

# 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> MARATHI 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

## खेळाची ओळख (Introduction to the Game)

पेसापालो (Pesäpallo) हा फिनलंडचा राष्ट्रीय खेळ आहे. हा पारंपरिक बॉल-बॅटिंग प्रकारातील संघीय खेळ आणि अमेरिकन बेसबॉल यांचे मिश्रण आहे. या खेळाची निर्मिती लॉरी "ताहको" पिहकाला यांनी 1920 च्या दशकात केली. सन 2002 मध्ये पेसापालोने आपल्या 80 व्या वर्षात प्रवेश केला. काळानुसार या खेळामध्ये बदल होत गेले आणि त्याची लोकप्रियता वाढत गेली. आधुनिक काळातील कौशल्य, बुद्धिमत्ता, शारीरिक क्षमता आणि संघभावना यांचे अनोखे मिश्रण असल्यामुळे हा खेळ प्रेक्षकांमध्ये विशेष लोकप्रिय झाला आहे. आजकाल या खेळाला "पेसिस" (Pesis) या नावानेही ओळखले जाते.

फिनलंडच्या इतिहासाशी आणि ग्रामीण जीवनाशी हा खेळ घट्टपणे जोडलेला आहे. शाळा, उद्याने आणि मैदाने येथे हा खेळ छंद म्हणून मोठ्या आनंदाने खेळला जातो आणि प्रत्येकजण हा खेळ खेळू शकतो.

पेसिसचे नियम काहीसे गुंतागुंतीचे असले तरी खेळाची मूलभूत कल्पना सोपी आहे. एक संघ चेंडू मारून बेस पार करत धावा करण्याचा प्रयत्न करतो, तर दुसरा संघ चेंडू पकडून धावपटूंना बाद करण्याचा प्रयत्न करतो. पेसिस आणि बेसबॉल यांमधील सर्वात महत्त्वाचा फरक म्हणजे "उभ्या दिशेने टाकली जाणारी पिच" (Vertical Pitching). त्यामुळे फलंदाजाला चेंडू मारणे तसेच त्याची दिशा आणि ताकद नियंत्रित करणे अधिक सोपे होते. यामुळे बेसबॉलपेक्षा आक्रमक खेळ अधिक वेगवान, विविधतापूर्ण आणि रणनीतीप्रधान बनतो.

क्षेत्ररक्षण करणाऱ्या संघाला फलंदाजाच्या निवडींचा अंदाज घेत बचावात्मक योजना आखाव्या लागतात. त्यामुळे हा खेळ मानसिक आव्हान निर्माण करणारा ठरतो.

पेसिसमध्ये व्यवस्थापकाची (Manager) भूमिका अत्यंत महत्त्वाची असते. प्रत्येक परिस्थितीसाठी आक्रमक आणि बचावात्मक रणनीती आधीच तयार केलेल्या असतात. व्यवस्थापक रंगीत पंख्याच्या (Multicolored Fan) संकेतांद्वारे आपल्या संघाला सूचना देतो. क्षेत्ररक्षण करणाऱ्या संघाचा खेळ व्यवस्थापकाच्या आदेशांद्वारे आणि खेळाडूंच्या हातवाऱ्यांद्वारे नियंत्रित केला जातो.

सतत संवाद, त्वरित निर्णयक्षमता आणि मैदानावरील अचूक सहकार्य यामुळे पेसिस हा आधुनिक युगासाठी योग्य असा आव्हानात्मक आणि रोमांचक संघीय खेळ मानला जातो.

अनुभवी प्रेक्षकांसाठी सुपरपेसिस (Superpesis) लीगमधील सामने रणनीती आणि कौशल्यांच्या असंख्य विविधता दाखवतात, तर नवख्या प्रेक्षकांना खेळाचा वेग, खेळाडूंचे कौशल्य, चपळता आणि उत्कृष्ट खेळशैली आकर्षित करते.

## 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 पागावाड** हे एक अग्रगण्य क्रीडा प्रशासक, प्रशिक्षक आणि क्रीडा प्रचारक असून त्यांनी भारतात पेसापालो (Pesäpallo) खेळाची सुरुवात केली तसेच संपूर्ण आशियामध्ये या खेळाच्या विकासात महत्त्वपूर्ण भूमिका बजावली आहे. त्यांनी आशियाई देशांमध्ये या खेळाचा प्रसार करण्याबरोबरच भारताला आंतरराष्ट्रीय स्तरावर ओळख मिळवून देण्यासाठी विशेष योगदान दिले आहे.

### **प्रमुख कामगिरी**

- भारतामध्ये प्रथमच पेसापालो खेळाची सुरुवात केली (2007) तसेच Pesapallo Federation of India ची स्थापना केली (2010)
- भारताचे पहिले फिनलंड-प्रमाणित व्यावसायिक पेसापालो प्रशिक्षक बनले (2017) तसेच भारताचा पहिला सहभाग Pesäpallo World Cup 2017 मध्ये घडवून आणला
- सन 2019 मध्ये प्रथमच आशियामध्ये Pesäpallo World Cup 2019 चे पुणे येथे आयोजन केले
- भारतीय महिला संघाने Pesäpallo World Cup 2017 मध्ये कांस्य पदक पटकावले, तर भारतीय मिश्र संघाने चौथा क्रमांक मिळवला
- भारतीय महिला संघाने Pesäpallo World Cup 2019 मध्ये कांस्य पदक जिंकले, तसेच भारतीय मिश्र संघानेही कांस्य पदक प्राप्त केले
- आशियाई देशांमध्ये पेसापालो खेळाच्या विकास आणि विस्तारासाठी कार्य केले
- आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा, प्रशिक्षक शिबिरे आणि तळागाळातील क्रीडा विकास कार्यक्रमांचे आयोजन केले

## नियमांचा संक्षिप्त आढावा (A Summary of the Rules)

आधुनिक स्पर्धात्मक सामना दोन Period मध्ये खेळला जातो आणि प्रत्येक Period मध्ये चार Innings असतात. आपल्या आक्रमक Innings दरम्यान जास्त धावा करणारा संघ तो Period जिंकतो. जर दोन्ही संघांनी प्रत्येकी एक Period जिंकला, तर सामना Extra Period द्वारे निकालात काढला जातो. आवश्यक असल्यास विशेष Scoring Contest देखील घेतला जातो.

प्रत्येक Inning मध्ये दोन्ही संघ आलटून-पालटून फलंदाजी (Batting) आणि क्षेत्ररक्षण (Fielding) करतात.

क्षेत्ररक्षण करणाऱ्या संघाचे नऊ खेळाडू मैदानावर असतात. फलंदाजी करणारा संघ नियमित फलंदाजांव्यतिरिक्त तीन Joker (विशेष फलंदाज) वापरू शकतो. जोपर्यंत तीन खेळाडू बाद होत नाहीत किंवा फलंदाजी क्रम पूर्ण होऊन किमान दोन धावा होत नाहीत, तोपर्यंत संघ फलंदाजी सुरू ठेवू शकतो.

फलंदाज आणि Pitcher हे Home Base वरील गोल प्लेटच्या विरुद्ध बाजूस उभे राहतात. Pitcher चेंडू सरळ वर फेकतो आणि तो चेंडू Pitcher च्या डोक्यापेक्षा किमान एक मीटर उंच जावा लागतो.

फलंदाजाला एका वेळच्या फलंदाजीमध्ये तीन Strike मिळतात. योग्य Hit झाल्यास फलंदाजाला लगेच धावावेच लागते असे नाही. तो तीनही Strike वापरू शकतो. फलंदाजाने चेंडूवर फटका मारला किंवा Umpire ने Pitch योग्य घोषित केली तर ती Strike मानली जाते.

जर Pitcher ने चुकीची Pitch (Bad Pitch) टाकली तर:

मैदान रिकामे असल्यास फलंदाजाला पहिल्या बेसपर्यंत Walk दिला जातो.

मैदानावर धावपटू असल्यास दुसऱ्या Bad Pitch नंतर पुढील धावपटूला पुढच्या बेसपर्यंत Walk दिला जातो.

चेंडू Plate वर पडला नाही, Pitch खूप खाली होती किंवा Pitcher ने नियमभंग केला तर Pitch "Bad" घोषित केली जाते.

जर Hit झाल्यानंतर चेंडू प्रथम Boundary बाहेर जमिनीला लागला, तर तो Foul Hit मानला जातो. अशा वेळी फलंदाज किंवा धावपटू पुढे जाऊ शकत नाहीत.

जर क्षेत्ररक्षकाने चेंडू जमिनीला लागण्यापूर्वी पकडला, तर तो Catch मानला जातो आणि त्या खेळात पुढे जाण्याचा प्रयत्न करणारे सर्व धावपटू "Caught" घोषित होतात. अशा खेळाडूंना मैदानाबाहेर जावे लागते, पण त्यांची गणना Outs मध्ये होत नाही.

फलंदाज धावपटू झाल्यानंतर त्याने सुरक्षितपणे पहिला बेस गाठण्याचा प्रयत्न करावा लागतो. धावपटूने चेंडूपूर्वी बेसला स्पर्श केला तर तो सुरक्षित मानला जातो. जर चेंडू आधी बेसवर पोहोचला तर धावपटू बाद होतो.

फलंदाजाचा तिसरा Strike जर Foul Hit असेल, तर तो देखील बाद मानला जातो.

जर पुढील धावपटूने त्याच बेसवर सुरक्षित पोहोचले, तर आधीचा धावपटू पुढे जाण्यास भाग पाडला जातो.

जेव्हा धावपटू तिन्ही बेस सुरक्षित पार करून पुन्हा Home Base वर सुरक्षित पोहोचतो, तेव्हा आक्रमक संघाला एक धाव मिळते.

जर फलंदाजाने स्वतःच्या योग्य Hit वर थेट तिसरा बेस गाठला, तर त्याला Home Run दिला जातो. त्यानंतर तो तिसऱ्या बेसवर थांबून पुढील खेळात पुन्हा Home Base गाठून आणखी धाव करण्याचा प्रयत्न करू शकतो.

हा नियमांचा संक्षिप्त आढावा प्रथमच पेसिस पाहणाऱ्या व्यक्तीसाठी उपयुक्त ठरेल. मैदानावरील सर्व शक्य परिस्थिती समजून घेण्यासाठी संपूर्ण नियमांचा अभ्यास करणे हे फिनलंडमधील अनेक अनुभवी प्रेक्षकांसाठी सुद्धा मोठे आव्हान आहे.

अधिकृत इंग्रजी नियमावली आता आंतरराष्ट्रीय पातळीवरील पेसिस प्रेमींसाठी उपलब्ध आहे, ज्यामुळे या उत्कृष्ट खेळाचे अधिक चांगले ज्ञान मिळू शकते.

## संपादकाची टीप (Editor's Note)

पेसिसचे नियम समजून घेण्यासाठी अमेरिकन बेसबॉलचे ज्ञान उपयुक्त ठरू शकते. दोन्ही खेळांमधील साम्य आणि ऐतिहासिक पार्श्वभूमी लक्षात घेऊन, शक्य तेथे बेसबॉलमधील शब्दावली वापरण्यात आली आहे.

