

# PESAPALLO FEDERATION OF INDIA

## { भारतीय दंडागेंद महासंघ }

### Official Rule Book

Supported by Go Global Pesapallo Development Foundation (GGPDF)  
Affiliated with The Pesapallo community, International

Demonstrated Sport at the International Olympic Committee in 1952 (IOC) &  
World Game in 1997

Demonstration at “Janjatiya Khel Mahotsav” 2023 (Ministry of Culture)  
Recognised by School Game Federation of India (SGFI)



(1<sup>st</sup> Hindi Edition – 13<sup>th</sup> May 2026)

India's Founder

Mr. :- Chetan M. Pagawad

[indiapesapallo@gmail.com](mailto:indiapesapallo@gmail.com); [chetansport@gmail.com](mailto:chetansport@gmail.com)

Mobile No.:- +91 9029812858

India's Regd. Office Address : Kalyan (W)-421301, District- Thane, State- Maharashtra, Country - India

## खेल का परिचय – पेसापालो (Pesäpallo)

Pesäpallo फिनलैंड का राष्ट्रीय खेल है। यह पारंपरिक बल्ला-गेंद वाले टीम खेलों और अमेरिकी बेसबॉल का मिश्रण है। इस खेल का विकास 1920 के दशक में Lauri 'Tahko' Pihkala द्वारा किया गया था। वर्ष 2002 में पेसापालो ने अपनी 80वीं वर्षगांठ मनाई। समय के साथ यह खेल लगातार विकसित हुआ और इसकी लोकप्रियता बढ़ती गई। आज इसे "पेसिस" नाम से भी जाना जाता है।

फिनलैंड के इतिहास और ग्रामीण जीवन से गहराई से जुड़ा यह खेल स्कूलों, पार्कों और मैदानों में भी बड़े उत्साह से खेला जाता है। यह ऐसा खेल है जिसे हर आयु वर्ग के लोग मनोरंजन और फिटनेस के लिए खेल सकते हैं।

पेसापालो के नियम थोड़े जटिल हैं, लेकिन खेल का मूल उद्देश्य सरल है। एक टीम गेंद को मारकर बेसों के माध्यम से दौड़ते हुए रन बनाने का प्रयास करती है, जबकि दूसरी टीम गेंद को पकड़कर धावकों (रनर्स) को आउट करने की कोशिश करती है।

पेसापालो और बेसबॉल के बीच सबसे बड़ा अंतर इसकी वर्टिकल पिचिंग (ऊर्ध्वाधर गेंदबाजी) है। गेंद को सीधे ऊपर फेंका जाता है, जिससे बल्लेबाज के लिए गेंद को मारना और उसकी दिशा तथा शक्ति नियंत्रित करना आसान हो जाता है। इससे खेल में अधिक विविधता, गति और रणनीतिक अवसर पैदा होते हैं।

रक्षात्मक टीम को बल्लेबाज की रणनीतियों का जवाब अपनी फील्डिंग योजना और पूर्वानुमान से देना पड़ता है। इस कारण यह खेल केवल शारीरिक क्षमता ही नहीं बल्कि मानसिक कौशल की भी परीक्षा लेता है।

पेसापालो में टीम मैनेजर की भूमिका अत्यंत महत्वपूर्ण होती है। आक्रमण और रक्षा दोनों के लिए पहले से तैयार कई रणनीतियाँ होती हैं। मैनेजर रंग-बिरंगे पंखे (फैन) के संकेतों द्वारा बल्लेबाजी कर रही टीम का मार्गदर्शन करता है। वहीं फील्डिंग टीम को हाथ के संकेतों और निर्देशों द्वारा नियंत्रित किया जाता है। निरंतर संवाद, त्वरित निर्णय और टीमवर्क के कारण यह आधुनिक युग का अत्यंत रोचक और चुनौतीपूर्ण खेल माना जाता है।

अनुभवी दर्शकों के लिए सुपरपेसिस लीग के मुकाबले रणनीतिक कौशल और नवीन प्रयोगों से भरपूर होते हैं, जबकि नए दर्शक खिलाड़ियों की गति, फुर्ती और तकनीकी कौशल से आकर्षित हो जाते हैं।

## Histry of Indian Pesapallo

**Shree. Chetan Pagawad**, Presient – Asian Pesapallo Federation, संस्थापक एवं महासचिव – Pesapallo Federation of India, Director – Go Global Pesapallo Development Foundation

चेतन पागावाड़ एक अग्रणी खेल प्रशासक, कोच और खेल प्रचारक हैं, जिन्होंने Pesäpallo खेल को भारत में शुरू किया तथा पूरे एशिया में इसके विकास में महत्वपूर्ण भूमिका निभाई। उन्होंने एशियाई देशों में इस खेल के विस्तार तथा भारत को अंतरराष्ट्रीय स्तर पर पहचान दिलाने में विशेष योगदान दिया है।

### **प्रमुख उपलब्धियाँ**

- भारत में पहली बार पेसापालो खेल की शुरुआत की (2007) & Pesapallo Federation of India की स्थापना की (2010)
- भारत के पहले फिनलैंड-प्रमाणित प्रोफेशनल पेसापालो कोच बने (2017) भारत की पहली भागीदारी Pesäpallo World Cup 2017 में करवाई
- वर्ष 2019 में पहली बार एशिया में Pesäpallo World Cup 2019 का आयोजन Pune में कराया
- भारतीय महिला टीम ने 2017 विश्व कप में कांस्य पदक जीता, भारतीय मिक्स्ड टीम ने 2017 विश्व कप में चौथा स्थान प्राप्त किया
- भारतीय महिला टीम ने 2019 विश्व कप में कांस्य पदक जीता, भारतीय मिक्स्ड टीम ने 2019 विश्व कप में □ कांस्य पदक जीता
- एशियाई देशों में पेसापालो खेल के विकास का विस्तार किया
- अंतरराष्ट्रीय चैंपियनशिप, कोचिंग कैंप और ग्रासरूट खेल विकास कार्यक्रमों का आयोजन किया

## नियमों का संक्षिप्त परिचय

एक आधुनिक प्रतियोगी मैच दो पीरियड में खेला जाता है, जिनमें प्रत्येक में चार-चार इनिंग होती हैं। जिस टीम के रन अधिक होते हैं, वह पीरियड जीत जाती है। यदि दोनों टीमों एक-एक पीरियड जीतती हैं, तो मैच का फैसला अतिरिक्त पीरियड और आवश्यक होने पर विशेष स्कोरिंग प्रतियोगिता द्वारा किया जाता है।

हर इनिंग में दोनों टीमों बारी-बारी से बल्लेबाजी (ऑफेंस) और फील्डिंग (डिफेंस) करती हैं।

रक्षात्मक टीम में मैदान पर नौ खिलाड़ी होते हैं। बल्लेबाजी करने वाली टीम नियमित बल्लेबाजी क्रम के अतिरिक्त तीन "जोकर" (विशेष बल्लेबाज) का उपयोग कर सकती है। बल्लेबाजी तब तक जारी रहती है जब तक तीन खिलाड़ी आउट न हो जाएँ या बल्लेबाजी क्रम का एक पूरा चक्र बिना कम-से-कम दो रन बनाए पूरा न हो जाए।

बल्लेबाज और पिचर होम बेस पर आमने-सामने खड़े होते हैं। पिचर गेंद को प्लेट के ऊपर सीधे ऊपर की ओर कम-से-कम एक मीटर ऊँचाई तक फेंकता है।

एक बल्लेबाज को तीन स्ट्राइक मिलती हैं। फेयर हिट होने पर बल्लेबाज को तुरंत दौड़ना आवश्यक नहीं होता। वह तीनों स्ट्राइक का उपयोग कर सकता है। यदि बल्लेबाज गेंद पर प्रहार करता है या अंपायर पिच को वैध घोषित करता है, तो वह स्ट्राइक मानी जाती है।

यदि पिचर गलत पिच (बॉल) फेंकता है और मैदान खाली है, तो बल्लेबाज को पहला बेस दिया जाता है। यदि पहले से रनर मौजूद हैं, तो दूसरी गलत पिच पर अग्रणी रनर को अगला बेस दिया जाता है।

यदि गेंद सीमा रेखा के बाहर पहले गिरती है, तो वह फाउल हिट कहलाती है और रनर आगे नहीं बढ़ सकते। यदि फील्डर गेंद को जमीन पर गिरने से पहले पकड़ लेता है, तो वह कैच माना जाता है और आगे बढ़ने की कोशिश करने वाले सभी रनर आउट हो जाते हैं।

जब बल्लेबाज रनर बन जाता है, तो उसे पहले बेस तक सुरक्षित पहुँचना होता है। यदि गेंद बेस पर रनर से पहले पहुँच जाती है, तो रनर आउट माना जाता है।

जब कोई रनर सभी तीन बेस पार करके सुरक्षित रूप से होम बेस पर लौट आता है, तो टीम को एक रन मिलता है। यदि बल्लेबाज अपनी ही फेयर हिट पर सीधे तीसरे बेस तक पहुँच जाता है, तो उसे होम रन कहा जाता है।

## अनुवाद संबंधी टिप्पणी

पेसापालो के नियमों को समझने में अमेरिकी बेसबॉल का ज्ञान सहायक हो सकता है, क्योंकि दोनों खेलों में कई समानताएँ हैं। इसलिए अंग्रेज़ी अनुवाद में बेसबॉल की शब्दावली का उपयोग किया गया है जहाँ अर्थ समान है।

जहाँ भ्रम की संभावना थी, वहाँ नए शब्द विकसित किए गए हैं ताकि पेसापालो की विशिष्ट पहचान बनी रहे। उद्देश्य यह है कि फिनलैंड की इस खेल परंपरा को दुनिया भर में सही रूप में जाना और समझा जा सके।

इन नियमों में खिलाड़ियों के लिए पुरुषवाचक सर्वनामों का उपयोग केवल सरलता और स्पष्टता के लिए किया गया है। पेसापालो पुरुषों और महिलाओं दोनों द्वारा समान उत्साह से खेला और पसंद किया जाता है।

## Index

| Sr. No. | Topic  |
|---------|--|
|         | परिचय (Introduction)   |
| 1       | उपकरण, मैदान और टीमों; खेल की अवधि और स्कोर; खेल की व्यवस्था; खेल में देर से आगमन<br>(Equipment, Field and Teams; Duration and Score of a Game; Arranging a Game; Delayed Arrival to a Game) |
| 2       | मूल परिभाषाएँ; चयन ड्रॉ; इनिंग परिवर्तन; खिलाड़ी प्रतिस्थापन; हस्तक्षेप<br>(Basic Definitions; Draw of Choice; Change of Inning; Substituting a Player; Interference)                        |
| 3       | पिचिंग<br>(Pitching)   |
| 4       | बल्लेबाजी<br>(Batting)   |
| 5       | आगे बढ़ना / रनिंग<br>(Advancing)   |
| 6       | खेल का संचालन; अधिकारियों के कर्तव्य; दंड; शिकायत दर्ज करना<br>(Supervising the Game; Duties of the Officials; Penalties; Filing a Complaint)  |
| 7       | आधिकारिक शब्दावली<br>(Official Vocabulary)   |

### आधिकारिक अंतरराष्ट्रीय नियम

#### अंतरराष्ट्रीय संस्करण 2003

Pesäpalló का खेल दो टीमों के बीच खेला जाने वाला एक प्रतिस्पर्धात्मक खेल है। यह खेल इन नियमों के अनुसार तथा इस नियम-पुस्तिका में दिए गए मानक मैदान और मापों के अनुसार खेला जाता है। खेल का संचालन मुख्य अंपायर (Umpire-in-Chief) तथा उसके सहायक अंपायरों की देखरेख और निर्णय के अंतर्गत किया जाता है।

