग लॉन्ग ट्रैक श्रेणी का वर्णन करने के लिए किया जाता है, जबकि शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग को "शॉर्ट ट्रैक" के रूप में संक्षिप्त किया जाता है।

स्पीड स्केटिंग 19वीं शताब्दी के दौरान किसी समय विकसित हुई थी, और जबकि इसकी सटीक उत्पत्ति पर नियमित रूप से बहस होती है, पहली प्रतिस्पर्धी घटनाओं का पता 1863 में नॉर्वे से लगाया जा सकता है।

स्पीड स्केटिंग जमी हुई झीलों और नदियों के पार परिवहन के एक तेज रूप के रूप में शुरू हुई। इसने 1924 के शीतकालीन खेलों में ओलंपिक कार्यक्रम में पदार्पण किया।

1924 में चार अलग पुरुषों की स्पर्धाओं के साथ स्पीड स्केटिंग शुरू से ही शीतकालीन ओलंपिक का हिस्सा रही है। 1960 से, कई महिलाओं की स्पर्धाएं शुरू की गई हैं, साथ ही हाल के वर्षों में टीम पर्सूइट स्पर्धाएं भी।

नीदरलैंड ने कुल मिलाकर सबसे अधिक ओलंपिक स्पीड स्केटिंग पदक जीते हैं, जबकि अमेरिका और नॉर्वे ने भी सफलता का अनुभव किया है। अमेरिका के एरिक हेडेन और फिनलैंड के क्लास थुनबर्ग ओलंपिक में सबसे अधिक व्यक्तिगत रूप से सजे हुए स्पीड स्केटर हैं, प्रत्येक के पांच स्वर्ण पदक हैं।

ओलंपिक इतिहास।

स्पीड स्केटिंग पहली बार 1924 में चेमोनिक्स में पहले ओलंपिक शीतकालीन खेलों में दिखाई दी। शुरू में, केवल पुरुषों को भाग लेने की अनुमति थी। यह केवल 1932 में लेक प्लासिड खेलों में था कि महिलाओं को स्पीड स्केटिंग में प्रतिस्पर्धा करने के लिए अधिकृत किया गया, जो तब केवल एक प्रदर्शन खेल था। यह 1960 में स्क्वॉ वैली में खेलों तक नहीं था कि महिलाओं की स्पीड स्केटिंग को आधिकारिक तौर पर ओलंपिक कार्यक्रम में शामिल किया गया।

स्पर्धाएं लगभग हमेशा यूरोपीय प्रणाली का पालन करती हैं, जिसमें स्केटर दो-दो करके प्रतिस्पर्धा करते हैं। 1932 के ओलंपिक खेलों में, अमेरिकियों ने अमेरिकी शैली की स्पर्धाएं आयोजित कीं, यानी मास स्टार्ट के साथ। इस निर्णय से कई यूरोपीय प्रतिस्पर्धियों का बहिष्कार हुआ, जिससे अमेरिकियों को चार स्वर्ण पदक जीतने की अनुमति मिली। इस प्रणाली ने शॉर्ट-ट्रैक स्पीड स्केटिंग को जन्म दिया, जिसे 1992 में अल्बर्टविले में ओलंपिक कार्यक्रम में जोड़ा गया था।

दौड़ का उद्देश्य।

स्पीड स्केटिंग एक रेसिंग खेल है, इसलिए प्राथमिक लक्ष्य प्रत्येक सर्किट को यथासंभव तेज समय में पूरा करना है। एथलीट एक बार में दो दौड़ में प्रतिस्पर्धा करते हैं, प्रत्येक के लिए एक लेन आरक्षित होती है। दौड़ के दौरान, एथलीट एक विशिष्ट बिंदु पर पहुंचते हैं जहां वे लेन बदलते हैं ताकि वे कुल मिलाकर एक-दूसरे के समान दूरी तय कर सकें। यदि दौड़ गर्दन और गर्दन का हो और दोनों प्रतिस्पर्धी एक कोने पर मिलते हैं, तो आंतरिक लेन पर कब्जा करने वाले एथलीट को बाहर के प्रतिद्वंद्वी को रास्ता देना चाहिए। जो एथलीट पहले फिनिश लाइन तक पहुंचता है उसे विजेता घोषित किया जाता है।

स्पीड स्केटिंग दौड़ में, खिलाड़ी आमतौर पर एक बार में दो सर्किट के चारों ओर दौड़ते हैं। प्रत्येक प्रतिभागी को विशिष्ट उपकरण पहनना आवश्यक है, जिनमें निम्नलिखित शामिल हैं।

सूट।

एथलीटों को विशेष रूप से बने सूट की आवश्यकता होती है जो बर्फ पर सुरक्षा प्रदान करते हैं लेकिन उन्हें ट्रैक के चारों ओर तेज गति से स्केट करने में सक्षम भी बनाते हैं। कम वायु प्रतिरोध के लिए, ये सूट आमतौर पर त्वचा-तंग डिजाइन में होते हैं और प्रत्येक व्यक्तिगत एथलीट के विशिष्ट शरीर के आकार के अनुरूप तैयार किए जाते हैं। उनमें अतिरिक्त सुरक्षा के लिए केवलर भी होता है।

जूते।

पेशेवर स्पीड स्केटरों के लिए जूते अनुकूलित होते हैं, जिनके आधार पर ब्लेड की लंबाई 14 से 18 इंच तक होती है। ये ब्लेड सर्किट के चारों ओर दौड़ते समय मुड़ने में सहायता के लिए एक वक्र के साथ डिज़ाइन किए गए हैं।

सुरक्षा।

एथलीट दौड़ के दौरान अपने सूट के साथ-साथ हेलमेट, गर्दन की रक्षा, चश्मे और टखने की ढाल भी पहनते हैं, जो गिरने की स्थिति में अतिरिक्त सुरक्षा परतें प्रदान करते हैं।

लॉन्ग ट्रैक और शॉर्ट ट्रैक में उपयोग किए जाने वाले विशिष्ट उपकरण थोड़े भिन्न होते हैं, जिनमें अधिकांश मुख्य सुरक्षात्मक वस्तुओं की लॉन्ग ट्रैक में आवश्यकता नहीं होती है।

फिनिश लाइन तक पहले पहुंचने की अपनी संभावनाओं को बेहतर बनाने के लिए, स्पीड स्केटरों को तकनीकों का एक विशेष सेट अपनाना चाहिए। इनमें शामिल हैं:

संतुलन।

एथलीटों को उच्चतम संभव गति से स्केट करने और कोनों को प्रभावी ढंग से लेने के लिए अपने घुटनों को मोड़कर गुरुत्वाकर्षण का निम्न केंद्र बनाए रखना चाहिए। जमीन से जितना नीचे, उतना बेहतर।

स्थिति।

स्पीड स्केटरों को जब भी वे प्रतिस्पर्धा कर रहे हों तो सर्किट को ध्यान में रखना चाहिए। एक नियम के रूप में, आंतरिक लेन पर स्केटर का ऊपरी हाथ होगा, इसलिए एथलीटों को बाहरी लेन में होने पर जमीन बनानी जारी रखनी चाहिए और यह पहचानना चाहिए कि खुद को सही ढंग से कैसे तैनात करना है।

स्पीड स्केटिंग दौड़ का विजेता वह एथलीट होता है जो पहले फिनिश लाइन तक पहुंचता है। स्पीड स्केटिंग में अक्सर अन्य रेसिंग खेलों की तरह हीट या फाइनल नहीं होते हैं।

स्पीड स्केटिंग के नियम।

ओलंपिक स्पीड स्केटिंग में, दौड़ 400 मीटर के अंडाकार ट्रैक पर भाग ली जाती हैं। शॉर्ट ट्रैक में, वे 111 मीटर के सर्किट पर प्रतिस्पर्धा करते हैं।

दौड़ खड़े होकर शुरू होती हैं, जिसे बंदूक चलाकर संकेत दिया जाता है। यदि कोई एथलीट बहुत जल्दी चलता है, तो इसे "फॉल्स स्टार्ट" कहा जाता है और उन्हें चेतावनी दी जाती है। एक से अधिक फॉल्स स्टार्ट एथलीट को अयोग्य ठहराए जाने के गंभीर जोखिम में डालता है।

यदि दो एथलीट एक कोने पर मिलते हैं, तो आंतरिक लेन में रेसर को बाहरी लेन पर प्रतिद्वंद्वी को रास्ता देना चाहिए। इस नियम का पालन न करना या किसी भी तरह से प्रतिद्वंद्वी को बाधित करना अयोग्यता का परिणाम होगा।

दौड़ की प्रकृति के आधार पर, गिरने वाले एथलीट के पास दौड़ को फिर से चलाने का विकल्प हो सकता है।

स्केटरों को फिनिश लाइन के पास पहुंचने पर लेन बदलने की अनुमति नहीं है।

कुछ दौड़ों में, एक स्केटर "रिले प्लेयर" को बुला सकता है, जो अनिवार्य रूप से एक प्रतिस्थापन है। रिले प्लेयर को बुलाने से पहले, जिस एथलीट ने दौड़ शुरू की थी, उसने कम से कम एक लैप पूरा किया होना चाहिए।

आयु श्रेणियां; 30+, 35+, 40+, 45+, 50+।

स्केटर की आयु श्रेणी को घटना के वर्ष के 1 जुलाई से पहले स्केटर की आयु के रूप में परिभाषित किया जाएगा। प्रत्येक स्केटर को उसकी/उसके संबंधित आयु श्रेणी में प्रतिस्पर्धा करनी होगी।

संभावित स्पर्धाएं और विषय; लॉन्ग ट्रैक; 500 मीटर, 1000 मीटर, 1500 मीटर, 3000 मीटर, 5000 मीटर, 10000 मीटर; शॉर्ट ट्रैक।

शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग एक शीतकालीन खेल और आइस स्पीड स्केटिंग का एक रूप है। प्रतियोगिताओं में, कई स्केटर (आमतौर पर चार से छह के बीच) 111.112 मीटर (364.54 फीट) की लंबाई वाले अंडाकार बर्फ ट्रैक पर स्केट करते हैं। रिंक स्वयं 60 मीटर (200 फीट) लंबा और 30 मीटर (98 फीट) चौड़ा है, जो ओलंपिक आकार के फिगर स्केटिंग रिंक और अंतर्राष्ट्रीय आकार के आइस हॉकी रिंक के समान आकार का है। शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग लॉन्ग ट्रैक स्पीड स्केटिंग और इनलाइन स्पीड स्केटिंग के समान खेल है।

चार से आठ प्रतिस्पर्धियों के समूहों में दौड़ते हुए, स्केटर आइस हॉकी रिंक के आकार के इनडोर ट्रैक पर प्रतिस्पर्धा करते हैं जिसकी लंबाई 111 मीटर (364 फीट) है। प्रत्येक हीट से पहले दो फिनिशर अगले दौर में पास होते हैं। पासिंग रणनीतियाँ और पेसिंग इस खेल के महत्वपूर्ण घटक हैं। अक्सर संपर्क होता है क्योंकि स्केटर स्थिति के लिए जockeying करते हैं। उच्च गति पर तेज मोड़ के कारण, एक विशेष स्पीड स्केट, जिसमें लंबा ब्लेड और ऊंचा जूता होता है, का उपयोग स्केटर के लिए अतिरिक्त समर्थन और सुरक्षा प्रदान करने के लिए किया जाता है। शॉर्ट-ट्रैक रेसिंग में गिरना आम है, और स्केटर अपनी कोहनी और घुटनों पर सुरक्षात्मक पैड, साथ ही हेलमेट और दस्ताने पहनते हैं। ट्रैक की दीवारें भी गद्देदार होती हैं। व्यक्तिगत शॉर्ट-ट्रैक दौड़ पुरुषों और महिलाओं दोनों के लिए 500 मीटर, 1,000 मीटर, 1,500 मीटर और 3,000 मीटर में आयोजित की जाती हैं। चार-व्यक्ति रिले 3,000 मीटर (महिलाएं) और 5,000 मीटर (पुरुष) की दूरी तय करते हैं।

इतिहास।

शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग स्पीड स्केटिंग स्पर्धाओं से विकसित हुई जो मास स्टार्ट के साथ आयोजित की जाती थीं। स्पीड स्केटिंग का यह रूप मुख्य रूप से संयुक्त राज्य अमेरिका और कनाडा में आयोजित किया जाता था, अंतरराष्ट्रीय रूप के विपरीत, जहां एथलीट जोड़े में स्केट करते थे। 1932 के शीतकालीन ओलंपिक में, स्पीड स्केटिंग स्पर्धाएं मास स्टार्ट रूप में आयोजित की गई थीं। उत्तरी अमेरिका में प्रतियोगिताएं घर के अंदर आयोजित की जाती थीं, उदाहरण के लिए मैडिसन स्क्वायर गार्डन, न्यूयॉर्क में, और इसलिए बाहरी स्केटिंग के लिए सामान्य से छोटे ट्रैक पर।

1967 में, अंतर्राष्ट्रीय स्केटिंग संघ (आईएसयू) ने शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग को अपनाया, हालांकि इसने 1976 तक अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं का आयोजन नहीं किया। शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग में विश्व चैंपियनशिप आधिकारिक तौर पर 1981 से आयोजित की जा रही है, हालांकि 1976–1980 में विभिन्न नामों के तहत आयोजित स्पर्धाओं को बाद में विश्व चैंपियनशिप का दर्जा मिला है। प्रतियोगिता का नाम कई बार बदला गया था इससे पहले कि अंततः 1989 में इसे "विश्व शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग चैंपियनशिप" का खिताब दिया गया; चैंपियनशिप अब सालाना आयोजित की जाती है।

शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग को 1988 में कनाडा के अल्बर्टा के कैलगरी में शीतकालीन ओलंपिक में एक प्रदर्शन खेल के रूप में पेश किया गया था। इसे 1992 में पूर्ण ओलंपिक खेल में अपग्रेड किया गया और तब से यह शीतकालीन ओलंपिक का हिस्सा रहा है। 1992 के शीतकालीन खेलों में केवल चार शॉर्ट ट्रैक स्पर्धाएं थीं, लेकिन कार्यक्रम को 1994 और 1998 में छह स्पर्धाओं को शामिल करने के लिए विस्तारित किया गया, और अंत में 2002 के शीतकालीन खेलों में आठ स्पर्धाएं। स्पर्धाएं पुरुषों और महिलाओं दोनों के लिए समान हैं: 500 मीटर, 1000 मीटर, 1500 मीटर, साथ ही रिले स्पर्धा (पुरुषों के लिए 5000 मीटर, महिलाओं के लिए 3000 मीटर)। 2018-2019 विश्व कप सीज़न से शुरू होकर, 2000 मीटर मिश्रित टीम रिले जोड़ा

गया, और यह 2022 शीतकालीन ओलंपिक में दिखाई देगा। यूरोपीय चैंपियनशिप में 3000 मीटर सुपर-फाइनल स्पर्धा शामिल है, लेकिन यह वर्तमान में ओलंपिक शॉर्ट ट्रैक कार्यक्रम का हिस्सा नहीं है।

शॉर्ट ट्रैक स्पीड स्केटिंग के नियम।

यदि कोई स्केटर अपराधों में से एक करता है तो ये कार्रवाई होती है: उन्हें दौड़ से तत्काल अयोग्यता का जोखिम होता है, और उनका समय अमान्य कर दिया जाता है।

बाधा डालना: जानबूझकर धक्का देना, अवरुद्ध करना, ट्रिपिंग करना या अन्यथा किसी अन्य स्केटर के लिए बाधा उत्पन्न करना

ट्रैक से बाहर: निर्धारित ट्रैक के बाहर स्केटिंग करना।

सहायता: किसी अन्य स्केटर को शारीरिक सहायता देना। उदाहरण के लिए: अतिरिक्त बढ़ावा के लिए साथी को पीछे से धक्का देना, या कोनों में स्थिरता के लिए साथी को दूसरे पर झुकने देना

लाइन शूटिंग या किकिंग आउट: फिनिश तक तेजी से पहुंचने के लिए आगे के पैर को आगे बढ़ाना, जिसके परिणामस्वरूप अग्रणी पैर बर्फ से उठ जाता है और दूसरों के लिए खतरनाक स्थिति पैदा होती है

खेल भावना के विपरीत आचरण: किसी एथलीट या आदर्श व्यक्ति के अनुरूप न होने वाले तरीके से व्यवहार करना। इसमें प्रतिद्वंद्वी को गाली देना, पैर मारना, अन्य स्केटरों या अधिकारियों को मारना आदि शामिल है।

उपकरण: उचित सुरक्षा उपकरण न पहनना, दौड़ के दौरान उपकरण खोना, या चेहरे या गर्दन के अलावा त्वचा का खुला रहना।

फॉल्स स्टार्ट: स्टार्टर की पिस्तौल चलने से पहले निकल जाना। दौड़ में दूसरे उल्लंघन पर, उस स्टार्ट पर दोषी खिलाड़ी अयोग्य घोषित कर दिया जाता है।

समाप्त नहीं किया: आमतौर पर चोट के कारण, स्केटर ने दौड़ पूरी नहीं की।

स्केट नहीं किया: स्केटर स्टार्टिंग लाइन पर नहीं गया।

रिले दौड़ में, प्रत्येक टीम में चार स्केटर होते हैं, जो टैग करके स्वतंत्र रूप से बारी-बारी से दौड़ सकते हैं। प्रत्येक टीम के सभी स्केटरों को कम से कम एक बारी लेनी होती है, और अंतिम तीन लैप में केवल एक एक्सचेंज की अनुमति होती है। आमतौर पर, बाहर जाने वाला स्केटर अंदर आने वाले स्केटर को धक्का देता है ताकि साथी को गति पाने में मदद मिल सके।

स्केलेटन।

स्केलेटन एक शीतकालीन स्लाइडिंग खेल है जिसमें एक व्यक्ति जमी हुई ट्रैक पर पेट के बल (प्रोन) लेटकर एक छोटी स्लेज पर सवारी करता है, जिसके दौरान सवार 5 g तक के बल का अनुभव करता है और 130 किमी/घंटा से अधिक गति तक पहुँचता है। इस खेल का नाम स्लेज के हड्डी जैसे दिखने के कारण रखा गया था। इसे 2002 शीतकालीन ओलंपिक के लिए ओलंपिक कार्यक्रम में जोड़ा गया था; पहले, यह ओलंपिक कार्यक्रम में केवल सेंट मोरिट्ज़, स्विट्ज़रलैंड में 1928 में और 1948 में भी शामिल था।

बॉबस्ले और ल्यूज जैसे अन्य स्लाइडिंग खेलों के विपरीत, स्केलेटन में हमेशा एकल सवार होते हैं। बॉबस्ले की तरह, लेकिन ल्यूज के विपरीत, दौड़ कोर्स के शीर्ष पर स्थित शुरुआती गेट से दौड़ते हुए शुरू होती है। स्केलेटन स्लेज ल्यूज स्लेज की

तुलना में पतली और भारी होती है, और स्केलेटन सवार को स्लेज पर अधिक सटीक नियंत्रण प्रदान करता है। स्केलेटन तीनों स्लाइडिंग खेलों में सबसे धीमा है, क्योंकि स्केलेटन की पेट के बल, सिर पहले सवारी की स्थिति ल्यूज की पीठ के बल, पैर पहले सवारी की तुलना में कम वायुगतिकीय है।

स्केलेटन रेसिंग।

कोई ब्रेक नहीं, कोई स्टीयरिंग नहीं और सवार मोड़ों पर सिर पहले जितनी तेज़ी से संभव हो उड़ते हैं - स्पेस शटल अंतरिक्ष की ओर बढ़ता है। यह किसी प्रकार की अजीब खतरनाक दौड़ नहीं है - यह स्केलेटन रेसिंग है और यह 50 से अधिक वर्षों में पहली बार 2002 में ओलंपिक में फिर से प्रकट हुई।

रेसिंग कैसे शुरू होती है।

स्केलेटन रेसिंग का आविष्कार 1800 के दशक में स्विट्ज़रलैंड में ब्रिटेन के पर्यटकों द्वारा किया गया था। स्लाइडर दो कस्बों के बीच एक पहाड़ी से नीचे दौड़ते थे और विजेता को शैंपेन की एक बोतल से पुरस्कृत किया जाता था। इस खेल को अपना नाम तब मिला जब ज्यादातर धातु से बनी एक नई स्लेज पेश की गई। लोगों को लगा कि यह अपने रूप से कंकाल जैसा दिखता है।

यह कैसे काम करता है।

स्लाइडर स्केलेटन को लगभग 40 मीटर तक धकेलते हैं और फिर सिर पहले स्लेज पर गोता लगाते हैं और अपनी बाहों को अपने शरीर के नीचे दबा लेते हैं। फिर वे लगभग 145 किमी प्रति घंटे की गति से बर्फीली और घुमावदार ट्रैक पर नीचे उड़ते हैं। कुछ मोड़ों से गुजरते समय, स्लाइडर पाँच G बल का अनुभव करते हैं - जो स्पेस शटल के प्रक्षेपण के बराबर है। स्लेज में कोई ब्रेक या स्टीयरिंग व्हील नहीं होता है - स्लाइडर अपने शरीर को घुमाकर स्लेज को नियंत्रित करते हैं। रुकने का एकमात्र तरीका ढलान का खत्म होना या किसी चीज़ से टकरा जाना है।

दौड़ का उद्देश्य।

दौड़ का उद्देश्य यथासंभव स्लाइड करना है। जो रेसर संयुक्त 4 रनों में सबसे तेज़ स्लाइड करता है वह विजेता है। प्रत्येक रेसर को चार स्लाइड करनी होती हैं और उनमें से सबसे कम समय वाला विजेता होता है।

स्केलेटन की ओलंपिक कहानी।

स्केलेटन पहली बार 1928 में ओलंपिक में दिखाई दिया - और फिर 1948 शीतकालीन ओलंपिक तक आयोजित नहीं हुआ। IOC ने इस खेल को फिर से 2002 तक हटा दिया। 2002 शीतकालीन ओलंपिक पहली बार था जब महिलाओं को प्रतियोगिता में भाग लेने की अनुमति दी गई थी। अमेरिकी स्केलेटन रेसिंग के शीर्ष स्लाइडर साबित हुए जब 2002 में स्केलेटन ओलंपिक खेलों में लौटा। जिमी शे ने यूएसए के लिए स्वर्ण पदक जीता, और अपने परिवार की तीसरी पीढ़ी बने जिसने शीतकालीन ओलंपिक में प्रतिस्पर्धा की। उनके पिता ने 1964 शीतकालीन ओलंपिक में क्रॉस-कंट्री स्कीइंग में प्रतिस्पर्धा की थी और उनके दादा ने 1932 खेलों में स्पीडस्केटिंग स्पर्धाओं में दो ओलंपिक स्वर्ण पदक जीते थे। अमेरिकी ट्रिस्टिन गेल ने महिला स्केलेटन स्पर्धा जीती, जबकि उनके बालों में लाल, सफेद और नीली लकीरें थीं। साथी अमेरिकी ली एन पार्स्ले ने रजत जीता। हालाँकि 2006 में अमेरिका के लिए सब कुछ उतार पर था, जब कनाडा और स्विट्ज़रलैंड ने छह में से पाँच स्केलेटन पदक जीतने के लिए अपना खेल बढ़ाया। छठा पदक यूनाइटेड किंगडम को गया।

स्केलेटन दुर्घटना और जलना।

जब स्लाइडर बिना ब्रेक वाली स्लेज पर उच्च गति से दौड़ते हैं, तो यह आश्चर्य की बात नहीं है कि बहुत सारी चोटें लगती हैं। कई रेसर मोड़ों पर घूमते समय अपनी गर्दन में खिंचाव लाते हैं या ट्रैक पर अपना सिर पीटते हैं। क्रिस सोल, जो संयुक्त राज्य अमेरिका के लिए स्केलेटन दौड़ते हैं, ने एक क्वालीफाइंग दौड़ के दौरान स्लेज के हैंडल पर अपनी पकड़ खो दी। उन्होंने फिर से पकड़ने की कोशिश की लेकिन उनका हाथ स्लेज और दीवार के बीच फंस गया और दबाव से उनकी हथेली फट गई। 2001 में, लातवियाई रेसर की मृत्यु तब हो गई जब उनकी स्लेज ट्रैक पर खाली पड़ी एक बॉबस्लेड में जा घुसी।

ठोड़ी गार्ड वाला अल्पाइन रेसिंग हेलमेट, या स्केलेटन-विशिष्ट हेलमेट; बिना कोटिंग वाले टेक्सटाइल सामग्री से बना त्वचा-चुस्त रेसिंग स्पीड सूट; ट्रैक स्पाइक्स जैसे स्पाइक वाले जूते; गॉगल्स या फेस शील्ड; वैकल्पिक रूप से उनके सूट के नीचे कोहनी और कंधे के पैड; स्लेज; स्लेज डिज़ाइन।

"19वीं सदी के अंत में अल्पाइन देशों में उपयोग किए जाने वाले 'टोबोगन' परिवहन के लिए उपयोग की जाने वाली कनाडाई/भारतीय स्लेज से प्रेरित थे"। एथलीटों द्वारा विभिन्न जोड़ों और पुनः डिज़ाइन प्रयासों ने आज उपयोग की जाने वाली स्केलेटन स्लेज को जन्म दिया है। 1892 में, एल. पी. चाइल्ड ने "अमेरिका" पेश किया, एक नई धातु की स्लेज जिसने खेल के रूप में स्केलेटन में क्रांति ला दी। सरल डिज़ाइन ने धातु के रनर वाली एक कॉम्पैक्ट स्लेज प्रदान की, और यह डिज़ाइन जल्दी ही लोकप्रिय हो गया। 1902 में, आर्डेन बॉट ने एथलीटों को अपना वजन आगे और पीछे खिसकाने में मदद करने के लिए एक स्लाइडिंग सीट जोड़ी, एक ऐसी विशेषता जो अब आधुनिक स्लेज में शामिल नहीं है।

प्रतियोगिताएँ।

कॉन्टिनेंटल कप - दो कॉन्टिनेंटल कप श्रृंखलाएँ यूरोप कप और नॉर्थ अमेरिकन कप हैं। दोनों सभी भाग लेने वाले देशों के एथलीटों के लिए खुले हैं, लेकिन कुछ प्रतिबंधों के साथ: संयुक्त रैंकिंग में शीर्ष 15 एथलीटों को कॉन्टिनेंटल कप में दौड़ने की अनुमति नहीं है, और एथलीटों को दौड़ने की अनुमति नहीं है जब तक कि उनकी टीम ने विश्व कप में अपने सभी आवंटित कोटा स्थान नहीं भर दिए हों।

इंटरकांटिनेंटल कप - इंटरकांटिनेंटल कप (ICC) को कॉन्टिनेंटल कप और विश्व कप के बीच एक मध्यवर्ती स्तर के रूप में पेश किया गया था।

विश्व कप - विश्व कप अंतर्राष्ट्रीय स्केलेटन प्रतियोगिता का शीर्ष स्तर है, और इसमें सबसे कड़े टीम कोटा हैं, किसी भी टीम को स्वचालित प्रवेश नहीं मिलता। अर्हता प्राप्त करने के लिए, एक टीम ने समग्र रैंकिंग तालिका के शीर्ष 60 में कम से कम एक एथलीट को रखा होना चाहिए (महिलाओं के लिए शीर्ष 45)

कॉन्टिनेंटल चैंपियनशिप - वर्ष में एक विश्व कप दौड़ को उस महाद्वीप के लिए कॉन्टिनेंटल चैंपियनशिप नामित किया जा सकता है जिस पर यह आयोजित होती है।

वरिष्ठ विश्व चैंपियनशिप - गैर-ओलंपिक वर्षों में, एक राष्ट्रीय महासंघ (वरिष्ठ) विश्व चैंपियनशिप (बॉबस्ले और स्केलेटन दोनों के लिए) आयोजित करने के लिए स्वेच्छा से आगे आता है, जो विश्व कप और ICC पर लागू अनुभव आवश्यकताओं को पूरा करने वाले सभी एथलीटों (जूनियर एथलीटों सहित) के लिए खुली है।

जूनियर विश्व चैंपियनशिप - जूनियर विश्व चैंपियनशिप हर साल आयोजित की जाती है, लेकिन ओलंपिक और वरिष्ठ विश्व चैंपियनशिप के साथ टकराव से बचने के लिए निर्धारित की जाती है।

ओलंपिक शीतकालीन खेल - शीतकालीन ओलंपिक में स्केलेटन स्पर्धा विश्व चैंपियनशिप की तरह ही दो-दिवसीय, चार-हीट प्रारूप का उपयोग करती है, लेकिन टीम कोटा काफी छोटे होते हैं।

स्की जंपिंग सबसे प्रसिद्ध और प्रशंसित शीतकालीन खेलों में से एक है जिसमें प्रतिस्पर्धी एक बड़े रैंप से कूदने और सफलतापूर्वक उतरने का प्रयास करते हैं और सबसे अधिक अंक प्राप्त करते हैं। 1924 में पुरुषों के लिए शुरू होने के बाद से और 2014 से महिलाओं के लिए, शीतकालीन ओलंपिक के हिस्से के रूप में, इसने शीतकालीन ओलंपिक के कुछ सबसे नाटकीय क्षण प्रदान किए हैं। स्की जंपिंग वास्तव में नॉर्डिक स्कीइंग का एक रूप है, हालाँकि स्कीइंग के अधिकांश अन्य रूपों के विपरीत यह किसी पिस्ट पर नहीं, बल्कि एक विशेष रूप से निर्मित रैंप पर किया जाता है जिसे इन-रन कहा जाता है।

पहली स्की जंपिंग प्रतियोगिता 1875 में ओस्लो, नॉर्वे में हुसेबीरेननेट पहाड़ी पर आयोजित की गई थी। इसकी बहुत अच्छी न होने वाली अवसंरचना और खराब मौसम की स्थिति के कारण, 1892 में इस आयोजन को होलमेनकोलेन में स्थानांतरित कर दिया गया, जो आज भी सीज़न के दौरान मुख्य स्की जंपिंग आयोजनों में से एक है।

दुनिया भर में एक लोकप्रिय शीतकालीन खेल, यह 1988 में व्यापक विश्व ध्यान में आया जब यूके के एडी द ईगल 1988 शीतकालीन खेलों में 73 प्रतिस्पर्धियों में से अंतिम स्थान पर आकर एक असंभावित विश्व स्टार बन गए।

भौगोलिक स्थितियों ने इस खेल के अग्रणी देशों जैसे नॉर्वे, फ़िनलैंड और ऑस्ट्रिया को गंभीर रूप से प्रभावित किया, जो अब तक के सबसे सफल स्की जंपिंग राष्ट्र हैं।

स्की जंपिंग का लक्ष्य बहुत सरल है। यह अन्य प्रतिस्पर्धियों की तुलना में निर्णायकों से अधिक अंक प्राप्त करना है। प्रत्येक प्रतिद्वंद्वी को एक विशेष रूप से निर्मित रैंप से नीचे उतरना होता है, जिसे इन-रन कहा जाता है, जब तक कि वे अंततः अंतिम रैंप तक नहीं पहुँच जाते जहाँ से वे स्की करके उड़ान भरते हैं। यहाँ से, प्रत्येक प्रतिस्पर्धी हवा के माध्यम से जितनी दूर संभव हो कूदने का प्रयास करता है और फिर नीचे स्थित खड़ी ढलान वाली पहाड़ी पर यथासंभव 'K लाइन' के करीब सफलतापूर्वक उतरता है।