ज्या ठिकाणी गोंधळ निर्माण होण्याची शक्यता आहे, तेथे नवीन शब्द तयार करून वापरण्यात आले आहेत. पेसिसबद्दल इंग्रजीत चर्चा करताना ही अधिकृत शब्दावली सातत्याने वापरणे आवश्यक आहे, जेणेकरून चुकीची माहिती पसरू नये.

या पुस्तकातील भाषांतर जगभरातील पेसिस प्रेमींसाठी उपयुक्त ठरेल आणि फिनलंडच्या क्रीडा परंपरेचा हा अमूल्य ठेवा जगभर पोहोचेल, अशी अपेक्षा व्यक्त करण्यात आली आहे.

या नियमावलीमध्ये स्पष्टता आणि वाचनसुलभता राखण्यासाठी पुरुषवाचक सर्वनामांचा वापर करण्यात आला आहे. मात्र, पेसिस हा खेळ पुरुष आणि महिला दोघांकडूनही समान आवडीने खेळला आणि आनंदाने अनुभवला जातो.

## Index

Sr. No.	Topic
	परिचय (Introduction)
1	साहित्य, मैदान आणि संघ; खेळाचा कालावधी व गुणसंख्या; खेळाचे आयोजन; खेळासाठी उशिरा आगमन (Equipment, Field and Teams; Duration and Score of a Game; Arranging a Game; Delayed Arrival to a Game)
2	मूलभूत व्याख्या; निवडीची सोडत; डाव बदल; खेळाडू बदल; अडथळा / हस्तक्षेप (Basic Definitions; Draw of Choice; Change of Inning; Substituting a Player; Interference)
3	पिचिंग / चेंडू टाकणे (Pitching)
4	फलंदाजी (Batting)
5	पुढे सरकणे / धाव घेणे (Advancing)
6	खेळाचे नियंत्रण; अधिकार्यांची कर्तव्ये; दंड; तक्रार दाखल करणे (Supervising the Game; Duties of the Officials; Penalties; Filing a Complaint)
7	अधिकृत शब्दसंग्रह (Official Vocabulary)

### अधिकृत आंतरराष्ट्रीय नियम

### आंतरराष्ट्रीय आवृत्ती 2003

पेसिस (Pesäpalló) हा दोन संघांमधील स्पर्धात्मक खेळ आहे. हा खेळ या नियमावलीतील नियम, मोजमापे आणि मैदानाच्या आराखड्यानुसार खेळला जातो. खेळाचे संचालन मुख्य पंच (Umpire-in-Chief) यांच्या देखरेखीखाली इतर पंचांच्या सहाय्याने केले जाते.

## प्रकरण १

(साहित्य, मैदान आणि संघ; सामन्याचा कालावधी व गुणपद्धती; सामना आयोजन; उशिरा आगमन)

### खेळासाठी आवश्यक साहित्य (THE EQUIPMENT)

#### 1 § चेंडू (The Ball)

अधिकृत सामन्यांमध्ये फक्त PPL मान्यताप्राप्त चेंडू वापरले जातील.

अधिकृत चेंडूचा घेर 215 मिमी ते 225 मिमी दरम्यान असावा.

पुरुषांच्या चेंडूचे वजन 155 ते 165 ग्रॅम असावे.

महिलांच्या चेंडूचे वजन 130 ते 140 ग्रॅम असावे.

मुलांच्या चेंडूचे वजन 90 ते 100 ग्रॅम असावे.

#### 2 § बॅट (The Bat)

अधिकृत सामन्यात वापरण्यात येणारी बॅट PPL मान्यताप्राप्त असावी.

बॅटवर मजबुतीसाठी प्लास्टिक, कापडी टेप किंवा तत्सम साहित्य वापरले जाऊ शकते.

#### 3 § ग्लोव्ह (The Glove)

क्षेत्ररक्षक खेळाडू चेंडू पकडण्यासाठी आणि नियंत्रित करण्यासाठी PPL मान्यताप्राप्त ग्लोव्ह वापरू शकतात.

चेंडू पकडण्यासाठी इतर कोणतेही उपकरण वापरण्यास परवानगी नाही.

## 4 § हेल्मेट (The Helmet)

पुरुषांच्या चेंडूसह खेळल्या जाणाऱ्या अधिकृत सामन्यांमध्ये PPL मान्यताप्राप्त संरक्षक हेल्मेट वापरणे बंधनकारक आहे.

Pitcher आणि बाहेरील क्षेत्ररक्षकांना हेल्मेट आवश्यक नाही.

इतर सर्व क्षेत्ररक्षक, फलंदाज आणि धावपटूंनी हेल्मेट घालणे आवश्यक आहे.

महिलांच्या चेंडूसह खेळल्या जाणाऱ्या सामन्यांमध्ये सर्व इनफिल्डर, फलंदाज आणि धावपटूंना हेल्मेट बंधनकारक आहे.

### हेल्मेट न घातल्यास शिक्षा:

बचावात्मक खेळाडू:

प्रथम वेळेस सूचना (Notice)

पुन्हा नियमभंग केल्यास Warning

### आक्रमक खेळाडू:

त्या खेळातील त्याची सर्व कृती रद्द केली जाईल.

संघाविरुद्ध Technical Out दिला जाईल.

फलंदाजाने Pitcher ला Right-to-Pitch मिळण्यापूर्वी हेल्मेट व्यवस्थित घालणे आवश्यक आहे. खेळादरम्यान हेल्मेट नकळत निघाले तरी धावपटू अंतिम निर्णयापर्यंत खेळ सुरू ठेवू शकतो.

## 5 § साहित्याविषयी सामान्य नियम

**मुख्य पंचांना खालील प्रकारचे साहित्य वापरण्यास मनाई करण्याचा अधिकार आहे:**

नियमभंग करणारे साहित्य

मोठ्या प्रमाणात बदललेले साहित्य

धोकादायक समजले जाणारे साहित्य

## 6 § मैदान (The Field)

पुरुष, महिला आणि मुलांच्या मैदानाचे मोजमाप आणि आराखडे अधिकृत चित्रांमध्ये दर्शविलेले आहेत.

प्लेट (Plate)

प्लेट गोलाकार व कठीण असावी.

जाडी: 3 ते 5 सें.मी.

व्यास: 60 सें.मी.

प्लेटचा वरचा भाग सपाट व मैदानापेक्षा 3 ते 5 सें.मी. उंच असावा.

प्लेट जमिनीत घट्ट बसवलेली असावी.

### Home Base Arc

Home Base च्या पुढील भागात वक्राकार प्लेट बसवता येते.

ती जमिनीच्या पातळीवर बसवलेली असावी.

### Home Base ची सीमा

मैदानाच्या दिशेची सीमा सरळ रेषेत असते.

खेळाडूची सुरक्षितता आणि क्षेत्ररक्षकाची स्थिती ही या सरळ रेषेवर ठरवली जाते.

समोरील Arc फक्त Hit योग्य आहे की नाही हे ठरवण्यासाठी वापरला जातो.

## **Immediate Field**

Home Base, Side Lines आणि Back Line यामधील क्षेत्र Immediate Field मानले जाते.

या भागाभोवती किमान 10 मीटर मोकळी जागा असावी.

## **Safe Zone**

प्रत्येक Base ला स्वतंत्र सुरक्षित क्षेत्र असते.

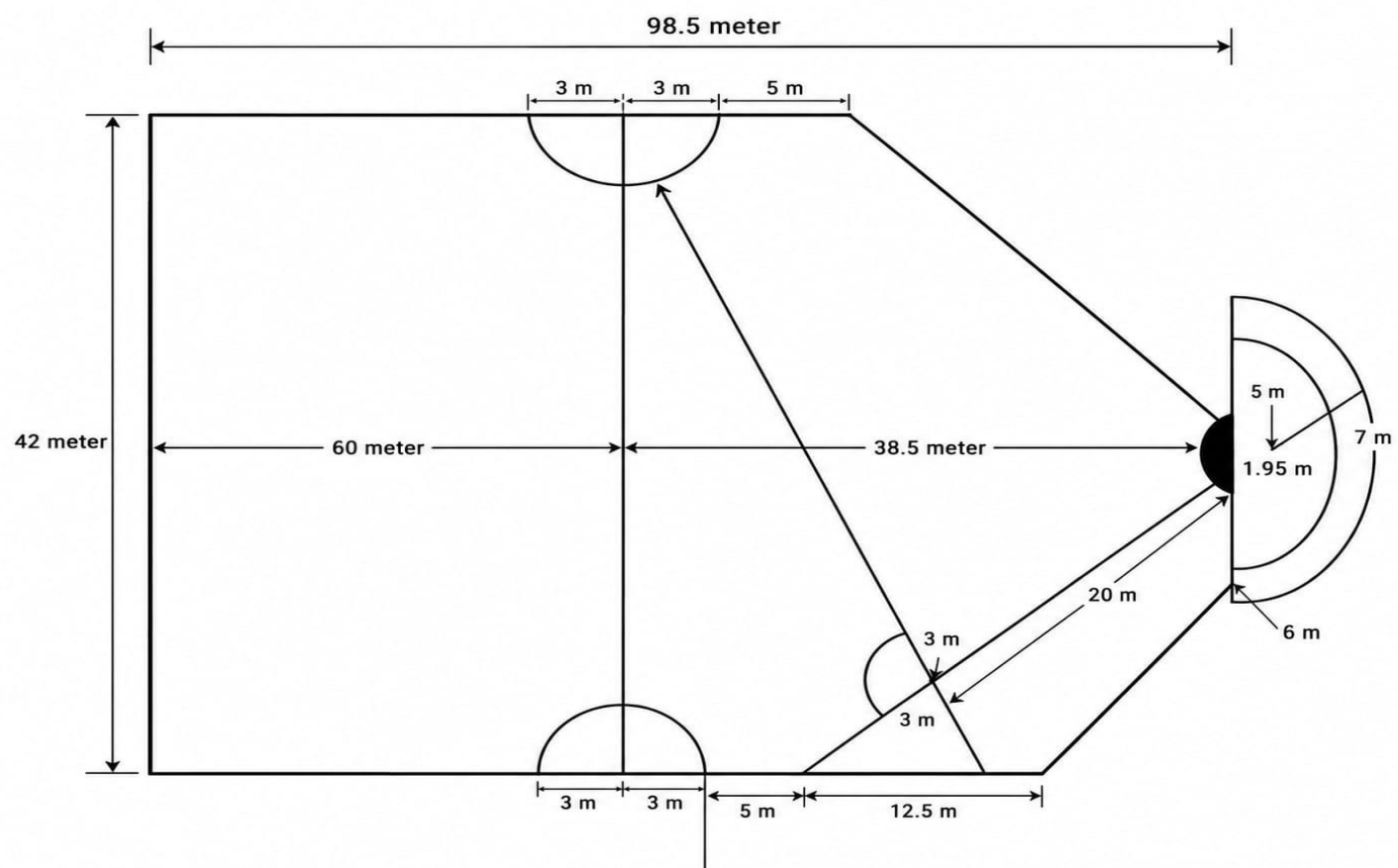
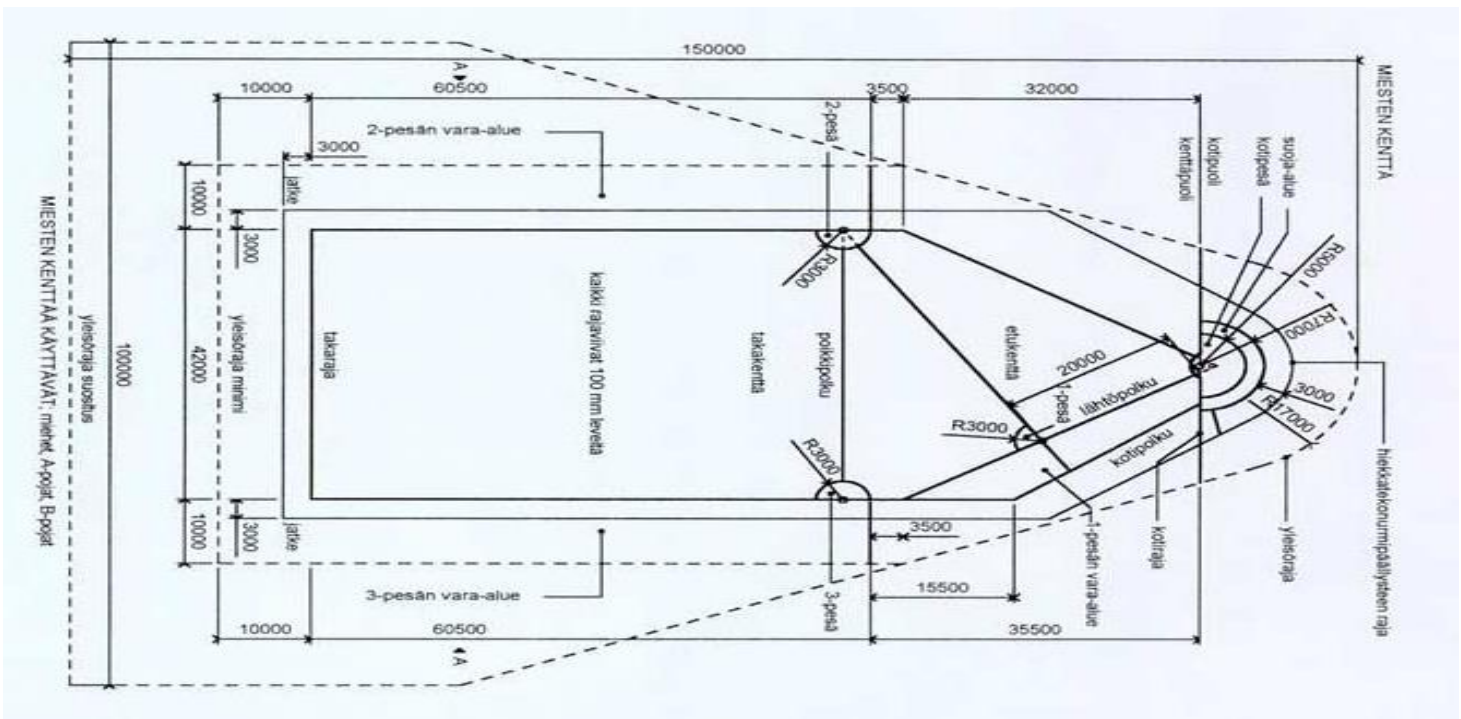
## **Boundary Lines**