## अध्याय – I

उपकरण, मैदान और टीमों; खेल की अवधि और स्कोर; खेल की व्यवस्था; देर से आगमन

उपकरण (THE EQUIPMENT)

### 1 § गेंद (The Ball)

केवल PPL द्वारा अनुमोदित गेंदों का ही आधिकारिक खेलों में उपयोग किया जा सकता है।

सभी आधिकारिक गेंदों की परिधि 215 मिमी से 225 मिमी के बीच होनी चाहिए।

**पुरुषों की गेंद का वजन:** 155-165 ग्राम

**महिलाओं की गेंद का वजन:** 130-140 ग्राम

**बच्चों की गेंद का वजन:** 90-100 ग्राम

### 2 § बल्ला (The Bat)

आधिकारिक खेल में उपयोग होने वाला बल्ला PPL द्वारा स्वीकृत होना चाहिए।

बल्ले पर मजबूती के लिए प्लास्टिक, कपड़े की टेप या समान सामग्री लगाई जा सकती है।

### 3 § ग्लव्स (The Glove)

फील्डिंग करने वाले खिलाड़ी गेंद को पकड़ने और नियंत्रित करने के लिए PPL द्वारा स्वीकृत ग्लव्स का उपयोग कर सकते हैं।

गेंद पकड़ने के लिए किसी अन्य प्रकार के उपकरण का उपयोग प्रतिबंधित है।

#### **4 § हेलमेट (The Helmet)**

पुरुषों की गेंद से खेले जाने वाले आधिकारिक मैचों में स्वीकृत सुरक्षा हेलमेट पहनना अनिवार्य है।

पिचर और आउटफील्डर को हेलमेट पहनना आवश्यक नहीं है।

अन्य सभी फील्डर, बल्लेबाज और रनर को हेलमेट पहनना अनिवार्य है।

**महिलाओं की गेंद से खेले जाने वाले मैचों में सभी इनफील्डर, बल्लेबाज और रनर को हेलमेट पहनना होगा।**

यदि कोई खिलाड़ी आवश्यक होने पर भी हेलमेट नहीं पहनता:

रक्षात्मक खिलाड़ी के लिए:

पहली बार नोटिस दिया जाएगा

बार-बार उल्लंघन पर चेतावनी (Warning) दी जाएगी

**आक्रामक खिलाड़ी के लिए:**

उसकी कार्रवाई अमान्य घोषित की जाएगी

टीम के खिलाफ तकनीकी आउट दिया जाएगा

बल्लेबाज को बैटिंग शुरू करने से पहले हेलमेट सही तरीके से पहनना आवश्यक है। यदि खेल के दौरान हेलमेट गलती से गिर जाए, तो रनर खेल जारी रख सकता है जब तक अंतिम निर्णय न हो जाए।

#### **5 § उपकरण संबंधी सामान्य नियम**

**मुख्य अंपायर किसी भी ऐसे उपकरण के उपयोग को प्रतिबंधित करेगा जो:**

नियमों का उल्लंघन करता हो

अत्यधिक परिवर्तित किया गया हो

खतरनाक माना जाए

## 6 § मैदान (The Field)

पुरुषों, महिलाओं, लड़कों और बच्चों के लिए मैदान की संरचना और माप आधिकारिक चित्रों में दर्शाई गई है।

प्लेट (Home Plate)

गोलाकार कठोर प्लेट

**मोटाई:** 3-5 सेमी

**व्यास:** 60 सेमी

जमीन से 3-5 सेमी ऊपर स्थापित

होम बेस के सामने अर्धवृत्ताकार लकड़ी की प्लेट लगाई जा सकती है।

यदि गेंद सबसे पहले इस अर्धवृत्त या होम बेस लाइन और अर्धवृत्त के बीच गिरती है, तो हिट "फाउल" मानी जाएगी।

मैदान की सीमाएँ

साइडलाइन और बैकलाइन सहित क्षेत्र "इमीडिएट फील्ड" कहलाता है

इसके चारों ओर कम से कम 10 मीटर खुला क्षेत्र होना चाहिए  
प्रत्येक बेस का अपना सुरक्षित क्षेत्र (Safe Zone) होता है।

सीमा रेखाएँ सफेद चूना, चॉक या अन्य स्पष्ट सामग्री से बनाई जाएँगी। उनकी चौड़ाई 10 सेमी होगी।

पहले बेस का सुरक्षित क्षेत्र अंपायर क्षेत्र माना जाएगा।



## 7 § टीम (The Team)

एक टीम में अधिकतम:

2 मैनेजर

12 खिलाड़ी / 16 खिलाड़ी

हो सकते हैं।

**खेल के दौरान:**

रक्षात्मक हाफ में 9 खिलाड़ी मैदान पर सक्रिय रहेंगे

आक्रामक हाफ में 9 खिलाड़ी + अतिरिक्त बल्लेबाज (जोकर्स) खेल सकते हैं

एक टीम प्रत्येक आक्रामक हाफ में 3 अलग-अलग जोकर बल्लेबाजों का उपयोग कर सकती है।

यदि निर्धारित समय पर टीम के पास कम-से-कम 7 खिलाड़ी उपस्थित नहीं हैं, तो मैच उस टीम द्वारा हारा हुआ माना जाएगा।

**टीम प्रबंधन**

एक खिलाड़ी टीम कप्तान होगा

केवल टीम स्पीकर (मैनेजर या कप्तान) को मुख्य अंपायर से बात करने का अधिकार होगा

**मैनेजर को मैच शुरू होने से कम-से-कम 30 मिनट पहले अंपायर मीटिंग में उपस्थित होना होगा और:**

खिलाड़ियों की सूची

बल्लेबाजी क्रम

टीम स्पीकर का नाम

जमा करना होगा।

सभी खिलाड़ियों को स्पष्ट बैटिंग ऑर्डर नंबर पहनना होगा।

यदि खिलाड़ी पहली बार बल्लेबाजी के लिए आते समय नंबर नहीं पहनता, तो तकनीकी आउट दिया जाएगा।

## **8 § खेल की अवधि और स्कोर**

### **आधिकारिक खेल की अवधि:**

पुरुष, महिला एवं जूनियर श्रेणियाँ

4 + 4 + 1 इनिंग्स

यदि दोनों टीमों एक-एक पीरियड जीतती हैं या दोनों बराबरी पर रहती हैं, तो:

1. सुपर-इनिंग खेली जाएगी
2. फिर भी बराबरी होने पर स्कोरिंग प्रतियोगिता होगी

### **स्कोरिंग प्रतियोगिता**

दोनों टीमों 5 बल्लेबाज और 5 रनर चुनेंगी

रनर तीसरे बेस से शुरू करेगा

बल्लेबाज को 3 स्ट्राइक मिलेंगी

यदि पाँच जोड़ों के बाद भी स्कोर बराबर रहता है, तो तीन-तीन जोड़ों के समूहों में खेल जारी रहेगा।

### **होम रन**

यदि बल्लेबाज होम रन मारता है, तो वह रन गिना जाएगा, लेकिन वह तीसरे बेस पर रुककर डबल रन का प्रयास नहीं कर सकता।

## टाइम-आउट

प्रत्येक नियमित पीरियड में 1 टाइम-आउट

**अवधि:** 1 मिनट

अतिरिक्त पीरियड में टाइम-आउट नहीं मिलेगा

## मौसम या बाहरी कारण

यदि अंधेरा, बारिश या अन्य कारणों से मैदान असुरक्षित हो जाए, तो मुख्य अंपायर मैच रोक सकता है।

यदि उसी दिन खेल पूरा नहीं हो पाता, तो मैच रद्द कर पुनर्निर्धारित किया जाएगा।

यदि स्कोरिंग प्रतियोगिता के दौरान खेल रुकता है, तो परिणाम "टाई" माना जाएगा।

## 9 § खेल की व्यवस्था (Arrangements for a Game)

आयोजक टीम (होम टीम) की जिम्मेदारियाँ:

1. योग्य अंपायर और स्कोरर उपलब्ध कराना
2. सभी आवश्यक उपकरण उपलब्ध रखना
3. पर्याप्त और समान प्रकार की मैच गेंदें रखना
4. मैच शुरू होने से 30 मिनट पहले मैदान तैयार करना
5. दर्शकों और खेल क्षेत्र में अनुशासन बनाए रखना

सभी आधिकारिक खेलों में स्कोरशीट रखना अनिवार्य है।

प्रशिक्षित बॉल बॉय का उपयोग अनुशंसित तथा उच्च स्तर पर अनिवार्य है।

## 10 § देर से आगमन की पूर्व सूचना

यदि मेहमान टीम पहले से सूचित करती है कि वह समय पर नहीं पहुँच पाएगी, तो मैच की शुरुआत को आगे बढ़ाया जाएगा, यदि परिस्थितियाँ अनुमति दें।

देर से आने वाली टीम को मैच से पहले 15 मिनट का वार्म-अप समय दिया जाएगा।

## 11 § बिना सूचना देर से आगमन

यदि मेहमान टीम की देरी की कोई सूचना नहीं दी गई है, तो:

अंपायर और होम टीम को निर्धारित समय के बाद 30 मिनट तक प्रतीक्षा करनी होगी

उसके बाद मैच रद्द घोषित किया जा सकता है

मुख्य अंपायर निर्णय को स्कोरशीट में दर्ज करेगा और संबंधित लीग प्राधिकरण को भेजेगा, जो आगे की कार्रवाई तय करेगा।

## अध्याय – II

मूल परिभाषाएँ; चयन ड्रॉ; इनिंग परिवर्तन; खिलाड़ी प्रतिस्थापन; हस्तक्षेप

मूल परिभाषाएँ (BASIC DEFINITIONS)

### 12 § जब आक्रामक खिलाड़ी बेस पर सुरक्षित होता है (Safety on Base)

रनर तब बेस पर पहुँचता है जब वह अपने शरीर के किसी भाग से बेस को छूता है।

वह बेस छोड़ता है जब उसका बेस से संपर्क टूट जाता है और वह मैदान के किसी अन्य भाग को छूता है।

यदि खिलाड़ी बेस पर रहते हुए हवा में कूदता है और वापस उसी बेस पर उतरता है, तो उसे बेस छोड़ना नहीं माना जाएगा।

बेस और उसका सुरक्षित क्षेत्र (Safe Zone) आक्रामक खिलाड़ी के लिए समान माने जाते हैं।

बेस क्षेत्र की सीमा रेखा भी बेस का हिस्सा मानी जाती है।

### 13 § जब रक्षात्मक खिलाड़ी बेस पर होता है

रक्षात्मक खिलाड़ी तब बेस पर माना जाता है जब उसका संपर्क बेस क्षेत्र से हो।

यदि वह बेस पर रहते हुए कूदता है, तो हवा में रहते समय उसे बेस पर नहीं माना जाएगा। वह तब पुनः बेस पर माना जाएगा जब वापस उतरकर बेस क्षेत्र को छुए।

सेफ ज़ोन का लाभ रक्षात्मक खिलाड़ी को नहीं मिलता।

### 14 § जब गेंद रक्षात्मक खिलाड़ी के नियंत्रण में होती है

गेंद तब नियंत्रित मानी जाती है जब वह खिलाड़ी के हाथ या ग्लव्स में हो।

यदि खिलाड़ी जमीन से गेंद उठाता है, तो गेंद तभी नियंत्रित मानी जाएगी जब उसका जमीन से संपर्क पूरी तरह समाप्त हो जाए।

## 15 § आक्रामक खिलाड़ी - बल्लेबाज - रनर

सक्रिय आक्रामक खिलाड़ी या तो बल्लेबाज होता है या रनर।

बल्लेबाज रनर तब बनता है जब वह:

होम बेस छोड़ देता है, या

होम बेस पर अपनी सुरक्षा खो देता है।

यदि बल्लेबाज "Committed Runner" नहीं बना है, तो वह होम बेस पर वापस लौटकर पुनः बल्लेबाजी कर सकता है।

## 16 § बल्लेबाज कब "Committed Runner" बनता है

बल्लेबाज निम्न स्थितियों में committed runner बन जाता है:

1. उसने अपनी तीनों स्ट्राइक का उपयोग कर लिया हो
2. वह पहले बेस पर सुरक्षित पहुँच गया हो
3. उसने वॉक स्वीकार कर लिया हो
4. कैच के समय वह होम बेस से बाहर हो
5. होम बेस पर गेंद नियंत्रित होने के समय वह बेस से बाहर हो
6. वह आउट घोषित कर दिया गया हो

## **Committed runner बनने के बाद:**

बल्लेबाज की बल्लेबाजी समाप्त मानी जाएगी

उसे होम बेस पर सुरक्षा नहीं मिलेगी

तीसरी स्ट्राइक के तुरंत बाद फील्डर बल्लेबाज को पहले बेस पर आउट कर सकते हैं, भले ही वह अभी होम बेस से निकला न हो।

## **17 § रनर कानूनी रूप से बेस कब प्राप्त करता है**

रनर पहली बार बेस क्षेत्र को छूकर कानूनी रूप से बेस प्राप्त करता है, जब तक कि उसने:

1. फाउल हिट पर आगे बढ़ने की कोशिश न की हो
2. बहुत जल्दी आगे बढ़ना शुरू न किया हो
3. बेस उल्लंघन न किया हो
4. होम पाथ फ्लैगपोल को अंदर से पार न किया हो
5. आउट न हो गया हो

### **“बहुत जल्दी आगे बढ़ना”**

जब रनर को आगे बढ़ने का अधिकार नहीं होता, जैसे:

कैच के बाद

फाउल हिट के बाद

बेस उल्लंघन

यदि रनर आगे बढ़ते समय पिछले बेस को छूना भूल जाता है।

यदि खिलाड़ी होम बेस की ओर दौड़ते समय फ्लैगपोल को अंदर से काटता है, तो:

उसे आउट दिया जाएगा

और एक अंक की चेतावनी भी दी जाएगी।

### **18 § रनर को बेस पर सुरक्षा कब मिलती है**

रनर को बेस पर सुरक्षा तब मिलती है जब वह कानूनी रूप से बेस तक पहुँच जाए।

वह बेस छोड़कर आगे बढ़ सकता है और फिर वापस लौट सकता है, जब तक कि:

1. अगला रनर उसी बेस पर कानूनी रूप से न पहुँच जाए
2. गेंद उस बेस पर फील्डर के नियंत्रण में न आ जाए
3. रनर बेस से बाहर हो और फील्डर कैच न पकड़ ले

एक बेस पर केवल अंतिम कानूनी रनर को ही सुरक्षा मिलती है।

यदि नया रनर बेस पर पहुँचता है, तो पुराने रनर की सुरक्षा समाप्त हो जाती है।

रनरों के बैटिंग नंबर का सुरक्षा पर कोई प्रभाव नहीं पड़ता।

यदि रनर सुरक्षा खो देता है:

अगला बेस गेंद के पहुँचने पर वह आउट हो सकता है

यदि वह आगे नहीं बढ़ता, तो गेंद से टैग करके आउट किया जा सकता है

यदि रनर ने नियम 2 या 3 के कारण सुरक्षा खोई और आउट नहीं हुआ, तो अगली पिच पर उसकी सुरक्षा वापस मिल जाती है।

## 19 § आक्रामक खिलाड़ी अंतिम निर्णय तक कब पहुँचता है

आक्रामक खिलाड़ी अंतिम निर्णय तक तब पहुँचता है जब:

1. वह रन स्कोर कर ले
2. वह कैच आउट हो जाए
3. वह आउट घोषित हो जाए
4. उसकी प्रगति अमान्य घोषित कर दी जाए

## 20 § चयन ड्रॉ (Draw of Choice)

खेल शुरू होने से पहले और अतिरिक्त इनिंग से पहले दोनों टीमों के कप्तान मुख्य अंपायर की देखरेख में ड्रॉ करेंगे।

### ड्रॉ प्रक्रिया:

होम टीम का कप्तान बल्ला उछालेगा

मुख्य अंपायर बल्ला पकड़ेंगे

फिर दोनों कप्तान बारी-बारी से बल्ले पर पकड़ बनाएँगे

जो कप्तान सबसे ऊपर तक पहुँच जाएगा, वही ड्रॉ जीतेगा

ड्रॉ जीतने वाली टीम यह चुन सकती है कि वह पहले बल्लेबाजी करेगी या फील्डिंग।

जो टीम पहले पीरियड में फील्डिंग करेगी, वह दूसरे पीरियड में बल्लेबाजी शुरू करेगी।

यदि अतिरिक्त पीरियड खेला जाता है, तो नया ड्रॉ होगा।

## डॉ समाप्त होने के बाद:

टीमें मैदान पर अपनी स्थिति लेंगी

मुख्य अंपायर खेल गेंद देंगे

सीटी बजाकर खेल प्रारंभ किया जाएगा।

## 21 § इनिंग परिवर्तन (Change of Inning)

इनिंग परिवर्तन निम्न स्थितियों में होगा:

1. तीन आक्रमक खिलाड़ी आउट हो जाएँ
2. आधी इनिंग में दो से कम रन बने हों और शुरुआती बल्लेबाज दूसरी बार बल्लेबाजी पर आ जाए तथा गेंद होम बेस पर नियंत्रित हो
3. दो रन बनने के बाद दो अतिरिक्त रन न बने हों, अंतिम बल्लेबाज committed runner बन चुका हो, कोई joker उपलब्ध न हो और गेंद होम बेस पर नियंत्रित हो

यदि अंतिम बल्लेबाज होम रन मारता है या खाली मैदान में तीन खराब पिच प्राप्त करता है, तो इनिंग परिवर्तन नहीं होगा।

## इनिंग परिवर्तन पर:

मैदान में आने वाली टीम गेंद प्लेट अंपायर को देगी

दोनों टीमें बिना देरी अपनी स्थिति लेंगी

एक मिनट के भीतर खेल पुनः शुरू होना चाहिए।

यदि कोई टीम जानबूझकर देरी करती है:

प्लेट अंपायर खेल जारी रखने की घोषणा करेगा

लगभग 10 सेकंड बाद खेल शुरू करना अनिवार्य होगा

यदि रक्षात्मक टीम देरी करती है, तो बल्लेबाज को वॉक दिया जा सकता है।

## **22 § खिलाड़ी प्रतिस्थापन (Substituting a Player)**

पहली इनिंग परिवर्तन को छोड़कर किसी भी इनिंग परिवर्तन पर खिलाड़ी बदला जा सकता है।

टीम को प्रतिस्थापन की सूचना मुख्य अंपायर और स्कोरर को देनी होगी।

नया खिलाड़ी उसी बल्लेबाजी क्रम संख्या पर खेलेगा।

### **प्रतिस्थापन नियम**

बदला गया खिलाड़ी कम-से-कम एक पूरी इनिंग खेलेगा

ब्रेक से पहले लाया गया खिलाड़ी ब्रेक में हटाया जा सकता है

हटाया गया खिलाड़ी अगली इनिंग परिवर्तन पर वापस आ सकता है

### **सुपर-इनिंग में**

केवल चोट की स्थिति में ही प्रतिस्थापन की अनुमति है।

अवैध प्रतिस्थापन पर दंड

### **रक्षात्मक हाफ में:**

प्रतिस्थापन रद्द

टीम स्पीकर को 1 अंक चेतावनी

दोबारा उल्लंघन पर खिलाड़ी निष्कासित

**आक्रामक हाफ में:**

**यदि जल्दी पकड़ा गया:**

प्रतिस्थापन रद्द

खिलाड़ी की सभी क्रियाएँ अमान्य

तकनीकी आउट

**यदि बाद में पकड़ा गया:**

खिलाड़ी के अंतिम निर्णय के बाद प्रतिस्थापन रद्द

चेतावनी दी जाएगी

चोटिल खिलाड़ी

यदि खिलाड़ी खेलने में असमर्थ है, तो उसे तुरंत बदला जा सकता है।

यदि चोट defensive interference के कारण हुई है, तो आउट नहीं दिया जाएगा।

### **23 § हस्तक्षेप (Interference)**

कोई खिलाड़ी विरोधी खिलाड़ी की वैध खेल क्रिया में बाधा नहीं डाल सकता।

दोनों टीमों के खिलाड़ियों को आवश्यक होने पर रास्ता देना होगा।

रक्षात्मक खिलाड़ी को आक्रामक खिलाड़ी को रास्ता देना होगा, जब तक कि उसके पास गेंद का नियंत्रण या उसे पाने का उचित अवसर न हो।

आक्रामक खिलाड़ी द्वारा हस्तक्षेप

यदि कोई आक्रामक खिलाड़ी जानबूझकर फील्डर को रोकता है, तो उसे आउट दिया जाएगा।

**मुख्य अंपायर निम्न दंड दे सकता है:**

1. रनर को पुराने बेस पर वापस भेजना
2. रनर को आउट देना
3. खिलाड़ी को मैदान से हटाना

**रक्षात्मक खिलाड़ी द्वारा बाधा**

यदि रक्षात्मक खिलाड़ी गेंद पाने का उचित प्रयास किए बिना रनर का रास्ता रोकता है, तो रनर को वॉक दिया जाएगा।

जानबूझकर गेंद को लात मारना या असामान्य तरीके से संभालना प्रतिबंधित है।

अनावश्यक चिल्लाना, ध्यान भटकाना या गलत स्थिति बनाना भी हस्तक्षेप माना जाएगा।

पहली बार मामूली उल्लंघन पर नोटिस दिया जाएगा। बार-बार या गंभीर उल्लंघन पर दंड दिया जाएगा।

## अध्याय – III

### पिचिंग (PITCHING)

#### 24 § पिचिंग संबंधी सामान्य नियम

Pesäpallo में एक बल्लेबाज को अपनी बल्लेबाजी के दौरान तीन स्ट्राइक लेने की अनुमति होती है।

प्रत्येक पिच निम्न में से एक हो सकती है:

स्ट्राइक

खराब पिच (Ball)

अमान्य पिच (Nullified Pitch)

यदि बल्लेबाज स्विंग करता है, तो पिच हमेशा स्ट्राइक मानी जाएगी।

**यदि बल्लेबाज स्विंग नहीं करता, तो पिच स्ट्राइक तब मानी जाएगी जब निम्न सभी शर्तें पूरी हों:**

1. पिचर के पास पिच करने का अधिकार (Right-to-Pitch) हो
2. पिच तकनीकी रूप से सही तरीके से फेंकी गई हो
3. गेंद पिचर के सिर से कम-से-कम 1 मीटर ऊपर उठे और स्पष्ट रूप से प्लेट को छूते हुए गिरे

यदि ऊपर दिए गए किसी भी नियम का पालन नहीं होता, तो पिच "खराब पिच" मानी जाएगी।

**पिच कब अमान्य (Nullified) होगी**

**निम्न परिस्थितियों में पिच अमान्य घोषित की जाएगी:**

1. प्लेट अंपायर द्वारा पिछली पिच का निर्णय घोषित करने से पहले पिच फेंक दी जाए

2. बल्लेबाज द्वारा "लेफ्ट" घोषित करने के बाद भी पिचर प्लेट के बाईं ओर न जाए
3. होम बेस पर मौजूद बल्लेबाज बल्लेबाजी क्रम का अगला खिलाड़ी या जोकर न हो
4. पिचर बिना Right-to-Pitch के लगातार दूसरी पिच फेंक दे
5. बल्लेबाज आवश्यक हेलमेट के बिना होम बेस पर हो
6. मैदान खाली होने पर अंतिम बल्लेबाज की हिट के समय कोई फील्डर मैदान सीमा के भीतर न हो
7. प्लेट अंपायर की अनुमति से पहले पिच फेंकी जाए
8. दर्शकों के शोर के कारण आक्रामक खिलाड़ियों का खेल बाधित हो जाए