जंपर और उपकरण।

स्की जंपिंग एक व्यक्तिगत खेल है और इसमें अपेक्षाकृत कम उपकरण होते हैं।

जंपिंग स्की: ये विशेष रूप से डिज़ाइन की गई स्की हैं जो विशेष रूप से स्की जंपिंग के लिए बनाई जाती हैं। ये सामान्य स्की की तुलना में लंबी होती हैं, लगभग 252 सेमी लंबी, और भारी भी होती हैं, क्योंकि लैंडिंग के प्रभाव का सामना करने के लिए उन्हें अधिक मजबूत होना पड़ता है। सभी स्की जंपिंग स्की में फ्री हील बाइंडिंग होती हैं।

स्की बूट: फिर से, विशेष उपकरण की आवश्यकता होती है। स्की जंपिंग में, एक जंपर को ऐसे बूट चाहिए जो उन्हें उड़ान के दौरान आगे झुकने दें। उन्हें लचीला भी होना चाहिए और ऊँची पीठ लेकिन नीची कटी हुई सामने वाला होना चाहिए।

स्की सूट: स्की सूट को पूरे में एक ही सामग्री से निर्मित होना आवश्यक है और वे चिकने, सुव्यवस्थित और खिंचाव वाले होते हैं।

हेलमेट: इस खेल के संभावित खतरों के संबंध में स्की जंपिंग प्रतियोगिताओं में हेलमेट अनिवार्य हैं।

प्रत्येक पहाड़ी पर एक रेखा होती है जिसकी गणना की जाती है और उस पर चिह्नित की जाती है जिसे K लाइन कहा जाता है। जंपर्स को यथासंभव इसके जितना करीब हो सके उतरने का प्रयास करना चाहिए। स्की जंपर जितने मीटर ऊपर या नीचे उतरता है प्रत्येक के लिए अंकों की कटौती की जाती है। अन्य पहलू भी हैं जिन पर निर्णायक ध्यान देते हैं। उदाहरण के लिए:

शैली: स्की जंपर का रूप जितना बेहतर होगा, उतने अधिक अंक दिए जाएंगे

शरीर का वजन: जिन स्की जंपर्स का वजन स्वीकार्य से कम होता है, उन्हें छोटी अधिकतम स्की लंबाई के साथ दंडित किया जाता है, जिससे वे जो वायुगतिकीय लिफ्ट प्राप्त कर सकते हैं वह कम हो जाती है। यह इसलिए है क्योंकि हल्के जंपर अक्सर अधिक दूरी के साथ आगे कूद सकते हैं।

गेट फैक्टर: परिवर्तनशील बाहरी परिस्थितियों के लिए एक निश्चित मुआवजा दिया जाता है। यह सुनिश्चित करने के लिए है कि यदि प्रतियोगिता के दौरान मौसम की स्थिति बदलती है, तो सभी प्रतिद्वंद्वियों के साथ समान व्यवहार किया जाए।

हवा की स्थिति: यह भी निष्पक्षता प्रदान करने का एक अन्य कारक है क्योंकि जिन जंपर्स के पीछे तेज़ हवा होती है उन्हें अधिक लाभ होगा। इसलिए, उनकी छलांगों को इसे ध्यान में रखते हुए समायोजित किया जा सकता है।

स्की जंपिंग का विजेता वह होता है जिसके पास प्रतियोगिता के अंत में सबसे अधिक संचित अंक होते हैं।

अधिकांश प्रमुख स्की जंपिंग प्रतियोगिताएँ 2 राउंड से बनी होती हैं।

पहले राउंड में 50 जंपर होते हैं जिनमें से प्रत्येक को 2 छलांग मिलती हैं।

केवल वैध छलांगें जिनमें जंपर अपने हाथों से जमीन को छुए बिना सफलतापूर्वक उतरता है, गिनी जाती हैं।

छलांगों का मूल्यांकन 5 निर्णायकों द्वारा किया जाता है।

पूर्णतः सटीक माप सुनिश्चित करने के लिए लैंडिंग का वीडियो रिकॉर्ड किया जाता है।

प्रत्येक जंपर की छलांगों के समग्र स्कोर जोड़े जाते हैं और शीर्ष 30 प्रतिस्पर्धी अगले राउंड में आगे बढ़ते हैं।

30 प्रतिस्पर्धी प्रत्येक दो और छलांग लगाते हैं और प्रत्येक के स्कोर जोड़े जाते हैं। सबसे अधिक अंक वाले जंपर को विजेता घोषित किया जाता है।

स्कोर कैसे दिए जाते हैं।

प्रतिस्पर्धियों को निम्नलिखित के आधार पर घटकों को जोड़कर प्राप्त संख्यात्मक स्कोर के अनुसार रैंक किया जाता है: दूरी, शैली, इन-रन लंबाई (गेट फैक्टर) और हवा की स्थिति। व्यक्तिगत स्पर्धा में, प्रत्येक जंपर की दो प्रयास छलांगों के स्कोर को विजेता निर्धारित करने के लिए जोड़ा जाता है।

दूरी स्कोर पहाड़ी के K-पॉइंट पर निर्भर करता है। K-90 और K-120 प्रतियोगिताओं के लिए, K-पॉइंट क्रमशः 90 मीटर और 120 मीटर पर निर्धारित होता है। प्रतिस्पर्धियों को 60 अंक (सामान्य और बड़ी पहाड़ियाँ) और 120 अंक (उड़ान पहाड़ियाँ) दिए जाते हैं यदि वे K-पॉइंट पर उतरते हैं। K-पॉइंट से परे प्रत्येक मीटर के लिए, प्रतिस्पर्धी को अतिरिक्त अंक दिए जाते हैं; विशिष्ट मान छोटी पहाड़ियों में 2 अंक प्रति मीटर, बड़ी पहाड़ियों में 1.8 अंक और स्की फ्लाइंग पहाड़ियों में 1.2 अंक है। एक प्रतिस्पर्धी की दूरी टेकऑफ़ और उस बिंदु के बीच मापी जाती है जहाँ पैर लैंडिंग ढलान के साथ पूर्ण संपर्क में आए (असामान्य लैंडिंग के लिए, एक पैर या शरीर के अन्य हिस्से के स्पर्श बिंदु को माना जाता है)। सभी प्रतियोगिताओं के लिए छलांगों को 0.5 मीटर की सटीकता के साथ मापा जाता है।

प्रतियोगिता के दौरान, पाँच निर्णायक अपेक्षित लैंडिंग बिंदु के किनारे एक टावर में स्थित होते हैं। वे उड़ान के दौरान स्की को स्थिर रखने, संतुलन, इष्टतम शरीर की स्थिति और लैंडिंग के आधार पर जंपिंग शैली के लिए प्रत्येक अधिकतम 20 अंक दे सकते हैं। उच्चतम और निम्नतम शैली स्कोर को अनदेखा किया जाता है, और शेष तीन स्कोर को दूरी स्कोर में जोड़ा जाता है।

स्नोबोर्ड।

स्नोबोर्डिंग एक मनोरंजक और प्रतिस्पर्धी गतिविधि है जिसमें सवार के पैरों से जुड़े स्नोबोर्ड पर खड़े होकर बर्फ से ढकी ढलान से नीचे उतरना शामिल है। यह शीतकालीन ओलंपिक खेलों और शीतकालीन पैरालंपिक खेलों में शामिल है।

सुरक्षा युक्तियाँ।

स्नोबोर्डिंग ठंडी सर्दियों में मज़े करने और व्यायाम करने का एक शानदार तरीका है। इसे सीखना आसान है, लेकिन कभी-कभी चोटें लगती हैं, उनमें से कुछ गंभीर हो सकती हैं।

ढलानों पर सुरक्षित रहने के लिए युक्तियाँ:; सुरक्षित स्नोबोर्डिंग गियर।

सही गियर चोटों को रोकने में मदद कर सकता है। इस खेल का पालन करने वालों को चाहिए:

एक स्नोबोर्ड, बूट और बाइंडिंग जो प्रशिक्षित पेशेवर द्वारा फिट किए गए हों।

स्नोबोर्डिंग के लिए बना हेलमेट।

सही आकार के और धूप से सुरक्षा के लिए रंगे हुए गॉगल्स। इसके बजाय धूप का चश्मा पहना जा सकता है, लेकिन गॉगल्स बारिश या बर्फबारी होने पर बेहतर देखने में मदद करते हैं, चेहरा गर्म रखते हैं, और आँखों की रक्षा में बेहतर हैं।

गर्म कपड़े, जिनमें टोपी, दस्ताने या मिटन्स, स्नो पैंट और एक विंटर जैकेट शामिल हैं। नेक गेटर (जो आपकी गर्दन के चारों ओर जाता है और चेहरे पर ऊपर खींचा जा सकता है) चेहरा गर्म रखने में मदद कर सकता है। परतों में कपड़े पहनना मदद कर सकता है यदि मौसम बहुत गर्म हो तो समायोजित करने में।

दिन के समय स्नोबोर्डिंग के लिए सनस्क्रीन और SPF 30 या उससे अधिक वाला लिप बाम, बादल वाले दिनों में भी।

कलाई गार्ड, विशेष रूप से शुरुआती लोगों के लिए।

स्नोबोर्डिंग की कई शैलियाँ हैं:।

चूँकि स्नोबोर्डिंग एक शीतकालीन खेल के रूप में स्थापित हुई है, इसने विभिन्न शैलियाँ विकसित की हैं, प्रत्येक की अपनी विशेष उपकरण और तकनीक है। आजकल सबसे अधिक देखी जाने वाली शैलियाँ हैं: फ्रीराइड, फ्रीस्टाइल और फ्रीकार्व/रेस।

जिबिंग।

'जिबिंग' गैर-मानक सतहों पर तकनीकी सवारी का शब्द है, जिसमें आमतौर पर करतब करना शामिल है। 'जिब' शब्द का उपयोग के आधार पर संज्ञा और क्रिया दोनों है। संज्ञा के रूप में: जिब में धातु की रेल, बॉक्स, बेंच, कंक्रीट की किनारियाँ, दीवारें, वाहन, चट्टानें और लट्ठे शामिल हैं। क्रिया के रूप में: जिब करना बर्फ के अलावा अन्य वस्तुओं पर कूदने, स्लाइड करने या सवारी करने की क्रिया को संदर्भित करता है।

फ्रीराइडिंग।

फ्रीराइडिंग एक ऐसी शैली है जिसमें कोई निर्धारित नियम या निर्धारित मार्ग नहीं होता, आमतौर पर प्राकृतिक, बिना तैयार किए गए भूभाग पर। यह बुनियादी रूप से प्राकृतिक रूप से ऊबड़-खाबड़ भूभाग के माध्यम से एक तरल गति और सहजता

में विभिन्न स्नोबोर्डिंग शैलियों की अनुमति देता है। यह फ्रीस्टाइल के समान हो सकता है सिवाय इसके कि कोई मानव-निर्मित विशेषताओं का उपयोग नहीं किया जाता है।

फ्रीस्टाइल।

फ्रीस्टाइल स्नोबोर्डिंग में करतब करना शामिल है। फ्रीस्टाइल में, सवार करतब करने के लिए रेल, जंप, बॉक्स और अनगिनत अन्य जैसी प्राकृतिक और मानव-निर्मित विशेषताओं का उपयोग करता है। यह एक लोकप्रिय सर्व-समावेशी अवधारणा है जो अल्पाइन स्नोबोर्डिंग जैसी शैली के विपरीत स्नोबोर्डिंग के रचनात्मक पहलुओं को अलग करती है।

अल्पाइन स्नोबोर्डिंग।

अल्पाइन स्नोबोर्डिंग स्नोबोर्डिंग खेल के भीतर एक अनुशासन है। यह तैयार किए गए पिस्ट पर किया जाता है। यह 1998 से एक ओलंपिक आयोजन रहा है।

स्लोपस्टाइल।

प्रतियोगी एक मार्ग पर नीचे उतरते हुए करतब दिखाते हैं, भू-आकृति विशेषताओं के चारों ओर, ऊपर, पार, ऊपर या नीचे घूमते हैं। मार्ग बॉक्स, रेल, जंप, जिब्स, या बोर्ड या राइडर जिस पर भी स्लाइड कर सकता है, सहित बाधाओं से भरा होता है। स्लोपस्टाइल एक निर्णायक प्रतियोगिता है और स्लोपस्टाइल प्रतियोगिता जीतना आमतौर पर टेरेन पार्क में सबसे कठिन लाइन को सफलतापूर्वक लागू करने से आता है, साथ ही बाधाओं पर किए गए कठिन, त्रुटि-मुक्त करतबों की एक सहज प्रवाहमयी लाइन होती है।

बिग एयर।

बिग एयर प्रतियोगिताएं वे मुकाबले हैं जहां राइडर विशेष रूप से इस आयोजन के लिए बनाए गए मानव-निर्मित जंप से उछलने के बाद करतब दिखाते हैं। प्रतियोगी हवा में करतब दिखाते हैं, जिसका लक्ष्य अच्छी ऊंचाई और दूरी प्राप्त करना होता है, साथ ही एक साफ लैंडिंग सुनिश्चित करते हैं। कई प्रतियोगिताओं में राइडर को एक जटिल करतब करने की भी आवश्यकता होती है। लेकिन सभी प्रतियोगिताएं स्वर्ण जीतने के लिए करतब की मांग नहीं करतीं; कुछ अंतराली प्रतियोगिताएं केवल स्नोबोर्डर के लॉन्च की ऊंचाई और दूरी पर आधारित होती हैं। कुछ प्रतियोगिताओं में राइडर को मुख्य पुरस्कार जीतने के लिए एक विशिष्ट करतब करने की भी आवश्यकता होती है।

हाफ-पाइप।

हाफ-पाइप पहाड़ में खोदी गई एक अर्ध-वृत्ताकार खाई या बर्फ से बना उद्देश्य-निर्मित रैंप है, जिसकी दीवारें 8 से 23 फीट के बीच होती हैं। प्रतियोगी एक तरफ से दूसरी तरफ जाते हुए और पाइप के किनारों के ऊपर हवा में रहते हुए करतब दिखाते हैं।

बोर्डरक्रॉस।

बोर्डरक्रॉस, जिसे "बोर्डर X" और "स्नोबोर्ड X" के नाम से भी जाना जाता है, अत्यंत लोकप्रिय लेकिन अपेक्षाकृत नया शीतकालीन खेल है, जो 1980 के दशक में शुरू हुआ और 2006 ट्यूरिन खेलों में आधिकारिक शीतकालीन ओलंपिक खेल के रूप में अपना स्थान अर्जित किया। बोर्डरक्रॉस में, कई राइडर (आमतौर पर 4 से 6) एक मोटरसाइकिल मोटोक्रॉस ट्रैक के समान मार्ग पर दौड़ते हैं (जिसमें डाउनहिल मार्ग पर बर्फ से बने जंप, बर्म्स और अन्य बाधाएं होती हैं)। पारंपरिक आमने-सामने की दौड़ के विपरीत, प्रतियोगी एक ही भू-भाग का उपयोग करते हैं, जिसके परिणामस्वरूप कभी-कभी आकस्मिक टकराव होते हैं।

स्नोबोर्ड रेसिंग।

स्नोबोर्ड रेसिंग में, स्नोबोर्डरों को बर्फ में निर्धारित दूरियों पर रखे गए मोड़ संकेतकों (गेट्स) की एक श्रृंखला से निर्मित डाउनहिल मार्ग पूरा करना होता है। एक गेट में एक लंबा पोल और एक छोटा पोल होता है, जो एक त्रिकोणीय पैनल से जुड़ा होता है। रेसर को गेट के छोटे हिस्से के चारों ओर से गुजरना होता है। स्नोबोर्ड रेसिंग में उपयोग किए जाने वाले 3 मुख्य प्रारूप हैं: एकल व्यक्ति, समानांतर मार्ग या एक ही समय में मार्ग पर कई लोग (SBX)।

कुछ बड़ी स्नोबोर्डिंग प्रतियोगिताएं हैं: यूरोपीय एयर एंड स्टाइल, जापानी एक्स-ट्रेल जैम, बर्टन ग्लोबल ओपन सीरीज, शेकडाउन, FIS विश्व चैंपियनशिप, वार्षिक FIS विश्व कप, विंटर एक्स गेम्स, फ्रीराइड विश्व यात्रा और विंटर ड्यू यात्रा।

स्नोबोर्डिंग 1998 शीतकालीन ओलंपिक से एक शीतकालीन ओलंपिक खेल रहा है। वर्षों में स्पर्धाएं बदलती रहीं। 2018 शीतकालीन ओलंपिक के दौरान, स्नोबोर्डिंग स्पर्धाएं बिग एयर, हाफपाइप, समानांतर विशाल स्लैलम, स्लोपस्टाइल और स्नोबोर्ड क्रॉस थीं।

स्नोबोर्डिंग दृष्टिकोण का एक हिस्सा अधिकतम मज़ा, दोस्ती और आयोजन की गुणवत्ता सुनिश्चित करना है।

संयुक्त राज्य अमेरिका स्नोबोर्डिंग एसोसिएशन (USASA) में तीन अलग-अलग प्रभाग हैं जिनमें अल्पाइन, फ्रीस्टाइल और बोर्डरक्रॉस शामिल हैं। अल्पाइन में विशाल स्लैलम और स्लैलम शामिल हैं, जो एक प्रतियोगिता है जिसमें स्नोबोर्डरों की फुर्ती और तेज मोड़ लेने की क्षमता का परीक्षण किया जाता है। फ्रीस्टाइल में स्लोपस्टाइल और हाफपाइप शामिल हैं। बोर्डरक्रॉस में, विचार पहाड़ से नीचे उतरने वाला पहला स्नोबोर्डर होना है जहां सभी कठोर मोड़ों के बाधा मार्ग के माध्यम से एक-दूसरे के साथ दौड़ रहे होते हैं और गिरने की संभावना बहुत अधिक होती है। USASA में 36 क्षेत्रीय स्नोबोर्ड श्रृंखलाएं हैं जिनमें कोई भी प्रतिस्पर्धा कर सकता है।

a. दूरी में परिवर्तन, प्रतियोगिता के राउंड की संख्या में परिवर्तन, साथ ही प्रतियोगिता के स्थान में परिवर्तन की स्थिति में, इस स्पर्धा पर सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं।

b. यदि स्पर्धा का प्रारंभ समय 24 घंटे से अधिक के लिए स्थगित किया जाता है, तो स्पर्धा पर सभी दांव वापसी के अधीन हैं।

c. यदि स्पर्धा बाधित हुई और रोकने के क्षण से 24 घंटे के भीतर फिर से शुरू नहीं हुई, तो इस स्पर्धा पर सभी दांव, उन दांवों को छोड़कर जिनका परिणाम दौड़ रोके जाने के समय तक स्पष्ट रूप से निर्धारित हो चुका है, वापसी के अधीन हैं।

d. यदि रोकने के बाद, स्पर्धा किसी भिन्न ट्रैक पर फिर से शुरू की गई, तो इस स्पर्धा पर लगाए गए सभी दांव, उन दांवों को छोड़कर जिनका परिणाम दौड़ रोके जाने के समय तक स्पष्ट रूप से निर्धारित हो चुका है, वापस किए जाएंगे।

e. एथलीटों के स्थान दौड़ समाप्त होने के तुरंत बाद प्रकाशित आधिकारिक अंतिम प्रोटोकॉल के अनुसार निर्धारित किए जाते हैं। दौड़ के बाद एथलीटों के अयोग्य ठहराए जाने से संबंधित प्रतियोगिता के प्रोटोकॉल में परिवर्तन सट्टेबाजी कंपनी द्वारा ध्यान में नहीं रखे जाते हैं

f. शीतकालीन खेलों पर सट्टेबाजी के लिए निम्नलिखित स्थितियाँ प्रस्तावित हैं:; 1. प्रतियोगिता के विजेता पर दांव।

विजेता वह प्रतिभागी है जिसने अंतिम प्रोटोकॉल में पहला स्थान प्राप्त किया। यदि प्रतिभागी प्रतियोगिता के प्रारंभ पर नहीं गया, तो दांव वापस कर दिए जाते हैं।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि कौन से प्रतिभागी शीर्ष 3 में समाप्त होंगे। यदि प्रतिभागी प्रतियोगिता के प्रारंभ पर नहीं गया, तो दांव वापस कर दिए जाते हैं।

3. हेड2हेड।

प्रस्तावित जोड़ियों में, उस प्रतिभागी का नाम बताना आवश्यक है जो बेहतर प्रदर्शन करेगा। इस मामले में, सर्वश्रेष्ठ प्रतिभागी वह माना जाता है जिसने अंतिम प्रोटोकॉल में उच्च स्थान प्राप्त किया। दांव संबंधित प्रतियोगिता के शासी निकाय/फेडरेशन द्वारा प्रतियोगिता समाप्त होने के तुरंत बाद प्रकाशित आधिकारिक प्रोटोकॉल के आधार पर निपटाए जाते हैं। प्रतियोगिता के बाद एथलीटों के अयोग्य ठहराए जाने से संबंधित प्रतियोगिता प्रोटोकॉल में परिवर्तन सट्टेबाज द्वारा ध्यान में नहीं रखे जाते हैं। यदि दोनों प्रतिभागी दौड़ से हट जाते हैं, तो सभी दांव वापस कर दिए जाते हैं। यदि एथलीटों में से एक ने प्रतियोगिता समाप्त नहीं की, तो इस स्थिति के लिए दरों की गणना करते समय, यह माना जाता है कि उसके प्रतिद्वंद्वी ने उच्च स्थान प्राप्त किया है।

स्नूकर के खेलने के नियम; खंड 1-उपकरण; 1. मानक मेज; आयाम।

(a) कुशन फलकों के भीतर खेल क्षेत्र 11 फीट 8 ½ इंच x 5 फीट 10 इंच (3569 मिमी x 1778 मिमी) मापा जाएगा, दोनों आयामों पर +/- ½ इंच {+/- 13 मिमी) की सहनशीलता के साथ।

ऊंचाई।

(b) फर्श से कुशन रेल के शीर्ष तक मेज की ऊंचाई 2 फीट 9 ½ इंच से 2 फीट 10 ½ इंच (851 मिमी से 876 मिमी) तक होगी। पॉकेट खुले स्थान।

(c)।

(i) कोनों पर पॉकेट होंगे (स्पॉट छोर पर दो जिन्हें शीर्ष पॉकेट कहा जाता है और बॉक छोर पर दो जिन्हें निचली पॉकेट कहा जाता है) और लंबी भुजाओं के मध्य में एक-एक (जिन्हें मध्य पॉकेट कहा जाता है)।

(ii) पॉकेट के खुले स्थान विश्व पेशेवर बिलियर्ड और स्नूकर एसोसिएशन (WPBSA) द्वारा अधिकृत टेम्पलेट्स के अनुरूप होंगे। बॉक-लाइन और बॉक

(d) निचले कुशन के फलक से 29 इंच (737 मिमी) की दूरी पर उसके समानांतर खींची गई सीधी रेखा को बॉक-लाइन कहा जाता है, और उस रेखा और बीच के स्थान को बॉक कहा जाता है। 'D'

(e) 'D' बॉक में वर्णित एक अर्धवृत्त है जिसका केंद्र बॉक-लाइन के मध्य में है और त्रिज्या 11 ½ इंच (292 मिमी) है।

स्पॉट; (f) मेज की केंद्रीय अनुदैर्ध्य रेखा पर चार स्पॉट चिह्नित हैं:।

(i) स्पॉट (जिसे ब्लैक स्पॉट कहा जाता है), शीर्ष कुशन के फलक के लंबवत नीचे एक बिंदु से 12 ¾ इंच (324 मिमी) की दूरी पर,

(ii) केंद्र स्पॉट (जिसे ब्लू स्पॉट कहा जाता है), शीर्ष और निचले कुशन के फलकों के बीच में स्थित,

(iii) पिरामिड स्पॉट (जिसे पिंक स्पॉट कहा जाता है), केंद्र स्पॉट और शीर्ष कुशन के फलक के बीच में स्थित।

(iv) बॉक लाइन का मध्य (जिसे ब्राउन स्पॉट कहा जाता है) 16 दो अन्य स्पॉट 'D' के कोनों पर स्थित हैं। बॉक छोर से देखने पर, दाईं ओर वाला येलो स्पॉट और बाईं ओर वाला ग्रीन स्पॉट के रूप में जाना जाता है।

2. गेंदें।

गेंदें स्वीकृत संरचना की होंगी और प्रत्येक का व्यास 52.5 मिमी होगा, +/- 0.05 मिमी की सहनशीलता के साथ और:

(a) वे प्रति सेट 3 ग्राम की सहनशीलता के भीतर समान वजन की होंगी।

(b) खिलाड़ियों के बीच समझौते से या रेफरी के निर्णय से एक गेंद या गेंदों का सेट बदला जा सकता है

गेंदों के लिए सही मूल्य इस प्रकार है।

लाल – 1. पीला – 2. हरा – 3. भूरा – 4. नीला – 5. गुलाबी – 6. काला – 7।

3. क्यू।

एक क्यू की लंबाई 3 फीट (914 मिमी) से कम नहीं होनी चाहिए और पारंपरिक और आम तौर पर स्वीकृत आकार और रूप से कोई महत्वपूर्ण भिन्नता नहीं दिखनी चाहिए।

4. सहायक विभिन्न क्यू रेस्ट, लंबे क्यू (लंबाई के अनुसार बट और हाफ बट कहे जाते हैं), एक्सटेंशन और एडाप्टर का उपयोग खिलाड़ियों द्वारा क्यूइंग के लिए कठिन स्थितियों का सामना करने पर किया जा सकता है। ये सामान्य रूप से मेज पर पाए जाने वाले उपकरणों का हिस्सा हो सकते हैं, लेकिन इसमें किसी भी खिलाड़ी या रेफरी द्वारा पेश किए गए उपकरण भी शामिल हैं (खंड 3 नियम 18 भी देखें)। क्यूइंग में सहायता के लिए सभी एक्सटेंशन, एडाप्टर और अन्य उपकरण WPBSA द्वारा अनुमोदित डिज़ाइन के होने चाहिए।

खंड 2 - परिभाषाएँ; 1. फ्रेम।

स्नूकर के एक फ्रेम में पहले स्ट्रोक से खेल की अवधि शामिल होती है, जिसमें सभी गेंदें खंड 3 नियम 2 के अनुसार सेट होती हैं, जब तक कि फ्रेम पूरा नहीं हो जाता:

(a) अपनी बारी के दौरान किसी भी खिलाड़ी द्वारा समर्पण,।

(b) स्ट्राइकर द्वारा दावा जब केवल काली गेंद बची हो और उसके पक्ष में स्कोर के बीच सात अंकों से अधिक का अंतर हो,

(c) अंतिम पॉट या फाउल जब केवल काली गेंद बची हो, या।

(d) खंड 3 नियम 14(c) या खंड 4 नियम 2 के तहत रेफरी द्वारा प्रदान किया जाना।

2. खेल।

एक खेल फ्रेम की सहमत या निर्धारित संख्या है।

3. मैच।

एक मैच खेलों की सहमत या निर्धारित संख्या है।

4. गेंदें।

(a) सफेद गेंद क्यू-बॉल है।

(b) 15 लाल और 6 रंगीन गेंदें ऑब्जेक्ट बॉल हैं।

5. स्ट्राइकर।

खेलने वाला या खेल में रहने वाला व्यक्ति स्ट्राइकर है और तब तक रहता है जब तक रेफरी यह तय नहीं कर देता कि उसने अपनी बारी के अंत में मेज छोड़ दी है।

6. स्ट्रोक।

(a) एक स्ट्रोक तब बनता है जब स्ट्राइकर क्यू की नोक से क्यू-बॉल को मारता है।

(b) एक स्ट्रोक उचित होता है जब नियम का कोई उल्लंघन नहीं किया जाता है।

(c) एक स्ट्रोक तब तक पूरा नहीं होता जब तक सभी गेंदें स्थिर न हो जाएं।

(d) एक स्ट्रोक प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष रूप से किया जा सकता है, इस प्रकार:।

(i) एक स्ट्रोक प्रत्यक्ष होता है जब क्यू-बॉल पहले कुशन से टकराए बिना किसी ऑब्जेक्ट बॉल से टकराती है,

(ii) एक स्ट्रोक अप्रत्यक्ष होता है जब क्यू-बॉल किसी ऑब्जेक्ट बॉल से टकराने से पहले एक या अधिक कुशन से टकराती है।

7. पॉट।

एक पॉट तब होता है जब कोई ऑब्जेक्ट बॉल, किसी अन्य गेंद के संपर्क के बाद और इन नियमों के किसी भी उल्लंघन के बिना, एक पॉकेट में प्रवेश करती है। किसी गेंद को पॉट करवाना पॉटिंग के रूप में जाना जाता है।

8. ब्रेक।

एक ब्रेक एक फ्रेम के दौरान एक खिलाड़ी द्वारा किसी एक बारी में लगातार स्ट्रोक में किए गए पॉट की संख्या है।

9. इन-हैंड; (a) क्यू-बॉल इन-हैंड है; (i) प्रत्येक फ्रेम की शुरुआत से पहले,; (ii) जब यह एक पॉकेट में प्रवेश कर चुकी हो, या।

(iii) जब इसे मेज से बाहर धकेल दिया गया हो।

(b) यह तब तक इन-हैंड रहती है जब तक; (i) इसे इन-हैंड से उचित रूप से नहीं खेला जाता, या।

(ii) गेंद के मेज पर होने के दौरान फाउल नहीं किया जाता है।

(c) स्ट्राइकर को इन-हैंड कहा जाता है जब क्यू-बॉल ऊपर के अनुसार इन-हैंड होती है।

10. खेल में गेंद; (a) क्यू-बॉल खेल में होती है जब यह इन-हैंड नहीं होती।

(b) ऑब्जेक्ट बॉल फ्रेम की शुरुआत से पॉकेट होने या मेज से बाहर धकेले जाने तक खेल में होती हैं।

(c) रंगीन गेंदें फिर से खेल में आ जाती हैं जब उन्हें पुनः स्पॉट किया जाता है; 11. बॉल ऑन।

कोई भी गेंद जिसे क्यू-बॉल के पहले प्रभाव से वैध रूप से मारा जा सकता है, या कोई भी गेंद जिसे इस तरह से नहीं मारा जा सकता है लेकिन जिसे पॉट किया जा सकता है, उसे ऑन कहा जाता है।

12. नामित गेंद।

(a) एक नामित गेंद वह ऑब्जेक्ट बॉल है जिसे स्ट्राइकर घोषित करता है, या रेफरी की संतुष्टि तक इंगित करता है, कि वह क्यू-बॉल के पहले प्रभाव से मारने का वचन देता है।

(b) यदि रेफरी द्वारा अनुरोध किया जाए, तो स्ट्राइकर को घोषित करना होगा कि वह किस गेंद पर है।

13. फ्री बॉल।

फ्री बॉल वह गेंद है जिसे स्ट्राइकर फाउल के बाद स्नूकर होने पर ऑन बॉल के रूप में नामित करता है (खंड 3 नियम 10 देखें)

14. मेज से बाहर धकेली गई।

एक गेंद मेज से बाहर धकेली गई मानी जाती है यदि वह मेज के तल या पॉकेट के अलावा कहीं और रुकती है, या यदि इसे खेल में रहते हुए स्ट्राइकर द्वारा उठा लिया जाता है, सिवाय खंड 3 नियम 14(h) में प्रावधान के।