चुना, खडू किंवा स्पष्ट पांढऱ्या रंगाने आखाव्यात.

रेषेची रुंदी 10 सें.मी. असावी.

## **Umpire Zone**

First Base चे Safe Zone हे Umpire Zone मानले जाते.



## 7 § संघ (The Team)

### एका संघात:

जास्तीत जास्त 2 व्यवस्थापक

जास्तीत जास्त 12 / 15 खेळाडू असू शकतात.

बचावात्मक अर्धात 9 खेळाडू मैदानावर सक्रिय असतात.

आक्रमक अर्धात 9 खेळाडू आणि अतिरिक्त Joker फलंदाज वापरता येतात.

प्रत्येक अर्धात 3 वेगवेगळे Jokers वापरता येतात.

Joker वापरल्यामुळे नियमित फलंदाजाची पाळी जात नाही.

### खेळाडूंची किमान संख्या

सामन्याच्या सुरुवातीला किमान 7 खेळाडू नसल्यास सामना त्या संघाने गमावलेला मानला जाईल.

### टीम सहाय्यक

अधिकृत स्कोअरशीटमध्ये नाव असल्यासच खेळाडू किंवा सहाय्यक मैदानात राहू शकतात.

जास्तीत जास्त 6 सहाय्यक Bench Area मध्ये राहू शकतात.

### बचावात्मक अर्धात

गैर-सक्रिय सदस्य Bench Area किंवा प्रेक्षक सीमारेषेबाहेर राहू शकतात.

### आक्रमक अर्धात

खेळाडूंना प्रेक्षक सीमारेषेबाहेर जाण्यास मनाई आहे.

व्यवस्थापक Home Circle मधून संघाचे मार्गदर्शन करू शकतो.

## कप्तान

प्रत्येक संघात एक कप्तान असतो.

फक्त Team Speaker (व्यवस्थापक किंवा कप्तान) मुख्य पंचांशी संवाद साधू शकतो.

## Pre-game Meeting

सामना सुरू होण्याच्या 30 मिनिटे आधी व्यवस्थापक पंचांच्या बैठकीत उपस्थित असणे आवश्यक आहे.

## त्यावेळी:

खेळाडूंची यादी

Batting Order

Team Speaker घोषित करणे आवश्यक आहे.

## Jersey Number

प्रत्येक खेळाडूने Sleeve वर स्पष्ट Batting Order Number घालणे आवश्यक आहे.

नसल्यास Technical Out दिला जाईल.

## 8 § सामन्याचा कालावधी आणि गुणपद्धती

अधिकृत सामना: 4 + 4 + 1 Innings

दोन्ही संघांनी प्रत्येकी एक Period जिंकल्यास Extra Period खेळवला जाईल.

Extra Period मध्ये:

Super Inning

आवश्यक असल्यास Scoring Contest

## Scoring Contest

### प्रत्येक संघः

5 फलंदाज

5 धावपटू निवडतो.

### Time-Out

प्रत्येक Regular Period मध्ये 1 Time-Out

कालावधी: 1 मिनिट

Extra Period मध्ये Time-Out नाही.

### हवामानामुळे सामना थांबवणे

अंधार, पाऊस किंवा धोकादायक परिस्थितीत सामना थांबवता येतो.

त्याच दिवशी खेळ सुरू राहू शकला तर तेथूनच पुन्हा सुरू होईल.

अन्यथा सामना रद्द करून नव्याने खेळवला जाईल.

### 9 § सामन्याचे आयोजन

Home Team ची जबाबदारी:

1. पात्र पंच व स्कोरर उपलब्ध करणे
2. आवश्यक साहित्य उपलब्ध ठेवणे
3. पुरेसे अधिकृत चेंडू उपलब्ध ठेवणे

4. सामना सुरू होण्यापूर्वी 30 मिनिटे मैदान तयार ठेवणे

5. मैदान आणि प्रेक्षकांमध्ये शिस्त राखणे

### **अधिकृत स्कोअरशीट**

सर्व अधिकृत सामन्यांमध्ये आवश्यक आहे.

### **Ball Boys**

प्रशिक्षित Ball Boys वापरण्याची शिफारस केली जाते.

उच्चस्तरीय सामन्यांमध्ये अनिवार्य आहे.

### **10 § उशिरा आगमनाची पूर्वसूचना**

जर पाहुणा संघ वेळेत पोहोचू शकणार नसल्याची माहिती आधी देत असेल:

सामना उशिरा सुरू केला जाऊ शकतो.

उशिरा आलेल्या संघाला 15 मिनिटांचा Warm-up वेळ दिला जाईल.

### **11 § पूर्वसूचना न देता उशिरा आगमन**

जर पाहुणा संघ वेळेत आला नाही आणि कोणतीही माहिती दिली नाही:

पंच आणि Home Team 30 मिनिटे प्रतीक्षा करतील.

त्यानंतर सामना रद्द घोषित केला जाऊ शकतो.

**मुख्य पंच:**

निर्णय स्कोअरशीटवर नोंदवतील

संबंधित लीग नियंत्रण संस्थेकडे अहवाल पाठवतील.

## प्रकरण २

### मूलभूत व्याख्या; निवडीचा ड्रॉ; इनिंग बदल; खेळाडू बदल; अडथळा (Interference)

#### मूलभूत व्याख्या (BASIC DEFINITIONS)

#### 12 § आक्रमक खेळाडू बेसवर असताना (सुरक्षितता)

धावपटू (Runner) आपल्या शरीराचा कोणताही भाग बेसला स्पर्श करतो तेव्हा तो बेसवर पोहोचला असे मानले जाते.

धावपटू बेसशी संपर्क तोडून मैदानाच्या इतर भागाला स्पर्श करतो तेव्हा त्याने बेस सोडला असे मानले जाते.

जर धावपटू बेसवर असताना उडी मारून पुन्हा त्याच बेसवर उतरला, तर त्याने बेस सोडला असे मानले जाणार नाही.

बेस आणि त्याचा सुरक्षित भाग (Safe Zone) हे आक्रमक खेळाडूसाठी समान मानले जातात.

बेस क्षेत्राची सीमारेषा ही बेसचाच भाग समजली जाते.

#### 13 § बचावात्मक खेळाडू बेसवर असताना

बचावात्मक खेळाडू बेस क्षेत्राला स्पर्श करत असेल तर तो बेसवर आहे असे मानले जाते.

जर बचावात्मक खेळाडू बेसवर असताना उडी मारतो, तर तो पुन्हा बेसला स्पर्श करेपर्यंत बेसवर असल्याचे मानले जाणार नाही.

Safe Zone हा बचावात्मक खेळाडूस लागू होत नाही.

#### 14 § चेंडू बचावात्मक खेळाडूच्या नियंत्रणात असताना

चेंडू बचावात्मक खेळाडूच्या हातात किंवा ग्लोव्हमध्ये असल्यास तो त्याच्या नियंत्रणात आहे असे मानले जाते.

जर खेळाडू जमिनीवरील चेंडू उचलत असेल, तर चेंडू जमिनीपासून पूर्णपणे सुटल्यावर तो नियंत्रणात असल्याचे मानले जाईल.

## 15 § आक्रमक खेळाडू – फलंदाज – धावपटू

सक्रिय आक्रमक खेळाडू हा फलंदाज (Batter) किंवा धावपटू (Runner) असतो.

फलंदाज Home Base सोडतो किंवा Home Base वरील सुरक्षितता गमावतो तेव्हा तो धावपटू बनतो.

Committed Runner होण्यापूर्वी फलंदाज Home Base वर परत येऊन पुन्हा फलंदाजी करू शकतो.

## 16 § फलंदाज “Committed Runner” कधी बनतो

फलंदाज खालील परिस्थितीत Committed Runner बनतो:

1. त्याने तीन Strike वापरले असतील
2. तो First Base वर सुरक्षित पोहोचला असेल
3. त्याने Walk स्वीकारला असेल
4. Catch घेताना तो Home Base बाहेर असेल
5. Home Base वर चेंडू नियंत्रणात घेताना तो Base बाहेर असेल
6. तो Out झाला असेल

### Committed Runner झाल्यानंतर:

त्याची फलंदाजी संपते

त्याला Home Base वर सुरक्षितता राहत नाही

तिसऱ्या Strike नंतर फलंदाजाने Home Base सोडले नसले तरी बचावात्मक खेळाडू त्याला First Base वर Out करू शकतात.