### **25 § पिच करने का अधिकार (Right-to-Pitch)**

आधी इनिंग की शुरुआत में पिचर सभी फील्ड बेस पर गेंद पहुँचाकर पहले बल्लेबाज के लिए Right-to-Pitch प्राप्त कर सकता है।

इसके बाद पिचर होम बेस से किसी फील्ड बेस पर गेंद फेंककर अगले बल्लेबाज के लिए यह अधिकार प्राप्त करेगा।

यदि रक्षात्मक टीम जानबूझकर खेल में देरी करती है, तो मुख्य अंपायर बल्लेबाज को वॉक दे सकता है।

बिना Right-to-Pitch के पिच

**यदि बल्लेबाज स्विंग करता है** → पिच स्ट्राइक मानी जाएगी

**यदि बल्लेबाज स्विंग नहीं करता** → पिच खराब पिच मानी जाएगी

Right-to-Pitch के अभाव में केवल पहली खराब पिच गिनी जाएगी। लगातार अगली पिचें अमान्य मानी जाएँगी जब तक पिचर सही अधिकार प्राप्त न कर ले।

## 26 § पिच फेंकने की तकनीकी प्रक्रिया

पिचिंग की तकनीकी प्रक्रिया चार चरणों में होती है:

1. Placement (स्थिति लेना)
2. Position (पोजिशन बनाना)
3. Delivery (पिच फेंकना)
4. Yielding (रास्ता छोड़ना)

### 1. Placement (स्थिति लेना)

पिचर को प्लेट के दाहिने भाग में पूरी तरह खड़ा होना चाहिए।

यदि बल्लेबाज "लेफ्ट" घोषित करता है, तो पिचर को प्लेट के बाएँ भाग में जाना होगा।

### 2. Position (पोजिशन)

पिच शुरू करने से पहले पिचर को गेंद को दोनों हथेलियों के बीच प्लेट के ऊपर कुछ समय स्थिर रखना होगा।

गेंद नीचे वाले हाथ में होगी

ग्लव्स वाला हाथ ऊपर होगा

पोजिशन लेने के बाद पिचर को या तो गेंद फेंकनी होगी या पिच करनी होगी।

पिच शुरू करने से पहले कदम उठाना अनुमत नहीं है।

### 3. Delivery (पिच फेंकना)

पिचर को एक सतत और बिना झटके की गति से पिच फेंकनी होगी।

## यह गति:

प्लेट के ऊपर से  
ग्लव्स वाले हाथ के नीचे से  
होनी चाहिए।

## 4. Yielding (रास्ता छोड़ना)

पिच फेंकने के तुरंत बाद पिचर को बल्लेबाज के रास्ते से हट जाना चाहिए ताकि बल्लेबाज किसी भी वैध दिशा में स्विंग कर सके।

यदि पिचर बल्लेबाज की गति में बाधा डालता है, तो पिच खराब घोषित होगी।

यदि पिचर बल्लेबाज को स्वतंत्र रूप से खेलने से रोकता है, तो मुख्य अंपायर बल्लेबाज और रनरों को वॉक दे सकता है, भले ही बल्लेबाज ने स्विंग किया हो।

## विशेष परिस्थितियाँ

यदि पिच फेंकने के बाद पिचर गेंद को:

बल्लेबाज के स्विंग से पहले

प्लेट या जमीन पर गिरने से पहले

पकड़ लेता है, तो बल्लेबाज और सभी रनरों को वॉक दी जाएगी।

यदि खराब पिच प्लेट के बाहर गिरती है, तो पिचर को स्वयं गेंद उठानी होगी, अन्यथा बल्लेबाज और रनरों को वॉक मिलेगी।

अत्यधिक समय लेना (Delay of Game)

यदि पिचर बार-बार अनावश्यक थ्रो करता है:

पहले नोटिस दिया जाएगा

फिर Point Runner को वॉक दी जाएगी

## Pole Pitch

कम-से-कम 5 मीटर ऊँची पिच पर छोटी तकनीकी गलतियों को अनदेखा किया जा सकता है, जब तक बल्लेबाज प्रभावित न हो।

### 27 § पिच पर निर्णय (Ruling on the Pitch)

यदि बल्लेबाज स्विंग नहीं करता, तो प्लेट अंपायर तुरंत निर्णय घोषित करेगा:

स्ट्राइक

खराब पिच

अमान्य पिच

**यदि पिच खराब है, तो अंपायर उल्लंघन का प्रकार बताएगा:**

1. पहले Right-to-Pitch की कमी
2. फिर तकनीकी त्रुटि

### खराब पिच पर वॉक

एक ही बल्लेबाज को दो खराब पिच मिलने पर Point Runner को वॉक मिलेगी

उसके बाद हर अतिरिक्त खराब पिच पर भी वॉक मिलेगी

यदि मैदान खाली है, तो बल्लेबाज को केवल एक खराब पिच पर ही वॉक मिल जाएगी।

### मैदान के बाहर गई खराब पिच

यदि खराब पिच होम बेस या मैदान सीमा के बाहर गिरती है, तो Point Runner को वॉक दी जाएगी।

होम बेस की सुरक्षित लेन और सामने का अर्धवृत्त मैदान का हिस्सा नहीं माने जाएँगे।

## बल्लेबाज की अनुपस्थिति

यदि पिच के समय होम बेस पर बल्लेबाज नहीं है और मैदान खाली है:

बल्लेबाज वॉक का उपयोग कर सकता है

जोकर बल्लेबाजी के लिए आ सकता है, लेकिन उसे वॉक नहीं मिलेगी

यदि केवल जोकर ही उपलब्ध हों, तो उनमें से एक वॉक ले सकता है।

यदि मैदान पर रनर मौजूद हैं, तो खराब पिच हमेशा Point Runner के लिए मानी जाएगी।

## लगातार तीन खराब पिच

यदि मैदान खाली है और बल्लेबाज को तीन खराब पिच मिलती हैं:

उसे दूसरे बेस तक वॉक मिलेगी

लेकिन उसे पहले बेस से होकर जाना होगा

यदि वह बल्लेबाज "Last Available Batter" है, तो उसे सीधे रन प्रदान किया जाएगा।

ऐसे बल्लेबाज को बेसों से होकर दौड़ने की आवश्यकता नहीं होगी।

इसके बाद अगला बल्लेबाज तुरंत बल्लेबाजी शुरू करेगा।

## अध्याय – IV

### बल्लेबाजी (BATTING)

#### 28 § बल्लेबाजी क्रम (Batting Order)

स्कोरशीट में दर्ज बल्लेबाजी क्रम का पूरे खेल के दौरान पालन करना अनिवार्य होगा।

हाफ-टाइम तथा अतिरिक्त पीरियड से पहले के ब्रेक में बल्लेबाजी क्रम बदला जा सकता है, बशर्ते इसकी सूचना मुख्य अंपायर को दी जाए।

किसी आक्रामक खिलाड़ी की बल्लेबाजी बारी तब आती है जब उससे पहले वाला खिलाड़ी “Committed Runner” बन चुका हो।

खिलाड़ी तब बल्लेबाजी के लिए तैयार माना जाएगा जब:

वह हाथ में बल्ला लेकर होम बेस पर खड़ा हो

बल्लेबाजी करने की स्पष्ट मंशा रखता हो

गेंद होम बेस पर फील्डर के नियंत्रण में हो

पिचर के पास Right-to-Pitch हो

#### जोकर (Joker) बल्लेबाज

जोकर के उपयोग की पूर्व घोषणा आवश्यक नहीं है।

यदि बल्लेबाजी क्रम वाला खिलाड़ी अभी बल्लेबाजी के लिए पूरी तरह तैयार नहीं हुआ है, तो जोकर बल्लेबाजी कर सकता है।

एक बार जोकर बल्लेबाजी के लिए तैयार हो जाए, तो उसे हटाया नहीं जा सकता।

यदि बल्लेबाजी क्रम वाला खिलाड़ी रनर के रूप में अभी अंतिम निर्णय तक नहीं पहुँचा है, तो:

होम बेस पर गेंद नियंत्रित होते ही उसे आउट घोषित किया जाएगा

इसके बाद वह बल्लेबाजी कर सकता है

यदि टीम के पास जोकर उपयोग का अवसर है और जोकर बल्लेबाजी करता है, तो आउट नहीं दिया जाएगा।

अगली इनिंग का पहला बल्लेबाज

आधी इनिंग के अंत में जो खिलाड़ी अंतिम बार बल्लेबाजी के लिए आया था (अर्थात जो committed runner नहीं बना), वही अगली आक्रामक आधी इनिंग शुरू करेगा।

यदि अंतिम बल्लेबाज जोकर था, तो अगली इनिंग उस खिलाड़ी से शुरू होगी जिसकी बारी जोकर के बाद आती।

यदि तीसरा आउट उसी खेल में होता है जिसमें बल्लेबाज committed runner बनता है, तो अगली इनिंग बल्लेबाजी क्रम के अगले खिलाड़ी से शुरू होगी।

### **उदाहरण:**

यदि तीसरा आउट होम बेस पर होता है और बल्लेबाज होम बेस से बाहर है, तो अगला खिलाड़ी अगली इनिंग शुरू करेगा।

## **29 § बल्लेबाजी (Batting)**

प्रत्येक बल्लेबाज को एक बल्लेबाजी बारी में तीन स्ट्राइक उपयोग करने का अधिकार होता है।

यदि तीन स्ट्राइक के बाद भी पिचर गेंद फेंकता है और बल्लेबाज स्विंग करता है, तो हिट "फाउल" मानी जाएगी और बल्लेबाज आउट होगा।

बल्लेबाजी की स्थिति

बल्लेबाज को प्लेट के बाईं ओर खड़ा होना चाहिए (जैसा प्लेट अंपायर देखता है)।

यदि बल्लेबाज दूसरी ओर से बल्लेबाजी करना चाहता है, तो उसे पहली स्ट्राइक से पहले स्पष्ट रूप से "Left" बोलकर घोषणा करनी होगी।

यदि वह ऐसा नहीं करता, तो उसे प्लेट के बाईं ओर से ही बल्लेबाजी करनी होगी।

पिच के समय बल्लेबाज की स्थिति

पिचर द्वारा गेंद छोड़े जाने के समय बल्लेबाज को:

अपनी ओर खड़ा होना चाहिए

प्लेट के केंद्र से मैदान की दिशा में खींची गई काल्पनिक रेखा के पीछे रहना चाहिए

यदि बल्लेबाज उस रेखा को पार कर पिचर की ओर चला जाता है, तो हिट फाउल मानी जाएगी।

### **30 § फाउल हिट (Foul Hit)**

हर हिट या तो "फेयर" होगी या "फाउल"।

यदि बल्लेबाज की तीसरी स्ट्राइक फाउल हिट होती है, तो बल्लेबाज आउट घोषित होगा।

### **निम्न परिस्थितियों में हिट फाउल मानी जाएगी:**

1. गेंद सीमा रेखा के बाहर गिरे

यदि गेंद सीधे सीमा रेखा के बाहर गिरती है और:

मैदान के भीतर नहीं गिरी हो

किसी फील्डर को नहीं छुआ हो

**तो हिट फाउल होगी।**

यदि गेंद बल्ले से लगने के बाद होम बेस पर गिरती है, तो भी हिट फाउल मानी जाएगी।

## 2. गेंद पहले आक्रामक खिलाड़ी को छुए

यदि हिट के बाद गेंद पहले किसी आक्रामक खिलाड़ी को छूती है, तो हिट फाउल होगी।

यदि गेंद पहले फील्डर को छूती है, तो बाद में आक्रामक खिलाड़ी को छूने पर भी हिट फाउल नहीं होगी।

यदि बल्लेबाज स्विंग चूक जाता है और गेंद आक्रामक खिलाड़ी को लगती है, तो भी फाउल हिट मानी जाएगी।

यदि बल्लेबाज जानबूझकर गेंद को छूकर रनरों को लाभ पहुँचाता है, तो offensive interference माना जाएगा।

यदि बल्लेबाज का हाथ स्विंग के दौरान गेंद को छूता है, तो हिट फाउल होगी।

यदि यह जानबूझकर किया गया हो, तो बल्लेबाज आउट होगा।

## 3. डबल हिट

यदि बल्ला और गेंद एक से अधिक बार संपर्क में आएँ।

## 4. बल्ला हाथ से छूट जाए या टूट जाए

यदि बल्ला बल्लेबाज के हाथ से उड़ जाए या टुकड़ों में टूट जाए।

## 5. गलत बल्लेबाजी क्रम

यदि बल्लेबाजी क्रम का अगला खिलाड़ी नहीं बल्कि कोई अन्य खिलाड़ी बल्लेबाजी करता है।

यदि गलत खिलाड़ी बल्ला लेकर बल्लेबाजी की स्पष्ट मंशा दिखाता है और गेंद होम बेस पर नियंत्रित है, तो उसे आउट दिया जाएगा।

यदि वह मैदान पर आगे बढ़ना शुरू कर दे, तब भी आउट होगा।

## 6. गेंद मैदान से वापस होम बेस की ओर जाए

यदि गेंद मैदान की ओर से वापस होम बेस लाइन या उसकी विस्तार रेखा को पार करती है।

## 7. गलत समय पर स्विंग

### यदि बल्लेबाज:

गेंद के उच्चतम बिंदु तक पहुँचने से पहले स्विंग करे

गेंद के प्लेट या जमीन छूने के बाद स्विंग करे

तो बल्लेबाज आउट होगा।

यदि इससे रनरों को लाभ मिलता है, तो offensive interference माना जाएगा।

## 8. बल्लेबाज पिचर की ओर खड़ा हो

यदि पिचर फेंकते समय बल्लेबाज प्लेट के पिचर वाले हिस्से में हो।

## 9. गेंद सही तरीके से हटे हुए पिचर को लगे

यदि पिचर सही तरीके से रास्ता छोड़ चुका हो और गेंद उसे लग जाए, जबकि हिट स्पष्ट रूप से फाउल होती।

यदि बल्लेबाज जानबूझकर पिचर की ओर स्विंग करता है, तो बल्लेबाज आउट होगा।

## 31 § कैच (A Catch)

यदि फील्डर गेंद को जमीन पर गिरने से पहले सीधे हिट से नियंत्रित कर लेता है, तो वैध कैच माना जाएगा।

यदि फील्डर गेंद पकड़कर तुरंत जानबूझकर गिरा देता है, तो उसे "Intentional Drop" माना जाएगा, कैच नहीं।

यदि फील्डर गेंद गिराने में देरी करता है या गेंद उछालकर आक्रामक खिलाड़ियों को भ्रमित करता है, तो कैच मान्य रहेगा।

यदि फील्डर गेंद पकड़ने के बाद थ्रो करने की प्रक्रिया में गेंद गिरा देता है, तब भी कैच मान्य माना जाएगा।

## 32 § रक्षात्मक खिलाड़ियों की स्थिति (Placement of Defensive Players)

जब बल्लेबाज बल्लेबाजी कर रहा हो, तब सभी फील्डरों को पिच फेंके जाने तक मैदान की सीमा के भीतर रहना होगा।

यदि कोई फील्डर पिच के समय Immediate Field के भीतर नहीं है, तो अंपायर बल्लेबाज और रनरों को वॉक दे सकता है।

यदि यह उल्लंघन अंतिम बल्लेबाज के दौरान होता है, तो:

अंपायर पिच को अमान्य घोषित कर सकता है

दोबारा उल्लंघन होने पर "Run on Walks" दिया जा सकता है

यदि मैदान खाली है, तो बल्लेबाज को बेसों से होकर दौड़ने की आवश्यकता नहीं होगी।

अगला बल्लेबाज तुरंत बल्लेबाजी शुरू करेगा।

जिस खिलाड़ी को रन प्रदान किया गया है, वही अंतिम बल्लेबाज माना जाएगा।

## अध्याय – V आगे बढ़ना (ADVANCING)

### 33 § बल्लेबाज का आगे बढ़ने का अधिकार

Pesäpallo में बल्लेबाजी कर रहा खिलाड़ी अपने लिए पहली पिच फेंके जाने के तुरंत बाद होम बेस से आगे बढ़ना शुरू कर सकता है, चाहे पिच का निर्णय कुछ भी हो।

### 34 § विवादित बेस (A Contested Base)

यदि रनर ऐसे बेस पर नहीं है जहाँ उसे सुरक्षा प्राप्त है, और गेंद अगले बेस पर मौजूद फील्डर के नियंत्रण में आ जाती है, तो रनर आउट घोषित होगा।

#### यह नियम लागू नहीं होगा यदि रनर:

वापस जाकर बेस छूने की कोशिश कर रहा हो, या

उसने वॉक स्वीकार की हो।

### 35 § बेस उल्लंघन (A Base Violation)

यदि रनर पिछले बेस को कानूनी रूप से प्राप्त किए बिना अगले बेस तक पहुँचता है, तो वह बेस उल्लंघन करता है।

यदि कोई बल्लेबाज होम बेस पर अपनी सुरक्षा खोने (Committed Runner बनने) के बाद फिर से होम बेस पर लौट आता है, तो वह बेस उल्लंघन करेगा और आउट घोषित होगा।

### 36 § फाउल हिट पर आगे बढ़ना

रनर फाउल हिट पर आगे बढ़कर किसी बेस को कानूनी रूप से प्राप्त नहीं कर सकता।

फाउल हिट पर आगे बढ़ने वाला खिलाड़ी दोबारा आगे बढ़ने का अधिकार पाने के लिए उस बेस को फिर से छुएगा जहाँ उसे अंतिम बार सुरक्षा प्राप्त थी।

फाउल हिट खेल

पिच फेंके जाने के समय शुरू होता है

“फाउल” सीटी बजने पर समाप्त होता है

यदि रनर पिछले खेल में बेसों के बीच अधिकांश दूरी तय कर चुका था, तो बाद की फाउल हिट उसके आगे बढ़ने को प्रभावित नहीं करेगी।

फाउल हिट के बाद खिलाड़ियों को फिर से आगे बढ़ने का अधिकार तब मिलेगा जब गेंद होम बेस पर फील्डर के नियंत्रण में आ जाए।

यदि कोई खिलाड़ी फाउल हिट पर आगे बढ़ते समय अपने सुरक्षित बेस को दोबारा नहीं छूता और अगला रनर बेस तक पहुँच जाता है, तो वह आउट होगा।

**यदि रनर:**

ध्यान भटकाने के लिए

फील्डरों को भ्रमित करने के लिए

बेस छुए बिना आगे निकल जाए

नकली दौड़ लगाए

तो इसे Offensive Interference माना जाएगा और दंड दिया जाएगा।

### **37 § कैच पर आगे बढ़ना**

यदि कोई रनर कैच होने के समय बेस से बाहर है और अगले बेस तक पहुँच जाता है, तो वह “Caught” माना जाएगा।

सभी रनरों के बेस तक पहुँचने के बाद कैच घोषित किया जाएगा।

Caught रनरों को तुरंत मैदान छोड़कर होम सर्कल में लौटना होगा।

यदि रनर कैच के समय बेस से बाहर था, तो वह अगले बेस तक पहले पहुँच जाने पर भी Caught माना जाएगा।

यदि रनर आउट नहीं किया जाता, तो अगली पिच फेंके जाने पर स्थिति समाप्त हो जाएगी और रनर को दोबारा सुरक्षा मिल जाएगी।

यदि रनर पिछले खेल में अधिकांश दूरी तय कर चुका था, तो अगली हिट पर हुआ कैच उसकी प्रगति को प्रभावित नहीं करेगा।

कैच खेल की शुरुआत

कैच प्ले पिच फेंके जाने के समय शुरू होता है।

जो खिलाड़ी कैच के समय बेस पर था, उसे फिर से आगे बढ़ने का अधिकार तब मिलेगा जब गेंद होम बेस पर फील्डर के नियंत्रण में आ जाए।

होम बेस पर कैच होने पर यह अधिकार तुरंत वापस मिल जाता है।

यदि खिलाड़ी समय से पहले आगे बढ़ते हैं, तो मुख्य अंपायर उन्हें वापस सुरक्षित बेस पर भेज देगा।

यदि यह जानबूझकर किया गया हो, तो Offensive Interference माना जाएगा।

### **Caught Double**

यदि:

एक खिलाड़ी कैच के समय बेस से बाहर हो

उसके गंतव्य बेस पर दूसरा रनर मौजूद हो और आगे बढ़ने की कोशिश न कर रहा हो

तो दोनों खिलाड़ी Caught माने जाएँगे यदि बेस से बाहर वाला खिलाड़ी उस बेस तक पहुँच जाए।

यह नियम लागू नहीं होगा यदि बेस पर मौजूद रनर अगले बेस तक कानूनी रूप से सुरक्षित पहुँच सकता हो।

## 38 § वाइल्ड थ्रो पर आगे बढ़ना

वाइल्ड थ्रो (गलत थ्रो) होने पर रनरों के आगे बढ़ने पर कोई सामान्य सीमा नहीं होती।

हालाँकि मैदान के आसपास निर्धारित सीमित क्षेत्र (Limited Areas) आगे बढ़ने को सीमित कर सकते हैं।

## 39 § सीमित आगे बढ़ना (Limited Advancing)

यदि मैदान के आसपास बाधाएँ हों, जैसे:

दर्शक दीर्घा

विज्ञापन बोर्ड

तो उन क्षेत्रों को सीमित क्षेत्र घोषित किया जा सकता है।

बैकलाइन के पीछे कोई सीमा निर्धारित नहीं की जा सकती।

सीमित क्षेत्र में गेंद जाने पर

### वाइल्ड थ्रो पर:

रनर उस स्थिति से केवल एक अतिरिक्त बेस आगे बढ़ सकते हैं जहाँ वे गेंद सीमित क्षेत्र में जाने के समय थे।

### फेयर हिट पर:

रनर उस स्थिति से केवल एक बेस आगे बढ़ सकते हैं जहाँ वे हिट के समय थे।

यदि खिलाड़ी अधिक आगे बढ़ जाते हैं, तो अंपायर उन्हें सही बेस पर वापस भेजेंगे।

अंपायर हाथ के संकेतों से सीमित खेल की शुरुआत और समाप्ति बताएँगे।

## 40 § वॉक स्वीकार करना

जिस खिलाड़ी को वॉक दी गई है, उसे तुरंत स्वीकार करना होगा, अन्यथा वह वॉक समाप्त हो जाएगी।

वॉक स्वीकार करने का संकेत खिलाड़ी द्वारा अगले बेस की ओर बढ़ना है।

वॉक स्वीकार करने वाले खिलाड़ी को गंतव्य बेस छूना आवश्यक है, भले ही बाद में उसे अगली वॉक मिल जाए।