15. फाउल।

फाउल इन नियमों का कोई भी उल्लंघन है।

16. स्नूकर्ड।

क्यू-बॉल को स्नूकर्ड कहा जाता है जब प्रत्येक ऑन बॉल के लिए सीधी रेखा में सीधा स्ट्रोक पूरी तरह या आंशिक रूप से ऑन न होने वाली एक या अधिक गेंदों द्वारा बाधित होता है। यदि एक या अधिक ऑन बॉल को किसी भी ऑन न होने वाली गेंद द्वारा बाधा के बिना दोनों चरम किनारों पर मारा जा सकता है, तो क्यू-बॉल स्नूकर्ड नहीं है।

(a) यदि इन-हैंड है, तो क्यू-बॉल स्नूकर्ड है यदि यह 'D' की रेखाओं पर या भीतर सभी संभावित स्थितियों से ऊपर वर्णित रूप में बाधित है।

(b) यदि क्यू-बॉल एक से अधिक ऑन न होने वाली गेंदों द्वारा किसी ऑन बॉल को मारने से इस प्रकार बाधित है

(i) क्यू-बॉल के सबसे निकट की गेंद को प्रभावी स्नूकरिंग गेंद माना जाता है, और

(ii) यदि क्यू-बॉल से एक से अधिक बाधा डालने वाली गेंदें समान दूरी पर हों, तो ऐसी सभी गेंदों को प्रभावी स्नूकरिंग गेंदें माना जाएगा।

(c) जब लाल गेंद ऑन हो, यदि क्यू-बॉल विभिन्न ऑन न होने वाली गेंदों द्वारा विभिन्न लाल गेंदों को मारने से बाधित है, तो कोई प्रभावी स्नूकरिंग गेंद नहीं है।

(d) स्ट्राइकर को स्नूकर्ड कहा जाता है जब क्यू-बॉल ऊपर के अनुसार स्नूकर्ड होती है।

(e) क्यू-बॉल को कुशन द्वारा स्नूकर्ड नहीं किया जा सकता है। यदि कुशन का घुमावदार फलक क्यू-बॉल को बाधित करता है और किसी भी बाधा डालने वाली ऑन न होने वाली गेंद की तुलना में क्यू-बॉल के अधिक निकट है, तो क्यू-बॉल स्नूकर्ड नहीं है।

17. स्पॉट अधिकृत।

एक स्पॉट को अधिकृत कहा जाता है यदि किसी अन्य गेंद को छुए बिना उस पर गेंद नहीं रखी जा सकती।

18. पुश स्ट्रोक।

पुश स्ट्रोक तब बनता है जब क्यू की नोक क्यू-बॉल के संपर्क में रहती है।

(a) क्यू-बॉल के अपनी आगे की गति शुरू करने के बाद, या।

(b) जब क्यू-बॉल किसी ऑब्जेक्ट बॉल के संपर्क में आती है, सिवाय जहां क्यू-बॉल और एक ऑब्जेक्ट बॉल लगभग एक-दूसरे को छू रहे हों, तो इसे पुश स्ट्रोक नहीं माना जाएगा यदि क्यू-बॉल ऑब्जेक्ट बॉल के बहुत महीन किनारे को हिट करती है।

19. जंप शॉट।

जंप शॉट तब बनता है जब क्यू-बॉल किसी ऑब्जेक्ट बॉल के किसी भी हिस्से के ऊपर से गुजरती है, चाहे वह प्रक्रिया में उसे छूए या नहीं, सिवाय:

(a) जब क्यू-बॉल पहले एक ऑब्जेक्ट बॉल से टकराती है और फिर किसी अन्य गेंद के ऊपर से कूदती है।

(b) जब क्यू-बॉल कूदती है और किसी ऑब्जेक्ट बॉल से टकराती है, लेकिन उस गेंद के दूसरी ओर नहीं उतरती।

(c) जब, किसी ऑब्जेक्ट बॉल को वैध रूप से मारने के बाद, क्यू-बॉल कुशन या किसी अन्य गेंद से टकराने के बाद उस गेंद के ऊपर से कूदती है।

20. मिस।

मिस तब होता है जब क्यू-बॉल किसी ऑन बॉल से पहले संपर्क करने में विफल रहती है और रेफरी मानता है कि स्ट्राइकर ने ऑन बॉल को हिट करने का पर्याप्त अच्छा प्रयास नहीं किया है।

खंड 3 - खेल; 1. विवरण।

स्नूकर दो या अधिक खिलाड़ियों द्वारा खेला जा सकता है, या तो स्वतंत्र रूप से या पक्षों के रूप में। खेल का सारांश इस प्रकार है:

(a) प्रत्येक खिलाड़ी एक ही सफेद क्यू-बॉल का उपयोग करता है और इक्कीस ऑब्जेक्ट बॉल होती हैं - पंद्रह लाल प्रत्येक का मूल्य 1, और छह रंग: पीला मूल्य 2, हरा 3, भूरा 4, नीला 5, गुलाबी 6 और काला 7।

(b) एक खिलाड़ी की बारी में स्कोरिंग स्ट्रोक लाल और रंगों को बारी-बारी से पॉट करके किए जाते हैं जब तक कि सभी लाल मेज से बाहर नहीं हो जाते और फिर रंगों को उनके मूल्य के बढ़ते क्रम में।

(c) स्कोरिंग स्ट्रोक के लिए दिए गए अंक स्ट्राइकर के स्कोर में जोड़े जाते हैं।

(d) फाउल से मिलने वाले पेनल्टी अंक प्रतिद्वंद्वी के स्कोर में जोड़े जाते हैं।

(e) एक फ्रेम के दौरान किसी भी समय अपनाई जाने वाली रणनीति क्यू-बॉल को ऑन न होने वाली गेंद के पीछे छोड़ना है ताकि अगले खिलाड़ी के लिए यह स्नूकर्ड हो जाए। यदि कोई खिलाड़ी या पक्ष मेज पर बची गेंदों से उपलब्ध अंकों की तुलना में अधिक अंकों से पीछे है, तो फाउल से अंक प्राप्त करने की आशा में स्नूकर बिछाना सबसे महत्वपूर्ण हो जाता है।

(f) फ्रेम का विजेता वह खिलाड़ी या पक्ष है; (i) सर्वोच्च स्कोर बनाने वाला,; (ii) जिसे फ्रेम समर्पित किया गया है, या।

(iii) जिसे खंड 3 नियम 14(c) या खंड 4 नियम 2 के तहत प्रदान किया गया है।

(g) खेल का विजेता वह खिलाड़ी या पक्ष है; (i) सबसे अधिक, या आवश्यक संख्या में फ्रेम जीतने वाला,; (ii) जहां कुल अंक प्रासंगिक हों, वहां सबसे बड़ा कुल बनाने वाला, या।

(iii) जिसे खंड 4 नियम 2 के तहत खेल प्रदान किया गया है।

(h) एक मैच का विजेता वह खिलाड़ी या पक्ष है जो सबसे अधिक खेल जीतता है या, जहां कुल अंक प्रासंगिक हों, वहां सबसे बड़ा कुल होता है।

2. गेंदों की स्थिति।

(a) प्रत्येक फ्रेम की शुरुआत में क्यू-बॉल इन-हैंड होती है और ऑब्जेक्ट बॉल मेज पर निम्नानुसार रखी जाती हैं:

(i) लाल गेंदें एक कसकर भरे समबाहु त्रिभुज के रूप में, जिसमें शीर्ष पर लाल गेंद मेज की केंद्र रेखा पर, पिरामिड स्पॉट के ऊपर इस तरह खड़ी हो कि यह गुलाबी गेंद के जितना संभव हो निकट हो बिना उसे छुए, और त्रिभुज का आधार शीर्ष कुशन के सबसे निकट और उसके समानांतर हो।

(ii) पीला "D" के दाहिने कोने पर; (iii) हरा "D" के बाएँ कोने पर; (iv) भूरा बॉक-लाइन के मध्य में; (v) नीला केंद्र स्पॉट पर; (vi) गुलाबी पिरामिड स्पॉट पर और।

(vii) काला स्पॉट पर, (b) फ्रेम शुरू होने के बाद, खेल में लगी गेंद को केवल रेफरी द्वारा स्ट्राइकर के उचित अनुरोध पर साफ किया जा सकता है और

(i) यदि गेंद स्पॉट पर नहीं है, तो सफाई के लिए गेंद उठाने से पहले उसकी स्थिति को उपयुक्त उपकरण से चिह्नित किया जाएगा,

(ii) साफ की जा रही गेंद की स्थिति को चिह्नित करने के लिए उपयोग किए गए उपकरण को गेंद के रूप में माना जाएगा और उसका मूल्य तब तक प्राप्त होगा जब तक कि गेंद साफ होकर वापस न रख दी जाए। यदि स्ट्राइकर के अलावा कोई अन्य खिलाड़ी उपकरण को छूता है या गड़बड़ करता है, तो उसे दंडित किया जाएगा जैसे कि वह स्ट्राइकर हो, खेल के क्रम को प्रभावित किए बिना। रेफरी उपकरण या साफ की जा रही गेंद को उसकी स्थिति में वापस करेगा, यदि आवश्यक हो, अपनी संतुष्टि के अनुसार, भले ही वह उठाया गया हो।

3. खेल का तरीका।

खिलाड़ी लॉटरी या किसी भी परस्पर सहमत तरीके से खेल का क्रम निर्धारित करेंगे।

(a) इस प्रकार निर्धारित खेल का क्रम पूरे फ्रेम के दौरान अपरिवर्तित रहना चाहिए, सिवाय इसके कि किसी भी फाउल के बाद अगले खिलाड़ी द्वारा खिलाड़ी से फिर से खेलने के लिए कहा जा सकता है।

(b) खेल के दौरान प्रत्येक फ्रेम के लिए पहले स्ट्राइक करने वाले खिलाड़ी या पक्ष को बारी-बारी से बदलना चाहिए। जब भी कोई फ्रेम गलत खिलाड़ी या पक्ष द्वारा शुरू किया जाता है, तो इसे सही खिलाड़ी या पक्ष द्वारा पुनः शुरू किया जाना चाहिए, बशर्ते कि केवल पहला स्ट्रोक या फाउल हुआ हो। यह ऐसे जारी रह सकता है कि लगातार तीन फ्रेम एक ही खिलाड़ी या पक्ष द्वारा खोले जा सकें।

(c) पहला खिलाड़ी इन-हैंड से खेलता है, फ्रेम तब शुरू होता है जब क्यू-बॉल को मेज पर रखा जाता है और क्यू की टिप से संपर्क किया जाता है, या तो

(i) जब स्ट्रोक किया जाता है, या।

(ii) क्यू-बॉल को एड्रेस करते समय।

(d) स्ट्रोक के उचित होने के लिए, नीचे नियम 12, दंड में वर्णित कोई भी उल्लंघन नहीं होना चाहिए। (e) प्रत्येक बारी के पहले स्ट्रोक के लिए, जब तक सभी लाल गेंदें मेज से बाहर नहीं हो जातीं, लाल या एक फ्री बॉल जिसे लाल के रूप में नामित किया गया हो, उसी स्ट्रोक में पॉट किया गया, स्कोर किया जाता है।

(f)।

(i) यदि एक लाल, या एक फ्री बॉल जिसे लाल के रूप में नामित किया गया हो, पॉट किया जाता है, तो वही खिलाड़ी अगला स्ट्रोक खेलता है और अगली गेंद स्ट्राइकर की पसंद का रंग होती है, जो यदि पॉट किया जाता है, तो स्कोर किया जाता है और फिर रंग को स्पॉट किया जाता है।

(ii) ब्रेक लाल और रंगों को बारी-बारी से पॉट करके जारी रहता है जब तक कि सभी लाल गेंदें मेज से बाहर नहीं हो जातीं और, जहां लागू हो, अंतिम लाल को पॉट करने के बाद एक रंग खेला गया हो।

(iii) फिर रंग उनके मूल्य के आरोही क्रम में अनुसार धारा 3 नियम 1(a) के अनुसार चालू हो जाते हैं और अगली बार पॉट होने पर मेज से बाहर रहते हैं, सिवाय नीचे नियम 4 में प्रदान किए गए के, और स्ट्राइकर अगले रंग पर अगला स्ट्रोक खेलता है।

(g) लाल गेंदें पॉकेट होने या मेज से बाहर निकलने के बाद मेज पर वापस नहीं रखी जातीं, चाहे इस तथ्य के बावजूद कि एक खिलाड़ी इस प्रकार फाउल से लाभ उठा सकता है। इस अवधारणा के अपवाद धारा 3 नियम 2(b) (ii), 9, 14(f), 14(h) और 15 में प्रदान किए गए हैं।

(h) यदि स्ट्राइकर स्कोर करने में विफल रहता है या फाउल करता है, तो उसकी बारी समाप्त हो जाती है और अगला खिलाड़ी वहां से खेलता है जहां क्यू-बॉल रुकती है, या इन-हैंड से यदि क्यू-बॉल मेज से बाहर है।

4. फ्रेम, गेम या मैच का अंत।

(a) जब केवल काला बचता है, तो पहला स्कोर या फाउल फ्रेम को समाप्त करता है, सिवाय इसके कि यदि निम्नलिखित दोनों शर्तें लागू होती हैं:

(i) स्कोर तब बराबर होते हैं, और।

(ii) कुल स्कोर प्रासंगिक नहीं हैं।

(b) जब ऊपर (a) में दोनों शर्तें लागू होती हैं; (i) काला स्पॉट किया जाता है; (ii) खिलाड़ी खेलने के चयन के लिए लॉटरी निकालते हैं; (iii) अगला खिलाड़ी इन-हैंड से खेलता है, और।

(iv) अगला स्कोर या फाउल फ्रेम को समाप्त करता है।

(c) जब कुल स्कोर गेम या मैच के विजेता का निर्धारण करते हैं, और अंतिम फ्रेम के अंत में कुल स्कोर बराबर होते हैं, तो उस फ्रेम के खिलाड़ी ऊपर (b) में निर्धारित रीस्पॉटेड ब्लैक के लिए प्रक्रिया का पालन करेंगे।

5. इन-हैंड से खेलना।

इन-हैंड से खेलने के लिए क्यू-बॉल को "D" की रेखाओं पर या उनके भीतर एक स्थिति से मारा जाना चाहिए, लेकिन इसे किसी भी दिशा में खेला जा सकता है।

(a) रेफरी, यदि पूछा जाए, तो बताएगा कि क्यू-बॉल उचित रूप से रखी गई है (अर्थात, "D" की रेखाओं के बाहर नहीं)।

(b) यदि क्यू की टिप क्यू-बॉल को स्थिति में रखते समय छू जाती है और रेफरी संतुष्ट है कि स्ट्राइकर स्ट्रोक खेलने का प्रयास नहीं कर रहा था, तो क्यू-बॉल खेल में नहीं है।

6. हिटिंग।

दो गेंदें एक साथ दो गेंदें, दो लाल या एक फ्री बॉल और एक ऑन बॉल के अलावा, क्यू-बॉल के पहले प्रभाव से एक साथ नहीं मारी जानी चाहिए।

7. रंगों को स्पॉट करना।

कोई भी रंग जो पॉकेट हो या मेज से बाहर निकाला गया हो, अगले स्ट्रोक से पहले स्पॉट किया जाएगा, जब तक कि अंततः धारा 3 नियम 3(f) के तहत पॉट न हो जाए।

(a) किसी भी गेंद को सही ढंग से स्पॉट करने में रेफरी की किसी भी गलती के लिए खिलाड़ी को जिम्मेदार नहीं ठहराया जाएगा।

ब्राउन को पॉट करने के बाद, ब्राउन के बजाय लाल स्पॉट किया जाता है:।

1. यदि त्रुटि तब देखी जाती है जब लाल अभी भी उस स्पॉट पर है जहां इसे रखा गया था, या यदि इसे स्थानांतरित कर दिया गया है लेकिन अभी भी पहचाना जा सकता है, तो इसे हटा दिया जाता है और ब्राउन को स्पॉट किया जाता है (लाल के स्थान पर प्रतिस्थापित नहीं किया जाता है, जब तक कि अनजाने में लाल सही स्पॉट पर न हो)।

2. यदि इसे इस तरह से स्थानांतरित किया गया है कि इसे पहचाना नहीं जा सकता, तो ब्राउन को स्पॉट किया जाता है और फ्रेम 16 लाल गेंद फ्रेम के रूप में जारी रहता है।

(b) यदि कोई रंग धारा 3 नियम 3(f) (iii) के अनुसार आरोही क्रम में पॉट होने के बाद गलती से स्पॉट कर दिया जाता है, तो त्रुटि का पता चलने पर इसे बिना दंड के मेज से हटा दिया जाएगा और खेल जारी रहेगा।

(c) यदि कोई स्ट्रोक गलत तरीके से स्पॉट की गई गेंद या गेंदों के साथ किया जाता है, तो उन्हें बाद के स्ट्रोक के लिए सही ढंग से स्पॉट किया गया माना जाएगा। कोई भी रंग जो गलत तरीके से मेज से गायब है, उसे स्पॉट किया जाएगा:

(i) बिना दंड के, जब पता चले कि यह पिछली चूक के कारण गायब है,।

(ii) दंड के अधीन यदि स्ट्राइकर ने रेफरी द्वारा स्पॉटिंग प्रभावित करने से पहले खेला।

(d) यदि किसी रंग को स्पॉट करना है और उसका अपना स्पॉट अधिकृत है, तो इसे उपलब्ध उच्चतम मूल्य के स्पॉट पर रखा जाएगा।

(e) यदि स्पॉट करने के लिए एक से अधिक रंग हैं और उनके अपने स्पॉट अधिकृत हैं, तो स्पॉटिंग के क्रम में उच्चतम मूल्य वाली गेंद को प्राथमिकता मिलेगी।

(f) यदि सभी स्पॉट अधिकृत हैं, तो रंग को उसके अपने स्पॉट के जितना करीब संभव हो, उस स्पॉट और शीर्ष कुशन के निकटतम भाग के बीच रखा जाएगा।

(g) गुलाबी और काले के मामले में, यदि सभी स्पॉट अधिकृत हैं और संबंधित स्पॉट और शीर्ष कुशन के निकटतम भाग के बीच कोई उपलब्ध स्थान नहीं है, तो रंग को स्पॉट के नीचे मेज की केंद्र रेखा पर उसके अपने स्पॉट के जितना करीब संभव हो रखा जाएगा।

(h) सभी मामलों में, स्पॉट किए गए रंग को किसी अन्य गेंद को छूना नहीं चाहिए।

(j) एक रंग, उचित रूप से स्पॉट होने के लिए, इन नियमों में निर्दिष्ट स्पॉट पर हाथ से रखा जाना चाहिए।

8. टचिंग बॉल।

(a) यदि क्यू-बॉल किसी अन्य गेंद या गेंदों को छूते हुए रुकती है जो ऑन हैं, या हो सकती हैं, तो रेफरी घोषित करेगा टचिंग बॉल और संकेत देगा कि क्यू-बॉल किस गेंद या गेंदों को छू रही है।

(b) जब टचिंग बॉल कहा गया हो, तो स्ट्राइकर को क्यू-बॉल को उस गेंद से दूर खेलना चाहिए बिना उसे हिलाए अन्यथा यह पुश स्ट्रोक है।

(c) बशर्ते कि स्ट्राइकर ऑब्जेक्ट बॉल को हिलाने का कारण न बने, कोई दंड नहीं होगा यदि:

(i) गेंद ऑन है; (ii) गेंद ऑन हो सकती है और स्ट्राइकर घोषित करता है कि वह उस पर है, या।

(iii) गेंद ऑन हो सकती है और स्ट्राइकर घोषित करता है, और पहले मारता है, एक अन्य गेंद जो ऑन हो सकती है।

(d) यदि क्यू-बॉल किसी ऐसी गेंद को छूते हुए या लगभग छूते हुए रुकती है जो ऑन नहीं है, तो रेफरी, यदि पूछा जाए कि क्या यह छू रही है, तो हां या नहीं में उत्तर देगा। स्ट्राइकर को ऊपर के अनुसार उसे परेशान किए बिना दूर खेलना चाहिए लेकिन पहले एक ऐसी गेंद को मारना चाहिए जो ऑन है।

(e) जब क्यू-बॉल एक ऑन गेंद और एक ऑफ गेंद दोनों को छू रही हो, तो रेफरी केवल ऑन गेंद को छूने के रूप में संकेत देगा। यदि स्ट्राइकर रेफरी से पूछे कि क्या क्यू-बॉल ऑफ गेंद को भी छू रही है, तो उसे बताने का अधिकार है।

(f) यदि रेफरी संतुष्ट है कि स्ट्राइकिंग के समय टचिंग बॉल की कोई भी गति स्ट्राइकर के कारण नहीं हुई, तो वह फाउल नहीं कहेगा।

(g) यदि रेफरी द्वारा जांच के समय क्यू-बॉल को न छूने वाली स्थिर ऑब्जेक्ट बॉल बाद में स्ट्रोक किए जाने से पहले क्यू-बॉल के संपर्क में देखी जाती है, तो गेंदों को रेफरी द्वारा अपनी संतुष्टि के अनुसार पुनः स्थापित किया जाएगा।

9. पॉकेट के किनारे पर गेंद।

(a) यदि कोई गेंद किसी अन्य गेंद द्वारा मारे बिना पॉकेट में गिर जाती है, और किसी भी प्रगतिगत स्ट्रोक का हिस्सा नहीं है, तो उसे बदल दिया जाएगा और सभी स्कोर किए गए अंक गिने जाएंगे।

(b) यदि इसे स्ट्रोक में शामिल किसी भी गेंद द्वारा मारा गया होता:।

(i) इन नियमों के किसी भी उल्लंघन के बिना, सभी गेंदों को बदल दिया जाएगा और वही स्ट्रोक फिर से खेला जाएगा, या एक अलग स्ट्रोक उसके विवेक पर उसी स्ट्राइकर द्वारा खेला जा सकता है।

(ii) यदि फाउल किया जाता है, तो स्ट्राइकर निर्धारित दंड भुगतेगा, सभी गेंदों को बदल दिया जाएगा और अगले खिलाड़ी के पास फाउल के बाद सामान्य विकल्प होंगे।

(c) यदि कोई गेंद पॉकेट के किनारे पर क्षण भर संतुलित रहती है और फिर गिर जाती है, तो इसे पॉकेट में माना जाएगा और इसे बदला नहीं जाएगा।

10. फाउल के बाद स्नूकर।

फाउल के बाद, यदि क्यू-बॉल स्नूकर है, तो रेफरी घोषित करेगा फ्री बॉल (धारा 2 नियम 16 देखें)।

(a) यदि बारी में अगला खिलाड़ी अगला स्ट्रोक खेलने का चुनाव करता है; (i) वह किसी भी गेंद को ऑन बॉल के रूप में नामित कर सकता है, और।

(ii) कोई भी नामित गेंद ऑन बॉल के रूप में मानी जाएगी और उसका मूल्य प्राप्त करेगी सिवाय इसके कि, यदि पॉट की जाती है, तो उसे फिर स्पॉट किया जाएगा।

(b) यह फाउल है यदि क्यू-बॉल।

(i) नामित गेंद को पहले मारने में विफल रहती है, या पहले ऑन बॉल के साथ एक साथ, या।

(ii) इस प्रकार नामित फ्री बॉल द्वारा सभी लाल, या ऑन बॉल पर स्नूकर हो जाती है, सिवाय जब गुलाबी और काला मेज पर शेष एकमात्र ऑब्जेक्ट गेंदें हों।

(c) यदि फ्री बॉल पॉट की जाती है, तो इसे स्पॉट किया जाता है और ऑन बॉल का मूल्य स्कोर किया जाता है।

(d) यदि ऑन बॉल पॉट की जाती है, क्यू-बॉल द्वारा पहले नामित गेंद को मारने के बाद, या पहले ऑन बॉल के साथ एक साथ, तो ऑन बॉल स्कोर की जाती है और मेज से बाहर रहती है।

(e) यदि नामित गेंद और ऑन बॉल दोनों पॉट की जाती हैं, तो केवल ऑन बॉल स्कोर की जाती है जब तक कि यह लाल न हो, जब प्रत्येक पॉट की गई गेंद स्कोर की जाती है। फ्री बॉल को फिर स्पॉट किया जाता है और ऑन बॉल मेज से बाहर रहती है।

(f) यदि अपराधी से फिर से खेलने के लिए कहा जाता है, तो फ्री बॉल का आह्वान शून्य हो जाता है।

11. फाउल।

यदि फाउल किया जाता है, तो रेफरी तुरंत घोषित करेगा फाउल।

(a) यदि स्ट्राइकर ने स्ट्रोक नहीं किया है, तो उसकी बारी तुरंत समाप्त हो जाती है और रेफरी दंड की घोषणा करेगा।

(b) यदि स्ट्रोक किया गया है, तो रेफरी दंड की घोषणा करने से पहले स्ट्रोक के पूरा होने तक प्रतीक्षा करेगा।

(c) यदि फाउल न तो रेफरी द्वारा दिया जाता है, और न ही अगले स्ट्रोक से पहले गैर-स्ट्राइकर द्वारा सफलतापूर्वक दावा किया जाता है, तो इसे माफ कर दिया जाता है।

(d) कोई भी रंग जो सही ढंग से स्पॉट नहीं किया गया है, वह जहां रखा गया है वहीं रहेगा, सिवाय इसके कि यदि मेज से बाहर है तो इसे सही ढंग से स्पॉट किया जाएगा।

(e) फाउल दिए जाने से पहले एक ब्रेक में स्कोर किए गए सभी अंकों की अनुमति है, लेकिन स्ट्राइकर फाउल कहे गए स्ट्रोक में पॉट की गई किसी भी गेंद के लिए कोई अंक स्कोर नहीं करेगा।

(f) अगला स्ट्रोक वहां से खेला जाता है जहां क्यू-बॉल रुकती है या, यदि क्यू-बॉल मेज से बाहर है, तो इन-हैंड से।

(g) यदि एक ही स्ट्रोक में एक से अधिक फाउल किए जाते हैं, तो उच्चतम मूल्य का दंड लगाया जाएगा।

(h) जिस खिलाड़ी ने फाउल किया; (i) नीचे नियम 12 में निर्धारित दंड भुगतेगा, और।

(ii) यदि अगले खिलाड़ी द्वारा अनुरोध किया जाए तो अगला स्ट्रोक खेलना होगा।

12. दंड।

सभी फाउल पर चार अंकों का दंड लगेगा जब तक कि नीचे पैराग्राफ (a) से (d) में उच्चतर इंगित न किया गया हो। दंड हैं:

(a) ऑन बॉल का मूल्य द्वारा; (i) जब दोनों पैर फर्श से ऊपर हों तब स्ट्राइक करना; (ii) बारी के बाहर खेलना; (iii) इन-हैंड से अनुचित रूप से खेलना, जिसमें शुरुआती स्ट्रोक भी शामिल है; (iv) क्यू-बॉल को सभी ऑब्जेक्ट बॉल से चूकने का कारण बनना; (v) क्यू-बॉल को पॉकेट में प्रवेश करने का कारण बनना; (vi) फ्री बॉल के पीछे स्नूकर खेलना; (viii) जंप शॉट खेलना; (ix) गैर-मानक क्यू के साथ खेलना, या।

(x) धारा 3 नियम 17(e) के विपरीत साथी के साथ परामर्श करना।

(b) ऑन बॉल का मूल्य या संबंधित गेंद का मूल्य, जो भी अधिक हो, द्वारा, जिसमें:; (i) जब कोई गेंद स्थिर न हो तब स्ट्राइक करना; (ii) रेफरी द्वारा किसी रंग की स्पॉटिंग पूरी करने से पहले स्ट्राइक करना; (iii) किसी ऑफ गेंद को पॉकेट में प्रवेश करने का कारण बनना; (iv) क्यू-बॉल को पहले ऑफ गेंद को मारने का कारण बनना; (v) पुश स्ट्रोक करना।

(vi) स्ट्रोक किए जाते समय क्यू की टिप से क्यू-बॉल के अलावा खेल में लगी किसी गेंद को छूना, या।

(vii) किसी गेंद को मेज से बाहर निकलने का कारण बनना।

(c) ऑन बॉल का मूल्य या संबंधित दो गेंदों का उच्चतर मूल्य, क्यू-बॉल को पहले दो गेंदों को एक साथ मारने का कारण बनने से, दो लाल या एक फ्री बॉल और एक ऑन बॉल के अलावा।

(d) सात अंकों का दंड लगेगा यदि स्ट्राइकर; (i) किसी भी उद्देश्य के लिए मेज से बाहर की गेंद का उपयोग करता है; (ii) अंतराल या दूरी मापने के लिए किसी भी वस्तु का उपयोग करता है।

(iii) लगातार स्ट्रोक में लाल, या एक फ्री बॉल के बाद लाल खेलता है,

(iv) फ्रेम शुरू होने के बाद किसी भी स्ट्रोक के लिए क्यू-बॉल के रूप में सफेद के अलावा किसी अन्य गेंद का उपयोग करता है,

(v) रेफरी द्वारा ऐसा करने के लिए कहे जाने पर यह घोषित करने में विफल रहता है कि वह किस गेंद पर है, या

(vi) लाल या लाल के रूप में नामित फ्री बॉल को पॉट करने के बाद, रंग नामित करने से पहले फाउल करता है।

13. फिर से खेलें।

एक बार जब किसी खिलाड़ी ने फाउल के बाद प्रतिद्वंद्वी से फिर से खेलने का अनुरोध किया है, तो ऐसा अनुरोध वापस नहीं लिया जा सकता। अपराधी, फिर से खेलने के लिए कहे जाने पर, हकदार है।

(a) अपना मन बदलने का कि; (i) वह कौन सा स्ट्रोक खेलेगा, और।

(ii) वह किस ऑन बॉल को मारने का प्रयास करेगा।

(b) किसी भी गेंद या गेंदों के लिए अंक स्कोर कर सकता है जो वह पॉट कर सकता है।

14. फाउल और मिस।

स्ट्राइकर को, अपनी सर्वोत्तम क्षमता तक, ऑन बॉल को मारने का प्रयास करना चाहिए। यदि रेफरी नियम का उल्लंघन मानता है, तो वह घोषित करेगा फाउल एंड ए मिस जब तक कि मेज पर केवल काला न बचा हो, या ऐसी स्थिति न हो जहां ऑन बॉल को मारना असंभव हो। बाद के मामले में यह माना जाना चाहिए कि स्ट्राइकर ऑन बॉल को मारने का प्रयास कर रहा है बशर्ते कि वह सीधे या अप्रत्यक्ष रूप से ऑन बॉल की दिशा में पर्याप्त शक्ति के साथ खेलता है, रेफरी की राय में, अवरोधक गेंद या गेंदों के बिना ऑन बॉल तक पहुंचने के लिए।

(a) फाउल और मिस कहे जाने के बाद, अगला खिलाड़ी अपराधी से छोड़ी गई स्थिति से या, अपने विवेक पर, मूल स्थिति से फिर से खेलने का अनुरोध कर सकता है, जिसमें बाद के मामले में ऑन बॉल वही होगी जो पिछले स्ट्रोक से पहले थी, अर्थात्:

(i) कोई भी लाल, जहां लाल ऑन बॉल थी; (ii) कोई भी रंग ऑन, जहां सभी लाल मेज से बाहर थे, या।