## 17 § धावपटू कायदेशीररीत्या बेस गाठतो तेव्हा

धावपटू बेस क्षेत्राला प्रथम स्पर्श करून कायदेशीररीत्या बेस गाठतो, परंतु खालील परिस्थितीत नाही:

1. Foul Hit वर पुढे गेला असेल
2. खूप लवकर पुढे गेला असेल
3. Base Violation केले असेल
4. Home Path Flagpole च्या चुकीच्या बाजूने गेला असेल
5. तो आधीच Out झाला असेल

### Advancing Too Early

Catch किंवा Foul Hit नंतर पुढे जाण्याचा अधिकार नसताना पुढे जाणे.

### Base Violation

मागील बेसला स्पर्श न करता पुढे जाणे.

जर खेळाडू Home Base कडे धावताना Flagpole ला शॉर्टकट मारतो:

तो Out घोषित होईल

त्याला One-Point Warning दिली जाईल

## 18 § आक्रमक खेळाडूची बेसवरील सुरक्षितता

धावपटू कायदेशीररीत्या बेस गाठल्यानंतर सुरक्षित मानला जातो.

तो:

पुढे जाऊ शकतो

पुन्हा बेसवर परत येऊ शकतो

आणि सुरक्षितता गमावत नाही

**परंतु खालील परिस्थितीत सुरक्षितता गमावली जाते:**

1. पुढील धावपटू त्याच बेसवर कायदेशीररीत्या पोहोचतो
2. बचावात्मक खेळाडू बेसवर चेंडू नियंत्रणात घेतो
3. धावपटू बेसबाहेर असताना Catch घेतला जातो

**एका बेसवर फक्त शेवटचा कायदेशीर धावपटू सुरक्षित असतो.**

नवीन धावपटू आल्यावर मागील धावपटूची सुरक्षितता संपते.

धावपटूंच्या Batting Order क्रमांकाचा सुरक्षिततेवर परिणाम होत नाही.

सुरक्षितता गमावलेला खेळाडू:

पुढील बेसवर चेंडू पोहोचल्यास Out होतो

किंवा Tag करून Out केला जाऊ शकतो

जर सुरक्षितता Case 2 किंवा 3 मुळे गमावली असेल आणि खेळाडू Out झाला नसेल, तर पुढील Pitch नंतर त्याला पुन्हा सुरक्षितता मिळते.

## 19 § आक्रमक खेळाडू अंतिम निर्णयाला पोहोचतो तेव्हा

आक्रमक खेळाडू Final Decision ला पोहोचला असे मानले जाते जेव्हा:

1. तो Run करतो
2. तो Caught होतो
3. तो Out होतो
4. त्याची प्रगती (Advancing) रद्द केली जाते

## 20 § निवडीचा ड्रॉ (The Draw of Choice)

सामना सुरू होण्यापूर्वी आणि Extra Inning पूर्वी दोन्ही संघांचे कप्तान मुख्य पंचांच्या उपस्थितीत ड्रॉ करतात.

### ड्रॉ प्रक्रिया:

Home Team चा कप्तान बॅट फेकतो.

मुख्य पंच ती पकडतात.

त्यानंतर दोन्ही कप्तान आलटून-पालटून बॅट पकडतात.

शेवटी ज्याचा मजबूत पकड राहतो तो ड्रॉ जिंकतो.

### ड्रॉ जिंकणारा संघ:

Batting किंवा

Fielding यापैकी निवड करतो.

जो संघ पहिल्या Period मध्ये Fielding करेल तो दुसऱ्या Period मध्ये Batting सुरू करेल.

Extra Period

नवीन ड्रॉ घेतला जाईल.

Super Inning आणि Scoring Contest साठी तीच क्रमवारी राहिल.

**डॉनंतर:**

संघ मैदानावर स्थान घेतात

मुख्य पंच Game Ball देतात

शिष्टीद्वारे सामना सुरू होतो

### **21 § Inning बदल (Change of Inning)**

खालील परिस्थितीत Inning बदलते:

1. तीन आक्रमक खेळाडू Out झाले असतील
2. दोनपेक्षा कमी धावा झाल्या असतील आणि पहिला फलंदाज पुन्हा Batting ला आला असेल
3. दोन धावांनंतर आणखी दोन धावा न झाल्यास आणि शेवटचा फलंदाज Committed Runner झाला असेल

**विशेष नियम**

**जर शेवटच्या उपलब्ध फलंदाजाने:**

Home Run मारला

किंवा तीन Bad Pitch घेतल्या तर Inning बदल होत नाही.

वेळेचा नियम

संघांनी लगेच स्थान घ्यावे

एक मिनिटात खेळ पुन्हा सुरू व्हावा

**जर बचावात्मक संघ विलंब करत असेल:**

Plate Umpire फलंदाजाला Walk देऊ शकतो

## **22 § खेळाडू बदल (Substituting a Player)**

**खेळाडू बदल:**

कोणत्याही Inning बदलावेळी करता येतो

परंतु पहिल्या Inning Change मध्ये नाही

**नियम:**

मुख्य पंचांना आधी माहिती द्यावी

स्कोररलाही माहिती द्यावी

Substitute खेळाडू जुना Batting Order Number वापरेल

**Substitute खेळाडू:**

पूर्ण Inning खेळणे आवश्यक आहे

**Super-Inning मध्ये**

फक्त दुखापत झाल्यास बदल करता येईल

बेकायदेशीर बदल (Illegal Substitution)

**Defensive Half मध्ये:**

बदल रद्द केला जाईल

Team Speaker ला Warning

**Offensive Half मध्ये:**

खेळ रद्द

Technical Out

Substitute खेळाडूला बाहेर काढले जाऊ शकते

दुखापत झाल्यास

खेळाडू त्वरित बदलता येईल

**23 § अडथळा (Interference)**

कोणताही खेळाडू विरोधी खेळाडूच्या कायदेशीर खेळात अडथळा निर्माण करू शकत नाही.

Offensive आणि Defensive Players:

आवश्यकतेनुसार मार्ग मोकळा करतील

**जर आक्रमक खेळाडू जाणीवपूर्वक अडथळा निर्माण करत असेल:**

तो Out घोषित होईल

## मुख्य पंच:

1. धावपटूला मागील बेसवर परत पाठवू शकतात
2. Out घोषित करू शकतात
3. खेळातून काढू शकतात

## जर बचावात्मक खेळाडू:

चेंडू मिळवण्याचा योग्य प्रयत्न न करता धावपटूचा मार्ग अडवतो, तर धावपटूला Walk दिला जाईल.

## निषिद्ध कृती:

चेंडूला लाथ मारणे

मुद्दाम अडथळा करणे

ओरडून Pitcher किंवा Umpire चे लक्ष विचलित करणे

लहान नियमभंगासाठी Notice दिली जाईल. पुनरावृत्ती झाल्यास Penalty दिली जाईल.

## प्रकरण ३ पिचिंग (PITCHING)

### 24 § पिचिंगसंबंधी सामान्य नियम

फलंदाजाला (Batter) त्याच्या एका फलंदाजीच्या वेळेत तीन Strike मिळतात.

**Pitch खालीलपैकी एक असू शकते:**

Strike

Bad Pitch (वाईट Pitch)

Nullified Pitch (रद्द Pitch)

फलंदाजाने चेंडूवर फटका मारला (Swing केला) तर ती Pitch नेहमी Strike मानली जाईल.

जर फलंदाजाने Swing केला नाही, तर खालील सर्व अटी पूर्ण झाल्यास Pitch Strike मानली जाईल:

1. Pitcher कडे Right-to-Pitch असणे
2. Pitch तांत्रिकदृष्ट्या योग्य असणे
3. चेंडू Pitcher च्या डोक्यापेक्षा किमान 1 मीटर उंच जाऊन Plate वर स्पष्टपणे पडणे

वरीलपैकी कोणतीही अट पूर्ण झाली नाही तर Pitch "Bad Pitch" घोषित केली जाईल.

**Pitch खालील परिस्थितीत रद्द (Nullified) केली जाईल:**

1. मागील Pitch वर Plate Umpire ने निर्णय जाहीर करण्यापूर्वी पुढील Pitch टाकली गेली असेल
2. फलंदाजाने उजव्या बाजूने फलंदाजीची घोषणा केली असूनही Pitcher डाव्या बाजूला गेला नसेल
3. Home Base वरील फलंदाज हा पुढील अधिकृत फलंदाज किंवा Joker नसेल

4. Right-to-Pitch नसताना सलग दुसरी Pitch टाकली गेली असेल
5. फलंदाजाने आवश्यक हेल्मेट घातले नसेल
6. मैदान रिकामे असताना शेवटच्या फलंदाजाच्या Hit वेळी एखादा क्षेत्ररक्षक Boundary आत नसेल
7. Plate Umpire ची परवानगी मिळण्यापूर्वी Pitch टाकली गेली असेल
8. प्रेक्षकांच्या ओरडण्यामुळे आक्रमक खेळाडूंचा खेळ बिघडला असेल

## **25 § Right-to-Pitch**

अर्धा Inning च्या सुरुवातीला Pitcher खालीलप्रमाणे Right-to-Pitch मिळवतो:

सर्व Bases वरील क्षेत्ररक्षकांकडे चेंडू पोहोचवून

**पुढील फलंदाजासाठी Pitcher:**

Home Base वरून कोणत्याही Base वरील क्षेत्ररक्षकाकडे चेंडू फेकून Right-to-Pitch मिळवू शकतो.

जर बचावात्मक संघ मुद्दाम खेळ उशिरा करत असेल:

मुख्य पंच फलंदाजाला Walk देऊ शकतात.

**Right-to-Pitch नसताना Pitch**

**फलंदाजाने Swing केल्यास:**

Pitch Strike मानली जाईल

Pitcher ला त्या फलंदाजासाठी Right-to-Pitch मिळेल

**फलंदाजाने Swing केला नाही तर:**

Pitch Bad Pitch मानली जाईल

**Right-to-Pitch नसल्यामुळे:**

फक्त एकच Bad Pitch दिली जाईल

त्यानंतरच्या सलग Pitch रद्द (Nullified) केल्या जातील

Pitcher ने पुन्हा योग्यरीत्या Right-to-Pitch मिळवणे आवश्यक आहे.