फाउल हिट के बाद लौट रहे खिलाड़ी को वॉक स्वीकार करने से पहले बेस दोबारा छूने की आवश्यकता नहीं होती।

## 41 § पूर्ण फोर्स प्ले (Full Force Play)

Full Force Play तब लागू होता है जब:

प्रत्येक फील्ड बेस पर रनर हो

और पिचर बल्लेबाज के लिए पहली पिच फेंके

सभी रनरों को मजबूरन अगले बेस की ओर बढ़ना होगा।

**उन्हें या तो:**

अगले बेस तक सुरक्षित पहुँचना होगा

या अंतिम निर्णय तक पहुँचना होगा

### सुरक्षा नियम

जब तक बल्लेबाज के पास स्ट्राइक उपलब्ध हैं, रनर को अपने बेस पर सुरक्षा रहती है।

जब बल्लेबाज Committed Runner बन जाता है, तब रनर की सुरक्षा तब तक रहती है जब तक गेंद उसके बेस पर फील्डर के नियंत्रण में न आ जाए।

यदि बल्लेबाज की तीसरी स्ट्राइक फाउल होती है, तो Full Force Play समाप्त हो जाता है।

यदि बल्लेबाज जानबूझकर फाउल हिट करता है, तो Offensive Interference माना जाएगा।

अंपायर निम्न निर्णय दे सकता है:

रनरों को आउट करना

उन्हें पुराने बेस पर लौटाना

उनकी प्रगति अमान्य करना

### **42 § रन बनाना (Scoring a Run)**

**यदि रनर:**

सभी फील्ड बेस कानूनी रूप से पार कर ले

और बिना आउट या Caught हुए होम बेस तक सुरक्षित पहुँच जाए

तो उसकी टीम के लिए एक रन दर्ज किया जाएगा।

### **43 § होम रन (Scoring a Home Run)**

यदि खिलाड़ी अपनी ही फेयर हिट पर कानूनी रूप से तीसरे बेस तक पहुँचता है, तो उसे होम रन माना जाएगा, बशर्ते कि रक्षात्मक टीम ने पहले किसी बेस पर उसे आउट करने का प्रयास न किया हो।

इसके बाद खिलाड़ी तीसरे बेस पर रुक सकता है और अगली खेल कार्रवाई में होम बेस तक पहुँचकर "डबल रन" का प्रयास कर सकता है।

उसे फिर से आगे बढ़ने का अधिकार तब मिलेगा जब गेंद होम बेस पर फील्डर के नियंत्रण में आ जाए।

**सामान्यतः** वही खिलाड़ी होम रन बना सकता है जिसने अपनी हिट पर दूसरे बेस से आगे प्रगति की हो।

यदि अगली पिच फेंके जाने से पहले रनर तीसरे बेस तक नहीं पहुँचता, तो होम रन मान्य नहीं होगा।

यदि होम रन बनाने वाला खिलाड़ी किसी दूसरे रनर को पार कर चुका हो और वह रनर बिना आउट हुए तीसरे बेस तक पहुँच जाए, तो:

होम रन बनाने वाला खिलाड़ी तीसरे बेस पर नहीं रुक सकता

लेकिन उसे आउट भी नहीं माना जाएगा

उसे मैदान से हटा दिया जाएगा

यदि होम रन बनाने वाला खिलाड़ी घायल हो जाए और खेल जारी न रख सके:

उसे मैदान से हटाया जाएगा

आउट नहीं दिया जाएगा

यदि चोट रक्षात्मक खिलाड़ी की कार्रवाई के कारण हुई हो, तो उसका स्थानापन्न खिलाड़ी तीसरे बेस पर रखा जा सकता है।

## अध्याय – VI

### खेल का संचालन; अधिकारियों के कर्तव्य; दंड; शिकायत दर्ज करना

#### 44 § अधिकारियों के संबंध में सामान्य नियम

Pesäpallo का खेल मुख्य अंपायर (Umpire-in-Chief) की निगरानी में खेला जाता है, जिसकी सहायता के लिए:

एक प्लेट अंपायर

तीन अन्य अंपायर

एक आधिकारिक स्कोरर

नियुक्त होते हैं।

केवल मान्यता प्राप्त और वैध लाइसेंस वाले अंपायर ही आधिकारिक मैचों का संचालन कर सकते हैं।

**मुख्य अंपायर का दायित्व है कि मैच शुरू होने से पहले टीमों को सभी अंपायरों के:**

नाम

निवास स्थान

संभावित बाधाओं या हितों के टकराव

की जानकारी दे।

यदि किसी अंपायर के संबंध में शिकायत करनी हो, तो वह मैच शुरू होने से पहले की जानी चाहिए।

शिकायत होने पर भी मैच खेला जाएगा।

## 45 § अधिकारियों के कर्तव्य

मुख्य अंपायर खेल को इन नियमों तथा आधिकारिक नियंत्रण संस्थाओं द्वारा निर्धारित नियमों के अनुसार संचालित करेगा।

### मुख्य अंपायर के कर्तव्य

#### मैच से पहले

#### मुख्य अंपायर को:

1. निर्धारित समय से कम-से-कम 30 मिनट पहले मैदान पर पहुँचना होगा
2. यह सुनिश्चित करना होगा कि मैदान सही तरीके से तैयार किया गया है
3. टीम प्रतिनिधियों के साथ मिलकर सीमित क्षेत्रों (Limited Areas) का निर्धारण करना होगा

यदि सहमति नहीं बनती, तो अंतिम निर्णय मुख्य अंपायर का होगा।

4. यह सुनिश्चित करना होगा कि टीम सूची समय पर स्कोरर को दी गई है
5. दोनों टीमों की लाइसेंस सूची की जाँच करनी होगी
6. बॉल बॉय, सुरक्षा प्रमुख और आयोजन कर्मचारियों को आवश्यक निर्देश देने होंगे

#### मैच के दौरान

#### मुख्य अंपायर को:

1. आधिकारिक नियमों के अनुसार खेल की निगरानी करनी होगी
2. सीटी और हाथ संकेतों द्वारा निर्णय घोषित करने होंगे

3. खतरनाक या अवैध उपकरणों के उपयोग को रोकना होगा
4. असभ्य व्यवहार या उल्लंघनों पर दंड देना होगा

### **मैच के बाद**

#### **मुख्य अंपायर को:**

1. मैच परिणाम की पुष्टि और घोषणा करनी होगी
2. स्कोरशीट की जाँच कर हस्ताक्षर करना होगा
3. विरोध, शिकायत या घटनाओं की रिपोर्ट बनानी होगी
4. स्कोरशीट और रिपोर्ट संबंधित लीग प्राधिकरण को भेजनी होगी

#### **मुख्य अंपायर के लिए सामान्य निर्देश**

जब खेल निर्णायक स्थिति तक पहुँच जाए, तो मुख्य अंपायर को तुरंत सीटी बजानी चाहिए।

अंपायरों को जल्दबाज़ी में निर्णय नहीं देना चाहिए।

#### **उदाहरण:**

किसी रनर की सुरक्षा समाप्त होने का निर्णय तब तक नहीं देना चाहिए जब तक गेंद उसके गंतव्य बेस पर फील्डर के नियंत्रण में न आ जाए।

यदि सीटी देर से बजती है और किसी टीम को नुकसान हो सकता है, तो खेल कुछ समय के लिए रोका जाएगा।

यदि बल्लेबाज प्रभावित हुआ हो, तो उसे होम बेस पर लौटकर बल्ला लेने की अनुमति दी जाएगी।

## **Suspended Play (स्थगित खेल)**

देर से किए गए निर्णय को सुधारने के लिए मुख्य अंपायर "Suspended Play" घोषित कर सकता है।

### **इस स्थिति में:**

गेंद प्लेट अंपायर को दी जाएगी

रनरों को उन बेसों पर रखा जाएगा जहाँ वे सामान्यतः पहुँचते

फिर गेंद पिचर को दी जाएगी और खेल पुनः शुरू होगा

### **खेल रोकने की अपील**

टीम स्पीकर खेल रोकने की अपील कर सकता है।

मैनेजर मुख्य अंपायर से खेल रोकने का अनुरोध करेगा।

खेल के दौरान मैदान में प्रवेश करने पर चेतावनी दी जाएगी।

### **बिना उचित कारण खेल रोकने की अपील पर:**

पहली बार नोटिस

बाद में चेतावनी दी जाएगी।

जब खेल रोका जाए, खिलाड़ियों को गेंद निकटतम अंपायर को देनी होगी।

### **गलत निर्णय सुधारना**

यदि कोई निर्णय नियमों के विरुद्ध हो, तो मुख्य अंपायर उसे अवश्य सुधारेगा।

यदि गलती अगली आधी इनिंग की पहली पिच से पहले पकड़ ली जाए, तो स्थिति को पूर्ववत किया जाएगा।

अगली आधी इनिंग शुरू होने के बाद स्थिति वापस नहीं बदली जाएगी।

## **प्लेट अंपायर के कर्तव्य**

### **प्लेट अंपायर के कार्य:**

1. पिचर और बल्लेबाज की गतिविधियों की निगरानी
2. पिच पर निर्णय देना
3. होम बेस के आसपास फाउल हिट का निर्णय देना

फाउल हिट पर प्लेट अंपायर तुरंत सीटी बजाएगा।

उसे आवश्यकता पड़ने पर खेल रोकने का अधिकार भी होगा।

4. विवादित होम बेस पर संकेत देना
5. होम सर्कल में नियमों का पालन सुनिश्चित करना

बल्लेबाजी क्रम

जोकर का उपयोग

हेलमेट का उपयोग

6. अगले आधे खेल की शुरुआत करने वाले बल्लेबाज का नंबर स्कोरर को बताना

## अन्य अंपायरों के कर्तव्य

### अन्य अंपायर:

दूसरा बेस अंपायर

तीसरा बेस अंपायर

बैकलाइन अंपायर

### अपने-अपने क्षेत्र में निम्न कार्य करेंगे:

1. विवादित बेस पर निर्णय देना

मुख्य अंपायर आवश्यक होने पर उनके निर्णय बदल सकता है।

2. रनरों और फील्डरों की गतिविधियों की निगरानी

3. साइडलाइन या बैकलाइन के पास की हिट की वैधता तय करना

दूसरा बेस अंपायर आवश्यकता पड़ने पर फाउल संकेत के साथ सीटी भी बजा सकता है।

4. गेंद सीमित क्षेत्र में जाने पर संकेत देना

5. कैच होने पर संकेतक दिखाना

### आधिकारिक स्कोरर के कर्तव्य

#### स्कोरर का कार्य:

आधिकारिक स्कोरशीट बनाए रखना

बल्लेबाजी क्रम का पालन सुनिश्चित करना

यदि कोई उल्लंघन दिखाई दे, तो तुरंत मुख्य अंपायर को सूचित करना होगा।

मैच के बाद स्कोरशीट पर मुख्य अंपायर के हस्ताक्षर सुनिश्चित करना भी स्कोरर की जिम्मेदारी है।

#### **46 § अस्पष्ट परिस्थितियों पर निर्णय**

यदि अंपायर किसी स्थिति का स्पष्ट निर्णय नहीं कर सकते, तो निर्णय आक्रामक खिलाड़ी के पक्ष में दिया जाएगा।

यदि विवादित बेस पर स्पष्ट निर्णय संभव न हो, तो रनर आउट नहीं होगा।

यदि हिट स्पष्ट रूप से फाउल सिद्ध न हो, तो उसे फेयर माना जाएगा।

#### **47 § दर्शकों द्वारा हस्तक्षेप**

यदि दर्शक जानबूझकर खेल में हस्तक्षेप करते हैं, तो मुख्य अंपायर यह निर्णय देगा कि बिना हस्तक्षेप खेल कैसे आगे बढ़ता।