(iii) स्ट्राइकर की पसंद का रंग, जहां लाल पॉट होने के बाद ऑन बॉल एक रंग थी।

(b) यदि स्ट्राइकर, स्ट्रोक करते समय, पहले ऑन बॉल को मारने में विफल रहता है जब क्यू-बॉल से किसी भी ऑन या हो सकने वाली गेंद के किसी भी हिस्से तक सीधी रेखा में स्पष्ट मार्ग है, तो रेफरी घोषित करेगा फाउल एंड ए मिस जब तक कि किसी भी खिलाड़ी को स्नूकर की आवश्यकता न हो, या खेले गए स्ट्रोक के परिणामस्वरूप, और रेफरी संतुष्ट है कि मिस जानबूझकर नहीं था।

(c) ऊपर पैराग्राफ (b) के तहत मिस कहे जाने के बाद जब क्यू-बॉल से ऑन या हो सकने वाली गेंद तक सीधी रेखा में स्पष्ट मार्ग था, ऐसा कि केंद्रीय, पूर्ण गेंद, संपर्क उपलब्ध था (लाल के मामले में, इसे किसी भी लाल के पूर्ण व्यास के रूप में लिया जाएगा जो किसी रंग द्वारा बाधित नहीं है), तो:

(i) उसी स्थिति से स्ट्रोक करते समय पहले ऑन बॉल को मारने में एक और विफलता को फाउल एंड ए मिस के रूप में घोषित किया जाएगा, स्कोर में अंतर की परवाह किए बिना, और।

(ii) यदि मूल स्थिति से फिर से खेलने के लिए कहा जाता है, तो अपराधी को रेफरी द्वारा चेतावनी दी जाएगी कि तीसरी विफलता के परिणामस्वरूप फ्रेम उसके प्रतिद्वंद्वी को दिया जाएगा।

(d) इस नियम के तहत क्यू-बॉल को बदलने के बाद, जब क्यू-बॉल से किसी भी ऑन या हो सकने वाली गेंद के किसी भी हिस्से तक सीधी रेखा में स्पष्ट मार्ग है, और स्ट्राइकर स्ट्रोक खेलने की तैयारी में क्यू-बॉल सहित किसी भी गेंद पर फाउल करता है, तो मिस नहीं कहा जाएगा यदि स्ट्रोक नहीं खेला गया है। इस मामले में उचित दंड लगाया जाएगा और।

(i) अगला खिलाड़ी स्वयं स्ट्रोक खेलने का चुनाव कर सकता है या अपराधी से छोड़ी गई स्थिति से फिर से खेलने के लिए कह सकता है, या।

(ii) अगला खिलाड़ी रेफरी से सभी स्थानांतरित गेंदों को उनकी मूल स्थिति में बदलने और अपराधी से वहां से फिर से खेलने के लिए कह सकता है, और।

(iii) यदि उपरोक्त स्थिति मिस कॉल के अनुक्रम के दौरान उत्पन्न होती है, तो फ्रेम को उसके प्रतिद्वंद्वी को देने की संभावना के संबंध में कोई भी चेतावनी प्रभावी रहेगी।

(e) अन्य सभी मिस को रेफरी के विवेक पर घोषित किया जाएगा।

(f) एक मिस के बाद और अगले खिलाड़ी द्वारा क्यूबॉल को बदलने के अनुरोध के बाद, बाधित कोई भी ऑब्जेक्ट बॉल वहीं रहेगी जहाँ वह है, जब तक कि रेफरी यह न माने कि अपराधी खिलाड़ी को लाभ होगा या हो सकता है। बाद की स्थिति में,

किसी भी या सभी बाधित गेंदों को रेफरी की संतुष्टि तक बदला जा सकता है और दोनों ही स्थितियों में, गलत तरीके से मेज से बाहर रंगों को उपयुक्त रूप से स्पॉट या बदला जाएगा।

(g) जब किसी मिस के बाद कोई गेंद बदली जा रही हो, तो अपराधी और अगले खिलाड़ी दोनों से उसकी स्थिति के बारे में परामर्श किया जाएगा, जिसके बाद रेफरी का निर्णय अंतिम होगा।

(h) ऐसे परामर्श के दौरान, यदि कोई भी खिलाड़ी खेल में लगी किसी गेंद को छू लेता है, तो उसे ऐसे दंडित किया जाएगा जैसे वह स्ट्राइकर हो, खेल के क्रम को प्रभावित किए बिना। छूई गई गेंद को रेफरी द्वारा, यदि आवश्यक हो तो, उसकी संतुष्टि तक बदला जाएगा, भले ही उसे उठा लिया गया हो।

(i) अगला खिलाड़ी पूछ सकता है कि क्या रेफरी क्यू-बॉल के अलावा अन्य गेंदों को बदलने का इरादा रखता है, यदि वह मूल स्थिति से स्ट्रोक खेलने का अनुरोध करे, और रेफरी अपने इरादे बताएगा। 1

15. स्ट्राइकर के अलावा किसी अन्य द्वारा गेंद का हटाया जाना।

यदि कोई गेंद, स्थिर या गतिशील, स्ट्राइकर के अलावा किसी अन्य द्वारा बाधित होती है, तो उसे रेफरी द्वारा उस स्थान पर पुनः स्थापित किया जाएगा जहाँ उसकी राय में गेंद थी, या बिना दंड के समाप्त होती।

(a) इस नियम में वे मामले शामिल होंगे जहाँ स्ट्राइकर के साथी के अलावा कोई अन्य घटना या व्यक्ति स्ट्राइकर को गेंद हिलाने का कारण बनता है।

(b) रेफरी द्वारा गेंदों के किसी भी बाधा के लिए किसी भी खिलाड़ी को दंडित नहीं किया जाएगा।

16. गतिरोध।

यदि रेफरी को लगता है कि गतिरोध की स्थिति मौजूद है, या पास आ रही है, तो वह खिलाड़ियों को फ्रेम तुरंत पुनः शुरू करने का विकल्प प्रदान करेगा। यदि कोई खिलाड़ी आपत्ति करता है, तो रेफरी खेल को जारी रखने देगा इस शर्त के साथ कि स्थिति निर्धारित अवधि के भीतर बदलनी चाहिए, आमतौर पर प्रत्येक पक्ष के लिए तीन और स्ट्रोक के बाद लेकिन रेफरी के विवेक पर। यदि निर्धारित अवधि समाप्त होने के बाद स्थिति मूल रूप से अपरिवर्तित रहती है, तो रेफरी सभी स्कोरों को शून्य कर देगा और फ्रेम की शुरुआत की तरह सभी गेंदों को पुनः सेट करेगा और

(a) वही खिलाड़ी फिर से शुरुआती स्ट्रोक करेगा।

(b) खेल का वही क्रम बनाए रखा जाएगा।

17. चार हाथ वाला स्नूकर।

(a) चार हाथ वाले खेल में प्रत्येक पक्ष बारी-बारी से फ्रेम खोलेगा और खेल का क्रम प्रत्येक फ्रेम की शुरुआत में निर्धारित किया जाएगा और, एक बार निर्धारित होने पर, उस पूरे फ्रेम में बनाए रखा जाना चाहिए।

(b) खिलाड़ी प्रत्येक नए फ्रेम की शुरुआत में खेल का क्रम बदल सकते हैं।

(c) यदि कोई फाउल किया जाता है और फिर से खेलने का अनुरोध किया जाता है, तो जिस खिलाड़ी ने फाउल किया वह फिर से खेलता है, भले ही फाउल बारी के बाहर किया गया हो और खेल का मूल क्रम बनाए रखा जाता है ताकि अपराधी के साथी की बारी छूट सके।

(d) जब फ्रेम बराबरी में समाप्त होता है तो धारा 3 नियम 4 लागू होता है। यदि पुनः स्पॉट किया गया ब्लैक आवश्यक हो, तो जोड़ी जो पहला स्ट्रोक खेलती है उसे चुनने का विकल्प होता है कि कौन सा खिलाड़ी वह स्ट्रोक करेगा। फिर खेल का क्रम फ्रेम की तरह जारी रहना चाहिए।

(e) साथी केवल मैच के दौरान मेज से दूर परामर्श कर सकते हैं। एक बार स्ट्राइकर मेज पर अपनी स्थिति ले लेता है, परामर्श बंद होना चाहिए। स्ट्राइकर अपनी मर्जी से, और स्ट्रोक खेलने से पहले, अपने साथी से परामर्श करने के लिए मेज से हट सकता है। उसका साथी उसे बाहर नहीं बुला सकता। एक ब्रेक का पहला स्ट्रोक किए जाने के बाद, साथी ब्रेक समाप्त होने तक परामर्श नहीं कर सकते।

यदि ऐसा होता है, तो रेफरी फाउल घोषित करेगा (दंड, गेंद का मूल्य)। रेफरी को तब सभी खिलाड़ियों को बताना चाहिए कि यह अनुमत नहीं है। यदि दूसरा अपराध होता है तो एक और फाउल घोषित किया जाएगा। हालाँकि यदि बातचीत लगातार हो जाती है तो रेफरी कह सकता है कि एक और रुकावट संभवतः धारा 4, नंबर 2 के तहत 'अभद्र आचरण' के लिए फ्रेम दिए जाने का कारण बन सकती है।

किसी भी समय साथी परामर्श करने के लिए मेज के पास नहीं आ सकते।

कोई भी जारी चेतावनी केवल उस विशेष मैच के लिए प्रभावी रहती है।

18. सहायक उपकरण का उपयोग।

स्ट्राइकर की जिम्मेदारी है कि वह मेज पर जो भी उपकरण उपयोग कर सकता है उसे रखे और हटाए। (a) स्ट्राइकर सभी वस्तुओं के लिए जिम्मेदार है जिसमें रेस्ट और एक्सटेंशन सहित, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं, जो वह मेज पर लाता है, चाहे वे उसके स्वयं के हों या उधार लिए गए हों (रेफरी से उधार लिए गए को छोड़कर), और इस उपकरण का उपयोग करते समय उसके द्वारा किए गए किसी भी फाउल के लिए उसे दंडित किया जाएगा। (b) मेज पर सामान्यतः पाए जाने वाले उपकरण जो किसी अन्य पक्ष द्वारा प्रदान किए गए हैं, जिसमें रेफरी भी शामिल है, स्ट्राइकर की जिम्मेदारी नहीं हैं। यदि यह उपकरण दोषपूर्ण साबित होता है और इससे स्ट्राइकर को किसी गेंद या गेंदों को छूने का कारण बनता है, तो कोई फाउल घोषित नहीं किया जाएगा। रेफरी, यदि आवश्यक हो, तो ऊपर नियम 15 के अनुसार किसी भी गेंदों को पुनः स्थापित करेगा और स्ट्राइकर, यदि ब्रेक में है, तो उसे बिना दंड के जारी रखने की अनुमति दी जाएगी।

19. व्याख्या।

(a) इन नियमों और परिभाषाओं में, पुल्लिंग लिंग को इंगित करने वाले शब्द स्त्रीलिंग लिंग पर समान रूप से लागू होंगे और उन्हें शामिल करेंगे।

(b) परिस्थितियाँ शारीरिक विकलांगता वाले व्यक्तियों के लिए नियमों को लागू करने के तरीके में समायोजन की आवश्यकता दे सकती हैं। विशेष रूप से और उदाहरण के लिए:

(i) धारा 3 नियम 12(a) (ii) व्हीलचेयर में बैठे खिलाड़ियों पर लागू नहीं किया जा सकता, और

(ii) एक खिलाड़ी, रेफरी से अनुरोध पर, उसे गेंद का रंग बताया जाएगा यदि वह रंगों के बीच अंतर नहीं कर सकता, उदाहरण के लिए, लाल और हरा।

(c) जब कोई रेफरी न हो, जैसे कि सामाजिक खेल में, तो विरोधी खिलाड़ी या पक्ष को इन नियमों के प्रयोजन के लिए ऐसा माना जाएगा।

धारा 4 - खिलाड़ी; 1. समय बर्बाद करना।

यदि रेफरी मानता है कि कोई खिलाड़ी स्ट्रोक पर या स्ट्रोक के चयन पर असामान्य समय ले रहा है, तो वह खिलाड़ी को चेतावनी देगा कि वह फ्रेम अपने प्रतिद्वंद्वी को दिए जाने के लिए उत्तरदायी है।

2. आचरण; (a) निम्नलिखित की स्थिति में:।

(i) कोई खिलाड़ी स्ट्रोक पर या स्ट्रोक के चयन पर असामान्य समय ले रहा है, या:

(ii) खिलाड़ी द्वारा कोई भी आचरण जो रेफरी की राय में जानबूझकर या लगातार अनुचित है, या

(iii) खिलाड़ी द्वारा कोई अन्य आचरण जो अन्यथा अभद्र आचरण के बराबर है; या

(iv) फ्रेम जारी रखने से इंकार करना; रेफरी या तो:।

(v) खिलाड़ी को चेतावनी देगा कि ऐसे और आचरण की स्थिति में फ्रेम उसके प्रतिद्वंद्वी को दिया जाएगा; या

(vi) फ्रेम उसके प्रतिद्वंद्वी को देगा; या।

(vii) यदि आचरण पर्याप्त गंभीर है तो खेल उसके प्रतिद्वंद्वी को देगा।

(b) यदि रेफरी ने ऊपर (v) के तहत खिलाड़ी को चेतावनी दी है, तो ऊपर उल्लिखित किसी भी और आचरण की स्थिति में, रेफरी को या तो:।

(i) फ्रेम उसके प्रतिद्वंद्वी को देना होगा; या।

(ii) यदि और आचरण पर्याप्त गंभीर है, तो खेल उसके प्रतिद्वंद्वी को देना होगा।

(c) यदि रेफरी ने उपरोक्त प्रावधानों के अनुसार किसी खिलाड़ी के प्रतिद्वंद्वी को फ्रेम दिया है, तो संबंधित खिलाड़ी द्वारा ऊपर उल्लिखित किसी भी और आचरण की स्थिति में, रेफरी को खेल खिलाड़ी के प्रतिद्वंद्वी को देना होगा।

(d) किसी खिलाड़ी के प्रतिद्वंद्वी को फ्रेम और/या खेल देने का रेफरी का कोई भी निर्णय अंतिम होगा और किसी भी अपील के अधीन नहीं होगा।

3. दंड; (a) यदि इस धारा के तहत फ्रेम जब्त किया जाता है, तो अपराधी: (i) फ्रेम हार जाएगा, और।

(ii) सभी स्कोर किए गए अंक जब्त करेगा और गैर-अपराधी को मेज पर शेष गेंदों के मूल्य के बराबर अंक प्राप्त होंगे, प्रत्येक लाल को आठ अंक के रूप में गिना जाएगा और गलत तरीके से मेज से बाहर किसी भी रंग को स्पॉट किए गए के रूप में गिना जाएगा।

(b) यदि इस धारा के तहत खेल जब्त किया जाता है, तो अपराधी (a) के अनुसार प्रगति पर फ्रेम हार जाएगा, और इसके अतिरिक्त खेल को पूरा करने के लिए आवश्यक बिना खेले गए फ्रेम की संख्या हार जाएगा जहाँ फ्रेम प्रासंगिक हैं, या

(iii) इसके अतिरिक्त शेष फ्रेम हार जाएगा, प्रत्येक का मूल्य 147 अंक, जहाँ कुल अंक लागू होते हैं।

4. गैर-स्ट्राइकर।

गैर-स्ट्राइकर को, जब स्ट्राइकर खेल रहा हो, स्ट्राइकर की दृष्टि रेखा में खड़े होने या चलने से बचना चाहिए। उसे मेज से उचित दूरी पर बैठना या खड़ा होना चाहिए।

5. अनुपस्थिति।

कक्ष से उसकी अनुपस्थिति के मामले में, गैर-स्ट्राइकर अपने हितों की निगरानी के लिए एक प्रतिनिधि नियुक्त कर सकता है और यदि आवश्यक हो तो फाउल का दावा कर सकता है। ऐसी नियुक्ति प्रस्थान से पहले रेफरी को बताई जानी चाहिए।

6. हार मानना।

(a) एक खिलाड़ी केवल तब हार मान सकता है जब वह स्ट्राइकर हो। प्रतिद्वंद्वी को हार मानने को स्वीकार या अस्वीकार करने का अधिकार है, जो शून्य और अमान्य हो जाता है यदि प्रतिद्वंद्वी खेलना जारी रखना चुनता है।

(b) जब कुल स्कोर लागू होते हैं और फ्रेम हार मान लिया जाता है, तो मेज पर शेष किसी भी गेंद का मूल्य दूसरे पक्ष के स्कोर में जोड़ा जाता है। ऐसी स्थिति में, लाल प्रत्येक आठ अंक के रूप में गिने जाएंगे और गलत तरीके से मेज से बाहर किसी भी रंग को स्पॉट किए गए के रूप में गिना जाएगा।

(c) एक खिलाड़ी किसी भी मैच में फ्रेम में हार नहीं मान सकता जब तक स्नूकर की आवश्यकता न हो। इस नियम के किसी भी उल्लंघन को संबंधित खिलाड़ी द्वारा अभद्र आचरण के रूप में माना जाएगा।

धारा 5 - अधिकारी; 1. रेफरी; (a) रेफरी: (i) उचित और अनुचित खेल का एकमात्र निर्णायक होगा,।

(ii) नियम द्वारा पर्याप्त रूप से कवर नहीं किए गए किसी भी स्थिति के लिए उचित खेल के हित में निर्णय लेने के लिए स्वतंत्र होगा,

(iii) इन नियमों के तहत खेल के उचित संचालन के लिए जिम्मेदार होगा,; (iv) यदि वह इन नियमों का कोई उल्लंघन देखता है तो हस्तक्षेप करेगा,; (v) अनुरोध पर खिलाड़ी को गेंद का रंग बताएगा, और।

(vi) खिलाड़ी के उचित अनुरोध पर किसी भी गेंद को साफ करेगा।

(b) रेफरी: (i) इन नियमों में अधिकृत नहीं किसी भी प्रश्न का उत्तर नहीं देगा,; (ii) कोई संकेत नहीं देगा कि कोई खिलाड़ी फाउल स्ट्रोक करने वाला है,; (iii) खेल को प्रभावित करने वाले अंकों पर कोई सलाह या राय नहीं देगा, और न ही।

(iv) स्कोर के अंतर के संबंध में किसी भी प्रश्न का उत्तर देगा।

(c) यदि रेफरी किसी घटना को नोटिस करने में विफल रहा है, तो वह अपने निर्णय में सहायता के लिए स्कोरर या अन्य अधिकारियों या अवलोकन के लिए सबसे उपयुक्त स्थान पर मौजूद दर्शकों का साक्ष्य ले सकता है।

2. स्कोरर।

स्कोरर स्कोरबोर्ड पर स्कोर रखेगा और रेफरी को उसके कर्तव्यों के निष्पादन में सहायता करेगा। वह यदि आवश्यक हो तो रिकॉर्डर के रूप में भी कार्य करेगा।

3. रिकॉर्डर।

रिकॉर्डर खेले गए प्रत्येक स्ट्रोक का रिकॉर्ड बनाए रखेगा, जहाँ उपयुक्त हो फाउल दिखाएगा और आवश्यकतानुसार प्रत्येक खिलाड़ी या पक्ष द्वारा कितने अंक स्कोर किए गए। वह ब्रेक कुल का भी नोट बनाएगा।

4. अधिकारियों द्वारा सहायता।

(a) स्ट्राइकरों के अनुरोध पर, रेफरी या स्कोरर किसी भी प्रकाश उपकरण को स्थानांतरित करेगा और स्थिति में रखेगा जो स्ट्रोक करने में स्ट्राइकर की क्रिया में हस्तक्षेप करता है।

(b) रेफरी या स्कोरर के लिए विकलांग खिलाड़ियों को उनकी परिस्थितियों के अनुसार आवश्यक सहायता देना अनुमत है।

1. मैच के परिणाम पर दांव।

यदि मैच रोका जाता है, तो अगले दौर में पहुंचने वाला खिलाड़ी विजेता माना जाता है यदि कम से कम एक फ्रेम पूरा हो जाता है।

2. कुल फ्रेम, हैंडीकैप फ्रेम और विशेष पर दांव।

ये दांव तब परिकलित किए जाते हैं जब मैच के विजेता को निर्धारित करने के लिए आवश्यक पूर्ण फ्रेम खेले गए हों। यदि किसी कारणवश, किसी खिलाड़ी ने मैच पूरा होने से पहले जीत लिया, तो कुल फ्रेम, फ्रेम हैंडीकैप और विशेष दांव पर सभी दांव "1" की ऑड्स के साथ परिकलित किए जाएंगे, जब तक कि दांव का परिणाम पहले से निर्धारित न हो।

3. यदि कोई मैच 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए बाधित या निलंबित किया जाता है, तो इस मैच पर सभी दांवों को "1" के बराबर विजयी ऑड्स प्राप्त होंगे, जब तक कि दांव के परिणाम मैच बाधित होने के समय पहले से निर्धारित न हों।

4. यदि खेल 24 घंटे (मैच-पूर्व) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए स्थगित किया जाता है, तो दांव "1" ऑड्स के साथ निपटाए जाएंगे।

5. यदि किसी भी फ्रेम में किसी खिलाड़ी को तकनीकी हार दी जाती है, तो इस फ्रेम में इस फ्रेम के लिए हैंडीकैप और कुल "1" ऑड्स के साथ परिकलित किए जाएंगे, जब तक कि दांव के परिणाम मैच रोके जाने के समय पहले से निर्धारित न हों।

6. टूर्नामेंट के विजेता पर दांव।

यदि खिलाड़ी टूर्नामेंट शुरू होने से पहले इसमें भाग लेने से इंकार करता है, तो जीतने वाले दांवों के लिए ऑड्स "1" माने जाते हैं।

7. "n-वें फ्रेम: पॉकेट में पहली रंगीन गेंद" पर दांव।

यह निर्धारित करना आवश्यक है कि फ्रेम में रंगीन गेंदों (पीला, हरा, भूरा, नीला, गुलाबी, काला) में से पहली गिराई गई गेंद कौन सा रंग होगा।

246; UFC,; UFC 334: Gane vs. Hokit; 15 नवंबर; Elder, Evan; Sanches, Samuel; 02:20; Gordon, Jared; Costa, Melquizael; 3.94; 03:20; Chiasson, Macy; Mesquita, Beatriz; 2.61; 1.44; Johnson, Donte; Almeida, Cesar; Miller, Jim; Mckinney, Terrance; 2.66; Dober, Drew; Duncan, Chris; Thompson, Stephen; Radtke, Charles; 1.78; Hasan, Bilal; Gurule, Luis; 1.09; 6.18; Medic, Uros; Holland, Kevin; Borralho, Caio; Belgaroui, Yousri; 1.58; 2.24; Harrison, Kayla; Nunes, Amanda; 1.51; 2.39; +2; Gane, Ciryl; Hokit, Josh; UFC Fight Night: Bonfim vs. Brady; 8 नवंबर; Parsons, Jonny; Nascimento De Souza, Jose Henrique; 2.71; 1.69; +6; Cachoeira, Priscila; Milosevic, Nina; 4.18; Nakamura, Keiichiro; Schmid, Ollie; 3.38; 1.28; 3.33; 1.92; Delano, Jose; Magomedov, Murtazali; 1.91; Raposo, Mitch; Degli, Marcos; 2.72; 2.68; 1.73; 03:00; Silva,

Karine; Fernandes, Gabriella; 2.73; 2.69; 2.34; Lorenco, Gabriel; Petersen, Thomas; 2.22; Kondratavicius, Mantas; Petroski, Andre; 3.28; 2.60।

MyStake स्पोर्ट्सबुक; वापस जाएं; वित्तीय; उल्लेख; जलवायु और मौसम; कमोडिटीज़; अर्थशास्त्र; मनोरंजन; विज्ञान और प्रौद्योगिकी; कंपनियां; क्रिप्टो; सामाजिक; स्वास्थ्य।

NVIDIA Vera Rubin कब जारी करेगा?

जनवरी 2027 से पहले; 1.02; 5.56; अक्टूबर 2026 से पहले; 1.33; 5 बाज़ार; राजकोषीय 2026 में Talen Energy TWh उत्पादन; 46 Twh से अधिक; 16.67; 47 Twh से अधिक; 21 बाज़ार; राजकोषीय 2026 में Wingstop कुल सिस्टम-व्यापी रेस्तरां; 3500 से अधिक; 2.94; 3400 से अधिक; 11.11; 9 बाज़ार; Q2 में Wingstop अमेरिका समान स्टोर बिक्री वृद्धि; 4% से अधिक; 0% से अधिक; 12.50; Q3 में Domino's कुल अमेरिकी स्टोर; 7250 से अधिक; 7300 से अधिक; Q3 में Domino's अमेरिका समान स्टोर बिक्री वृद्धि; 2% से अधिक; 10 बाज़ार; Q3 में Charles Schwab सक्रिय ब्रोकरेज खाते; 41 मिलियन से अधिक; 9.09; 40.2 मिलियन से अधिक; 12 बाज़ार; Q2 में Wingstop कुल सिस्टम-व्यापी रेस्तरां; 3200 से अधिक; 3300 से अधिक; 33.33; 7 बाज़ार; Q2 में First Solar बेचे गए मेगावाट; 3300 MW से अधिक; 3400 MW से अधिक; 11 बाज़ार; राजकोषीय 2026 में Wingstop अमेरिका समान स्टोर बिक्री वृद्धि; -2% से अधिक; Q3 में Alaska Air यात्री लोड फैक्टर; 83.5% से अधिक; 6.67; 84.5% से अधिक; Q3 में Google खोज भुगतान क्लिक परिवर्तन; 16% से अधिक; 3.70; 17% से अधिक; राजकोषीय 2026 में American Airlines यात्री लोड फैक्टर; 8 बाज़ार; Q3 में American Airlines यात्री लोड फैक्टर; राजकोषीय 2026 में Alaska Air यात्री लोड फैक्टर; 7.14; और देखें।

सूमो; सूमो के प्रतियोगिता नियम:; । - विवरण।

सूमो एक राष्ट्रीय जापानी कुश्ती (जापानी मार्शल आर्ट) है।

यह एकल युद्ध, प्रदर्शन और धार्मिक अनुष्ठानों के तत्वों को जोड़ता है। इस तरह का दार्शनिक अनुष्ठान, लड़ाई से पहले अभिवादन के रूप में किसी भी प्रकार के खेल में नहीं होता। प्रतिद्वंद्वी एक-दूसरे का अभिवादन करते हैं, यह संकेत देते हुए कि वे इरादों के साथ, बिना हथियारों के आए हैं, और ईमानदार लड़ाई में अपनी श्रेष्ठता साबित करने के लिए तैयार हैं। जापानी सूमो कुश्ती के मुख्य घटक आत्मा, तकनीक, शरीर हैं। सूमोतोरी के मुख्य सिद्धांतों में से एक ऐसा है: जीतकर, अज्ञानता नहीं; हारकर, मत गिरो!

सूमो के लिए मंच (दोह्यो) जमीन से ऊपर उठा हुआ एक रिंग प्रस्तुत करता है और मिट्टी की नींव पर टिका होता है, कुश्ती के लिए घेरा चावल के भूसे के गट्ठरों से घिरा होता है, जिनके सिरे जमीन में गड़े होते हैं।

मुकाबले में दो पहलवान भाग लेते हैं। विजेता वह होता है जो प्रतिद्वंद्वी को अखाड़े से बाहर धकेल देता है या उसके किसी भी पैर को जमीन से छू लेता है। मुकाबले के दौरान पहलवान एक विशेष बेल्ट पहनकर आते हैं, जो लंबाई में 9 मीटर और चौड़ाई में 80 सेमी तक होती है, जिसे कमर के चारों ओर पैरों के बीच बांधा जाता है, कुश्ती के ट्रंक के समान। कुश्ती शुरू होने से पहले, पहलवान प्रतीकात्मक मूल्यों के साथ विभिन्न अनुष्ठानिक क्रियाएं करते हैं: दोह्यो पर जाना, अखाड़े को बुरी शक्तियों से साफ करने के लिए नमक बिखेरना, विशेष सिट-अप्स सिको करना। मुकाबले से पहले सिकिरी की मनोवैज्ञानिक कुश्ती होती है, जब मुट्ठियों के साथ झुककर, पहलवान धीरे-धीरे करीब आते हैं और दृढ़ता से एक-दूसरे को घूरते हैं (निरामिआई) दुश्मन को डराने की कोशिश करते हैं और फिर मुकाबला शुरू करते हैं।

सामान्य तौर पर, यह मुकाबला कई सेकंड से लेकर कई मिनट तक चलता है और तनावपूर्ण क्षणों से भरा होता है, जो विशेष रूप से 150 किलोग्राम और 150 किलोग्राम तक वजन वाले प्रतिभागियों के विशाल आकार के कारण और भी तीव्र होता है।

II - प्रतियोगिता के आयोजन का स्थान (दोह्यो)।

सूमो की प्रतियोगिताएं 7.27 मीटर भुजा वाले एक वर्गाकार खेल रिंग पर आयोजित की जाती हैं, जिसे दोह्यो कहा जाता है।

दोह्यो दो प्रकार के होते हैं:; - मोरी-दोह्यो मिट्टी का चिकनी मिट्टी का समलंबाकार (ट्रेपेज़ॉइड) जो 34 या 60 सेमी ऊंचा होता है;।

-हीरा-दोह्यो जिसका उपयोग प्रशिक्षण के लिए और मोरी-दोहा की अनुपस्थिति के अवसर पर प्रतियोगिताओं के लिए किया जाता है।

कुश्ती का अखाड़ा 4.55 मीटर व्यास वाला एक वृत्त है। इसका केंद्र वर्ग की दो विकर्ण रेखाओं का प्रतिच्छेदन है। चावल के पुआल के गट्ठर – सेबुदावारा, कुश्ती के अखाड़े की परिधि को घेरते हैं।

वृत्त के केंद्र में दोह्यो के पूर्वी और पश्चिमी किनारों से सतह पर एक-दूसरे से 70 सेमी की दूरी पर सफेद रंग की दो प्रारंभिक रेखाएं (सिकिरिसेन) होती हैं। सिकिरिसेन की लंबाई 80 सेमी, चौड़ाई 6 सेमी होती है।

वृत्त के अंदर रेत बिखेरी जाती है। वृत्त के बाहर सेब्यु-दवारा के पास भी लगभग 25 सेमी चौड़ी रेत बिखेरी जाती है, ताकि एक "नियंत्रण" रेखा बन जाए - ज़ियानोमे। विवादित मामलों में, ज़ियानोमे के निशानों की उपस्थिति या अनुपस्थिति मुकाबले के परिणाम को सही ढंग से निर्धारित करने में मदद करती है।

III - रेफरी निकाय की संरचना।

रेफरी निकाय में मुख्य रेफरी, उप मुख्य रेफरी, मुख्य सचिव, रेफरी, सूचना और अन्य सेवा कर्मचारी शामिल होते हैं। मुख्य रेफरी सामान्य रेफरिंग नियमों सहित रेफरी निकाय से संबंधित सभी विनियमों के निष्पादन के लिए जिम्मेदार होता है।

IV - रेफरी निकाय की संरचना।

रेफरी निकाय 6 लोगों से बना होता है: टीम का नेता – सिम्पांते, रेफरी - गेद्ज़ी, 4 न्यायाधीश - सिम्पानी।

V - कुश्ती के नियम।

विशेष स्थितियों को छोड़कर, मुकाबले के विजेता का निर्धारण निम्नलिखित स्थितियों से होता है:

यदि प्रतिद्वंद्वी शरीर के किसी भी हिस्से के स्पर्श के साथ सेब्यु-दवारा में दोह्यो से बाहर कदम रखता है तो पहलवान जीत जाता है;