## **26 § Pitch टाकण्याची तांत्रिक पद्धत**

Pitching चे चार टप्पे असतात:

1. Placement
2. Position
3. Delivery
4. Yielding

### **1. Placement**

**Pitcher ने स्वतःला:**

Plate च्या पूर्ण उजव्या बाजूस उभे करावे  
(Plate Umpire च्या दृष्टीने)

जर फलंदाजाने "Left" म्हणत डावीकडून फलंदाजीची घोषणा केली असेल:

Pitcher ने डाव्या बाजूस जावे

## 2. Position

### Pitch टाकण्यापूर्वी:

Pitcher ने चेंडू Plate वर स्थिर धरावा

चेंडू दोन्ही हातांमध्ये स्पष्टपणे स्थिर असावा

### चेंडू:

खालच्या हातात असावा

(ज्या हातात ग्लोव्ह नाही त्या हातात)

### Pitching Position घेतल्यानंतर:

Pitcher ने Pitch टाकलीच पाहिजे

किंवा चेंडू फेकला पाहिजे

### Pitching Position घेतल्यानंतर:

Pitch टाकण्यापूर्वी पाऊल टाकण्यास मनाई आहे

## 3. Delivery

### Pitch:

एका सलग हालचालीत टाकली पाहिजे

हाताची हालचाल झटका किंवा थरथर न करता असावी

हालचाल पूर्णपणे Plate वरून आणि वरच्या (ग्लोव्ह असलेल्या) हाताखालून व्हावी

#### 4. Yielding

**Pitch टाकल्यानंतर Pitcher ने:**

फलंदाजापासून त्वरित बाजूला व्हावे

**जेणेकरून:**

फलंदाज कोणत्याही दिशेने Swing करू शकेल

**Pitcher ने:**

Delivery किंवा Yielding दरम्यान फलंदाजाच्या हालचालींमध्ये अडथळा आणू नये

**योग्य Yielding न केल्यास:**

Pitch Bad Pitch घोषित केली जाईल

**जर Pitcher ने:**

फलंदाजाचा Swing रोखला

किंवा हालचालींमध्ये अडथळा आणला

**तर मुख्य पंच:**

फलंदाज आणि धावपटूंना Walk देऊ शकतात

हे फलंदाजाने Swing केला असला तरी लागू राहिल.

**विशेष परिस्थिती**

**जर Pitcher ने:**

Pitch टाकल्यानंतर

फलंदाजाने Swing करण्यापूर्वी

किंवा चेंडू Plate / जमिनीवर पडण्यापूर्वी चेंडू पकडला,

**तर:**

फलंदाज आणि सर्व धावपटूंना Walk दिला जाईल.

**Plate बाहेर Bad Pitch**

जर Bad Pitch:

Plate च्या बाहेर पडली,

**तर Pitcher ने स्वतः चेंडू उचलणे आवश्यक आहे.**

**अन्यथा:**

फलंदाज आणि सर्व धावपटूंना Walk दिला जाईल.

**Delay of Game**

**Pitch आधी जास्त Throwing केल्यास:**

प्रथम Notice दिली जाईल

पुन्हा विलंब झाल्यास Point Runner ला Walk दिला जाईल

**Pole Pitch**

किमान 5 मीटर उंच Pole Pitch टाकताना:

किरकोळ तांत्रिक चुका दुर्लक्षित केल्या जाऊ शकतात

**परंतु:**

त्या फलंदाजाच्या खेळात अडथळा आणत असल्यास दुर्लक्षित केल्या जाणार नाहीत

## **27 § Pitch वरील निर्णय**

जर फलंदाजाने Swing केला नाही तर:

Plate Umpire त्वरित निर्णय जाहीर करेल:

1. Strike
2. Bad Pitch
3. Nullified Pitch

## **Bad Pitch घोषित करताना**

**Umpire:**

नियमभंगाचा प्रकार जाहीर करेल

**प्राथमिक:**

Right-to-Pitch चा अभाव

**दुय्यम:**

तांत्रिक चूक

## **Bad Pitch मुळे Walk**

एका फलंदाजासाठी:

दोन Bad Pitch झाल्यास

आणि त्यानंतर प्रत्येक Bad Pitch नंतर

Point Runner ला Walk दिला जाईल.

### **मैदान रिकामे असल्यास**

जर मैदानावर कोणताही धावपटू नसेल:

एक Bad Pitch झाल्यावरच फलंदाजाला Walk दिला जाईल.

### **Out-of-Bounds Pitch**

जर Bad Pitch:

Home Base किंवा Boundary बाहेर पडली,

**तर Point Runner ला Walk दिला जाईल.**

Home Base चा Safe Lane आणि बाहेरील Front Arc:

मैदानाचा भाग मानले जाणार नाहीत.

### **फलंदाज Home Base वर नसताना**

**जर:**

फलंदाज Home Base वर नसेल

मैदान रिकामे असेल

आणि Pitch Bad असेल,

**तर:**

फलंदाज Walk वापरू शकतो

**Joker:**

फलंदाजीस येऊ शकतो

पण त्याला Walk मिळणार नाही

**जर संघाकडे:**

फक्त Joker उपलब्ध असतील,

**तर:**

एका Joker ला Walk वापरण्याची परवानगी असेल

**तीन Bad Pitch**

जर मैदान रिकामे असेल आणि फलंदाजाला:

तीन Bad Pitch मिळाल्या,

**तर:**

त्याला Second Base पर्यंत Walk दिला जाईल

पण त्याने First Base मार्गेच पुढे जावे लागेल

**Run on Walks**

जर संबंधित फलंदाज:

शेवटचा उपलब्ध फलंदाज असेल,

**तर:**

त्याला Walk वर Run दिला जाईल

**अशा फलंदाजाला:**

Bases पूर्ण करण्याची गरज नसते

**त्यानंतर:**

पुढील फलंदाज त्वरित Batting सुरू करेल.

## प्रकरण ४ फलंदाजी (BATTING)

### 28 § फलंदाजी क्रम (Batting Order)

स्कोअरशीटमध्ये नोंदवलेला फलंदाजी क्रम (Batting Order) संपूर्ण सामन्यात पाळणे आवश्यक आहे.

Batting Order बदल

फलंदाजी क्रम खालील वेळेस बदलता येतो:

Half-Time दरम्यान

Extra Period पूर्वीच्या Break मध्ये

**परंतु:**

बदलाची माहिती मुख्य पंचांना (Umpire-in-Chief) देणे आवश्यक आहे.

---

फलंदाजाची पाळी (Turn at Bat)

जेव्हा:

Batting Order मधील आधीचा खेळाडू Committed Runner बनतो,

तेव्हा पुढील खेळाडूची फलंदाजीची पाळी सुरू होते.

---

फलंदाज "Settle at Bat" कधी होतो

**खेळाडू खालील परिस्थितीत "Settle at Bat" झालेला मानला जातो:**

1. तो Home Base वर बॅट्सह उभा असेल
2. त्याचा फटका मारण्याचा हेतू स्पष्ट असेल

3. Home Base वर क्षेत्ररक्षकाकडे चेंडू नियंत्रणात असेल

4. Pitcher कडे Right-to-Pitch असेल

---

### **Joker चा वापर**

Joker वापरण्याची पूर्वघोषणा आवश्यक नाही.

Joker फलंदाजी करू शकतो:

जर नियमित फलंदाजाने अजून Settle at Bat केले नसेल

### **एकदा Joker Settle at Bat झाला की:**

त्याला फलंदाजीमधून हटवता येणार नाही

---

Batting Order मधील खेळाडू अजून Runner असेल तर

जर Batting Order मधील पुढील खेळाडू:

अजून Final Decision पर्यंत पोहोचलेला नसेल,

### **तर:**

Home Base वर चेंडू नियंत्रणात आल्यावर तो Out घोषित केला जाईल

### **त्यानंतर:**

तो स्वतःची फलंदाजी करू शकतो

### **जर संघाकडे Joker वापरण्याची संधी असेल:**

आणि Joker फलंदाजी करत असेल, तर Out दिला जाणार नाही.

---

## पुढील अर्धातील पहिला फलंदाज

### अर्धाच्या शेवटी:

Batting Order मध्ये जो पहिला खेळाडू Committed Runner झालेला नसेल, तो पुढील Offensive Half मध्ये पहिला फलंदाज असेल.

### जर शेवटचा फलंदाज Joker असेल:

पुढील क्रमातील नियमित खेळाडू पुढील अर्धा सुरू करेल

---

तिसरा Out आणि नवीन फलंदाज

### जर:

तिसरा Out झाला

आणि त्याच खेळात फलंदाज Committed Runner झाला,

### तर:

पुढील अर्धात Batting Order मधील पुढील खेळाडू फलंदाजी सुरू करेल

### उदाहरण:

### जर:

Home Base वर तिसरा Out झाला

आणि फलंदाज Home Base च्या बाहेर असेल,

### तर:

पुढील खेळाडू फलंदाजी सुरू करेल

---

## 29 § फलंदाजी (Batting)

फलंदाजाला प्रत्येक फलंदाजीवेळी:

तीन Strike वापरण्याचा अधिकार आहे.

**जर:**

तीन Strike नंतरही Pitcher ने Pitch टाकली

आणि फलंदाजाने Swing केला,

**तर:**

तो Hit Foul मानला जाईल

फलंदाज Out होईल

---

**फलंदाजीची बाजू**

**फलंदाजाने:**

Plate च्या डाव्या बाजूने फलंदाजी करावी (Plate Umpire च्या दृष्टीने)

**जर फलंदाजाला:**

दुसऱ्या बाजूने फलंदाजी करायची असेल,

**तर:**

पहिल्या Strike पूर्वी "Left" अशी स्पष्ट घोषणा करावी लागेल

## घोषणा न केल्यास:

त्याला डाव्या बाजूनेच फलंदाजी करावी लागेल

---

## Pitch च्या क्षणी फलंदाजाची स्थिती

### Pitch टाकताना:

फलंदाजाने स्वतःच्या बाजूस उभे राहावे

Plate च्या मध्यातून मैदानाच्या दिशेने जाणाऱ्या काल्पनिक रेषेच्या मागे पूर्णपणे असावे

### जर फलंदाज:

Pitcher च्या बाजूस गेला,

### तर:

Hit Foul घोषित होईल

---

## 30 § Foul Hit

### Hit:

Fair किंवा

Foul असू शकतो

### जर:

तिसरा Strike हा Foul Hit असेल,

**तर:**

फलंदाज Out होईल

---

**खालील परिस्थितीत Hit "Foul" मानला जाईल**

1. Boundary बाहेर चेंडू जाणे

**जर:**

Hit झाल्यानंतर चेंडू थेट Boundary बाहेर पडला,

आणि तो आधी मैदानाला किंवा क्षेत्ररक्षकाला स्पर्श झाला नाही,

**तर तो Foul Hit असेल.**

**जर:**

बॅटला स्पष्ट स्पर्श झाल्यानंतर चेंडू Home Base वर पडला,

तरही तो Foul असेल.

---

**2. चेंडू प्रथम आक्रमक खेळाडूला लागणे**

**जर Hit झाल्यानंतर:**

चेंडू प्रथम आक्रमक खेळाडूला लागला,

तर Hit Foul असेल.

**जर:**

प्रथम क्षेत्ररक्षकाला स्पर्श झाला असेल,

**तर:**

नंतर आक्रमक खेळाडूला लागला तरी Hit Foul मानला जाणार नाही.

**खेळाडू:**

Home Circle वर

**Base वर**

किंवा मैदानात धावत असला, तरी नियम सारखेच राहतील.