यदि हस्तक्षेप जानबूझकर नहीं था, तो खेल सामान्य रूप से जारी रहेगा।

मुख्य अंपायर हाथ संकेत द्वारा Spectator Interference दिखाएगा।

#### **इस दौरान:**

तुरंत सीटी नहीं बजाई जाएगी

रनरों को अपनी इच्छा अनुसार आगे बढ़ने दिया जाएगा

इसके बाद खेल रोका जाएगा और रनरों को उचित बेस पर रखा जाएगा।

#### **इस स्थिति में:**

रनरों को आउट नहीं किया जा सकता

उन्हें वास्तविक प्रगति से आगे नहीं बढ़ाया जाएगा

## 48 § गलत सीटी निर्णय (Incorrect Call)

यदि अंपायर की गलत सीटी खेल के परिणाम को प्रभावित कर सकती है, तो खेल को अमान्य कर दोबारा खेला जाएगा।

### अपवाद:

यदि फेयर हिट को गलती से फाउल घोषित किया गया लेकिन फील्डर खेल रोक नहीं पाए, तो मुख्य अंपायर यह निर्णय देगा कि बिना गलत सीटी के खेल का परिणाम क्या होता।

रनरों को उतने बेस दिए जाएँगे जितने वे सामान्यतः बिना जोखिम के प्राप्त कर सकते थे।

## 49 § आधिकारिक संकेत (Official Signals)

सीटी संकेत स्पष्ट और सुनाई देने योग्य होंगे:

**खेल शुरू / समाप्त**

तीन लंबी सीटी

**खेल रोकना / जारी रखना**

एक लंबी सीटी

—

**फाउल हिट**

छोटी और लंबी सीटी

' \_ ' \_ ' \_

**कैच**

कई छोटी सीटी

' ' ' ' ' '

## आउट

दो तेज सीटी

## इनिंग परिवर्तन

एक लंबी और कई छोटी सीटी

– ‘ ‘ ‘ ‘

मुख्य अंपायर आधिकारिक हाथ संकेतों का भी उपयोग करेगा।

## 50 § दंड (Penalties)

Pesäpallo में मुख्य अंपायर नियम उल्लंघन पर निम्न दंड दे सकता है:

1. नोटिस देना
2. आक्रामक खिलाड़ी को उस बेस पर वापस भेजना जहाँ उसे अंतिम बार सुरक्षा प्राप्त थी
3. रनर की प्रगति अमान्य घोषित कर उसे मैदान से हटाना
4. खिलाड़ी को आउट घोषित करना
5. आक्रामक खिलाड़ी/खिलाड़ियों को वॉक देना
6. चेतावनी देना (1 अंक – पीला कार्ड दिखाकर)
7. खिलाड़ी को शेष मैच के लिए निलंबित करना (2 अंक – लाल कार्ड दिखाकर)
8. खिलाड़ी को मैच से निष्कासित करना (3 अंक – दोनों कार्ड एक साथ दिखाकर)

## खिलाड़ी का निलंबन (Suspension)

यदि किसी खिलाड़ी को शेष मैच के लिए निलंबित किया जाता है:

उसकी जगह स्थानापन्न खिलाड़ी खेल सकता है

निलंबित खिलाड़ी दर्शक सीमा के भीतर मैदान क्षेत्र में नहीं रह सकता

यदि निलंबित खिलाड़ी आक्रामक खिलाड़ी था और उसने अंतिम निर्णय प्राप्त नहीं किया था, तो उसे आउट भी घोषित किया जाएगा।

## खिलाड़ी का निष्कासन (Ejection)

यदि कोई खिलाड़ी या मैनेजर निष्कासित किया जाता है:

वह दर्शक सीमा के भीतर मैदान क्षेत्र में नहीं रह सकता

उसकी जगह कोई स्थानापन्न खिलाड़ी नहीं आ सकता

जिस टीम का खिलाड़ी या मैनेजर निष्कासित हुआ हो, उस टीम को हर आक्रामक आधी इनिंग की शुरुआत में एक तकनीकी आउट दिया जाएगा।

मुख्य अंपायर को निष्कासन की घटना की रिपोर्ट संबंधित लीग प्राधिकरण को देना अनिवार्य है।

---

नोटिस सामान्यतः किन मामलों में दिया जाएगा

निम्न परिस्थितियों में सामान्यतः "Notice" दिया जाएगा:

मामूली हस्तक्षेप (Minor Interference)

पहली बार ध्यान भटकाने वाली आवाजें

हल्का विवाद या चिढ़ाना जो दर्शकों तक स्पष्ट रूप से न पहुँचे

---

चेतावनी सामान्यतः किन मामलों में दी जाएगी

निम्न स्थितियों में सामान्यतः "Warning" दी जाएगी:

निर्णय के खिलाफ स्पष्ट विरोध

खेल भावना के विरुद्ध व्यवहार

खेल के दौरान मैनेजर का मैदान में प्रवेश

अनुमति बिना मैदान क्षेत्र छोड़ना

यदि कई खिलाड़ी मैदान छोड़ते हैं, तो पहले जाने वाले खिलाड़ी को चेतावनी दी जाएगी।

यदि पूरी टीम बिना अनुमति मैदान छोड़ती है, तो चेतावनी टीम स्पीकर को दी जाएगी।

### **अन्य स्थितियाँ:**

फलैगपोल को काटकर निकलना (Short-cutting)

जानबूझकर गेंद दर्शक क्षेत्र में मारना

पहले नोटिस दिए गए उल्लंघन को दोहराना

---

निलंबन सामान्यतः किन मामलों में दिया जाएगा

निम्न गंभीर उल्लंघनों पर सामान्यतः निलंबन दिया जाएगा:

अंपायर, खिलाड़ी या दर्शक के खिलाफ शारीरिक हिंसा

अंपायर का शारीरिक अपमान

धक्का देना

टोपी गिराना

रेत फेंकना

खेल में जानबूझकर दूसरी गेंद डालकर व्यवधान पैदा करना

ऐसी स्थिति में दूसरी गेंद डालने वाला खिलाड़ी दंडित होगा।

दर्शक क्षेत्र में जानबूझकर गेंद मारकर चोट पहुँचाना

पहले Warning प्राप्त उल्लंघन को दोहराना

ऐसे मामलों में लाल कार्ड दिखाया जाएगा और खिलाड़ी/मैनेजर को 2 (1+1) दंड अंक मिलेंगे।

---

तीसरी चेतावनी

यदि एक ही टीम के खिलाड़ियों/मैनेजरों को तीसरी चेतावनी मिलती है:

लाल कार्ड दिखाया जाएगा

लेकिन केवल 1 दंड अंक दिया जाएगा

---

निष्कासन (Ejection)

निष्कासन केवल अत्यंत गंभीर शारीरिक हिंसा (Flagrant Physical Violation) की स्थिति में दिया जाएगा।

---

दंड देने की प्रक्रिया

दंड संख्या 6-8 (Warning, Suspension, Ejection) अंपायर क्षेत्र (Umpire Zone) में दिए जाएँगे।

उपस्थित होना आवश्यक होगा:

दंडित खिलाड़ी

टीम स्पीकर

मुख्य अंपायर घोषणा करेगा:

चेतावनी/दंड का स्तर

उल्लंघन का प्रकार

इन विवरणों को स्कोरशीट में दर्ज किया जाएगा।

यदि कोई खिलाड़ी निर्णय के विरुद्ध स्पष्ट रूप से विरोध करता है, तो मुख्य अंपायर टीम स्पीकर को बुलाए बिना भी तुरंत चेतावनी दे सकता है।

---

मैनेजर पर लागू दंड

यदि मैनेजर पर ऐसा दंड लागू हो जो सीधे लागू नहीं किया जा सकता (जैसे आउट देना), या दोषी खिलाड़ी की पहचान न हो सके, तो:

वर्तमान बल्लेबाज पर तकनीकी आउट लगाया जाएगा

लेकिन वह बल्लेबाजी जारी रख सकेगा।

---

मुख्य अंपायर का अधिकार

मुख्य अंपायर मैदान क्षेत्र में हुई सभी उल्लंघनों पर दंड दे सकता है।

यह अधिकार तब शुरू होता है जब अंपायर खेल शुरू करने के लिए मैदान में प्रवेश करता है और तब तक जारी रहता है जब तक वह परिणाम घोषित कर मैदान नहीं छोड़ देता।

मुख्य अंपायर को नियमों या प्रतियोगिता आदेशों के विरुद्ध अन्य घटनाओं की रिपोर्ट भी लीग प्राधिकरण को देनी होगी।

---

दंड अंक और मैच निलंबन

यदि किसी व्यक्ति को:

कुल 2 दंड अंक मिलते हैं

या

उसे मैच से निलंबित किया जाता है

तो उसे एक मैच का स्वतः निलंबन मिलेगा।

यदि दोनों स्थितियाँ एक साथ हों, तो दो मैचों का निलंबन मिलेगा।

2 से अधिक अंक अगले सीज़न तक प्रभावी रहेंगे।

यदि खिलाड़ी निलंबन के बाद फिर 2 अंक प्राप्त करता है, तो उसका नया निलंबन पिछले से दोगुना होगा।

यदि कोई टीम निलंबित खिलाड़ी को खेलाती है, तो उसे अवैध खिलाड़ी उपयोग करने वाली टीम माना जाएगा।

जो निलंबन पूरा नहीं हुआ हो, वह अगले सीज़न में स्थानांतरित होगा।

---

## 51 § शिकायत दर्ज करना (Filing a Complaint)

यदि कोई टीम मानती है कि मैच में कोई निर्णय या कार्यवाही इन नियमों या लीग नियमों के विरुद्ध है, तो वह शिकायत दर्ज कर सकती है।

टीम स्पीकर को घटना के तुरंत बाद और अगली पिच से पहले मुख्य अंपायर को शिकायत बतानी होगी।

---

मैदान या उपकरण संबंधी शिकायत

यदि शिकायत मैदान, उपकरण या अन्य तैयारी से संबंधित हो:

उसे निर्धारित मैच समय से 10 मिनट पहले स्कोरशीट में दर्ज करना होगा

मुख्य अंपायर को हस्ताक्षर द्वारा इसकी पुष्टि करनी होगी।

---

अंपायरों के विरुद्ध शिकायत

यदि शिकायत अंपायरों की कार्यवाही के संबंध में हो:

मैच के बाद शिकायत को औपचारिक रूप से पुनः प्रस्तुत करना होगा

अन्यथा शिकायत पर विचार नहीं किया जाएगा।

ऐसी स्थिति में:

दोनों टीमों के टीम स्पीकर

प्रत्येक अंपायर

को मैच समाप्ति के एक घंटे के भीतर घटना पर रिपोर्ट लिखनी होगी।

ये रिपोर्ट स्कोरशीट के साथ लीग प्राधिकरण को भेजी जाएँगी।

---

अमान्य शिकायत

जो शिकायत इन नियमों के अनुसार दर्ज नहीं की गई हो, उस पर विचार नहीं किया जाएगा।

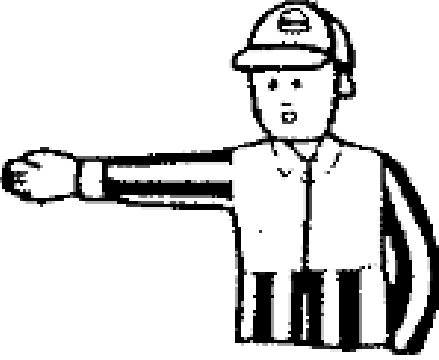
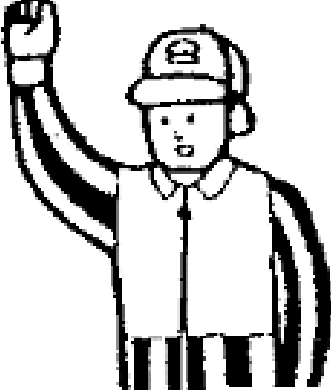
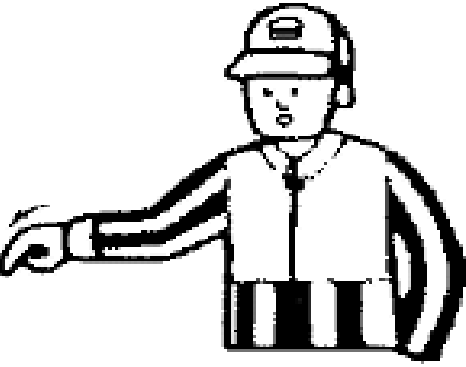