यदि पहलवान अपने प्रतिद्वंद्वी को सेब्यु-दवारा के भीतर अपने पैरों के तलवों के अलावा शरीर के किसी भी हिस्से से ज़मीन को छूने के लिए मजबूर करता है तो पहलवान जीत जाता है।

विशेष मामले में शिनि-ताई ("मृत शरीर") की स्थिति शामिल है जो अनिवार्य रूप से हार की ओर ले जाती है, नरमी बरतने के लिए।

हमलावर मुकाबला नहीं हारता, अगर तकनीकी क्रिया के समापन पर गिरने के साथ और चोट से बचने के लिए दोह्यो को अपने हाथ से छूता है, जिसके कारण दुश्मन शिनि-ताई की स्थिति में आ जाता है। इस स्थिति को काबाइते कहा जाता है।

हमलावर मुकाबला नहीं हारता, सेबु-दवारा के कारण ढहने से बचने और तकनीकी क्रिया के समापन पर चोट से बचने के लिए, जिसके परिणामस्वरूप प्रतिद्वंद्वी शिनि-ताई की स्थिति में आ जाता है। इस स्थिति को काबाइआसी कहा जाता है।

हमलावर मुकाबला नहीं हारता, सेबु-दवारा के लिए खड़े होकर, जब वह प्रतिद्वंद्वी को उठाता है और उसे उसके सेबु-दवारा से बाहर ले जाता है। इस स्थिति को ओकुरिआसी कहा जाता है। हालांकि, हमलावर मुकाबला हार जाता है अगर इस तकनीकी क्रिया को करते हुए सामने की ओर अपनी पीठ के साथ सेबु-दवारा से आगे बढ़ जाता है।

हमलावर मुकाबला नहीं हारता; अगर विजयी थ्रो के प्रदर्शन के दौरान उसके पैर का उठना दोह्यो को छूता है।

यह हार नहीं है अगर मावाशी का क्षैतिज अग्र भाग (ओरिकोमी) दोह्यो को छूता है।

निम्नलिखित मामलों में न्यायाधीशों के निर्णय से एक पहलवान को हारा हुआ घोषित किया जा सकता है:

यदि वह चोट के कारण लड़ाई जारी नहीं रख सकता; यदि वह किंजिते (निषिद्ध कार्य) करता है;; यदि वह स्वतंत्र रूप से मुकाबला समाप्त करता है;; यदि वह जानबूझकर प्रारंभिक स्थिति से नहीं उठता;; यदि वह ग्योत्सी के आदेशों को पूरा नहीं करता;।

यदि वह दूसरी आधिकारिक पुकार के बाद प्रतीक्षा क्षेत्र में उपस्थित नहीं होता; यदि माएबुकुरो (गल्फिक) मावाशी मुकाबले के दौरान खुल जाती है और गिर जाती है।

यदि मुकाबला निर्धारित समय से अधिक लंबा चलता है, लेकिन विजेता निर्धारित नहीं होता, तो इसे रोक दिया जाता है और पुनः मुकाबला आयोजित किया जाता है।

V - निषिद्ध कार्य (किंजिता); सूमो में निम्नलिखित कार्य निषिद्ध हैं:; अपनी उंगलियों से मुक्का मारना या छेदना;; छाती या पेट में लात मारना;; बाल खींचना;; गले से पकड़ना:; मावासी के ऊर्ध्वाधर हिस्सों को पकड़ना,; प्रतिद्वंद्वी की उंगलियां मरोड़ना;; काटना;।

सिर पर सीधा प्रहार।

VI – अनुष्ठान।

जापान में अन्य पारंपरिक मार्शल आर्ट की तरह, सूमो में भी अनुष्ठानों और शिष्टाचार की कलाओं को संरक्षित और सम्मानित किया जाता है।

पानी से शुद्धिकरण और शिकिरी अनुष्ठानों में रित्सु-रेई (खड़े होकर झुकना) शामिल है, तिरितेज़ु तिरितिद्ज़ु एक अनोखा अनुष्ठान है, जो प्राचीन जापानी से उत्पन्न हुआ है।

तिरितिद्ज़ु एक अनोखा अनुष्ठान है जो युद्ध से पहले योद्धा को धोने की प्राचीन जापानी प्रथा से उत्पन्न होता है।

कुश्ती से पहले योद्धा को धोने की प्रथा। अनुष्ठान तिरितेज़ु तिरितिद्ज़ु दोनों पहलवानों द्वारा दोह्यो पर निकलते समय एक साथ किया जाता है। वे सोनोक की मुद्रा में झुकते हैं, अपने पैर की उंगलियों पर संतुलन बनाते हैं। एड़ियां फर्श से उठी होती हैं, शरीर और सिर सीधे रखे जाते हैं, हाथ घुटनों तक झुके होते हैं। पहलवान अपने हाथ नीचे रखते हैं और एक-दूसरे को सिर हिलाते हैं। फिर एथलीट छाती के स्तर पर फैले अपने हाथों को कम करते हैं, उन्हें नीचे के हाथों के साथ किनारों तक फैलाते हैं और फिर से हथेलियों में ताली के साथ सामने से मिलाते हैं, अपनी भुजाओं को सीधा करते हैं और उन्हें हथेलियों को ऊपर करके जमीन के समानांतर किनारों तक फैलाते हैं, और अनुष्ठान के अंत में अपने हाथों को नीचे की ओर मोड़ते हैं। सिकिरी पूर्व-प्रारंभिक तैयारी आंदोलन। पहलवान अपने पैरों को चौड़ा फैलाकर और शरीर को आगे झुकाकर कोर्ट पर बैठते हैं। कूल्हे और कंधे एक साथ क्षैतिज रूप से रखे जाते हैं, और मुट्ठियों में बंधे हाथ दोह्यो की सतह पर सिकिरिसेन के साथ टिके होते हैं, बिना छुए, जो "तैयार!" स्थिति के अनुरूप है।

साकिरी अनुष्ठान - ततियाई (शुरुआती झटका-उठाना) से संक्रमण एथलीटों में सिकिरी द्वारा एक साथ किया जाना चाहिए। अनुष्ठान सूमो का एक अभिन्न और महत्वपूर्ण हिस्सा हैं और इन्हें बिना जल्दबाजी के, गरिमा और शांति के साथ किया जाना चाहिए, जो सद्भाव और महानता पर जोर देता है।

VII - मुकाबला।

18 वर्ष और उससे अधिक उम्र के वयस्कों के लिए मुकाबले की अवधि 5 मिनट है। यदि निर्दिष्ट समय के बाद विजेता निर्धारित नहीं होता, तो पुनः मुकाबला (तोरिनोसी) नियुक्त किया जाता है। अगला मुकाबला मुकाबलों के बीच कोई विराम स्थापित नहीं होता। पिछले एक के समाप्त होने के तुरंत बाद शुरू होता है।

VIII - प्रतिभागियों को बुलाना; प्रतियोगिता के प्रतिभागी निम्नलिखित क्रम में दोह्यो-दामारी में जाते हैं:।

टीम प्रतियोगिताओं में, अगले प्रदर्शन करने वाली दो टीमों को पिछली बैठक के अंत तक बाहर निकलना और दोह्यो-दामारी में बैठना चाहिए;

व्यक्तिगत प्रतियोगिताओं में पहलवान को अपने स्वयं के 2 मुकाबलों के लिए दोहादामारी में होना चाहिए।

दोह्यो और दोह्यो-दामारी पर रहते हुए, प्रतियोगिता के प्रतिभागियों को गरिमा के साथ व्यवहार करना चाहिए, अशिष्ट अभिव्यक्तियों की अनुमति नहीं देनी चाहिए, ताकि दूसरों की भावनाओं का उल्लंघन न हो।

पहलवानों को सूचना न्यायाधीश द्वारा माइक्रोफोन पर तेज और स्पष्ट आवाज में 2 बार दोह्यो पर आमंत्रित किया जाता है। यदि दूसरी आधिकारिक पुकार के बाद प्रतिभागी दोह्यो पर नहीं जाता, तो उसे हारा हुआ माना जाता है।

IX - प्रतिभागियों का परिचय।

पहलवान उन संख्याओं के तहत प्रतियोगिताओं में भाग लेते हैं जो उन्हें ड्रॉ में मिली हैं। सूचना न्यायाधीश प्रतियोगिता की शुरुआत में प्रत्येक वजन श्रेणी में सभी पहलवानों को नाम से प्रस्तुत करता है। प्रत्येक मुकाबले की शुरुआत से पहले, प्रतिभागियों को उनके डेटा (उम्र, ऊंचाई और वजन), खिताबों और उपाधियों के साथ नाम से सूचीबद्ध किया जाता है।

X - मुकाबले की शुरुआत।

आवश्यक अनुष्ठानों को पूरा करने के बाद ग्योजी के आदेश पर लड़ाई शुरू होती है।

XI - मुकाबला रोकना।

ग्योजी चोट, कपड़ों (मावाशी) में गड़बड़ी या प्रतिभागी की इच्छा पर निर्भर न होने वाले किसी अन्य कारण से एक या अधिक बार लड़ाई रोक सकता है।

प्रति एक पहलवान विराम पर बिताया गया समय प्रतियोगिताओं पर विनियमों द्वारा स्थापित किया जा सकता है।

XII - मुकाबले का अंत।

लड़ाई तब समाप्त होती है जब ग्योजी, मुकाबले का परिणाम निर्धारित करके घोषणा करता है: "सेबु अत्ता!" - और अपने हाथ से दोहा की दिशा (पूर्व या पश्चिम) की ओर इशारा करता है, जिससे विजेता ने लड़ाई शुरू की थी। इस आदेश पर पहलवानों को लड़ाई बंद करनी चाहिए।

XIII - विजेता की घोषणा (कतिनिनोरी)।

मुकाबले के अंत और "सेबु अत्ता!" की घोषणा के बाद, ग्योजी और पहलवान अपनी मूल स्थिति में लौटते हैं।

हारने वाला झुकता है (रेई) और दोहा छोड़ देता है। विजेता सपने की मुद्रा लेता है और ग्योजी के बाद, अपने हाथ से उसकी ओर इशारा करते हुए, घोषणा करेगा "हिगाशी नो काति!" ("पूर्व की विजय!") या "निशी-नो काति!" ("पश्चिम की विजय!"), अपने दाहिने हाथ को बगल और नीचे की ओर फैलाता है।

पहलवानों में से एक द्वारा निषिद्ध प्रवेश के उपयोग के कारण मुकाबला समाप्त होने के मामले में, विजेता की घोषणा स्थापित क्रम में होती है। यदि पहलवानों में से एक चोट के कारण लड़ाई जारी नहीं रख सकता, तो उसका प्रतिद्वंद्वी सपने की मुद्रा लेता है, और ग्योजी स्थापित क्रम में उसे विजेता घोषित करता है।

यदि हारने वाले पहलवानों में से एक, दोह्यो पर उभरने वाला पहलवान सपने की मुद्रा स्वीकार करता है, और ग्योजी स्थापित क्रम में उसे विजेता घोषित करता है।

XIV - कपड़े।

प्रतिभागियों को लंगोट बेल्ट-मावाशी पहनना चाहिए। हालांकि, शौकिया सूमो में मावाशी के नीचे काले रंग के ट्रंक या टाइट-फिटिंग शॉर्ट्स पहनने की अनुमति है।

मावाशी की चौड़ाई 40 सेमी है, कोई निश्चित लंबाई निर्धारित नहीं है, लेकिन मावाशी की लंबाई एथलीट के धड़ के चारों ओर इसे 4-5 बार लपेटने के लिए पर्याप्त होनी चाहिए।

एथलीट उन वस्तुओं के साथ कुश्ती में नहीं जाते जो वे पहने हुए हैं, जो प्रतिद्वंद्वी को घायल कर सकती हैं। यह मुख्य रूप से धातु के आभूषणों (अंगूठियां, कंगन, जंजीरें, आदि) पर लागू होता है। योद्धा का शरीर पूरी तरह से साफ और सूखा होना चाहिए, हाथों और पैरों के नाखून छोटे कटे होने चाहिए। क्लब का प्रतीक, फेडरेशन, संख्या, आदि को मावाशी पर संलग्न करने की अनुमति है।

क. यदि मैच नहीं होता है या लड़ाकों में से एक हार मान लेता है या उपस्थित नहीं होता, तो दांव वापस कर दिया जाता है।

ख. यदि मैच शुरू होने से पहले घोषित प्रतिभागियों में से एक ने मना कर दिया या बदल दिया गया, तो इस घटना पर दांव वापसी के अधीन हैं।

ग. निम्नलिखित सट्टेबाजी स्थितियां प्रस्तावित हैं:; 2. जीत का तरीका।

किस तकनीक से जीत हासिल की गई।

3. टूर्नामेंट विजेता।

दांव की गणना केवल टूर्नामेंट के अंत के बाद टूर्नामेंट के अंत के समय वास्तविक रूप से तय परिणाम के अनुसार की जाती है। टूर्नामेंट के परिणामों को रद्द करने/बदलने के लिए न्यायिक और अन्य निर्णय, इसके समाप्त होने के बाद किए गए, ध्यान में नहीं रखे जाते हैं। यदि मैच शुरू होने से पहले घोषित प्रतिभागियों में से एक ने मना कर दिया या बदल दिया गया, तो इस घटना पर दांव वापसी के अधीन हैं।

4. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए दांव के प्रकार भी प्रस्तावित किए जा सकते हैं।

यदि $400 का "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव इस पर लगाया गया था: मैनचेस्टर यूनाइटेड

भुगतान: (200 * 2.0 + 200 * 2.0) = $800, और "पार्ले" में दांव की संभावना 800/400 = 2.0 के बराबर है।

भुगतान: (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = $200, और "पार्ले" में दांव की संभावना 200/400 = 0.5 के बराबर है।

भुगतान: (200 * 0.0 + 200 * 0.0) = $0, और "पार्ले" में दांव की संभावना 0/400 = 0.0 के बराबर है।

यदि $400 का "डबल एशियन हैंडिकैप" दांव इस पर लगाया गया था: लिवरपूल।

भुगतान: (200 * 1.8 + 200 * 1.8) = $720, और "पार्ले" में दांव की संभावना 720/400 = 1.8 के बराबर है।

भुगतान: (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = $560, और "पार्ले" में दांव की संभावना 560/400 = 1.4 के बराबर है।

भुगतान: (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = $600, और "पार्ले" में दांव की संभावना 600/400 = 1.5 के बराबर है

भुगतान: (200 * 2.0 + 200 * 1.0) = $600, और "पार्ले" में दांव की संभावना 600/400 = 1.5 के बराबर है।

भुगतान: (200 * 0.0 + 200 * 1.0) = $200, और "पार्ले" में दांव की संभावना 200/400 = 0.5 के बराबर है

भुगतान: (200 * 1.8 + 200 * 1.0) = $560, और "पार्ले" में दांव की संभावना 560/400 = 1.4 के बराबर है

$400.

भुगतान: (200*1.0+200*0) = $200, और "पार्ले" में दांव की संभावना 200 / 400 = 0.5 के बराबर है

भुगतान: (200 * 1.0 + 200 * 1.8) = $560, और "पार्ले" में दांव की संभावना 560/400 = 1.4 के बराबर है

भुगतान: (200 * 0 + 200 * 0) = $0, और "पार्ले" में दांव की संभावना 0/400 = 0 के बराबर है

भुगतान: (200 * 1.9 + 200 * 1.9) = $760, और "पार्ले" में दांव की संभावना 760/400 = 1.9 के बराबर है

वास्तविकता का अनुकरण करें।

सिमुलेट मांग पर आभासी परिणाम उत्पन्न करने के लिए वास्तविक दुनिया के फिक्स्चर और ऑड्स का उपयोग करता है। सभी सिमुलेट दांवों के परिणाम एक रैंडम नंबर जेनरेटर (RNG) द्वारा निर्धारित किए जाते हैं,

परिणाम वास्तविक जीवन के फिक्स्चर से संबंधित नहीं है। आपके सिम्युलेटेड दांव के लिए वास्तविक पैसे का उपयोग किया जाएगा

वास्तविक मैच परिणामों से स्वतंत्र निष्पक्ष और पूर्वाग्रह-मुक्त परिणाम सुनिश्चित करना।

जिन बाजारों का अनुकरण किया जा सकता है:; तीन-तरफा; हाफ-टाइम तीन-तरफा; प्रतिस्पर्धी 1 गोल/कोई गोल नहीं; प्रतिस्पर्धी 2 गोल/कोई गोल नहीं; दोहरा मौका; HT दोहरा मौका; पहला हाफ सही स्कोर; दूसरा हाफ सही स्कोर; ओवर/अंडर; प्रतिस्पर्धी 1 ओवर/अंडर; प्रतिस्पर्धी 2 ओवर/अंडर; तीन-तरफा और ओवर/अंडर; HT गोल गोल; गोल गोल; तीन-तरफा और गोल/कोई गोल नहीं; HT तीन-तरफा; कुल गोल; कुल गोल विषम/सम; आधिकारिक खेल प्रतियोगिता के नियम अल्टीमेट पेनल्टी लीग; प्रतियोगिता नियम; 1. सामान्य प्रावधान।

अल्टीमेट पेनल्टी लीग PlayStation 5 प्लेटफॉर्म पर EA SPORTS FC 26 खेल सिम्युलेटर में एक प्रतियोगिता है।

सभी मैच ऑफ़लाइन आयोजक के स्थान पर आयोजित किए जाते हैं।

मैच स्थापित कार्यक्रम के अनुसार 1-पर-1 प्रारूप में खेले जाते हैं।

मैचों की शुरुआत के बीच नियोजित अंतराल 5 मिनट है।

2. प्रतियोगिता प्रारूप।

प्रतियोगिता प्रतिदिन आयोजित की जाती है। खेल दिवस 07:00 से 23:00 UTC तक चलता है।

खेल दिवस को प्रत्येक 4 घंटे तक चलने वाले चरणों में विभाजित किया गया है।

प्रत्येक चरण में 3 खिलाड़ी भाग लेते हैं।

खिलाड़ी जोड़ी और मैचों का क्रम आयोजक द्वारा निर्धारित किया जाता है।

3. मैच प्रारूप।

एक मैच EA SPORTS FC 26 में पेनल्टी किक की एक श्रृंखला है।

खिलाड़ी बारी-बारी से अपने किक लेते हैं।

प्रत्येक खिलाड़ी कम से कम 3 और अधिकतम 5 पेनल्टी किक लेता है।

प्रत्येक खिलाड़ी द्वारा तीन किक लेने के बाद, श्रृंखला जल्दी समाप्त की जा सकती है यदि शेष किक अब विजेता के निर्धारण को प्रभावित नहीं कर सकते।

यदि तीन किक के बाद विजेता निर्धारित नहीं होता, तो श्रृंखला जारी रहती है, लेकिन प्रत्येक खिलाड़ी के लिए पांच किक से अधिक नहीं।

यदि प्रत्येक के पांच किक के बाद, स्कोर किए गए पेनल्टी की संख्या बराबर है, तो मैच ड्रॉ में समाप्त होता है। कोई अतिरिक्त पेनल्टी श्रृंखला आयोजित नहीं की जाती है।

लगातार किक के बीच नियोजित अंतराल 15 सेकंड है।

4. मैच परिणाम और स्कोरिंग।

एक व्यक्तिगत मैच का विजेता वह खिलाड़ी होता है जिसने श्रृंखला समाप्त होने तक अधिक पेनल्टी स्कोर की हों।

संभावित मैच परिणाम:; पहले खिलाड़ी की जीत;; ड्रॉ;।

दूसरे खिलाड़ी की जीत।

प्रत्येक खेले गए मैच के लिए, एक प्रतिभागी को परिणाम और मैच के पाठ्यक्रम के आधार पर निर्धारित टूर्नामेंट अंकों की गणना की गई संख्या प्रदान की जाती है।

अंकों की गणना में अन्य बातों के अलावा शामिल हैं:; स्कोर किए गए पेनल्टी की संख्या;; चूक गए/स्वीकार किए गए पेनल्टी की संख्या;; स्कोर किए गए और चूक गए/स्वीकार किए गए पेनल्टी के बीच का अंतर;; विजेता निर्धारित करने के लिए आवश्यक किक की संख्या;।

श्रृंखला की जल्दी समाप्ति।

इस प्रकार, जीत या किसी अन्य परिणाम के लिए अंकों की संख्या इस बात पर निर्भर कर सकती है कि विजेता कितनी जल्दी निर्धारित हुआ और मैच किस अंतिम स्कोर के साथ समाप्त हुआ।

संबंधित चरण के सभी मैचों में एक प्रतिभागी द्वारा अर्जित अंकों का योग किया जाता है।

एक चरण का विजेता वह प्रतिभागी होता है जिसने चरण के सभी मैचों में उच्चतम कुल अंक जमा किए हों।

टूर्नामेंट अंकों की गणना की प्रक्रिया और सूत्र आयोजक द्वारा स्थापित किया जाता है और प्रतियोगिता के सभी प्रतिभागियों पर समान रूप से लागू किया जाता है।

5. खेल की शर्तें।

खेल टीमें, सिम्युलेटर सेटिंग्स और उपकरण आयोजक द्वारा निर्धारित किए जाते हैं।

मैच के दौरान खेल को जानबूझकर रोकना, PlayStation सिस्टम मेनू खोलना, या ऐसी क्रियाएं करना जो मैच के सामान्य संचालन को रोकती हैं, निषिद्ध है।

अनुचित लाभ प्राप्त करने या मैच के परिणाम को जानबूझकर बदलने के उद्देश्य से कोई भी कार्रवाई निषिद्ध है।

आधिकारिक परिणाम वही है जो आयोजक द्वारा दर्ज और पुष्टि किया गया है।

6. तकनीकी और विवादित स्थितियां।

तकनीकी विफलता की स्थिति में, आयोजक या रेफरी निर्णय लेता है कि मैच जारी रखना है, बहाल करना है, या दोबारा खेलना है।

यदि पहले से लिए गए किक के परिणाम विश्वसनीय रूप से निर्धारित किए जा सकते हैं, तो मैच फिर से शुरू होने पर वे संरक्षित रहते हैं।

विवादित स्थितियों में, मैच की वीडियो रिकॉर्डिंग, इन-गेम डेटा और तकनीकी लॉग का उपयोग किया जा सकता है।

गेमप्ले और तकनीकी स्थितियों पर आयोजक या मुख्य रेफरी का निर्णय अंतिम होता है।

Mystake की धनवापसी प्रथाओं का वर्णन करने वाली निम्नलिखित नीति को ध्यान से पढ़ें।

सुनिश्चित करें कि आप हमारे नियम और शर्तें समझते हैं।

यदि कथित जमा और बोनस सेवाओं का उपयोग करके खेले गए हैं तो धनवापसी उपलब्ध नहीं है

धनवापसी अनुरोध पर केवल तभी विचार किया जाएगा जब यह कथित लेनदेन के पहले चौदह (14) दिनों के भीतर अनुरोध किया गया हो, या यदि कोई खिलाड़ी आरोप लगाता है कि किसी अन्य व्यक्ति ने उसके खिलाड़ी खाते तक पहुंच प्राप्त की है तो तीस (30) कैलेंडर दिनों के भीतर।

कानून के अनुसार, हमारे उपयोगकर्ता Mystake की मांग के अनुसार तीस (30) दिनों के भीतर कोई भी प्रमाणित पहचान प्रस्तुत करने के लिए बाध्य हैं। यदि ऐसा दस्तावेज़ हमारे अनुरोध के तीस (30) दिनों के भीतर प्रदान नहीं किया जाता है, तो उपयोगकर्ता के सभी धनराशि रद्द कर दी जाएंगी, जबकि खाता - बंद कर दिया जाएगा। इस प्रकार का निर्णय अपील के अधीन नहीं है।

सभी उपयोगकर्ताओं को निष्पक्ष तरीके से खेलना चाहिए, अर्थात, उन्हें कंप्यूटर सहायक उपकरणों या अन्य तरीकों का उपयोग करके किसी खेल के परिणाम को प्रभावित नहीं करना चाहिए।

धनवापसी प्रक्रिया पर होने वाली सभी लागतें खिलाड़ी पर हैं। इन लागतों में कंपनी के एकमात्र विवेक पर 20% की राशि का प्रशासनिक शुल्क और धनवापसी के प्रसंस्करण के दौरान अर्जित कोई और सभी शुल्क शामिल हो सकते हैं

मूल रूप से मुक्केबाजी दुनिया का सबसे पुराना खेल हो सकता है। अपने सबसे बुनियादी रूप में यह लड़ाई है और जब से मनुष्य है, तब से संघर्ष है। यह निश्चित रूप से कम से कम 688 ईसा पूर्व जितना पुराना है जब इसे प्राचीन ओलंपिक खेलों में शामिल किया गया था, हालांकि मुक्केबाजी के अधिक नियमित, संहिताबद्ध संस्करण लगभग 1500 के दशक के हैं। ऐसा कहने के बाद, तीसरी सहस्राब्दी ईसा पूर्व की नक्काशी दर्शकों के सामने लोगों की मुक्केबाजी दिखाती है, इसलिए यह कहना सुरक्षित है कि पगिलिज़्म की कला वास्तव में एक प्राचीन है।

अधिक आधुनिक नियमों में 1743 के ब्रॉटन के नियम, लंदन प्राइज़ रिंग नियम (1838) और अधिक प्रसिद्ध मार्क्वेस ऑफ क्वींसबरी नियम शामिल हैं जो 1867 के हैं। अपने सर्वोत्तम रूप में मुक्केबाजी सुंदर, शानदार और विस्फोटक है और मानव शरीर की क्षमताओं का एक शानदार उदाहरण है और दो शीर्ष भारी वजन वालों को आमने-सामने लड़ते हुए देखने का दृश्य कुछ ही तमाशों से मेल खा सकता है।

लड़ाई का उद्देश्य।

क्रूरता से भरपूर, मुक्केबाजी का उद्देश्य आपके साथी मनुष्य को कॉन्कशन देना बताया जा सकता है; कम बर्बर लगने वाला एक सूक्ति वाक्य, हिट करना और हिट न किया जाना, आपके दृष्टिकोण के आधार पर इसे देखने का एक पसंदीदा तरीका हो सकता है।

मुक्केबाज और उपकरण।

कुछ उपकरणों के सटीक विनिर्देश मंजूरी देने वाले निकाय के अनुसार भिन्न होते हैं, लेकिन रिंग (विडंबना यह है कि, निश्चित रूप से, आमतौर पर वर्गाकार) प्रत्येक तरफ आमतौर पर लगभग 16-25 फीट (4.9-7.6 मीटर) होती है। कोने के खंभे रिंग के स्तर से 5 फीट ऊपर होते हैं और रिंग स्वयं आमतौर पर एक उठे हुए मंच पर जमीन से लगभग तीन या चार फीट ऊपर होती है।

मुक्केबाज दस्ताने पहनते हैं और हालांकि भालू-नक्कल मुक्केबाजी का एक लंबा इतिहास रहा है, हाथ की सुरक्षा प्राचीन ग्रीस तक जाती है। आधुनिक दस्ताने आमतौर पर 12oz, 14oz या 16oz होते हैं और हाथ और प्रतिद्वंद्वी की रक्षा के लिए डिज़ाइन किए गए हैं, हालांकि ऐसे तर्क हैं कि वे वास्तव में मस्तिष्क की चोटों को बढ़ाते हैं क्योंकि एक मुक्केबाज को अधिक हानिकारक वार प्राप्त करने की सुविधा मिलती है।

मुक्केबाजों को उनके वजन के अनुसार विभाजित किया जाता है, विभिन्न शासी निकायों के अलग-अलग वजन और समूहों के लिए अलग-अलग नाम होते हैं। मुक्केबाज केवल समान वजन के प्रतिद्वंद्वियों से लड़ते हैं क्योंकि शारीरिक आकार प्रतियोगिता के लिए बहुत महत्वपूर्ण है।

पेशेवर स्तर पर, मुकाबलों को तीन रिंगसाइड जजों द्वारा एक व्यक्तिपरक विधि का उपयोग करके स्कोर किया जाता है, जो इस पर आधारित होता है कि उन्हें कौन सा मुक्केबाज प्रत्येक व्यक्तिगत राउंड जीतता हुआ लगा। यदि मैच नॉकआउट, रिटायरमेंट या डिस्क्वालिफिकेशन से तय नहीं होता है तो जजों के स्कोरकार्ड का उपयोग किया जाता है। यदि सभी तीन जज सहमत हैं तो निर्णय सर्वसम्मत होता है, जबकि यदि दो सोचते हैं कि एक मुक्केबाज जीता तो यह विभाजित निर्णय है। यदि दो जज लड़ाई को बराबर अंक देते हैं, या एक देता है और अन्य दो विभाजित हैं, तो लड़ाई को ड्रॉ के रूप में वर्गीकृत किया जाता है।

हालांकि, यह अधिक आम है कि लड़ाई, विशेष रूप से भारी वजन में, 12 राउंड पूरे होने से पहले रोक दी जाए। एक मुक्केबाज नॉकआउट हो जाता है यदि उसे फर्श पर गिरा दिया जाता है और वह 10 सेकंड के भीतर उठ नहीं सकता है, जबकि रेफरी कुछ फाउल प्ले के लिए एक मुक्केबाज को डिस्क्वालिफाई कर सकता है। जीतने का दूसरा तरीका तकनीकी नॉकआउट या TKO है। यदि कोई मुक्केबाज जारी रखने को अनिच्छुक है, या रेफरी या उसके कोने की टीम या चिकित्सा कर्मचारियों द्वारा ऐसा करने में असमर्थ माना जाता है तो यह TKO है। यह भी दिया जा सकता है यदि एक मुक्केबाज को एक राउंड में एक निर्धारित संख्या (आमतौर पर तीन) बार गिरा दिया जाता है।

लड़ाई जीतना।

विजेता वह है जो जजों द्वारा स्कोर किया गया है यदि लड़ाई दूरी तक जाती है या ऊपर विस्तार से बताए अनुसार नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट या डिस्क्वालिफिकेशन से तय होता है।

शौकिया मुकाबलों में अलग-अलग तरीकों का उपयोग किया जाता है, उदाहरण के लिए रेफरी सरलता से निर्णय ले सकता है या रिंगसाइड जज लगाए गए वारों की संख्या गिनने के लिए इलेक्ट्रॉनिक स्कोरिंग का उपयोग करते हैं।

मुक्केबाजी के नियम।

मुक्केबाजी के नियम क्षेत्राधिकार के अनुसार भिन्न होते हैं, और इस पर भी कि यह शौकिया है या पेशेवर मुकाबला। निम्नलिखित नियमों का उल्लंघन फाउल माना जाता है, और इसके परिणामस्वरूप चेतावनी, अंक कटौती, या रेफरी द्वारा डिस्क्वालिफिकेशन हो सकता है:

पेशेवर मुक्केबाजी में, मुकाबले 12 तीन मिनट के राउंड में होते हैं जिसमें राउंड के बीच एक मिनट का आराम होता है।

हमले का एकमात्र तरीका बंद मुट्ठी से मुक्का मारना है और आप बेल्ट के नीचे, गुर्दे में या अपने प्रतिद्वंद्वी के सिर या गर्दन के पिछले हिस्से (रेबिट पंच) पर वार नहीं कर सकते।