---

Missed Swing नंतर चेंडू खेळाडूला लागल्यास

**जर:**

फलंदाज Swing चुकला

आणि चेंडू आक्रमक खेळाडूला लागला,

**तर:**

तो Foul Hit मानला जाईल

**जर फलंदाजाने:**

धावपटूंना मदत करण्यासाठी मुद्दाम चेंडूला स्पर्श केला,

**तर:**

Offensive Interference घोषित होईल

---

हाताने चेंडूला स्पर्श

**जर:**

Swing दरम्यान फलंदाजाचा हात चेंडूला लागला,

**तर Hit Foul असेल.**

जर हे जाणूनबुजून केले असेल:

फलंदाज Out होईल

---

**Double Hit**

**जर:**

बॅट आणि चेंडूचा एकापेक्षा जास्त वेळा संपर्क झाला,

तर तो Foul Hit असेल.

---

**बॅट हातातून सुटणे**

**जर:**

बॅट फलंदाजाच्या हातातून सुटली

किंवा तुकडे झाली,

तर Hit Foul असेल.

---

**चुकीचा फलंदाज Batting ला आल्यास**

**जर:**

पुढील क्रमातील नसलेला खेळाडू फलंदाजीस उभा राहिला,

**तर:**

Home Base वर चेंडू नियंत्रणात आल्यावर तो Out होईल.

**जर तो मैदानात पुढे धावू लागला:**

तरीही Out दिला जाईल.

---

**उलट दिशेने Hit**

**जर:**

चेंडू मैदानाच्या दिशेने जाऊन पुन्हा Home Base कडे आला

आणि Home Base Line ओलांडली,

तर तो Foul असेल.

---

चेंडूच्या उच्च बिंदूपूर्वी Swing

**जर फलंदाज:**

चेंडू सर्वोच्च बिंदूपर्यंत पोहोचण्यापूर्वी Swing करतो

किंवा चेंडू Plate / जमिनीला लागल्यानंतर Swing करतो,

**तर:**

फलंदाज Out होईल

जर धावपटूंना फायदा झाला:

Offensive Interference घोषित होईल

---

**Pitcher च्या बाजूस उभा राहणे**

**Pitch टाकताना:**

फलंदाज Pitcher च्या बाजूस असेल,

तर Hit Foul असेल.

---

**चेंडू योग्यरीत्या बाजूला झालेल्या Pitcher ला लागणे**

**जर:**

योग्यरीत्या Yield केलेल्या Pitcher ला चेंडू लागला

आणि Hit अन्यथा स्पष्टपणे Foul असता,

तर तो Foul Hit मानला जाईल.

**जर फलंदाजाने:**

मुद्दाम Pitcher कडे Swing केला,

**तर:**

तो Out होईल.

---

**31 § Catch**

**जर क्षेत्ररक्षकाने:**

चेंडू जमिनीला लागण्यापूर्वी थेट पकडला,

तर तो Legal Catch मानला जाईल.

---

## Intentional Drop

### जर क्षेत्ररक्षकाने:

Catch घेतल्यानंतर मुद्दाम चेंडू खाली टाकला,

### तर:

तो Catch न मानता Intentional Drop मानला जाईल.

### जर:

क्षेत्ररक्षकाने चेंडू उशिरा सोडला

किंवा Bounce केला,

तर Catch वैध राहिल.

---

### Throwing Motion दरम्यान चेंडू सुटणे

### जर:

Catch घेतल्यानंतर Throw करताना चेंडू सुटला,

### तर:

Catch वैध मानला जाईल.

---

## 32 § बचावात्मक खेळाडूंची स्थिती

### फलंदाज Batting करत असताना:

सर्व क्षेत्ररक्षकांनी Boundary च्या आत राहणे आवश्यक आहे

Pitch टाकण्याच्या क्षणी:

एखादा क्षेत्ररक्षक Immediate Field मध्ये नसेल,

**तर Umpire:**

फलंदाज आणि धावपटूंना Walk देऊ शकतो

---

**शेवटच्या फलंदाजाच्या वेळी नियमभंग**

**जर:**

शेवटचा फलंदाज Batting करत असेल

आणि हा नियमभंग झाला,

**तर:**

Pitch Nullified घोषित केली जाऊ शकते

**पुन्हा नियमभंग झाल्यास:**

Run on Walks दिला जाऊ शकतो

**जर मैदान रिकामे असेल:**

फलंदाजाला Bases पूर्ण करण्याची गरज नाही

**त्यानंतर:**

पुढील फलंदाज त्वरित Batting सुरू करेल

“Last Batter” म्हणजे:

ज्याला Run प्रदान करण्यात आला आहे तो खेळाडू.

**प्रकरण ५**  
**पुढे जाणे / धाव घेणे (ADVANCING)**

**33 § फलंदाजाचा पुढे जाण्याचा अधिकार**

फलंदाजाला त्याच्यासाठी पहिली Pitch टाकल्याबरोबर Home Base वरून पुढे जाण्याचा अधिकार मिळतो.

Pitch वर कोणताही निर्णय (Strike, Bad Pitch किंवा Nullified Pitch) झाला असला तरी हा अधिकार लागू राहतो.

**34 § वादग्रस्त बेस (A Contested Base)**

**जर धावपटू:**

ज्या बेसवर त्याची सुरक्षितता नाही अशा बेसवर असेल,

आणि पुढील बेसवर क्षेत्ररक्षकाकडे चेंडू नियंत्रणात असेल,

तर धावपटू Out घोषित केला जाईल.

**परंतु:**

धावपटू Retouch करण्यासाठी परत जात असेल,

किंवा त्याने Walk स्वीकारला असेल,

तर हा नियम लागू होणार नाही.

---

### 35 § Base Violation

#### धावपट्टः

मागील बेस कायदेशीररीत्या गाठल्याशिवाय पुढील बेसवर पोहोचल्यास, त्याने Base Violation केले असे मानले जाईल.

#### जरः

Home Base वरील सुरक्षितता गमावलेला फलंदाज (Committed Runner) पुन्हा Home Base वर परत आला,

#### तरः

तो Base Violation करतो

आणि Out घोषित केला जाईल.

---

### 36 § Foul Hit वर पुढे जाणे

#### धावपट्टः

Foul Hit वर कायदेशीररीत्या बेस गाठू शकत नाही.

#### जर खेळाडूः

Foul Hit वर पुढे जाण्याचा प्रयत्न करत असेल,

#### तरः

त्याने शेवटच्या सुरक्षित बेसला पुन्हा स्पर्श (Retouch) करणे आवश्यक आहे, तेव्हाच त्याला पुन्हा पुढे जाण्याचा अधिकार मिळेल.

---

## **Foul Hit Play :**

Pitch टाकल्याच्या क्षणापासून सुरू होते

आणि "Foul" शिष्टी होईपर्यंत चालते

---

### **अपवाद**

#### **जर:**

धावपटूने आधीच्या खेळात बेसमधील बहुतेक अंतर पार केले असेल,

#### **तर:**

पुढील Foul Hit त्याच्या प्रगतीवर परिणाम करणार नाही.

---

### **Foul Hit नंतर पुढे जाण्याचा अधिकार**

#### **आक्रमक खेळाडूंना:**

Home Base वर क्षेत्ररक्षकाने चेंडू नियंत्रणात घेतल्यानंतर पुन्हा पुढे जाण्याचा अधिकार मिळतो.

---

#### **Retouch न केल्यास**

#### **जर धावपटू:**

शेवटच्या सुरक्षित बेसला Retouch करण्यापूर्वी

पुढील धावपटूने बेस कायदेशीररीत्या गाठला,

#### **तर:**

तो Out घोषित केला जाईल.

---

## मुद्दाम दिशाभूल करणे

### जर धावपटू:

बचावात्मक संघाचे लक्ष विचलित करण्यासाठी

Retouch न करता

बेस ओलांडून

किंवा खोटे पुढे जाण्याचे नाटक करत असेल,

### तर:

Offensive Interference घोषित होईल

आणि योग्य ती शिक्षा दिली जाईल.

---

## 37 § Catch वर पुढे जाणे

### जर:

Catch घेतल्या क्षणी धावपटू बेसबाहेर असेल

आणि पुढील बेस कायदेशीररीत्या गाठेल,

### तर:

तो "Caught" घोषित होईल.

---

Catch घोषित करण्याची वेळ

**Catch:**

सर्व धावपटूंनी आपापले बेस गाठल्यानंतर घोषित केला जातो.

**Caught झालेले खेळाडू:**

त्वरित मैदान सोडून

Home Circle मध्ये परत जातील.

---

Catch असूनही बेस गाठल्यास

**धावपटू:**

Catch होण्यापूर्वी बेस गाठला असला तरी Caught घोषित केला जाईल.

**जर:**

Catch वेळी तो बेसबाहेर होता

पण पुढे गेला नाही,

**तर:**

त्याला पुढील बेसवर किंवा Tag करून Out करता येईल.

**जर बचावात्मक संघाने त्याला Out केले नाही:**

पुढील Pitch नंतर परिस्थिती संपते

आणि धावपटूला पुन्हा सुरक्षितता मिळते.

---

आधीच बहुतेक अंतर पार केले असल्यास

### **जर धावपट्ट:**

आधीच्या खेळात बेसमधील बहुतेक अंतर पार केले असेल,

### **तर:**

पुढील Catch त्याच्या प्रगतीवर परिणाम करणार नाही.

---

### **Catch Play कधी सुरू होते**

#### **Catch Play:**

Pitch टाकल्याच्या क्षणापासून सुरू होते.

---

Catch नंतर पुढे जाण्याचा अधिकार

Catch घेतल्या क्षणी बेसवर असलेला आक्रमक खेळाडू:

Home Base वर क्षेत्ररक्षकाने चेंडू नियंत्रणात घेतल्यानंतर पुन्हा पुढे जाऊ शकतो.

Sneaking-Off करणाऱ्या खेळाडूला:

Out केले जाऊ शकते.

---

Home Base वरील Catch

#### **जर Catch:**

Home Base वर झाला,

**तर:**

पुढे जाण्याचा अधिकार त्वरित परत मिळतो.

---

अधिकार मिळण्यापूर्वी पुढे गेल्यास

**जर धावपटू:**

अधिकार मिळण्यापूर्वी पुढे गेला,

**तर:**

मुख्य पंच त्याला मागील सुरक्षित बेसवर परत पाठवतील.

**जर हे:**

मुद्दाम दिशाभूल करण्यासाठी केले असेल,

**तर:**

Offensive Interference घोषित होईल.

---

Caught Double

**जर:**

Catch वेळी एक खेळाडू बेसबाहेर असेल

आणि त्याच्या Destination Base वर दुसरा धावपटू उभा असेल,

**तर:**

दोघेही Caught घोषित केले जातील, जर बेसबाहेर असलेला खेळाडू त्या बेसवर पोहोचला असेल.

**परंतु:**

Base वर असलेल्या खेळाडूने पुढील बेस सुरक्षितपणे गाठला असेल,

**तर:**

Caught Double लागू होणार नाही.

---

### **38 § Wild Throw वर पुढे जाणे**

**Wild Throw मुळे:**

खेळाडूंच्या पुढे जाण्यावर मर्यादा येत नाहीत.

**परंतु:**

मैदानाबाहेरील मर्यादित भागांमुळे प्रगती मर्यादित होऊ शकते.