यदि शिकायत विरोधी टीम के खिलाड़ियों के संबंध में हो, तब भी मैच खेला जाएगा।





---

मैच रद्द और पुनः खेलना


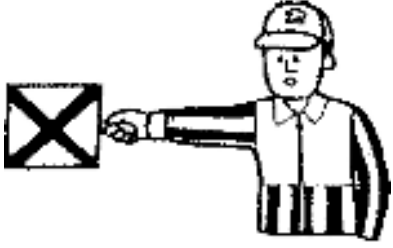

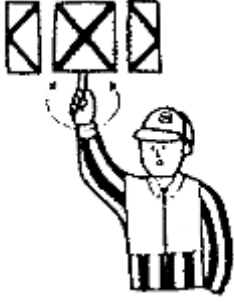
यदि यह पाया जाता है कि मैच इन नियमों और लीग नियमों के अनुसार पूरी तरह संचालित नहीं हुआ, तो मैच रद्द कर पुनः खेला जा सकता है।

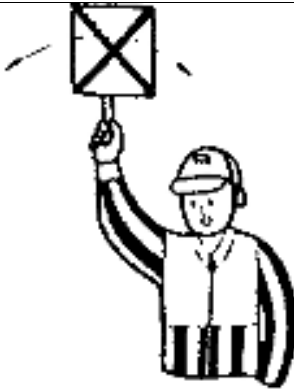


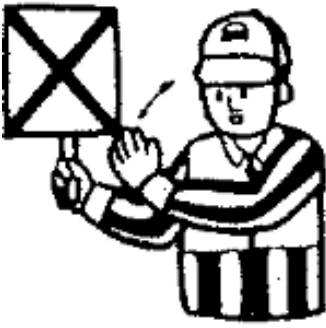


Official hand signals used by the umpire-in-chief.


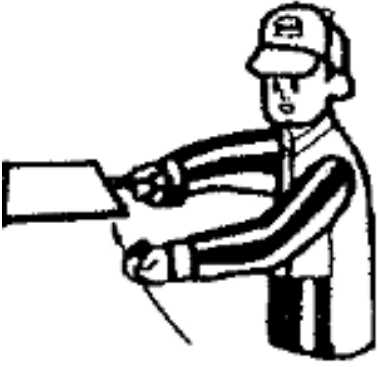




|  |  |
|--|--|
| <p>1</p>    | <p>2</p>   |
| <p><b>Offensive player is put out</b><br/>आक्रामक खिलाड़ी आउट घोषित किया जाता है<br/>(कॉल करते समय एक हाथ से आउट किए गए खिलाड़ी की ओर संकेत किया जाता है।)</p> | <p>A) Delayed call on catch<br/>कैच पर विलंबित कॉल<br/>जब कैच लेने के बाद भी रनर आगे बढ़ रहे हों, तब इसका उपयोग किया जाता है। "कैच" की सीटी कॉल देने से पहले हाथ नीचे कर लेना चाहिए।<br/>B) Limited advancing (सीमित अग्रसरता)<br/>जब गेंद सीमित क्षेत्र में रुक जाती है, तब इसका उपयोग किया जाता है। जब गेंद सीमित क्षेत्र से बाहर हो जाए, तब संकेत रोक दिया जाता है। आवश्यकता होने पर सभी अंपायर इस संकेत का उपयोग कर सकते हैं।<br/>c) Notice for excessive throwing (अत्यधिक थ्रो करने पर नोटिस)<br/>(पिचर द्वारा खेल में देरी करने पर)</p> |
| <p>3</p>    | <p>4</p>   |
| <p><b>No catch ruled (कैच मान्य नहीं)</b><br/>जानबूझकर गेंद गिराने तथा संभावित कैच की स्थितियों में इसका उपयोग किया जाता है।</p>                               | <p><b>The runner is safe (रनर सुरक्षित है)</b><br/>जब कोई रनर नियमपूर्वक बेस पर पहुँचता है, विशेष रूप से विवादित बेस के निर्णय में, तब इसका उपयोग किया जाता है।</p>  |

|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| 5 |   | 6 |   |
|   | <p><b>Player violation (interference)</b><br/> <b>खिलाड़ी का उल्लंघन (बाधा उत्पन्न करना)</b><br/> (एक हाथ की किनारी से दूसरे हाथ की कलाई पर बार-बार प्रहार करने का संकेत)।</p> |   | <p><b>Warning card (चेतावनी कार्ड)</b><br/> एक अंक की चेतावनी पीला दंड कार्ड दिखाकर घोषित की जाती है।</p>   |
| 7 |    | 8 |    |
|   | <p><b>Time-Out</b><br/> (खेल को अस्थायी रूप से रोकने की घोषणा)</p>   |   | <p><b>Delayed ruling (विलंबित निर्णय)</b><br/> जब दर्शक खेल में बाधा डालते हैं और मुख्य अंपायर खेल समाप्त होने तक निर्णय को स्थगित करता है, तब इसका उपयोग किया जाता है। इस संकेत के प्रभाव में रहते हुए जो रनर आगे बढ़ते हैं, उन्हें आउट नहीं किया जा सकता।</p> |
| 9 |  |   |   |
|   | <p><b>Change of inning (पारी परिवर्तन)</b><br/> (कॉल करते समय सिर के ऊपर हाथों को घुमाने का संकेत)।</p>  |   |   |

Official marker signals used by other umpires

|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
| 1  |    | 2   |    |
| <p><b>A) The runner is safe (रनर सुरक्षित है)</b><br/>जब कोई रनर नियमपूर्वक बेस पर पहुँचता है, तब इसका उपयोग किया जाता है।</p> <p><b>B) Strike (स्ट्राइक)</b><br/>Plate umpire announces "strike" while showing the signal.<br/>प्लेट अंपायर संकेत दिखाते हुए "स्ट्राइक" की घोषणा करता है।</p> |   | <p><b>Offensive player is put out (आक्रामक खिलाड़ी आउट घोषित किया जाता है)</b><br/>कॉल करते समय आउट किए गए खिलाड़ी की ओर संकेत किया जाता है।</p>  |  |
| 3  |  | 4   |  |
| <p><b>First bad pitch (पहली खराब पिच)</b><br/>Plate umpire announces "bad" while showing the signal.<br/>प्लेट अंपायर संकेत दिखाते हुए "बैड" की घोषणा करता है।</p>   |   | <p><b>Second and subsequent bad pitches (a walk) (दूसरी तथा उसके बाद की खराब पिचें (वॉक))</b><br/>Also, a walk on first bad pitch on to empty field. (Rotating the marker over head level). Plate umpire announces "walk" while showing the signal.<br/>खाली मैदान पर पहली खराब पिच पर भी वॉक दिया जाता है। (मार्कर को सिर के ऊपर घुमाने का संकेत)।<br/>प्लेट अंपायर संकेत दिखाते हुए "वॉक" की घोषणा करता है।</p> |  |

|   |   |    |   |
|---|---|----|---|
| 5 |    | 6  |   |
|   | <p><b>Foul Hit (वैध हिट)</b><br/>जब गेंद नियमों के अनुसार वैध क्षेत्र में गिरती है या खेल के अंदर रहती है, तब "फेयर हिट" घोषित किया जाता है।</p>  |    | <p><b>Catch (कैच)</b><br/>कैच घोषित करते समय अंपायर विशेष संकेत दिखाता है तथा कई छोटी सीटी बजाता है।</p>  |
| 7 |    | 8  |   |
|   | <p><b>Fair hit (वैध हिट)</b><br/>जब बल्लेबाज़ द्वारा मारी गई गेंद नियमों के अनुसार वैध खेल क्षेत्र (Fair Area) के अंदर गिरती है या खेल के अंदर रहती है, तब उसे "Fair Hit" कहा जाता है।</p>  |    | <p><b>Offensive interference (आक्रामक बाधा)</b><br/>(Showing the cross side toward the umpire-in-chief, striking with the side of free hand at the marker hand's wrist).<br/>(मुख्य अंपायर की ओर क्रॉस वाली साइड दिखाते हुए, खाली हाथ की किनारी से मार्कर पकड़े हुए हाथ की कलाई पर प्रहार करने का संकेत)।</p> |
| 9 |    | 10 |   |
|   | <p><b>Defensive interference (रक्षात्मक बाधा)</b><br/>(Showing the white side toward the umpire-in-chief, striking with the side of free hand at the marker hand's wrist).<br/>(मुख्य अंपायर की ओर सफेद साइड दिखाते हुए, खाली हाथ की किनारी से मार्कर पकड़े हुए हाथ की कलाई पर प्रहार करने का संकेत)।</p> |    | <p><b>Wide Pitch (वाइड पिच)</b><br/>जब पिच सही क्षेत्र से बाहर जाती है या बल्लेबाज़ के लिए उचित दिशा में नहीं होती, तब "वाइड पिच" घोषित की जाती है।</p>   |

|    |   |    |   |
|----|---|----|---|
| 11 |    | 12 |   |
|    | <p><b>Low Pitch (लो पिच)</b><br/>जब गेंद आवश्यक ऊँचाई तक नहीं पहुँचती, तब पिच को "लो पिच" घोषित किया जाता है।</p>   |    | <p><b>Position violation (स्थिति उल्लंघन)</b><br/>यदि पिचर, बल्लेबाज़ या फील्डर नियमों के अनुसार सही स्थिति में नहीं होते, तो यह उल्लंघन लागू होता है।</p>                    |
| 13 |   | 14 |    |
|    | <p><b>Tangent violation (टैन्जेंट उल्लंघन)</b><br/>जब खिलाड़ी निर्धारित रेखा या दिशा का गलत उपयोग करता है, तब यह उल्लंघन घोषित किया जाता है।</p>                                    |    | <p><b>Out-of-bounds pitch (सीमारेखा के बाहर की पिच)</b><br/>जब पिच खेल क्षेत्र की वैध सीमा रेखा के बाहर गिरती है, तब यह निर्णय दिया जाता है।</p>                              |
| 15 |    | 16 |    |
|    | <p><b>Yielding violation (रास्ता न छोड़ने का उल्लंघन)</b><br/>पिच डालने के बाद यदि पिचर बल्लेबाज़ को सही तरीके से खेलने के लिए जगह नहीं देता, तो यह उल्लंघन घोषित किया जाता है।</p> |    | <p>Address by straightening the bent hand towards the clerk and saying "started to withdraw."<br/>हाथ को सीधा करते हुए क्लर्क की ओर संकेत कर "वापसी शुरू की" कहा जाता है।</p> |

17



**Nullified pitch or play (रद्द की गई पिच या खेल)**

नियम उल्लंघन, गलत परिस्थिति या अंपायर के हस्तक्षेप के कारण पिच या खेल को रद्द घोषित किया जाता है।