आप लाभ के लिए रस्सियों का उपयोग नहीं कर सकते।

आप कैनवास पर गिरे हुए प्रतिद्वंद्वी को तब नहीं मार सकते जब वे नीचे हों।

लो ब्लो से मारा गया मुक्केबाज उबरने के लिए पांच मिनट ले सकता है।

यदि एक अनजाने फाउल (जैसे सिरों की टक्कर) चार राउंड पूरे होने से पहले लड़ाई समाप्त कर देता है तो यह "नो कॉन्टेस्ट" है, पांचवें से निर्णय जजों के कार्डों पर जाता है और यह किसी भी मुक्केबाज के लिए तकनीकी निर्णय या तकनीकी ड्रॉ होता है।

आप बेल्ट के नीचे वार नहीं कर सकते, पकड़ नहीं सकते, ट्रिप नहीं कर सकते, लात नहीं मार सकते, सिर नहीं मार सकते, कुश्ती नहीं कर सकते, काट नहीं सकते, थूक नहीं सकते, या अपने प्रतिद्वंद्वी को धक्का नहीं दे सकते।

आप अपने सिर, कंधे, अग्रबाहु, या कोहनी से वार नहीं कर सकते।

आप खुले दस्ताने, दस्ताने के अंदर, कलाई, बैकहैंड, या हाथ के किनारे से वार नहीं कर सकते।

जिस मुक्केबाज को गिरा दिया गया है उसे किसी भी राउंड में घंटी से नहीं बचाया जा सकता, स्थानीय क्षेत्राधिकार के नियमों के आधार पर।

जिस मुक्केबाज को आकस्मिक लो ब्लो से मारा गया है उसके पास उबरने के लिए पांच मिनट तक का समय है। यदि वह पांच मिनट के बाद जारी नहीं रख सकता है, तो उसे नॉकआउट माना जाता है।

यदि फाउल के परिणामस्वरूप चोट लगती है जिससे लड़ाई तुरंत समाप्त हो जाती है, तो फाउल करने वाला मुक्केबाज डिस्क्वालिफाई कर दिया जाता है।

यदि फाउल से चोट लगती है लेकिन मुकाबला जारी रहता है, तो रेफरी जजों को चोट पहुंचाने वाले मुक्केबाज से दो अंक काटने का आदेश देता है।

यदि कोई मुक्केबाज रिंग से बाहर नॉक हो जाता है, तो उसे अंदर और अपने पैरों पर वापस आने के लिए 20 का काउंट मिलता है। उसकी सहायता नहीं की जा सकती।

कुछ क्षेत्राधिकारों में स्टैंडिंग आठ-काउंट या थ्री नॉकडाउन नियम भी प्रभावी हो सकता है।

अन्य क्षेत्राधिकारों में, केवल रेफरी ही मुकाबला रोक सकता है।

आराम पाने के लिए आप जानबूझकर अपना माउथपीस नहीं थूक सकते।

जब रेफरी आपको क्लिंच से तोड़ता है, तो आपको पूरा एक कदम पीछे हटना होगा; आप तुरंत अपने प्रतिद्वंद्वी को नहीं मार सकते--इसे "हिटिंग ऑन द ब्रेक" कहा जाता है और यह गैरकानूनी है।

आप अपने प्रतिद्वंद्वी को पकड़ नहीं सकते और एक ही समय में उसे मार नहीं सकते, या इतना नीचे झुक नहीं सकते कि आपका सिर आपके प्रतिद्वंद्वी की बेल्ट लाइन के नीचे हो।

यदि आप अपने प्रतिद्वंद्वी का नॉकडाउन स्कोर करते हैं, तो आपको सबसे दूर के न्यूट्रल कोने में जाना होगा जबकि रेफरी काउंट करता है।

एक फर्श पर गिरे मुक्केबाज के पास नॉकआउट से मुकाबला हारने से पहले अपने पैरों पर वापस उठने के लिए दस सेकंड तक का समय होता है।

1. तिथि: यदि लड़ाई स्थगित कर दी जाती है और लड़ाई की मूल रूप से नियोजित तिथि के 24 घंटे बाद से पहले आयोजित की जाएगी, तो पहले लगाए गए सभी दांव नए आयोजित लड़ाई के लिए मान्य हैं। यदि मैच की निर्धारित तिथि के 24 घंटे के भीतर यह नहीं हुआ, तो लगाए गए सभी दांव शून्य माने जाते हैं और वापसी के अधीन हैं (ऑड्स 1 के साथ गणना)। यदि कोई मुक्केबाजी मैच 24 घंटे से अधिक समय तक बाधित या निलंबित रहता है, तो इस मैच पर सभी दांवों को "1" के बराबर जीतने वाले ऑड्स मिलते हैं; यदि यह 24 घंटे के भीतर खेला जाता है, तो इस पर सभी दांव बने रहेंगे।

लाइव दांव के मामले में, कंपनी को 48 घंटे इंतजार करना होता है। यदि मैच 48 घंटे के भीतर जारी नहीं रहता है, तो दांव शून्य हो जाएगा।

2. लड़ाई के अंत में घोषित परिणाम अंतिम होता है। यह स्कोरशीट में जजों द्वारा दर्ज किए गए अंकों की पुनर्गणना से संबंधित है। यदि लड़ाई का परिणाम "तकनीकी ड्रॉ" है, तो दांव का जीतने वाला परिणाम ड्रॉ है।

3. लड़ाई पहली घंटी के बाद शुरू हुई मानी जाती है। किसी एक प्रतिभागी को जीतने के लिए खेलते समय, "जीत" की अवधारणा का अर्थ है अंकों पर जीत, नॉकआउट (KO) से जीत, तकनीकी नॉकआउट (TKO) से जीत, प्रतिद्वंद्वी का डिस्क्वालिफिकेशन (DQ) या उसका इनकार।

4. "जल्दी जीत" शब्द का अर्थ है नॉकआउट, तकनीकी नॉकआउट, प्रतिद्वंद्वी का डिस्क्वालिफिकेशन या उसका इनकार (KO, TKO, DQ)।

5. "अंकों पर जीत" की अवधारणा का अर्थ है मुकाबले के सभी राउंड समाप्त होने के बाद जजों के निर्णय से प्राप्त जीत।

6. यदि राउंड की नियोजित संख्या बदल गई है, तो लड़ाई के परिणाम पर सभी दांव मान्य रहते हैं, और राउंड की संख्या पर दांव वापसी के अधीन हैं।

7. यदि लड़ाई में एक प्रतिभागी को दूसरे प्रतिभागी से बदल दिया जाता है, तो इस लड़ाई पर सभी दांव वापसी के अधीन हैं।

8. राउंड बेट: दांव उस राउंड पर स्वीकार किए जाते हैं जिसमें मैच समाप्त होता है। यदि कोई भी मुक्केबाज अगले राउंड के लिए योग्य नहीं है, तो पिछला पूरा किया गया राउंड इस प्रकार के दांवों में "विजयी" परिणाम माना जाता है।

9. राउंड में नॉकडाउन / काउंटडाउन: इस प्रकार के दांवों के लिए केवल नॉकडाउन को ध्यान में रखा जाता है, जिसके परिणामस्वरूप जज काउंटडाउन शुरू करता है, या यदि जज स्वयं काउंटडाउन शुरू करता है। (फिसलन भरे फर्श पर गिरना और अन्य समान घटनाएं गिनी नहीं जाती हैं।)

10. कुल राउंड - एक लड़ाई में राउंड की कुल संख्या। एक निश्चित राशि से अधिक या कम होनी चाहिए। यदि लड़ाई आत्मसमर्पण या नॉकआउट के कारण रोक दी जाती है, तो जिस राउंड में यह हुआ वह पूरी तरह से आयोजित माना जाता है।

राउंड की कुल संख्या पर दांव के मामले में: (1.5 राउंड से अधिक = राउंड 2 (1 मिनट 30 सेकंड और उसके बाद), 1.5 राउंड से कम = राउंड 2 (1 मिनट 29 सेकंड और उससे पहले)) सेकंड की सटीकता आवश्यक है।

अमेरिकन फुटबॉल उत्तरी अमेरिका के सबसे बड़े खेलों में से एक है। जबकि यह खेल दुनिया भर में खेला जाता है, उत्तरी अमेरिका की पेशेवर लीग (जैसे NFL) आसानी से दुनिया के सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ियों को आकर्षित करती हैं, जिससे इसकी लीग सबसे प्रतिस्पर्धी बन जाती हैं। खेल का शिखर सुपर बाउल के रूप में सामने आता है जो हर साल दुनिया भर के लाखों लोगों के सामने खेला जाता है।

अमेरिकन फुटबॉल संयुक्त राज्य अमेरिका में विकसित हुआ, जो सॉकर और रग्बी के खेलों से उत्पन्न हुआ। पहला अमेरिकन फुटबॉल मैच 6 नवंबर, 1869 को दो कॉलेज टीमों, रटगर्स और प्रिंसटन के बीच खेला गया था, जिसमें उस समय के सॉकर के नियमों पर आधारित नियमों का उपयोग किया गया था। "अमेरिकन फुटबॉल के जनक" वाल्टर कैंप द्वारा 1880 से आगे तैयार किए गए नियम परिवर्तनों के एक सेट ने स्नैप, लाइन ऑफ स्क्रिमेज, ग्यारह-खिलाड़ी टीमों और डाउन की अवधारणा को स्थापित किया। बाद के नियम परिवर्तनों ने फॉरवर्ड पास को वैध बनाया, न्यूट्रल ज़ोन बनाया और फुटबॉल के आकार और आकार को निर्दिष्ट किया। यह खेल कनाडाई फुटबॉल से निकटता से संबंधित है, जो अमेरिकी खेल के समानांतर और उसी समय विकसित हुआ (हालांकि उनके नियम कैंप के नियमों से स्वतंत्र रूप से विकसित हुए)। अमेरिकन फुटबॉल को रग्बी और सॉकर से अलग करने वाली अधिकांश विशेषताएं कनाडाई फुटबॉल में भी मौजूद हैं। दोनों खेलों को ग्रिडिरॉन फुटबॉल के प्राथमिक रूपों में से एक माना जाता है।

अमेरिकन फुटबॉल संयुक्त राज्य अमेरिका में सबसे लोकप्रिय खेल है। खेल के सबसे लोकप्रिय रूप पेशेवर और कॉलेज फुटबॉल हैं, अन्य प्रमुख स्तर हाई स्कूल और युवा फुटबॉल हैं। 2012 तक, संयुक्त राज्य अमेरिका में प्रतिवर्ष लगभग 1.1 मिलियन हाई स्कूल एथलीट और 70,000 कॉलेज एथलीट यह खेल खेलते हैं। नेशनल फुटबॉल लीग, सबसे लोकप्रिय अमेरिकन फुटबॉल लीग, में दुनिया की किसी भी पेशेवर खेल लीग की सबसे अधिक औसत उपस्थिति है। इसका चैम्पियनशिप खेल, सुपर बाउल, दुनिया के सबसे अधिक देखे जाने वाले क्लब खेल आयोजनों में से एक है। लीग का वार्षिक

राजस्व लगभग US$13 बिलियन है। दुनिया भर में अन्य पेशेवर लीग मौजूद हैं, लेकिन इस खेल में बेसबॉल या बास्केटबॉल जैसे अन्य अमेरिकी खेलों की अंतर्राष्ट्रीय लोकप्रियता नहीं है।

अमेरिकन फुटबॉल का उद्देश्य निर्धारित समय में अपने विरोधियों से अधिक अंक प्राप्त करना है। ऐसा करने के लिए उन्हें अंततः टचडाउन के लिए गेंद को 'एंड ज़ोन' में डालने से पहले खेल के चरणों में गेंद को पिच के नीचे ले जाना होगा। यह या तो गेंद को किसी साथी खिलाड़ी को फेंककर या गेंद के साथ दौड़कर प्राप्त किया जा सकता है।

प्रत्येक टीम को गेंद को 10 गज आगे बढ़ाने के लिए 4 मौके (डाउन) मिलते हैं। एक बार जब वे 10 गज पार कर लेते हैं तो उनके डाउन रीसेट हो जाते हैं और वे एक और 10 गज के लिए फिर से शुरू करते हैं। 4 डाउन बीत जाने के बाद और आवश्यक 10 गज पार करने में विफल रहने पर गेंद डिफेंसिव टीम को दे दी जाएगी।

जबकि किसी भी टीम से मैदान पर केवल 11 खिलाड़ी होते हैं, एक अमेरिकन फुटबॉल टीम वास्तव में 45 खिलाड़ियों से बनी होती है। टीमों को आम तौर पर तीन समूहों में विभाजित किया जाता है: आक्रमण (आमतौर पर छोटे, मजबूत, तेज़ प्रकार के खिलाड़ी, जिसमें एक क्वार्टरबैक शामिल होता है जिसे आक्रमण खेल चलाने और गेंद को अपने साथियों को फेंकने के लिए कहा जाता है), बचाव (बड़े, अधिक शक्तिशाली खिलाड़ी जो खिलाड़ियों को दौड़ने से रोकने के लिए डिज़ाइन किए गए हैं) और विशेष टीम खिलाड़ी (खेल के किकिंग और पंटिंग पक्ष के लिए जिम्मेदार बड़े और तेज़ खिलाड़ियों का मिश्रण)।

ग्रिडिरॉन फुटबॉल में सुरक्षात्मक उपकरण ("फुटबॉल गियर") में फुटबॉल खेल के दौरान शरीर की सुरक्षा के लिए फुटबॉल खिलाड़ियों द्वारा पहने जाने वाले उपकरण शामिल होते हैं। अधिकांश फुटबॉल खिलाड़ियों द्वारा पहने जाने वाले बुनियादी उपकरणों में हेलमेट, शोल्डर पैड, दस्ताने, जूते, और जांघ और घुटने के पैड, माउथगार्ड, और प्रोटेक्टिव कप के साथ या बिना जॉकस्ट्रैप या कम्प्रेशन शॉर्ट्स शामिल हैं। नेक रोल, एल्बो पैड, हिप पैड, टेलबोन पैड, रिब पैड, और अन्य उपकरण उपरोक्त बुनियादी बातों के अलावा पहने जा सकते हैं। फुटबॉल सुरक्षात्मक उपकरण सिंथेटिक सामग्री से बने होते हैं: फोम रबर, इलास्टिक, और टिकाऊ, शॉक-प्रतिरोधी, ढाले हुए प्लास्टिक। फुटबॉल सुरक्षात्मक उपकरण दशकों से उपयोग में सुसंगत रहे हैं, वर्षों में डिजाइन और सामग्रियों में कुछ मामूली संशोधन किए गए हैं। फुटबॉल गियर का आवंटन और रखरखाव टीम उपकरण प्रबंधक के अधीन है।

हेलमेट – इसमें जॉ पैड, एक एकीकृत फेस मास्क, चिन स्ट्रैप, माउथ गार्ड और गेंद के प्रभावों के बल को कम करने के लिए विशेष शॉक अवशोषक शामिल हैं।

शोल्डर पैड – एक प्रमुख उपकरण जिसमें प्लास्टिक से बना कठोर बाहरी हिस्सा और अंदर शॉक अवशोषक फोम होता है, खिलाड़ियों को चौड़े कंधों वाला रूप देता है

आर्म पैड – हल्के और लचीले आर्म पैड खिलाड़ियों को चोट से मुक्त रहने में मदद करते हैं।

एल्बो पैड – अपनी त्वचा से चिपकी वेबिंग के साथ प्रभाव की रक्षा करते हैं और उसे विकृत करते हैं।

रिब पैड – विशेष रूप से खिलाड़ियों के शरीर के तापमान को सामान्य करने और चोटों से बचाने के लिए डिज़ाइन किए गए रिब पैड के माध्यम से झटके को अवशोषित और वितरित करते हैं।

हिप और टेलबोन पैड – पैंट के नीचे पहने जाने वाले बेल्ट की जेबों में डाले जाते हैं।

जांघ और घुटने के पैड – प्लास्टिक और फोम से बने रजाईदार पैड और पैंट के अंदर सिले जेबों में डाले जाते हैं

दस्ताने – हाथ के दस्ताने खिलाड़ियों के लिए अनिवार्य नहीं हैं, लेकिन मोटी गद्दीदार परत उंगलियों और हाथों की रक्षा में मदद करती है।

क्लीट्स (फुटगियर) – खिलाड़ियों को एकदम सही तलवे वाले जूते की आवश्यकता होती है जिसमें तलवे के नीचे स्पाइक्स होते हैं जिन्हें "क्लीट्स" कहा जाता है, जो विशेष रूप से घास पर खेल के लिए डिज़ाइन किए गए हैं

जर्सी – सभी खिलाड़ियों द्वारा नायलॉन सामग्री की ढीली रंगीन शर्ट जिसमें रंगीन साइड पैनल होते हैं, पहनी जाती है। आमतौर पर खिलाड़ियों का नाम और नंबर उनकी टीम के रंग में उल्लिखित होते हैं।

पैंट – नायलॉन जाली की रंगीन पैंट जिसमें पैंट के अंदरूनी हिस्से पर चार अलग-अलग जेबें होती हैं जो जांघ और घुटने के पैड रखने के लिए होती हैं। पैड को सुरक्षित करने के लिए सुरक्षा बेल्ट के साथ हिप और टेलबोन पैड भी प्रदान किए जाते हैं।

एक अमेरिकन फुटबॉल मैदान आमतौर पर लगभग 100 गज लंबा और 160 गज चौड़ा होता है। मैदान पर 10 गज के अंतराल पर रेखाएं खींची जाती हैं ताकि यह संकेत मिल सके कि एंड ज़ोन तक पहुंचने से पहले प्रत्येक टीम को कितनी दूर जाना है। पिच के प्रत्येक छोर पर एंड ज़ोन जोड़े जाते हैं और प्रत्येक लगभग 20 गज लंबे होते हैं। प्रत्येक छोर पर खंभे भी पाए जा सकते हैं जिनके ऊपर से किकर गेंद को किक करता है।

जब कोई खिलाड़ी टचडाउन स्कोर करता है, तो उनकी टीम को छह अंक दिए जाते हैं। टचडाउन गेंद को एंड ज़ोन में ले जाकर या एंड ज़ोन में रहते हुए पास से गेंद प्राप्त करके स्कोर किया जा सकता है। टचडाउन स्कोर करने के बाद, आक्रमण करने वाली टीम को अतिरिक्त अंक के लिए गेंद को किक करने का अवसर मिलता है। सफल किक के लिए गेंद को सीधे खंभों के बीच से गुजरना होगा।

फील्ड गोल किसी भी समय मैदान पर कहीं से भी स्कोर किया जा सकता है (आमतौर पर अंतिम डाउन पर) और एक सफल किक के परिणामस्वरूप तीन अंक मिलते हैं। सेफ्टी वह स्थिति है जहां रक्षात्मक टीम अपने ही एंड ज़ोन में आक्रमण करने वाले प्रतिद्वंद्वी को टैकल करने में सफल होती है; इसके लिए टीम को 2 अंक प्राप्त होते हैं।

गेंद को आगे बढ़ाना और डाउन।

आक्रमण के पास गेंद को आगे बढ़ाने के दो मुख्य तरीके हैं: दौड़ना और पासिंग। एक सामान्य खेल में, सेंटर गेंद को पीछे की ओर और अपने पैरों के बीच से क्वार्टरबैक को पास करता है, जिसे स्नैप कहा जाता है। फिर क्वार्टरबैक या तो गेंद को बैक को सौंपता है, गेंद फेंकता है, या उसके साथ दौड़ता है। खेल तब समाप्त होता है जब गेंद वाले खिलाड़ी को टैकल किया जाता है या वह आउट-ऑफ-बाउंड्स चला जाता है या कोई पास बिना किसी खिलाड़ी द्वारा पकड़े जमीन से टकरा जाता है। फॉरवर्ड पास केवल तभी वैध रूप से प्रयास किया जा सकता है जब पासर स्क्रिमेज की रेखा के पीछे हो; प्रति डाउन केवल एक फॉरवर्ड पास का प्रयास किया जा सकता है। रग्बी की तरह, खिलाड़ी खेल के दौरान किसी भी समय गेंद को पीछे की ओर भी पास कर सकते हैं। NFL में, यदि धावक का हेलमेट उतर जाता है तो डाउन भी तुरंत समाप्त हो जाता है।

आक्रमण को चार खेलों की एक श्रृंखला दी जाती है, जिसे डाउन कहा जाता है। यदि आक्रमण चार डाउन में दस या अधिक गज आगे बढ़ता है, तो उन्हें चार डाउन का नया सेट दिया जाता है। यदि वे दस गज आगे बढ़ने में विफल रहते हैं, तो फुटबॉल का कब्जा रक्षात्मक टीम को दे दिया जाता है। अधिकांश स्थितियों में, यदि आक्रमण अपने चौथे डाउन पर पहुंचता है, तो वे गेंद को दूसरी टीम को पंट करेंगे, जिससे उन्हें मैदान के और नीचे से अपनी ड्राइव शुरू करने के लिए मजबूर होना पड़ेगा; यदि वे फील्ड गोल रेंज में हैं, तो वे इसके बजाय फील्ड गोल स्कोर करने का प्रयास कर सकते हैं। अधिकारियों का एक समूह, चेन क्रू, डाउन और दूरी माप दोनों पर नज़र रखता है। टेलीविजन पर, दर्शकों को पहली डाउन लाइन दिखाने के लिए मैदान पर एक पीली रेखा इलेक्ट्रॉनिक रूप से सुपरइम्पोज़ की जाती है।

किकिंग।

फुटबॉल में किक की दो श्रेणियां हैं: स्क्रिमेज किक, जिसे आक्रामक टीम किसी भी डाउन पर स्क्रिमेज लाइन के पीछे या उस पर निष्पादित कर सकती है, और फ्री किक। फ्री किक में किकऑफ़ शामिल है, जो पहली और तीसरी तिमाही और ओवरटाइम की शुरुआत करता है और ट्राई प्रयास या सफल फील्ड गोल के बाद होता है; सेफ्टी किक सेफ्टी के बाद होता है।

किकऑफ़ पर, पेशेवर और कॉलेज खेल में गेंद को किक करने वाली टीम की 35-गज लाइन पर और हाई स्कूल खेल में 40-गज लाइन पर रखा जाता है। गेंद को ड्रॉप-किक या प्लेस-किक किया जा सकता है। यदि प्लेस किक चुना जाता है, तो गेंद को जमीन या टी पर रखा जा सकता है; दोनों ही मामलों में एक होल्डर का उपयोग किया जा सकता है। सेफ्टी किक पर, किक करने वाली टीम अपनी 20-गज लाइन से गेंद को किक करती है। वे गेंद को पंट, ड्रॉप-किक या प्लेस-किक कर सकते हैं, लेकिन पेशेवर खेल में टी का उपयोग नहीं किया जा सकता है। प्राप्त करने वाली टीम का कोई भी सदस्य गेंद को पकड़ सकता है या आगे बढ़ा सकता है। किक करने वाली टीम द्वारा गेंद को कम से कम दस गज जाने और जमीन को छूने या प्राप्त करने वाली टीम के किसी भी सदस्य द्वारा छूने के बाद ही उसे पुनः प्राप्त किया जा सकता है।

स्क्रिमेज किक के तीन प्रकार हैं: प्लेस किक, ड्रॉप किक और पंट। केवल प्लेस किक और ड्रॉप किक ही अंक स्कोर कर सकते हैं। प्लेस किक अंक स्कोर करने के लिए उपयोग की जाने वाली मानक विधि है, क्योंकि फुटबॉल का नुकीला आकार ड्रॉप किक को मज़बूती से करना मुश्किल बनाता है। एक बार जब स्क्रिमेज किक से गेंद को किक कर दिया जाता है, तो किक करने वाली टीम इसे तभी आगे बढ़ा सकती है जब इसे स्क्रिमेज लाइन के पीछे पकड़ा या पुनः प्राप्त किया जाए। यदि इसे इस रेखा से आगे किक करने वाली टीम द्वारा छुआ या पुनः प्राप्त किया जाता है, तो यह उस स्थान पर डेड हो जाता है जहां इसे छुआ गया था। किक करने वाली टीम को रिसीवर के गेंद पकड़ने के अवसर में हस्तक्षेप करने से प्रतिबंधित किया गया है। प्राप्त करने वाली टीम के पास फेयर कैच का संकेत देने का विकल्प होता है, जो रक्षा को रिसीवर को ब्लॉक करने या टैकल करने से रोकता है। गेंद पकड़े जाने के तुरंत बाद खेल समाप्त हो जाता है और गेंद को आगे नहीं बढ़ाया जा सकता है।

खेल के अंत में सबसे अधिक अंक वाली टीम को विजेता माना जाएगा। यदि अंक बराबर होते हैं तो ओवर टाइम खेल में आएगा जहां टीमें एक अतिरिक्त क्वार्टर खेलेंगी जब तक कि विजेता नहीं मिल जाता।

अमेरिकन फुटबॉल के नियम।

खेल चार 15 मिनट के क्वार्टरों तक चलते हैं। पहले और दूसरे तथा तीसरे और चौथे क्वार्टर के बीच 2 मिनट का ब्रेक होता है, साथ ही दूसरे और तीसरे क्वार्टर के बीच 15 मिनट का आराम (हाफ टाइम) होता है।

प्रत्येक टीम के पास 10 या अधिक गज प्राप्त करने के लिए 4 डाउन होते हैं। वे गज बनाने के लिए गेंद को फेंक या दौड़ सकते हैं। जैसे ही टीम आवश्यक गज प्राप्त कर लेती है, डाउन रीसेट हो जाते हैं और यार्डेज रीसेट हो जाता है। 4 डाउन के बाद गज बनाने में विफलता के परिणामस्वरूप टर्नओवर होगा।

सैकड़ों विभिन्न खेल हैं जिन्हें खिलाड़ी किसी भी डाउन पर चला सकते हैं। खेल टीमों द्वारा बनाए जाते हैं और अक्सर खिलाड़ी हर जगह दौड़ते हुए (रूट्स) होते हैं जो अनिवार्य रूप से संगठित अराजकता है। हेड कोच या क्वार्टर बैक आक्रमण करने वाली टीम के लिए मैदान पर खेल कहते हैं जबकि रक्षात्मक कप्तान रक्षात्मक टीम के लिए खेल कहते हैं।

प्रत्येक खेल की शुरुआत में सिक्का टॉस होता है ताकि यह तय किया जा सके कि कौन सी टीम पहले गेंद प्राप्त करेगी और वे मैदान के किस तरफ से शुरुआत करना चाहते हैं।

खेल एक किक-ऑफ के साथ शुरू होता है जहां एक टीम गेंद को मैदान के नीचे पंट करती है ताकि दूसरी टीम फिर से गेंद के साथ जितना संभव हो सके वापस दौड़ सके।

चौथे डाउन पर आक्रमण के पास या तो उन गजों की भरपाई करने की कोशिश करने का विकल्प होता है जो वे कम हैं या गेंद को किक करने का। यदि वे किक करने का फैसला करते हैं, तो उनके पास दो विकल्प होते हैं; पंट करना या फील्ड गोल का प्रयास करना। मैदान पर उनकी स्थिति के आधार पर आमतौर पर उनका खेल तय होगा। विरोधी टीम के गोल पोस्ट से लगभग 40 गज के भीतर कुछ भी फील्ड गोल प्रयास में परिणत होगा। और पीछे होने का मतलब होगा कि वे पंट विकल्प चुनेंगे।

टीमें और स्थितियां।

एक फुटबॉल खेल दो टीमों के बीच खेला जाता है, प्रत्येक में 11 खिलाड़ी होते हैं। मैदान पर अधिक खिलाड़ियों के साथ खेलना जुर्माने योग्य है। टीमें डाउन के बीच अपने किसी भी संख्या के खिलाड़ियों को प्रतिस्थापित कर सकती हैं; इस "प्लाटून" प्रणाली ने मूल प्रणाली को बदल दिया, जिसमें सीमित प्रतिस्थापन नियम थे, और इसके परिणामस्वरूप टीमें विशेष आक्रामक, रक्षात्मक और विशेष टीम इकाइयों का उपयोग कर रही हैं।

फुटबॉल खेल में व्यक्तिगत खिलाड़ियों को 1 और 99 के बीच एक समान संख्या के साथ नामित किया जाना चाहिए। NFL टीमों को लीग-अनुमोदित नंबरिंग प्रणाली द्वारा अपने खिलाड़ियों को संख्या देने की आवश्यकता होती है, और किसी भी अपवाद को आयुक्त द्वारा अनुमोदित किया जाना चाहिए। NCAA और NFHS टीमों को लीग-सुझावित नंबरिंग योजना के अनुसार अपने आक्रामक खिलाड़ियों को संख्या देने की "दृढ़ता से सलाह" दी जाती है।

हालांकि यह खेल लगभग विशेष रूप से पुरुषों द्वारा खेला जाता है, महिलाएं हाई स्कूल, कॉलेज और पेशेवर फुटबॉल में खेलने के लिए पात्र हैं। किसी भी महिला ने कभी NFL में नहीं खेला है, लेकिन महिलाओं ने हाई स्कूल और कॉलेज फुटबॉल खेलों में खेला है। 2018 में, पॉप वार्नर लिटिल स्कॉलर्स यूथ फुटबॉल में 225,000 खिलाड़ियों में से 1,100 लड़कियां थीं, और स्पोर्ट्स एंड फिटनेस इंडस्ट्री एसोसिएशन के अनुसार टैकल फुटबॉल खेलने वाले 5.5 मिलियन अमेरिकियों में से लगभग 11% महिलाएं हैं। महिलाएं अधिकारी के रूप में भी काम कर सकती हैं; सारा थॉमस 2015 में NFL की पहली महिला अधिकारी बनीं।

आक्रामक इकाई।

आक्रामक इकाई की भूमिका फुटबॉल को मैदान के नीचे आगे बढ़ाना है जिसका अंतिम लक्ष्य टचडाउन स्कोर करना है।

एक हरे रंग की पृष्ठभूमि वाला चित्र जिसमें एक सफेद क्षैतिज रेखा इसे दो हिस्सों में विभाजित करती है, रेखा के ऊपर एक गठन में ग्यारह छोटे नीले वर्ग रक्षा खिलाड़ियों का प्रतिनिधित्व करते हैं, और रेखा के नीचे एक अन्य गठन में ग्यारह छोटे लाल वृत्त आक्रमण खिलाड़ियों का प्रतिनिधित्व करते हैं, जिसमें दो पाठ कैप्शन "Defense" और "Offense" हैं, पूर्व रेखा के ऊपर और बाद वाला रेखा के नीचे रखा गया है।

आक्रामक टीम को गेंद स्नैप करने से पहले एक वैध गठन में पंक्तिबद्ध होना चाहिए। एक आक्रामक गठन को अवैध माना जाता है यदि बैकफील्ड में चार से अधिक खिलाड़ी हैं या आक्रामक लाइन पर 50-79 नंबर वाले पांच से कम खिलाड़ी हैं। खिलाड़ी अस्थायी रूप से ऐसी स्थिति में पंक्तिबद्ध हो सकते हैं जिसकी पात्रता उनके नंबर की अनुमति से भिन्न है, बशर्ते वे तुरंत रेफरी को परिवर्तन की रिपोर्ट करें, जो फिर रक्षात्मक टीम को परिवर्तन की सूचना देता है। सेंटर (C) को छोड़कर किसी भी टीम के खिलाड़ियों को गेंद स्नैप होने तक न्यूट्रल ज़ोन में पंक्तिबद्ध होने या पार करने की अनुमति नहीं है। आंतरिक आक्रामक लाइनमैन को गेंद स्नैप होने तक हिलने की अनुमति नहीं है।