---

### **39 § Limited Advancing**

**जर:**

प्रेक्षक गॅलरी

जाहिरात फलक

किंवा इतर अडथळे मोकळ्या खेळात अडथळा आणत असतील,

**तर:**

मैदानाभोवती मर्यादित क्षेत्र (Limited Area) निश्चित करता येते.

### **Backline मागील भागावर:**

कोणतीही मर्यादा लागू केली जाऊ शकत नाही.

---

Wild Throw Limited Area मध्ये गेल्यास

### **जर चेंडू:**

Wild Throw मुळे Limited Area मध्ये गेला,

### **तर:**

धावपटू ज्या ठिकाणी होते त्यापासून एक अतिरिक्त Base पुढे जाऊ शकतात.

---

Fair Hit Limited Area मध्ये गेल्यास

### **जर:**

Fair Hit Limited Area मध्ये गेला,

### **तर:**

खेळाडूंना एक अतिरिक्त Base मिळेल.

### **जर कोणी जास्त पुढे गेला:**

पंच त्याला योग्य Base वर परत आणतील.

---

मर्यादा कधी संपते

### **जेव्हा:**

चेंडू Limited Area मधून बाहेर येतो,

तेव्हा मर्यादा संपते.

**पंच:**

हातवाच्याने सुरुवात आणि समाप्ती दर्शवतील.

---

## **40 § Walk स्वीकारणे**

Walk मिळालेल्या आक्रमक खेळाडूने:

ती त्वरित स्वीकारली पाहिजे अन्यथा Walk रद्द होईल.

**खेळाडू:**

पुढील Base कडे हालचाल करून Walk स्वीकारतो.

---

**Walk घेताना Base स्पर्श**

**Walk स्वीकारणाऱ्या खेळाडूने:**

Destination Base ला स्पर्श करणे आवश्यक आहे, जरी त्याला नंतर आणखी Walk मिळाली तरी.

---

**Foul Hit नंतर Walk**

**Foul Hit नंतर परत आलेल्या खेळाडूला:**

Walk स्वीकारण्यापूर्वी Retouch करण्याची गरज नाही.

---

## 41 § Full Force Play वर पुढे जाणे

**जेव्हा:**

प्रत्येक Base वर धावपटू असतो

आणि Pitcher पुढील फलंदाजासाठी पहिली Pitch टाकतो,

तेव्हा Full Force Play सुरू होते.

---

**Forced Advance**

**प्रत्येक धावपटूला:**

पुढील Base वर सुरक्षित पोहोचणे किंवा

Final Decision मिळवणे आवश्यक असते.

---

**सुरक्षितता**

**Forced Runner:**

फलंदाजाकडे Strike शिल्लक असताना सुरक्षित राहतो.

**फलंदाज Committed Runner झाल्यानंतर:**

चेंडू त्या Base वर नियंत्रणात येईपर्यंत धावपटू सुरक्षित राहतो.

---

**तिसरा Strike Foul असल्यास**

**जर:**

तिसरा Strike हा Foul Hit असेल,

तर:

Full Force Play थांबवली जाते.

---

**मुद्दाम Foul Hit**

**जर फलंदाज:**

मुद्दाम Hit Foul करतो,

तर:

Offensive Interference घोषित होईल.

**जर धावपटू पुढे गेले नसतील:**

Full Force Play संपेल.

जर पुढे गेले असतील:

Forced Advance नियम लागू होतील.

---

**42 § Run करणे**

**धावपटू:**

सर्व Bases योग्य क्रमाने सुरक्षितपणे पार करून

Home Base वर सुरक्षित पोहोचला,

आणि Caught किंवा Out झाला नाही,

**तर:**

त्याच्या संघाला एक Run मिळतो.

---

### **43 § Home Run**

**जर खेळाडू:**

स्वतःच्या Fair Hit वर

कायदेशीररीत्या Third Base गाठतो,

**तर:**

तो Home Run करतो.

**परंतु:**

बचावात्मक संघाने त्याला आधीच्या Bases वर Out करण्याचा प्रयत्न केलेला नसावा.

---

**Double Run प्रयत्न**

**Home Run करणारा खेळाडू:**

Third Base वर थांबू शकतो

आणि पुढील खेळात Home Base गाठून Double Run करण्याचा प्रयत्न करू शकतो.

**त्याला पुढे जाण्याचा अधिकार:**

Home Base वर क्षेत्ररक्षकाने चेंडू नियंत्रणात घेतल्यानंतर मिळतो.

---

Home Run कधी मिळत नाही

**जर:**

पुढील फलंदाजासाठी Pitch टाकली गेली

आणि धावपटू Third Base वर पोहोचला नसेल,

**तर:**

Home Run दिला जाणार नाही.

---

दुसऱ्या धावपटूला ओलांडल्यास

**जर:**

Home Run करणाऱ्या खेळाडूने दुसऱ्या धावपटूला ओलांडले,

आणि तो धावपटू Third Base वर सुरक्षित पोहोचला,

**तर:**

Home Run करणारा खेळाडू Third Base वर थांबू शकणार नाही

पण Out देखील होणार नाही

**त्याला:**

मैदानाबाहेर काढले जाईल.

---

दुखापत झाल्यास

जर Home Run करणारा खेळाडू:

जखमी झाला

आणि खेळ सुरू ठेवू शकला नाही,

**तर:**

त्याला मैदानाबाहेर काढले जाईल

पण Out दिला जाणार नाही.

**जर दुखापत:**

बचावात्मक खेळाडूमुळे झाली असेल,

**तर:**

Substitute खेळाडूला Third Base वर ठेवले जाऊ शकते.

**प्रकरण ६**  
**सामन्याचे नियंत्रण; अधिकाऱ्यांची कर्तव्ये; शिक्षा; तक्रार नोंदणी**

(SUPERVISING THE GAME; DUTIES OF THE OFFICIALS; PENALTIES; FILING A COMPLAINT)

**44 § अधिकाऱ्यांबाबत सामान्य नियम**

सामन्याचे नियंत्रण खालील अधिकाऱ्यांद्वारे केले जाते:

मुख्य पंच (Umpire-in-Chief)

प्लेट पंच (Plate Umpire)

इतर तीन पंच

अधिकृत स्कोरर

अधिकृत सामना फक्त वैध परवाना (Licence) असलेले नोंदणीकृत पंचच संचालित करू शकतात.

**मुख्य पंचांनी:**

सामना सुरू होण्यापूर्वीच्या बैठकीत किंवा

सामना सुरू होताना

**सर्व पंचांची:**

नावे

राहण्याचे ठिकाण

संभाव्य हितसंबंध (Hinders)

संघांना जाहीर करणे आवश्यक आहे.

### पंचाविषयीची तक्रार:

सामना सुरू होण्यापूर्वी दाखल करावी लागेल.

### तक्रार असली तरी:

सामना खेळला जाईल.

---

### 45 § अधिकाऱ्यांची कर्तव्ये

#### मुख्य पंचांची जबाबदारी:

अधिकृत नियम आणि नियंत्रण संस्थेच्या नियमांनुसार सामना चालवणे.

---

मुख्य पंचांची कर्तव्ये

सामना सुरू होण्यापूर्वी

#### मुख्य पंचांनी:

1. जाहीर वेळेच्या किमान 30 मिनिटे आधी मैदानावर पोहोचणे.
2. मैदान योग्य प्रकारे आखले आणि तयार केले आहे याची खात्री करणे.
3. संघ प्रतिनिधींशी चर्चा करून मैदानावरील मर्यादित क्षेत्र (Limited Areas) निश्चित करणे.

#### जर सहमती झाली नाही तर:

मुख्य पंच अंतिम निर्णय देतील.

4. संघ यादी (Team Lists) स्कोररकडे वेळेत दिली आहे याची खात्री करणे.
5. दोन्ही संघांच्या परवाना यादी (Licence Lists) तपासणे.
6. Ball Boys, सुरक्षा कर्मचारी आणि आयोजकांना आवश्यक सूचना देणे.

---

### **सामन्यादरम्यान**

#### **मुख्य पंचांनी:**

1. खेळाचे संचालन अधिकृत नियमांनुसार करणे.
2. शिट्टी आणि हातवाऱ्यांद्वारे निर्णय जाहीर करणे.
3. अनधिकृत किंवा धोकादायक साहित्य वापरले जात नाही याची खात्री करणे.
4. Unsportsmanlike वर्तनावर योग्य ती कारवाई करणे.

---

### **सामना संपल्यानंतर**

#### **मुख्य पंचांनी:**

1. निकाल तपासून अधिकृतरीत्या जाहीर करणे.
2. स्कोअरशीट तपासून स्वाक्षरी करणे.
3. तक्रारी, Protest किंवा घटनांचा अहवाल तयार करणे.
4. स्कोअरशीट आणि अहवाल संबंधित लीग संस्थेकडे पाठवण्याची खात्री करणे.

---

## मुख्य पंचांसाठी सामान्य सूचना

खेळ निर्णयाच्या टप्प्यावर पोहोचताच त्वरित शिटी द्यावी.

पंचांनी निर्णय घाईत जाहीर करू नयेत.

### उदाहरण:

धावपटूने बेसवरील सुरक्षितता गमावली का हे चेंडू पुढील बेसवर नियंत्रणात आल्याशिवाय घोषित करू नये.

---

### उशिरा शिटी दिल्यास

जर शिटी उशिरा दिली गेली आणि एखाद्या संघाचे नुकसान होऊ शकत असेल:

खेळ थोडा थांबवला जाईल.

### जर उशिरा निर्णय फलंदाजासंबंधी असेल:

त्याला Home Base वर परत येऊन बॅट घेण्याची परवानगी दिली जाईल.

---

### Suspended Play

### उशिरा दिलेला निर्णय दुरुस्त करण्यासाठी:

“Suspended Play” वापरला जाऊ शकतो.

### या वेळी:

चेंडू Plate Umpire कडे दिला जाईल

धावपटूंना योग्य स्थानावर ठेवले जाईल

नंतर खेळ पुन्हा सुरू होईल

---

## Stop Play साठी विनंती

### Team Speaker ला:

Stop Play मागण्याचा अधिकार आहे.

### व्यवस्थापक:

मुख्य पंचांकडे Stop Play ची विनंती करू शकतो.

### Stop Play घोषित झाल्यानंतरच:

तो मुख्य पंचांशी संवाद साधू शकतो.

---

### मैदानात प्रवेश

### खेळ सुरू असताना मैदानात प्रवेश केल्यास:

Warning दिली जाईल.

### कारणाशिवाय Stop Play मागितल्यास:

प्रथम Notice

नंतर Warning दिली जाईल.

---

### Stop Play वेळी

### खेळाडूंनी:

चेंडू जवळच्या पंचांकडे द्यावा.

---

## चुकीचा निर्णय दुरुस्त करणे

### जर मुख्य पंचांना:

नियमांविरुद्ध दिलेला निर्णय आढळला,

### तर:

तो दुरुस्त करणे बंधनकारक आहे.

### जर चूक:

पुढील Half Inning सुरू होण्यापूर्वी लक्षात आली,

### तर:

परिस्थिती मागील योग्य स्थितीत आणली जाईल.

### पुढील Half Inning सुरू झाल्यानंतर:

परिस्थिती परत बदलली जाणार नाही.