मुख्य बैकफील्ड स्थितियां क्वार्टरबैक (QB), हाफबैक/टेलबैक (HB/TB) और फुलबैक (FB) हैं। क्वार्टरबैक आक्रमण का नेता होता है। या तो क्वार्टरबैक या कोच खेल कहते हैं। क्वार्टरबैक आमतौर पर टीम के पंक्तिबद्ध होने से पहले हडल में बाकी

आक्रमण को खेल की जानकारी देता है। क्वार्टरबैक स्नैप लेने के लिए सेंटर के पीछे पंक्तिबद्ध होता है और फिर गेंद को सौंपता है, फेंकता है या उसके साथ दौड़ता है।

हाफबैक की प्राथमिक भूमिका, जिसे रनिंग बैक या टेलबैक भी कहा जाता है, रनिंग खेलों में गेंद को ले जाना है। हाफबैक रिसीवर के रूप में भी काम कर सकते हैं। फुलबैक हाफबैक से बड़े होते हैं और मुख्य रूप से ब्लॉकर के रूप में कार्य करते हैं, लेकिन वे कभी-कभी शॉर्ट-यार्डेज स्थितियों में धावक के रूप में उपयोग किए जाते हैं और पासिंग स्थितियों में शायद ही कभी उपयोग किए जाते हैं।

आक्रामक लाइन (OL) में कई खिलाड़ी होते हैं जिनका प्राथमिक कार्य रनिंग खेलों में गेंद वाहक को टैकल करने से रक्षात्मक लाइन के सदस्यों को ब्लॉक करना या पासिंग खेलों में क्वार्टरबैक को सैक करना है। आक्रामक लाइन का नेता सेंटर होता है, जो क्वार्टरबैक को गेंद स्नैप करने, ब्लॉक करने और यह सुनिश्चित करने के लिए जिम्मेदार होता है कि अन्य लाइनमैन खेल के दौरान अपना काम करें। सेंटर के दोनों ओर गार्ड (G) होते हैं, जबकि टैकल (T) गार्ड के बाहर पंक्तिबद्ध होते हैं।

प्रमुख रिसीवर वाइड रिसीवर (WR) और टाइट एंड (TE) हैं। वाइड रिसीवर स्क्रिमेज की रेखा पर या उसके पास, लाइन के बाहर विभाजित होकर पंक्तिबद्ध होते हैं। वाइड रिसीवर का मुख्य लक्ष्य क्वार्टरबैक द्वारा फेंके गए पास को पकड़ना है, लेकिन वे रनिंग खेलों के दौरान डिकॉय या ब्लॉकर के रूप में भी कार्य कर सकते हैं। टाइट एंड टैकल के बाहर पंक्तिबद्ध होते हैं और रिसीवर और ब्लॉकर दोनों के रूप में कार्य करते हैं।

रक्षात्मक इकाई।

रक्षा की भूमिका गेंद वाहक को टैकल करके या टर्नओवर (इंटरसेप्शन या फंबल) को मजबूर करके आक्रमण को स्कोर करने से रोकना है।

रक्षात्मक लाइन (DL) में रक्षात्मक छोर (DE) और रक्षात्मक टैकल (DT) होते हैं। रक्षात्मक छोर लाइन के सिरों पर पंक्तिबद्ध होते हैं, जबकि रक्षात्मक टैकल अंदर, रक्षात्मक छोरों के बीच पंक्तिबद्ध होते हैं। रक्षात्मक छोरों और रक्षात्मक टैकल की प्राथमिक जिम्मेदारियां क्रमशः बाहर और अंदर रनिंग खेलों को रोकना, पासिंग खेलों में क्वार्टरबैक पर दबाव डालना, और लाइन पर कब्जा करना है ताकि लाइनबैकर टूट सकें।

लाइनबैकर रक्षात्मक लाइन के पीछे लेकिन रक्षात्मक बैकफील्ड के सामने पंक्तिबद्ध होते हैं। उन्हें दो प्रकारों में विभाजित किया गया है: मिडिल लाइनबैकर (MLB) और आउटसाइड लाइनबैकर (OLB)। लाइनबैकर रक्षात्मक नेता होते हैं और रक्षात्मक खेल कहते हैं। उनकी विविध भूमिकाओं में रन का बचाव, क्वार्टरबैक पर दबाव डालना, और पासिंग गेम में बैक, वाइड रिसीवर और टाइट एंड की रक्षा करना शामिल है।

रक्षात्मक बैकफील्ड, जिसे अक्सर सेकेंडरी कहा जाता है, में कॉर्नरबैक (CB) और सेफ्टी (S) होते हैं। सेफ्टी को स्वयं फ्री सेफ्टी (FS) और स्ट्रांग सेफ्टी (SS) में विभाजित किया गया है। कॉर्नरबैक रक्षात्मक गठन के बाहर पंक्तिबद्ध होते हैं, आमतौर पर एक रिसीवर के विपरीत ताकि उन्हें कवर कर सकें। सेफ्टी कॉर्नरबैक के बीच लेकिन सेकेंडरी में और पीछे पंक्तिबद्ध होते हैं। सेफ्टी रक्षा की अंतिम पंक्ति हैं और गहरे पासिंग खेलों के साथ-साथ रनिंग खेलों को रोकने के लिए जिम्मेदार हैं।

विशेष टीम इकाई।

विशेष टीम इकाई सभी किकिंग खेलों के लिए जिम्मेदार है। गेंद के नियंत्रण में रहने वाली टीम की विशेष टीम इकाई फील्ड गोल (FG) प्रयास, पंट और किकऑफ़ को निष्पादित करने का प्रयास करती है, जबकि विरोधी टीम की इकाई उन्हें ब्लॉक या वापस करने का लक्ष्य रखेगी।

तीन स्थितियां फील्ड गोल और PAT (पॉइंट-आफ्टर-टचडाउन) इकाई के लिए विशिष्ट हैं: प्लेसकिकर (K या PK), होल्डर (H) और लॉन्ग स्नैपर (LS)। लॉन्ग स्नैपर का काम फुटबॉल को होल्डर को स्नैप करना है, जो इसे पकड़ेगा और प्लेसकिकर के लिए स्थिति में रखेगा। किकऑफ़ पर आमतौर पर कोई होल्डर नहीं होता है, क्योंकि गेंद टी से किक की जाती है; हालांकि, कुछ स्थितियों में होल्डर का उपयोग किया जा सकता है, जैसे कि अगर हवा गेंद को टी पर सीधा रहने से रोक रही हो। प्राप्त करने वाली टीम का वह खिलाड़ी जो गेंद को पकड़ता है, किकऑफ़ रिटर्नर (KR) के रूप में जाना जाता है।

अधिकारी और फाउल।

अधिकारी खेल नियमों को लागू करने और घड़ी की निगरानी के लिए जिम्मेदार होते हैं। सभी अधिकारी एक सीटी रखते हैं और काली और सफेद धारीदार शर्ट और काली टोपी पहनते हैं, सिवाय रेफरी के, जिसकी टोपी सफेद होती है। प्रत्येक के पास एक भारित पीला झंडा होता है जिसे फाउल बुलाए जाने का संकेत देने के लिए जमीन पर फेंका जाता है। एक अधिकारी जो कई फाउल देखता है, वह द्वितीयक संकेत के रूप में अपनी टोपी फेंकेगा। मैदान पर सात अधिकारी (एक मानक सात-सदस्यीय दल के; कॉलेज स्तर तक के निचले स्तर के खेल कम अधिकारियों का उपयोग करते हैं) प्रत्येक को जिम्मेदारियों का एक अलग सेट सौंपा गया है:

रेफरी आक्रामक बैक के पीछे और किनारे पर स्थित होता है। रेफरी को खेल की निगरानी और नियंत्रण का काम सौंपा गया है और वह स्कोर, डाउन नंबर, और अन्य अधिकारियों के बीच चर्चा में किसी भी नियम व्याख्या पर अधिकार रखता है। रेफरी सभी दंडों की घोषणा करता है और अपराधी टीम के कप्तान के साथ उल्लंघन पर चर्चा करता है, क्वार्टरबैक के खिलाफ अवैध हिट की निगरानी करता है, पहली डाउन माप के लिए अनुरोध करता है, और जब भी कोई खिलाड़ी बाहर निकाला जाता है तो हेड कोच को सूचित करता है। रेफरी खुद को क्वार्टरबैक के पासिंग आर्म साइड पर स्थित करता है। अधिकांश खेलों में, रेफरी स्क्रिमेज से खेल से पहले फुटबॉल को स्पॉट करने के लिए जिम्मेदार होता है।

अंपायर रक्षात्मक बैकफील्ड में स्थित होता है, सिवाय NFL में, जहां अंपायर गठन के विपरीत दिशा में रेफरी के पार्श्व में स्थित होता है। अंपायर स्क्रिमेज की रेखा के साथ खेल देखता है ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि स्नैप से पहले मैदान पर 11 से अधिक आक्रामक खिलाड़ी नहीं हैं और पास खेलों में कोई भी आक्रामक लाइनमैन अवैध रूप से डाउनफील्ड नहीं है। अंपायर आक्रामक और रक्षात्मक लाइनमैन के बीच संपर्क की निगरानी करता है और अधिकांश होल्डिंग दंडों को कॉल करता है। अंपायर टाइमआउट की संख्या और सिक्का टॉस के विजेता और खेल स्कोर को रिकॉर्ड करता है, स्क्रिमेज की रेखा के करीब गेंद के कब्जे से जुड़ी स्थितियों में रेफरी की सहायता करता है, यह निर्धारित करता है कि खिलाड़ी का उपकरण वैध है या नहीं, और अगर बारिश में खेल खेला जा रहा है तो स्नैप से पहले गीली गेंदों को सुखाता है।

बैक जज रक्षात्मक बैकफील्ड में गहराई में, अंपायर के पीछे स्थित होता है। बैक जज यह सुनिश्चित करता है कि रक्षात्मक टीम के पास मैदान पर 11 से अधिक खिलाड़ी नहीं हैं और यह निर्धारित करता है कि कैच वैध हैं या नहीं, फील्ड गोल या अतिरिक्त अंक प्रयास सफल हैं या नहीं, और क्या पास इंटरफेरेंस उल्लंघन हुआ है। बैक जज प्ले क्लॉक के लिए भी जिम्मेदार होता है, जब दृश्य प्ले क्लॉक का उपयोग नहीं किया जाता है तो प्रत्येक खेल के बीच का समय।

हेड लाइन्समैन/डाउन जज स्क्रिमेज की रेखा के एक छोर पर स्थित होता है। हेड लाइन्समैन/डाउन जज किसी भी लाइन-ऑफ-स्क्रिमेज और अवैध हैंड्स के उपयोग के उल्लंघन की निगरानी करता है और अवैध शिफ्ट या अवैध मोशन कॉल में लाइन जज की सहायता करता है। हेड लाइन्समैन/डाउन जज अपने पक्ष के मैदान पर होने वाले आउट-ऑफ-बाउंड्स कॉल पर भी निर्णय देता है, चेन क्रू की निगरानी करता है और जब खेल को सीटी बजाकर डेड घोषित किया जाता है तो धावक की फॉरवर्ड प्रगति को चिह्नित करता है।

एक आधुनिक डाउन इंडिकेटर बॉक्स एक खंभे पर लगाया जाता है और इसका उपयोग वर्तमान स्क्रिमेज लाइन को चिह्नित करने के लिए किया जाता है। मार्कर पर संख्या को डायल का उपयोग करके बदला जाता है।

साइड जज हेड लाइन्समैन से बीस गज डाउनफील्ड स्थित होता है। साइड जज मुख्य रूप से फील्ड जज के कार्यों की नकल करता है। फील्ड गोल और अतिरिक्त अंक प्रयासों पर, साइड जज अंपायर के पार्श्व में स्थित होता है।

लाइन जज स्क्रिमेज की रेखा के अंत में, हेड लाइन्समैन के विपरीत स्थित होता है। वे खिलाड़ी प्रतिस्थापन, पंट के दौरान स्क्रिमेज की रेखा, और खेल समय का पर्यवेक्षण करते हैं। लाइन जज क्वार्टर के अंत में समय समाप्त होने पर रेफरी को सूचित करता है और हाफटाइम के लिए पांच मिनट शेष रहने पर घरेलू टीम के हेड कोच को सूचित करता है। एनएफएल में, लाइन जज हाफ में दो मिनट शेष रहने पर भी रेफरी को सतर्क करता है। यदि घड़ी खराब हो जाती है या काम करना बंद कर देती है, तो लाइन जज आधिकारिक समयपालक बन जाता है।

फील्ड जज लाइन जज से बीस गज नीचे मैदान पर स्थित होता है। फील्ड जज प्ले क्लॉक की निगरानी और नियंत्रण करता है, मैदान पर रक्षात्मक खिलाड़ियों की संख्या गिनता है और आक्रामक पास हस्तक्षेप तथा आक्रामक खिलाड़ियों द्वारा हाथों के अवैध उपयोग के उल्लंघनों पर नजर रखता है। फील्ड जज कैच, रिकवरी, जब कोई खिलाड़ी आउट ऑफ बाउंड्स जाता है तब गेंद के स्थान, और स्क्रिमेज की रेखा पार कर चुकी फंबल हुई गेंदों के अवैध स्पर्श के संबंध में भी निर्णय लेता है। फील्ड गोल और एक्स्ट्रा पॉइंट प्रयासों पर, फील्ड जज बैक जज के विपरीत अपराइट के नीचे तैनात होता है।

सेंटर जज एक आठवां अधिकारी है जिसका उपयोग केवल कॉलेज फुटबॉल के शीर्ष स्तर में किया जाता है। सेंटर जज रेफरी के बगल में खड़ा होता है, उसी तरह जैसे एनएफएल में अंपायर होता है। सेंटर जज प्रत्येक खेल के बाद फुटबॉल को स्थापित करने के लिए जिम्मेदार होता है और उसके पास रेफरी के समान ही कई जिम्मेदारियां होती हैं, सिवाय दंडों की घोषणा के।

अधिकारियों का एक अन्य समूह, चेन क्रू, जंजीरों को स्थानांतरित करने के लिए जिम्मेदार है। जंजीरें, जिनमें दो बड़ी छड़ें होती हैं जिनके बीच 10 गज लंबी जंजीर होती है, पहले डाउन के लिए मापने के लिए उपयोग की जाती हैं। चेन क्रू खेल के दौरान साइडलाइन पर रहता है, लेकिन यदि अधिकारियों द्वारा अनुरोध किया जाए तो वे मापने के लिए संक्षेप में जंजीरों को मैदान पर लाएंगे। एक सामान्य चेन क्रू में कम से कम तीन लोग होंगे—चेन क्रू के दो सदस्य दोनों छड़ों में से एक-एक को पकड़ेंगे, जबकि एक तीसरा डाउन मार्कर पकड़ेगा। डाउन मार्कर, जो एक बड़ी छड़ी है जिस पर डायल लगा होता है, प्रत्येक खेल के बाद वर्तमान डाउन को इंगित करने के लिए पलट दिया जाता है और आमतौर पर गेंद के अनुमानित स्थान पर ले जाया जाता है। चेन क्रू प्रणाली का उपयोग 100 वर्षों से अधिक समय से किया जा रहा है और इसे दूरी का एक सटीक माप माना जाता है, जिस पर किसी भी पक्ष से शायद ही कभी आलोचना होती है।

अधिक:; खेल।

सामान्य खेल में मैदान पर 11 खिलाड़ियों की दो टीमें होती हैं (एक आक्रमण में और दूसरी रक्षा में) जो चार 15 मिनट के क्वार्टरों के दौरान प्रतिस्पर्धा करती हैं।

आमतौर पर प्रत्येक टीम के लिए प्रति हाफ तीन 'टाइम-आउट' होते हैं, जिसमें 12 मिनट का हाफ-टाइम अंतराल होता है।

खेल का उद्देश्य गेंद को विरोधी के 'एंड ज़ोन' में ले जाना है, या तो गेंद को टैकल होने तक दौड़ाकर, या गेंद को एंड ज़ोन की ओर साथी खिलाड़ी को पास करके।

हालांकि किसी भी समय मैदान पर प्रत्येक पक्ष से केवल 11 खिलाड़ी होते हैं, एक टीम वास्तव में 45 खिलाड़ियों की होती है। प्रत्येक पक्ष का प्रमुख खिलाड़ी क्वार्टरबैक होता है जो खेल को संचालित करने का प्रयास करता है।

डाउन।

डाउन खेल का वह हिस्सा हैं जो अक्सर नए लोगों को अनावश्यक रूप से भ्रमित करते हैं। वे वास्तव में काफी सीधे हैं। संक्षेप में, नियम इस प्रकार है:

गेंद रखने वाली टीम (आक्रमण) को आक्रमण में रहते हुए गेंद को कम से कम 10 गज आगे बढ़ाना होता है। यही कारण है कि पिच पर स्पष्ट रूप से चिह्नित गज रेखाएं होती हैं।

उनके पास उन 10 गज को हासिल करने के चार मौके, या डाउन होते हैं और यदि वे गेंद को उतना आगे बढ़ा देते हैं, तो गिनती रीसेट हो जाती है और टीम को और 10 गज आगे बढ़ने का प्रयास करने के लिए चार डाउन का एक और सेट मिलता है।

यदि आक्रामक टीम चार डाउन के भीतर ये 10 गज आगे नहीं बढ़ा पाती है, तो कब्जा छोड़ दिया जाता है और रक्षात्मक पक्ष को आक्रमण खेलने का अपना मौका मिलता है। टीमें आमतौर पर कब्जा खोने से पहले कुछ अंक बचाने की कोशिश में चौथे डाउन पर फील्ड गोल के लिए या रक्षात्मक टीम की ओर आगे किक करती हैं।

अमेरिकी फुटबॉल में स्कोरिंग।

अमेरिकी फुटबॉल में अंतिम लक्ष्य लगभग हर अन्य खेल के समान ही है – विरोधी से अधिक अंक बनाना। खेल में स्कोरिंग इस प्रकार निकाली जाती है:

टचडाउन (6 अंक)।

टचडाउन तब स्कोर होता है जब कोई टीम गेंद के साथ विरोधी की गोल रेखा पार करती है, या एंड ज़ोन में गेंद को पकड़ती या एकत्र करती है।

फील्ड गोल (3 अंक)।

एक टीम आमतौर पर इन्हें चौथे डाउन पर प्रयास करती है - यदि किकर एंड ज़ोन के काफी करीब है कि गेंद को अपराइट पोस्टों के बीच से किक कर सके।

एक्स्ट्रा पॉइंट (1 या 2 अंक)।

टचडाउन के बाद गेंद को अपराइट्स के बीच से किक करके एक अतिरिक्त अंक अर्जित किया जाता है (यह रग्बी में कन्वर्जन के समान है)। गेंद को फिर से एंड ज़ोन में ले जाकर दो अंक अर्जित किए जाते हैं, लेकिन चूंकि यह अधिक कठिन है, अधिकांश टीमें 1 अंक लेने का विकल्प चुनती हैं।

सेफ्टी (2 अंक)।

रक्षात्मक टीम 2 अंक हासिल कर सकती है यदि वे आक्रामक टीम के किसी सदस्य को उसके अपने एंड ज़ोन में गेंद के साथ टैकल करती है।

क्वार्टरबैक सैक।

अमेरिकी फुटबॉल में, सैक तब होता है जब क्वार्टरबैक (या पासर के रूप में कार्य करने वाला कोई अन्य आक्रामक खिलाड़ी) फॉरवर्ड पास फेंकने से पहले स्क्रिमेज की रेखा के पीछे टैकल कर दिया जाता है, जब क्वार्टरबैक को "पॉकेट" में स्क्रिमेज की रेखा के पीछे टैकल किया जाता है और उसका इरादा स्पष्ट नहीं होता, या जब रक्षात्मक दबाव के कारण कोई पासर स्क्रिमेज

की रेखा के पीछे आउट ऑफ बाउंड्स भाग जाता है। यह अक्सर तब होता है जब विरोधी टीम की रक्षात्मक लाइन, लाइनबैकर्स या रक्षात्मक बैक आक्रामक टीम के ब्लॉकिंग खिलाड़ियों (क्वार्टरबैक की सुरक्षा) को तेजी से पार करने के लिए पास दबाव (जिसे पास रश भी कहा जाता है) लागू कर पाते हैं, या यदि क्वार्टरबैक गेंद सौंपने के लिए कोई बैक या गेंद पकड़ने के लिए कोई उपलब्ध पात्र रिसीवर नहीं खोज पाता, जिससे रक्षा को क्वार्टरबैक को टैकल करने का अधिक समय मिल जाता है।

सैक करना रक्षात्मक टीम के लिए फायदेमंद होता है क्योंकि आक्रमण एक डाउन खो देता है, और स्क्रिमेज की रेखा कई गज पीछे हट जाती है। रक्षा के लिए और भी बेहतर सैक होता है जो क्वार्टरबैक से स्क्रिमेज की रेखा पर या उसके पीछे गेंद फंबल करा देता है; इसे स्ट्रिप सैक भी कहा जाता है और यदि रक्षा गेंद हासिल कर लेती है तो यह टर्नओवर में परिणत हो सकता है। जिस क्वार्टरबैक पर दबाव डाला जाता है लेकिन वह सैक से बच जाता है, वह भी जल्दबाजी में खेलने के लिए मजबूर होने से प्रतिकूल रूप से प्रभावित हो सकता है।

टर्नओवर।

ग्रिडआयरन फुटबॉल में, टर्नओवर तब होता है जब गेंद वाली टीम बिना किक किए गेंद का कब्जा खो देती है, जिसे फिर दूसरी टीम प्राप्त कर लेती है। अमेरिकी फुटबॉल में, जिन दो घटनाओं को आधिकारिक रूप से "टर्नओवर" के रूप में वर्गीकृत किया जाता है, वे हैं फंबल (किसी खिलाड़ी के पास कब्जा होने के बाद लाइव गेंद का आकस्मिक खोना) और इंटरसेप्शन (पासिंग टीम के किसी सदस्य के लिए इरादित पास, लेकिन रक्षात्मक टीम के किसी सदस्य द्वारा पकड़े गए)।

a. ओवरटाइम पहले हाफ / मैच, जीत के अंतर और चौथे क्वार्टर के परिणाम को छोड़कर सभी बाजारों के लिए गिना जाता है।

b. यदि मैच बाधित हुआ और 24 घंटे (प्री-मैच) या 48 घंटे (लाइव) के भीतर पूरा नहीं हुआ, तो सभी दांव वापसी के अधीन हैं, सिवाय उन दांवों के, जिनका परिणाम मैच रोके जाने के समय तक स्पष्ट रूप से निर्धारित हो चुका था।

c. यदि मैच का शुरू होने का समय 24 घंटे (प्री-मैच) या 48 घंटे (लाइव) से अधिक के लिए स्थगित हो जाता है, तो सभी दांव वापस किए जाते हैं।

d. अमेरिकी फुटबॉल पर दांव लगाने के लिए निम्नलिखित पोजीशन प्रदान की जाती हैं:।

मैच का परिणाम निर्धारित करने का प्रस्ताव है। दांव ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं।

यदि मैच के परिणामस्वरूप, बनाए गए कुल गोलों की संख्या दांव के कुल के बराबर है, तो वापसी होती है। इसी तरह, किसी टीम या खिलाड़ी के व्यक्तिगत कुल के लिए भी। दांव ओवरटाइम को ध्यान में रखते हुए स्वीकार किए जाते हैं।

यदि हैंडीकैप में केवल दो विकल्प हैं (केवल "विजय 1" या "विजय 2", "ड्रॉ" विकल्प के बिना), तो हैंडीकैप को ध्यान में रखते हुए बराबर स्कोर की स्थिति में, वापसी होती है (चाहे मैच का कोई भी पीरियड हो जिसके लिए दांव लगाने की पेशकश की जाती है)।

4. पहला हाफ / मैच।

दांव जीतने के लिए, आपको पहले हाफ और मैच के परिणाम का सही अनुमान लगाना होगा। ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

5. क्वार्टर दांव।

मैच के संबंधित क्वार्टर के विजेता, हैंडीकैप के साथ विजेता या कुल अंकों पर दांव की पेशकश की जाती है। संबंधित क्वार्टर के बाद कौन सी टीम मैच में आगे है, इसे ध्यान में नहीं रखा जाता है। ओवरटाइम को ध्यान में नहीं रखा जाता है।

6. पहला / अंतिम टचडाउन करने वाला।

दांव जीतने के लिए, आपको क्रमशः मैच में पहले या अंतिम टचडाउन के लेखक का अनुमान लगाना होगा। दांव के वैध होने के लिए, खिलाड़ी को मैच में एक सेकंड से अधिक खेलना होगा, अन्यथा दांव रद्द हो जाएंगे।

7. पहले हाफ पर दांव।

दांव जीतने के लिए, आपको मैच के पहले हाफ के विजेता का अनुमान लगाना होगा। यदि मैच दूसरे क्वार्टर के अंत से पहले बाधित हो जाता है तो दांव रद्द हो जाएंगे।

8. पहली / अगली प्रभावी क्रिया।

दांव जीतने के लिए, आपको अनुमान लगाना होगा कि पहली / अगली प्रभावी क्रिया क्या होगी: टचडाउन, गोल में गोल या सेफ्टी। यदि मैच टचडाउन, गोल या सेफ्टी होने से पहले बाधित या समाप्त हो गया, तो दांव रद्द हो जाएंगे।

9. ऊपर सूचीबद्ध नहीं किए गए अन्य प्रकार के दांव की पेशकश की जा सकती है।

रैंडम नंबर जनरेटर (RNG) गेम कार्यक्षमता और खेल के परिणामों तथा निष्पक्षता के प्रति खिलाड़ी के विश्वास का हृदय है। कंपनी ने एक प्रतिष्ठित लाइसेंस प्रयोगशाला द्वारा विभिन्न RNG का परीक्षण और प्रमाणन किया है।

सोर्स कोड समीक्षा ने सत्यापित किया कि RNG का कार्यान्वयन तकनीकी आवश्यकताओं के अनुरूप है। इसमें निम्नलिखित शामिल हैं, लेकिन इन्हीं तक सीमित नहीं:

a) एल्गोरिदम की पहचान;; b) आंतरिक स्थिति की सुरक्षा, सीडिंग और पुनः-सीडिंग, थ्रेड सुरक्षा;।

c) इंस्टेंट गेम के लिए स्केलिंग।

RNG के हमारे गहन परीक्षण सांख्यिकीय यादृच्छिकता, अप्रत्याशितता और RNG की गैर-पुनरावृत्ति का आकलन करते हैं।

RNG या रैंडम नंबर जनरेटर हमारे सभी कैसीनो गेम पर सेट किए गए प्रोग्राम हैं, जो इस तथ्य को पुष्ट करते हैं कि सभी परिणाम यादृच्छिक रहते हैं। इन खेलों का कोई भी पूर्वानुमान या हेरफेर नहीं किया जा सकता।

प्रमाणित निष्पक्षता की मूल अवधारणा यह है कि खिलाड़ियों के पास यह साबित और सत्यापित करने की क्षमता है कि उनके परिणाम निष्पक्ष और बिना हेरफेर के हैं।

प्रतिबद्धता योजना यह सुनिश्चित करने के लिए उपयोग की जाती है कि खिलाड़ी का सभी उत्पन्न परिणामों पर प्रभाव हो।

कंपनी आपके कंप्यूटर या मोबाइल डिवाइस पर सीधे एक आसान, आनंददायक और पारदर्शी गेमिंग वातावरण लाने की आशा करती है।

सट्टेबाजी खिलाड़ियों के लिए, सट्टेबाज कंपनियां अधिक मनोरंजन के लिए विशेष प्रकार के दांव बनाती हैं। इस तरह के बाजारों में हर तरह के अलग-अलग दांव शामिल होते हैं, जिन्हें सट्टेबाजी उद्योग में एक खेल माना जाता है। ये हैं: नियमित खेलों, राजनीति, टीवी शो और फिल्मों आदि पर विशेष दांव।

दांव के प्रकार आमतौर पर 'आउटराइट' होते हैं। सट्टेबाज किसी निश्चित प्रतियोगिता के विजेता आदि का अनुमान लगाने की पेशकश करते हैं।

राजनीतिक सट्टेबाजी निम्नलिखित जैसे बाजार पेश कर सकती है: चुनाव में कौन सा राजनेता या राजनीतिक दल विजय प्राप्त करेगा। दुनिया भर के संसदीय चुनावों, राष्ट्रपति चुनावों और विभिन्न राजनीतिक परिणामों पर ऑड्स पर सट्टेबाजी के प्रस्ताव हैं।

ग्राहक राजनीतिक बाजारों का आनंद ले सकते हैं, जैसे लॉस एंजिल्स का अगला महापौर कौन होगा, यूके में संसदीय चुनाव में कौन सा राजनीतिक दल जीतेगा, आदि।

टीवी पर दांव में विभिन्न प्रकार के घटनाएं शामिल होती हैं: रियलिटी टीवी से लेकर टीवी सीरीज तक, और यहां तक कि मनोरंजन पुरस्कार भी शामिल हैं।

पारंपरिक खेल भी विशेष दांवों में शामिल हैं। उदाहरण के लिए, खिलाड़ी बीबीसी स्पोर्ट्स पर्सनैलिटी आदि पर दांव लगा सकता है।

यदि ग्राहक यह दांव लगाने का निर्णय लेते हैं कि ऑस्कर किसे मिलेगा, कौन राष्ट्रपति बनेगा, सर्वश्रेष्ठ निर्देशक कौन होगा, वर्ष का सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी कौन होगा, चुनाव में कौन सा दल जीतेगा, क्या चुना गया उम्मीदवार अगले चुनाव में राष्ट्रपति के लिए खड़ा होगा, आदि, तो हमारी कंपनी सर्वोत्तम दांव प्रदान करती है।

1. सामान्य।

डेटा नियंत्रक के रूप में, हमारे पास जुआ नियमों के तहत खिलाड़ियों से व्यक्तिगत डेटा संसाधित करने का कानूनी दायित्व है ताकि उन्हें खेलों में भाग लेने और उन्हें सहायक सेवाएं प्रदान करने की अनुमति दी जा सके।

यह गोपनीयता नीति बताती है कि हम खिलाड़ियों से कौन सा व्यक्तिगत डेटा एकत्र करते हैं, हम इसे क्यों एकत्र करते हैं और हम इसका उपयोग कैसे करते हैं। mystake.com का संचालन GTW B.V. द्वारा किया जाता है, जो क्यूरासाओ के कानूनों के तहत निगमित कंपनी है जिसका कंपनी नंबर 165433 है और इसे क्यूरासाओ गेमिंग कंट्रोल बोर्ड द्वारा ऑफशोर गेम्स ऑफ हजार्ड पर राष्ट्रीय अध्यादेश (Landsverordening buitengaatse hazardspelen, P.B. 1993, no. 63) (NOOGH) के अनुसार लाइसेंस संख्या OGL/2024/250/0115 के तहत संयोग के खेलों की पेशकश करने का लाइसेंस प्राप्त है। CYGTW LTD लाइसेंस धारक और मूल कंपनी GTW B.V. के भुगतान एजेंट के रूप में कार्य करता है।

वेबसाइट पर प्लेयर अकाउंट पंजीकृत करके आप इस गोपनीयता नीति से अपनी सहमति की पुष्टि करते हैं। यदि आप इस गोपनीयता नीति की शर्तों से सहमत नहीं हैं और हमें अपेक्षित व्यक्तिगत जानकारी प्रदान नहीं करना चाहते हैं, तो कृपया इस वेबसाइट का उपयोग न करें। कृपया ध्यान दें कि यह गोपनीयता नीति आपके और कंपनी के बीच एक समझौता है। हम समय-समय पर इस नीति में संशोधन कर सकते हैं। जबकि हम आपको ऐसे परिवर्तनों की सूचना देने का पूरा प्रयास करेंगे, हम अनुशंसा करते हैं कि आप नियमित रूप से इस गोपनीयता नीति को फिर से देखें। वेबसाइट और/या उसकी सेवाओं का आपका निरंतर उपयोग इस गोपनीयता नीति के प्रति आपकी सहमति होगी।

2. जानकारी।

हम जो व्यक्तिगत जानकारी एकत्र करते हैं, उपयोग और संसाधित करने के लिए अनुरोध कर सकते हैं, उसमें बिना किसी सीमा के शामिल होंगे: हमारे खाता पंजीकरण पृष्ठों पर फॉर्म भरते समय आपके द्वारा हमें प्रदान की गई कोई भी जानकारी, साथ ही वेबसाइट या ईमेल के माध्यम से आपके द्वारा आगे प्रस्तुत किया गया कोई भी अन्य डेटा (जैसे पहला और अंतिम

नाम, जन्म तिथि, ईमेल पता, फोन नंबर); वेबसाइट, ईमेल, वेब चैट या संचार के अन्य साधनों के माध्यम से हमारे साथ किया गया पत्राचार; सभी प्लेयर अकाउंट लेनदेन इतिहास, चाहे यह वेबसाइट(ओं) के माध्यम से हो या संचार के अन्य साधनों के माध्यम से; वेबसाइट लॉगिन और उनका विवरण, जिसमें ट्रैफिक डेटा, जियोआईपी स्थान डेटा, ब्राउज़र/डिवाइस डेटा, वेबलॉग, गतिविधि लॉग और हमारे सिस्टम में दर्ज अन्य ट्रैफिक जानकारी शामिल है; आपके खाते को सत्यापित करने, जमा या निकासी संसाधित करने और धोखाधड़ी-रोधी जांच करने के लिए हमारे द्वारा उचित रूप से अनुरोध किए गए दस्तावेज और प्रमाण (हमारी अपनी पहल पर या लागू कानून के अनुसार)। ऐसे प्रमाण में पासपोर्ट स्कैन, भुगतान पर्चियां, बैंक विवरण आदि शामिल हो सकते हैं। सर्वेक्षण में भागीदारी या कोई भी अन्य ग्राहक मूल्यांकन जो हम समय-समय पर कर सकते हैं।

3. हम आपकी जानकारी का उपयोग कैसे करते हैं।

हम अपनी सेवाएं प्रदान करने के लिए आपसे एकत्र की गई व्यक्तिगत जानकारी को संसाधित करते हैं। विशेष रूप से, हम आपके डेटा का उपयोग निम्नलिखित उद्देश्यों के लिए करेंगे: आपके दांव और लेनदेन को संसाधित करना। इसमें क्रेडिट कार्ड और ऑनलाइन भुगतान प्रणालियों का आपका उपयोग शामिल है; आपको हमारी वेबसाइट से चाहिए गेमिंग और अन्य सहायक सेवाएं प्रदान करना; ग्राहक सहायता प्रदान करना, जैसे आपका खाता सेट अप और प्रबंधित करने में सहायता; आवश्यक सत्यापन जांच की पहचान और निष्पादन; पंजीकृत खिलाड़ियों को हमारे प्रचार प्रस्तावों के बारे में जानकारी प्रदान करना, या हमारे चयनित व्यावसायिक साझेदारों, सहयोगियों और सहबद्धों से प्रचार जानकारी प्रदान करना (केवल यदि खिलाड़ियों ने ऐसी विपणन सामग्री प्राप्त करने के लिए विशेष रूप से सहमति दी हो); कानूनी जिम्मेदारियों का पालन करना, जिसमें मनी लॉन्ड्रिंग विरोधी (AML) और आतंकवाद के वित्तपोषण का मुकाबला (CFT) कानूनों का पालन शामिल है; धोखाधड़ी, शर्तों का दुरुपयोग, मनी लॉन्ड्रिंग और अन्य अवैध या अनियमित जुआ गतिविधियों को रोकने के उद्देश्य से लेनदेन की निगरानी और जांच करना; बाजार अध्ययन आकलन के माध्यम से ग्राहक रुझानों का विश्लेषण करना (सर्वेक्षणों में भागीदारी अनिवार्य नहीं है और आप हमेशा भाग न लेने का चुनाव कर सकते हैं); एकत्रित डेटा पर शोध और सांख्यिकीय विश्लेषण करना।

4. विपणन संचार।

जब तक आपने प्रचार सामग्री प्राप्त न करने का चुनाव नहीं किया है, हम उत्पादों, सेवाओं और प्रचारों के संबंध में आपको विपणन संचार भेजने के लिए आपकी व्यक्तिगत जानकारी, जिसमें आपका ईमेल पता और फोन नंबर शामिल है, का उपयोग कर सकते हैं। इसमें हमारे व्यावसायिक साझेदारों, जैसे कैसीनो गेम प्रदाताओं, के उत्पादों और सेवाओं के बारे में जानकारी शामिल हो सकती है। जब भी आप ऐसी विपणन और विज्ञापन सामग्री प्राप्त करना बंद करने का निर्णय लेते हैं, आप अपनी प्लेयर अकाउंट सेटिंग्स में या हमारे ग्राहक सहायता से संपर्क करके इससे बाहर निकल सकते हैं support@mystake.email. इसके अतिरिक्त, ध्यान दें कि हमसे कोई भी प्रतियोगिता पुरस्कार या जीत स्वीकार करके, आप विज्ञापन और प्रचार उद्देश्यों के लिए बिना अतिरिक्त मुआवजे के अपने नाम और/या उपनाम के उपयोग के लिए सहमति देते हैं, सिवाय जहां कानून द्वारा निषिद्ध हो।

5. व्यक्तिगत जानकारी प्राप्त करना।

हम आपकी जानकारी के बिना आपके बारे में कोई भी व्यक्तिगत जानकारी एकत्र नहीं करेंगे। हालाँकि, हम आपके बारे में कुछ डेटा स्वचालित रूप से एकत्र कर सकते हैं, जहाँ आपने हमारी सेवाओं के उपयोग के माध्यम से और हमारे साथ अपनी बातचीत के माध्यम से ऐसी जानकारी प्रदान की होगी। हम ऑनलाइन विक्रेताओं और सेवा प्रदाताओं, जैसे कि धोखाधड़ी निवारण कंपनियों, से कुछ व्यक्तिगत जानकारी वैध रूप से प्राप्त भी कर सकते हैं। इसके अतिरिक्त, हम तकनीकी सहायता प्रदान करने के लिए तृतीय-पक्ष प्रदाताओं की सेवाओं को संलग्न करने का अधिकार सुरक्षित रखते हैं, ताकि आपके

ऑनलाइन लेनदेन को संसाधित किया जा सके और गेमिंग सामग्री प्राप्त की जा सके। कृपया समझें कि हमें उन विक्रेताओं, सेवा प्रदाताओं और तृतीय-पक्ष ई-कॉमर्स सेवाओं को आपके द्वारा प्रदान की जाने वाली किसी भी जानकारी तक पहुँच प्रदान की जा सकती है। निश्चिंत रहें कि हम इस प्रकार प्राप्त किसी भी व्यक्तिगत जानकारी का उपयोग और सुरक्षा इस नीति में निर्धारित अनुसार करेंगे। आपके द्वारा प्रदान की गई कोई भी जानकारी केवल इस गोपनीयता नीति के अनुसार कंपनी के बाहर तृतीय पक्षों को प्रकट की जाएगी, और हम यह सुनिश्चित करने के लिए आवश्यक कदम उठाएंगे कि तृतीय-पक्ष सेवा प्रदाताओं के साथ हमारे समझौते सदैव आपकी निजी जानकारी की रक्षा करें।

6. डेटा प्राप्तकर्ता।

हम आपके द्वारा हमें दी गई जानकारी को हमारी कंपनियों के समूह के भीतर अन्य संस्थाओं और हमारे व्यावसायिक भागीदारों को पारित कर सकते हैं। इन कंपनियों में हमारी मूल कंपनियाँ, उनकी मूल कंपनियाँ और इन संबंधित कंपनियों की सभी सहायक कंपनियाँ, साथ ही अन्य कंपनियाँ शामिल हैं जिनके साथ हम व्यवसाय करते हैं और आवश्यक समझौते रखते हैं। आपकी जानकारी का डेटा प्रसंस्करण हमारे द्वारा या कंपनियों के समूह की किसी अन्य कंपनी द्वारा किया जा सकता है, जो ऐसी डेटा प्रसंस्करण आवश्यकताओं को पूरा करने के लिए किसी तृतीय पक्ष का उपयोग कर सकती है। कंपनी के कर्मचारियों, विशेष रूप से डेटा संरक्षण अधिकारी, मनी लॉन्ड्रिंग अधिकारी, भुगतान और धोखाधड़ी-विरोधी विश्लेषक, ग्राहक सहायता एजेंट, ग्राहक प्रतिधारण टीम के सदस्य, वीआईपी खिलाड़ी प्रबंधक तथा अन्य चयनित कर्मचारियों को भी अपने कर्तव्यों का पालन करने और आपको सहायता प्रदान करने के उद्देश्य से आपकी व्यक्तिगत जानकारी तक पहुँच होगी। हमारे जिन कर्मचारियों की खिलाड़ी की व्यक्तिगत जानकारी तक पहुँच है, या जो उसके प्रसंस्करण से जुड़े हैं, उन्होंने लागू गेमिंग, डेटा संरक्षण और गोपनीयता कानूनों के अनुसार खिलाड़ी की जानकारी की गोपनीय प्रकृति का सम्मान करने के लिए गोपनीयता समझौतों पर हस्ताक्षर किए हैं। आपको एक कुशल सेवा प्रदान करने के लिए, हमें और/या हमारे सेवा प्रदाताओं को यूरोपीय संघ (ईयू) और यूरोपीय मुक्त व्यापार संघ (ईएफटीए) क्षेत्रों में एक देश से दूसरे देश में आपके व्यक्तिगत डेटा को स्थानांतरित करने की आवश्यकता हो सकती है और साथ ही कुछ डेटा प्रोसेसरों को भी जो यूरोपीय आर्थिक क्षेत्र (ईईए) के बाहर स्थित हो सकते हैं। इसलिए, वेबसाइट ब्राउज़ करके और हमारे साथ इलेक्ट्रॉनिक रूप से संवाद करके, आप स्वीकार करते हैं और सहमत होते हैं कि हम (या हमारे आपूर्तिकर्ता या उप-ठेकेदार) इन देशों में आपके डेटा को संसाधित करें। हम यह सुनिश्चित करने के लिए सदैव अपने सर्वोत्तम प्रयास करेंगे कि आपकी जानकारी और डेटा को सुरक्षित रूप से और इस गोपनीयता नीति के अनुसार व्यवहार किया जाए।

7. तृतीय पक्षों को डेटा जारी करना।

हम आपका व्यक्तिगत डेटा तृतीय पक्षों को बेचते या किराए पर नहीं देते हैं। यदि कानून, विनियमन, या अन्य कानूनी समन या वारंट द्वारा आवश्यक हो तो हम आपकी व्यक्तिगत जानकारी प्रकट कर सकते हैं। यदि हमारा मानना है कि कंपनी, उसके ग्राहकों या किसी तृतीय पक्ष के वैध हितों की रक्षा के लिए यह आवश्यक है, तो हम आपकी व्यक्तिगत जानकारी किसी नियामक या कानून प्रवर्तन एजेंसी को भी प्रकट कर सकते हैं। व्यक्तिगत डेटा केवल निम्नलिखित मामलों में तृतीय पक्षों को प्रकट किया जाएगा: जहाँ कानून द्वारा हमें ऐसा करने की आवश्यकता होती है; यदि वेबसाइट को अपनी गोपनीयता नीतियों के अनुसार भुगतान लेनदेन को सुविधाजनक बनाने के लिए अपने भुगतान प्रोसेसरों के साथ डेटा साझा करने की आवश्यकता होती है। (विशेष रूप से, अधिकांश बैंकिंग कार्ड लेनदेन Wirecard Bank AG द्वारा संसाधित किए जाते हैं, जिसकी गोपनीयता नीति ऐसे लेनदेन पर लागू होती है); संबंधित लाइसेंसिंग और नियामक अधिकारियों के प्रति हमारे कानूनी और नियामक कर्तव्यों और जिम्मेदारियों का पालन करने के साथ-साथ किसी अन्य लागू कानून के तहत और अन्य अधिकार क्षेत्रों के किसी अन्य लागू नियामकों के प्रति बकाया सभी कर्तव्यों और जिम्मेदारियों का पालन करने के लिए; जब कंपनी का मानना है कि कंपनी या खिलाड़ी की सुरक्षा, या अन्य की सुरक्षा की रक्षा करने, धोखाधड़ी की जाँच करने, या सरकारी अनुरोध

का जवाब देने के लिए प्रकटीकरण आवश्यक है; यदि हमारे मार्केटिंग सेवा प्रदाताओं को अपने कार्यों को पूरा करने के लिए डेटा की आवश्यकता होती है; खिलाड़ी की पूर्व सहमति के साथ किसी अन्य तृतीय पक्ष को। हम अपनी ओर से सीमित व्यक्तिगत डेटा संसाधित करने के लिए तृतीय-पक्ष डेटा प्रोसेसरों का उपयोग करते हैं। ऐसे सेवा प्रदाता वेबसाइट का समर्थन करते हैं, विशेष रूप से वेबसाइटों की होस्टिंग और संचालन, मार्केटिंग, एनालिटिक्स, वेबसाइटों में सुधार, और ईमेल न्यूज़लेटर भेजने के संबंध में। हम यह सुनिश्चित करेंगे कि प्राप्तकर्ता को व्यक्तिगत डेटा का हस्तांतरण लागू डेटा संरक्षण कानून का अनुपालन करता है और प्रोसेसर पर वही दायित्व थोपे जाते हैं जो संबंधित सेवा समझौते के तहत हम पर थोपे जाते हैं। हमारी वेबसाइटों में सोशल मीडिया सुविधाएँ (जैसे "शेयर" या "लाइक" बटन) भी शामिल हो सकती हैं। ऐसी सुविधाएँ तृतीय-पक्ष सोशल मीडिया प्लेटफ़ॉर्म जैसे फेसबुक द्वारा प्रदान की जाती हैं। जहाँ इस तरह से डेटा एकत्र किया जाता है, उसका प्रसंस्करण संबंधित सोशल मीडिया प्लेटफ़ॉर्म की गोपनीयता नीति द्वारा शासित होता है। उपरोक्त के अतिरिक्त, यदि हम कोई नया व्यवसाय प्राप्त करते हैं तो हम व्यक्तिगत डेटा भी जारी कर सकते हैं। यदि कंपनी अपनी संरचना में किसी भी परिवर्तन से गुजरती है जैसे कि विलय, किसी अन्य कंपनी द्वारा अधिग्रहण या आंशिक अधिग्रहण, तो इस बात की बहुत अधिक संभावना है कि हमारे ग्राहकों का व्यक्तिगत डेटा बिक्री या हस्तांतरण में शामिल होगा। हम अपनी नीति के भाग के रूप में, व्यक्तिगत डेटा के ऐसे हस्तांतरण को प्रभावित करने से पहले ईमेल द्वारा अपने खिलाड़ियों को सूचित करेंगे। कृपया ध्यान दें कि हमारी सामग्री प्रासंगिक संदर्भ प्रदान करने के लिए तृतीय पक्ष वेबसाइटों से लिंक हो सकती है। हम ऐसी बाहरी सामग्री के लिए ज़िम्मेदार नहीं हैं, जिसमें अलग गोपनीयता नीतियाँ और डेटा प्रसंस्करण प्रकटीकरण शामिल हो सकते हैं।

8. डेटा प्रतिधारण।

जैसा कि हमारे नियम और शर्तों के तहत कहा गया है, आप और कैसीनो दोनों किसी भी समय अपना प्लेयर खाता बंद करने का निर्णय ले सकते हैं। आपका खाता बंद होने के बाद, हम आपके व्यक्तिगत डेटा को कानून द्वारा आवश्यक अवधि तक रिकॉर्ड पर बनाए रखेंगे। यह डेटा केवल तब उपयोग किया जाएगा जब सक्षम अधिकारियों द्वारा वित्तीय और राजकोषीय रिकॉर्ड, धोखाधड़ी, मनी लॉन्ड्रिंग या किसी अन्य अवैध गतिविधि की जाँच के संबंध में पूछताछ के मामलों में इसकी आवश्यकता हो। आपको ध्यान देना चाहिए कि यूरोपीय संघ में लाइसेंस प्राप्त गेमिंग अधिकार क्षेत्रों में मनी लॉन्ड्रिंग विरोधी नियमों के कारण, हम पंजीकरण के दौरान प्रस्तुत खिलाड़ियों के व्यक्तिगत डेटा और प्लेयर खाते की संचालन अवधि के दौरान पारित किए गए किसी भी डेटा को अंतिम खिलाड़ी लेनदेन या खाता बंद होने से कम से कम पाँच वर्ष तक बनाए रखने के लिए बाध्य हैं। इसलिए, इस अवधि के बीतने से पहले मिटाने के अनुरोधों पर विचार नहीं किया जा सकता।

9. आपके डेटा की सुरक्षा।

हम एतद्द्वारा स्वीकार करते हैं कि आपके खिलाड़ी खाते के प्रबंधन के उद्देश्य से आपकी व्यक्तिगत जानकारी एकत्र करने और संसाधित करने में, हम व्यक्तिगत डेटा की सुरक्षा पर सख्त कानूनी प्रावधानों से बाध्य हैं। परिणामस्वरूप, हम सर्वोत्तम व्यावसायिक प्रथाओं और लागू नियमों के अनुसार आपकी व्यक्तिगत जानकारी की रक्षा करने और आपकी गोपनीयता का सम्मान करने का प्रयास करते हैं। हम खिलाड़ियों को सुरक्षित सेवाएं प्रदान करने के लिए प्रतिबद्ध हैं, और हम यह सुनिश्चित करने के लिए सभी उचित सावधानियां बरतेंगे कि आपके द्वारा हमें प्रदान किया गया सभी डेटा सुरक्षित रहे। खिलाड़ी खातों तक केवल खिलाड़ी की अद्वितीय आईडी और पासवर्ड से ही पहुंचा जा सकता है। आप अपने खाते के अनधिकृत उपयोग से अतिरिक्त सुरक्षा के रूप में दो-कारक प्रमाणीकरण (2FA) भी सेट कर सकते हैं। आप अपनी लॉगिन जानकारी को गोपनीय रखने और यह सुनिश्चित करने के लिए जिम्मेदार हैं कि कोई अन्य व्यक्ति इस तक पहुंच न सके।

10. हमसे संपर्क करना।

यदि आप चाहें तो आप इस नीति के संबंध में हमसे सदैव संपर्क कर सकते हैं: पुष्टि करें कि आपके बारे में हमने जो व्यक्तिगत जानकारी एकत्र की है वह सटीक है; आपकी व्यक्तिगत जानकारी के हमारे उपयोग के बारे में पूछताछ करें; प्रत्यक्ष विपणन उद्देश्यों के लिए आपके डेटा के भविष्य के उपयोग को प्रतिबंधित करें; आपके द्वारा हमें प्रदान की गई किसी भी जानकारी को अद्यतन या सुधारें (ऐसे मामलों में आप ऐसे परिवर्तनों को प्रभावी करने के लिए हमें कोई भी प्रमाण प्रदान करेंगे जिसकी हमें उचित रूप से आवश्यकता हो सकती है)। ध्यान दें कि हमें अपने बारे में झूठी जानकारी प्रदान करना अवैध है और यह आपकी जिम्मेदारी है कि आप सुनिश्चित करें कि हमारे पास सदैव आपका सही डेटा अद्यतन रहे। हमने एक डेटा संरक्षण अधिकारी ("DPO") नियुक्त किया है जो इस गोपनीयता नीति से संबंधित प्रश्नों की निगरानी के लिए जिम्मेदार है। यदि इस गोपनीयता नीति के बारे में आपके कोई प्रश्न हैं, तो कृपया DPO से संपर्क करें support@mystake.email। इसके अतिरिक्त, GDPR के अनुच्छेद 77 के अनुसार, आपको अपने डेटा प्रसंस्करण से संबंधित शिकायत किसी पर्यवेक्षी प्राधिकरण, विशेष रूप से आपके सामान्य निवास के सदस्य राज्य, कार्यस्थल, या कथित उल्लंघन के स्थान में दर्ज करने का अधिकार है।

11. कुकी नीति।

जब आप वेबसाइट पर जाते हैं, तो हमारा सिस्टम स्वचालित रूप से आपकी विज़िट के बारे में जानकारी एकत्र करता है, जैसे आपका ब्राउज़र, आईपी पता, और रेफ़रल वेबसाइट। यह संग्रह हमारे प्लेटफ़ॉर्म प्रदाताओं और साझेदारों के साथ मिलकर किया जा सकता है। हम उनसे हमारी वेबसाइट के आगंतुकों का सामान्य जनसांख्यिकीय या उपयोग डेटा प्राप्त कर सकते हैं। हम अतिरिक्त सहमति प्राप्त किए बिना आपकी व्यक्तिगत रूप से पहचान करने के लिए स्वचालित रूप से जानकारी एकत्र नहीं करते हैं। प्रश्नगत जानकारी एकत्र करने के लिए हम कुकीज़ और समान ट्रैकिंग उपकरणों का उपयोग करते हैं। कुकीज़ छोटी टेक्स्ट फ़ाइलें होती हैं जो आपके कंप्यूटर या उपकरण पर तब संग्रहीत होती हैं जब आप हमारे वेब पेजों पर जाते हैं। कुछ कुकीज़ वेबसाइट के संचालन के लिए आवश्यक हैं; अन्य आपके वेबसाइट अनुभव को बेहतर बनाती हैं और हमें बेहतर सेवा देने में मदद करती हैं। नीचे हमारे द्वारा उपयोग की जाने वाली कुकीज़ के प्रकार और उनके उद्देश्य दिए गए हैं। आवश्यक कुकीज़: वेबसाइटों की नेविगेशन और बुनियादी कार्यक्षमता सक्षम करें, उदा. वेबसाइट के सदस्य क्षेत्रों तक पहुंच। कार्यात्मक कुकीज़: हमें आपके वेबसाइट उपयोग और वेबसाइट पर आपके चयनों (उदा. आपकी सत्र कुंजी, भाषा, या क्षेत्र) का विश्लेषण करने की अनुमति दें, ताकि हम इन सेटिंग्स को सहेज सकें और आपको अधिक व्यक्तिगत अनुभव प्रदान कर सकें। विज्ञापन कुकीज़: हमें यह आकलन करने की अनुमति दें कि हमारी सामग्री विपणन कितनी प्रभावी है। ये कुकीज़ हमारे साझेदारों द्वारा विज्ञापन से वेबसाइट विज़िट और नए खिलाड़ी पंजीकरण को ट्रैक करने के लिए प्रदान की जाती हैं। हम सहबद्ध साझेदारों के साथ आपकी व्यक्तिगत जानकारी (जैसे नाम या ईमेल) साझा नहीं करते हैं, सिवाय ऐसी विज्ञापन कुकीज़ द्वारा सीधे एकत्र किए गए साइट विज़िट डेटा के। हालांकि, आपका साइट विज़िट डेटा प्रदाताओं द्वारा अन्य स्रोतों के माध्यम से एकत्र की गई अन्य व्यक्तिगत जानकारी से जोड़ा जा सकता है। उत्तरवर्ती बाहरी डेटा प्रसंस्करण इन तृतीय-पक्ष प्रदाताओं की गोपनीयता सूचनाओं और नीतियों द्वारा शासित होता है। उपरोक्त के अतिरिक्त, हम कई तृतीय-पक्ष सेवा प्रदाताओं का उपयोग करते हैं जो इस वेबसाइट पर कुकीज़ भी सेट करते हैं, ताकि वे हमें जो सेवाएं प्रदान कर रहे हैं उन्हें पूरा कर सकें। ऐसी सेवाओं में, परंतु इन्हीं तक सीमित नहीं, वेबसाइट पर आपकी गतिविधि को ट्रैक करके आपके अनुभव को बेहतर बनाने में हमारी सहायता करना, वेबसाइट की प्रभावशीलता और हमारे विपणन अभियानों की प्रभावशीलता को मापना शामिल है। अधिकांश ऑनलाइन ब्राउज़र स्वचालित रूप से कुकीज़ स्वीकार करते हैं। यदि आप चाहें, तो अपनी ब्राउज़र सेटिंग्स को संशोधित करके कुछ या सभी कुकीज़ को ब्लॉक करना, या पहले से सेट की गई कुकीज़ को हटाना संभव है। हालांकि, हम अनुशंसा करते हैं कि आप अपनी कुकीज़ को ब्लॉक या हटाएं नहीं क्योंकि इससे हमारी वेबसाइट के आपके उपयोग पर प्रतिबंध लग सकता है।

एक जिम्मेदार iGaming कंपनी के रूप में, हम चाहते हैं कि हमारे उपयोगकर्ता जुए को मनोरंजन और आनंद के साधन के रूप में मानें। जुए से संबंधित समस्याओं को रोकने के लिए, हम आपको सलाह देते हैं कि आप ध्यान दें कि: जुआ आय का स्रोत नहीं है, बल्कि यह मज़ा करने का तरीका है, केवल तभी जब आपके पास कुछ अतिरिक्त पैसा और समय हो।

एक जिम्मेदार जुआ प्रदाता के रूप में, हम अपने मूल्यवान खिलाड़ियों के लिए एक सुरक्षित और आनंददायक ऑनलाइन कैसीनो वातावरण बनाने के लिए प्रतिबद्ध हैं।

अवयस्क उपयोगकर्ताओं की सुरक्षा।

उचित नियामक आधार और आंतरिक राजनीति के तहत, 18 वर्ष से कम उम्र के व्यक्तियों को हमारी साइट पर खाता बनाने और/या खेलने की अनुमति नहीं है।

हम अल्पवयस्क उपयोगकर्ताओं के अधिकारों को रोकने और उनकी रक्षा करने के लिए अपने सर्वोत्तम प्रयास करते हैं। प्रत्येक उपयोगकर्ता को किसी भी नाबालिग को ऑनलाइन गेम तक पहुंचने और/या खेलने से रोकने के लिए उचित कदम उठाने चाहिए:

• कैसीनो में साइन इन होने पर 18 वर्ष से कम उम्र के बच्चों को अपने कंप्यूटर या मोबाइल के पास बिना निगरानी के न छोड़ें;

• 18 वर्ष से कम उम्र के व्यक्तियों को किसी भी जुआ गतिविधि में भाग लेने की अनुमति न दें;; • 18 वर्ष से कम उम्र के व्यक्तियों के साथ क्रेडिट कार्ड या बैंक खाता विवरण साझा न करें;; • कैसीनो में लॉग इन करते समय 'पासवर्ड सहेजें' विकल्प का उपयोग न करें;; • अपने कंप्यूटर का उपयोग करने वाले प्रत्येक व्यक्ति के लिए अलग प्रोफ़ाइल बनाएं;.

• नाबालिगों को जुआ साइटों से अवरुद्ध करने के लिए बाल-संरक्षण सॉफ़्टवेयर, जैसे Cyberpatrol, Net Nanny या CYBERsitter का उपयोग करें;

यदि आपके पास किसी ऐसे व्यक्ति की जानकारी है जो 18 वर्ष से कम उम्र का है और हमारे यहां पंजीकृत है या iGaming तक पहुंच रहा है, तो कृपया हमसे तुरंत संपर्क करें support@mystake.email.

18 वर्ष से कम उम्र का कोई भी व्यक्ति जो खेलते हुए या किसी भी रूप में भाग लेते/शामिल होते पाया जाता है, उसे तुरंत अवरुद्ध कर दिया जाएगा।

चूंकि हम अल्पवयस्क लोगों को हमसे जुड़े किसी भी नुकसान से बचाना चाहते हैं, इसलिए हम उन्हें mystake.com पर पंजीकरण करने की अनुमति नहीं देते हैं। फिर भी, बच्चे iGaming में संलग्न होते हैं। हम अपनी ओर से अल्पवयस्कों के माता-पिता को सलाह देते हैं कि वे कंप्यूटर फ़िल्टर का उपयोग करें जो उनके बच्चों को जुआ वेबसाइटों से रोकते हैं।

यहां उनमें से कुछ हैं:; www.netnanny.com; www.cyberpatrol.com; कर्मचारी जागरूकता और योग्यता।

यह सुनिश्चित करना हमारी ज़िम्मेदारी है कि हमारे सभी कर्मचारियों को समस्या जुआ के किसी भी संकेत को पहचानने और हमारे सदस्यों की रक्षा के लिए आवश्यक कदम उठाने का प्रशिक्षण दिया गया हो।

• खाता सीमाएं; • टाइम आउट अवधि; • स्व-बहिष्करण अवधि; • 24/7 ग्राहक सहायता; • आपके जुआ को प्रबंधित करने में आपकी सहायता के लिए खाता उपकरण; • जिम्मेदार जुआ संगठनों के सीधे लिंक।

आप लंबी अवधि के लिए जुआ से खुद को बाहर करना चाह सकते हैं। कृपया 6 महीने से 5 वर्ष की अवधि के लिए स्व-बहिष्करण का अनुरोध करते हुए किसी भी समय आधिकारिक ईमेल के माध्यम से हमारी ग्राहक सहायता टीम से संपर्क

करें।

क्या आपको जुआ से समस्या है?

कुछ प्रश्न हैं जो आपको यह पता लगाने में मदद करेंगे कि आपको जुआ से समस्या है या नहीं:

• क्या आपके परिवार के सदस्य अक्सर गेमिंग में आपकी संलिप्तता के बारे में शिकायत करते हैं?

• क्या आप अन्य काम करते समय भी जुआ खेलने के इच्छुक पाते हैं?

• क्या आपको लगता है कि जुआ पैसा कमाने का एक तरीका है?

• क्या आपके विचार और सपने जैकपॉट जीतने से जुड़े हैं?

• क्या गेमिंग के बिना दिन बिताना उबाऊ लगता है? उपरोक्त प्रश्नों में से कम से कम एक सकारात्मक उत्तर आपके लिए जुए के प्रति अपने दृष्टिकोण का विश्लेषण शुरू करने का संकेत है। यदि आपको इस मुद्दे पर सहायता की आवश्यकता है, तो यहाँ कुछ लोग हैं जो आपकी लत से बचने में मदद करने को तैयार हैं:

• गैंबलिंग एनोनिमस; • गैमकेयर; • गैंबलिंग थेरेपी; संपर्क जानकारी।

यदि आपके कोई प्रश्न हैं या आपको अधिक जानकारी चाहिए, तो निम्नलिखित पर हमसे संपर्क करें:

संदेश लाइव चैट।

हम सप्ताह में 7 दिन, दिन में 24 घंटे सहायता के लिए उपलब्ध हैं।

224; 274; 109; +391; 3.93; 2.37; +497; 6.86; 7.76; +459; 2.19; +383; 4.24; +390; 3.54; +471; 4.28; 4.47; +484; 1.34; 5.93; 7.49; 3.34; +479; +331; 9.28; 6.69; +330; +279; 10.09; 6.23; 3.91; +258; +261; 5.01; 6.38; 2.82; +259; 1.98; 3.66.

खाता पंजीकरण, केवाईसी और सहायता

MyStake - ऑनलाइन कैसीनो और स्पोर्ट्सबुक।