---

### Plate Umpire ची कर्तव्ये

### Plate Umpire खालील गोष्टी पाहतो:

1. Pitcher आणि Batter यांच्या हालचालींचे निरीक्षण
2. Pitch वर निर्णय देणे
3. Home Base जवळील Foul Hit वर निर्णय देणे

Foul Hit झाल्यास:

त्वरित शिट्टी द्यावी.

4. Contested Home Base वर निर्णय देणे

5. Home Circle मधील शिस्त राखणे

**उदा:**

Batting Order

Joker वापर

Helmet वापर

6. पुढील Half चा पहिला फलंदाज कोण असेल हे Scorer ला सांगणे

---

**इतर पंचांची कर्तव्ये**

**इतर पंच:**

Second Base Umpire

Third Base Umpire

Backline Umpire

---

त्यांची कामे

1. स्वतःच्या Base वरील Contested Base वर निर्णय देणे

**मुख्य पंच:**

इतर पंचांचा निर्णय बदलू शकतात.

2. धावपटू आणि क्षेत्ररक्षकांवर लक्ष ठेवणे

3. Sideline किंवा Backline जवळील Hit Fair की Foul हे ठरवणे  
**Second Base Umpire:**

आवश्यक असल्यास Foul Signal सोबत शिट्टी वापरू शकतो.

4. चेंडू Limited Area मध्ये गेला का हे पाहणे

5. Catch झाल्याचा Marker Signal दाखवणे

---

**अधिकृत स्कोररची कर्तव्ये**

**स्कोररची जबाबदारी:**

अधिकृत स्कोररशीट लिहिणे

संघ योग्य Batting Order पाळत आहेत याची खात्री करणे

**जर नियमभंग दिसला:**

त्वरित मुख्य पंचांना माहिती द्यावी

**सामन्यानंतर:**

मुख्य पंचांनी स्कोररशीट तपासून स्वाक्षरी केली आहे याची खात्री करणे

---

**46 § अस्पष्ट परिस्थितींवरील निर्णय**

**जर पंच:**

एखाद्या खेळावरील स्पष्ट निर्णय देऊ शकत नसतील,

**तर:**

निर्णय आक्रमक खेळाडूच्या फायद्यात दिला जाईल.

---

**विशेष नियम**

Contested Base

**स्पष्ट निर्णय देता आला नाही तर:**

धावपटू Out केला जाणार नाही.

**Fair / Foul Hit**

Hit स्पष्टपणे Foul सिद्ध झाला नाही तर:

तो Fair घोषित केला जाईल.

**47 § प्रेक्षकांचा हस्तक्षेप (Spectator Interference)**

**जर प्रेक्षकांनी:**

मुद्दाम खेळात हस्तक्षेप केला,

**तर:**

मुख्य पंच परिस्थितीनुसार योग्य निर्णय देतील.

**जर हस्तक्षेप:**

मुद्दाम नव्हता,

तर:

खेळ सुरू राहिल.

---

**Spectator Interference Signal**

**मुख्य पंच:**

हातवाऱ्याने हस्तक्षेप दर्शवतील.

**या काळात:**

शिष्टी वाजवली जाणार नाही

**धावपट्टी पुढे जाणे पूर्ण केल्यानंतर:**

Stop Play घोषित केला जाईल

आणि योग्य Bases दिले जातील

**या परिस्थितीत:**

धावपट्टी Out करता येणार नाही.

**48 § चुकीची शिष्टी (Incorrect Call)**

**जर पंचांनी:**

चुकीची शिष्टी दिली

आणि त्याचा खेळावर परिणाम झाला,

**तर:**

खेळ रद्द करून पुन्हा खेळवला जाईल.

---

**अपवाद**

**जर:**

Fair Hit चुकीने Foul घोषित झाला,

पण क्षेत्ररक्षकांनी खेळ थांबवला नाही,

**तर:**

खेळ नैसर्गिकरीत्या पुढे जाऊ दिला जाईल

आणि धावपटूंना योग्य Bases दिले जातील.

## **49 § अधिकृत सिग्नल्स**

शिष्टीचे अधिकृत संकेत

सामना सुरू / समाप्त

तीन लांब शिष्ट्या

---

**Stop Play / Continue Play**

एक लांब शिष्टी

—

**Foul Hit**

लहान आणि लांब शिष्ट्या

' \_ ' \_ ' \_

## Catch

अनेक लहान शिट्ट्या

''''

## Out

दोन तीव्र शिट्ट्या

## Inning Change

एक लांब आणि अनेक लहान शिट्ट्या

—''''

---

अधिकृत हातवारे

मुख्य पंच:

अधिकृत Hand Signals वापरून निर्णय जाहीर करतात.

## 50 § शिक्षा (Penalties)

मुख्य पंच (Umpire-in-Chief) नियमभंगासाठी खालील प्रकारच्या शिक्षा देऊ शकतात:

1. Notice (सूचना) देणे
2. आक्रमक खेळाडूला त्याच्या शेवटच्या सुरक्षित बेसवर परत पाठवणे
3. धावपटूची प्रगती रद्द करून त्याला मैदानाबाहेर काढणे
4. खेळाडूला Out घोषित करणे
5. आक्रमक खेळाडूंना Walk देणे
6. Warning देणे (1 गुण – Yellow Card दाखवून)
7. उर्वरित सामन्यासाठी निलंबित करणे (2 गुण – Red Card दाखवून)
8. खेळातून कायम बाहेर काढणे / Ejection (3 गुण – Yellow आणि Red Card एकत्र दाखवून)

---

## 7 § उर्वरित सामन्यासाठी निलंबन (Suspension)

जर एखादा खेळाडू उर्वरित सामन्यासाठी निलंबित झाला:

त्याच्या जागी Substitute खेळाडू खेळू शकतो.

निलंबित खेळाडू प्रेक्षक सीमारेषेच्या आत राहू शकत नाही.

### जर निलंबनावेळी:

आक्रमक खेळाडू Final Decision पर्यंत पोहोचला नसेल,

तर:

त्याला Out देखील घोषित केले जाईल.

---

## 8 § खेळातून बाहेर काढणे (Ejection)

जर खेळाडू किंवा व्यवस्थापक Eject झाला:

तो प्रेक्षक सीमारेषेच्या आत राहू शकत नाही.

त्याच्या जागी कोणताही Substitute आणता येणार नाही.

### अशा संघाविरुद्ध:

प्रत्येक Offensive Half सुरू होताना एक Technical Out दिला जाईल.

### मुख्य पंचांनी:

Ejection चे कारण लीग नियंत्रण संस्थेला अहवालाद्वारे कळवणे आवश्यक आहे.

---

Notice साधारणपणे खालील उल्लंघनांसाठी दिली जाईल

किरकोळ Interference

प्रथम वेळेस विचलित करणारे ओरडणे

प्रेक्षकांना न ऐकू येईल अशा किरकोळ वाद किंवा चिडवाचिडवी

---

Warning साधारणपणे खालील उल्लंघनांसाठी दिली जाईल

पंचांच्या निर्णयाविरोधात उघड किंवा ऐकू येईल असा निषेध

स्पष्ट Unsportsmanlike वर्तन

खेळ सुरू असताना व्यवस्थापकाने मैदानात प्रवेश करणे

परवानगीशिवाय मैदान क्षेत्र सोडणे

---

अनेक खेळाडूंनी मैदान सोडल्यास

**जर:**

अनेक खेळाडूंनी मैदान सोडले,

**तर:**

सर्वप्रथम बाहेर गेलेल्या खेळाडूला Warning दिली जाईल.

**जर:**

संपूर्ण संघाने मैदान सोडले,

**तर:**

Team Speaker ला Warning दिली जाईल.

---

**खालील कृतींसाठीही Warning दिली जाईल**

Flagpole शॉर्टकट करणे

मुद्दाम चेंडू प्रेक्षकांमध्ये मारणे

पूर्वी Notice दिलेला नियमभंग पुन्हा करणे

---

Suspension (Red Card) साधारणपणे खालील उल्लंघनांसाठी

पंच, खेळाडू किंवा प्रेक्षकावर शारीरिक हल्ला

पंचांचा अपमान करणे

(उदा. ढकलणे, टोपी काढणे, वाळू फेकणे)

मुद्दाम दुसरा चेंडू खेळात टाकून खेळात अडथळा निर्माण करणे

**ज्याने दुसरा चेंडू टाकला:**

त्यालाच शिक्षा होईल.

---

**गंभीर प्रकार**

मुद्दाम चेंडू प्रेक्षकांमध्ये मारून दुखापत करणे

पूर्वी Warning मिळालेला नियमभंग पुन्हा करणे

**यासाठी:**

Red Card दाखवले जाईल

खेळाडू/व्यवस्थापकाला 2 (1+1) Penalty Points मिळतील.

---

**एका संघाला तिसरी Warning**

**जर:**

त्याच संघाच्या सदस्यांना तिसरी Warning मिळाली,

**तर:**

Red Card दाखवले जाईल.

**परंतु:**

फक्त 1 Penalty Point दिला जाईल.

---

**Ejection:**

फक्त अत्यंत गंभीर शारीरिक उल्लंघनासाठी दिली जाईल.

---

Penalty देण्याची प्रक्रिया

Penalty क्रमांक 6 ते 8:

Umpire Zone मध्ये दिल्या जातील.

**तेव्हा:**

संबंधित खेळाडू

आणि Team Speaker उपस्थित असणे आवश्यक आहे.

**मुख्य पंच:**

Warning ची पातळी

आणि उल्लंघनाचा प्रकार जाहीर करतील.

**ही माहिती:**

स्कोअरशीटमध्येही नोंदवली जाईल.

---

Team Speaker शिवाय Warning

**जर खेळाडू:**

पंचांच्या निर्णयाविरोधात उघड निषेध करत असेल,

**तर:**

मुख्य पंच Team Speaker शिवायही थेट Warning देऊ शकतात.

---

**व्यवस्थापकावरील विशेष नियम**

**जर व्यवस्थापकावर:**

Out सारखी शिक्षा लागू होत नसेल, किंवा

संघातील दोषी खेळाडू ओळखता येत नसेल,

**तर:**

त्या वेळी फलंदाजी करणाऱ्या खेळाडूवर Out दिला जाईल,

**परंतु:**

तो खेळाडू Batting सुरू ठेवेल.

---

**मुख्य पंचांचा अधिकार**

**मुख्य पंचांना:**

मैदान क्षेत्रात दिसलेले सर्व नियमभंग दंडित करण्याचा अधिकार आहे.

**हा अधिकार:**

पंच मैदानात प्रवेश करताच सुरू होतो

आणि निकाल जाहीर करून मैदान सोडेपर्यंत चालू राहतो.

---

**लीगला अहवाल**

**नियम किंवा स्पर्धा आदेशांविरुद्ध घडलेल्या घटनांचा:**

मुख्य पंचांनी लीग नियंत्रण संस्थेला अहवाल द्यावा.

---

**Penalty Points आणि Suspension**

**जर एखाद्या व्यक्तीला:**

2 Penalty Points मिळाले, किंवा

उर्वरित सामन्यासाठी निलंबन मिळाले,

**तर:**

त्याला पुढील 1 सामना निलंबित केले जाईल.

**जर:**

दोन्ही गोष्टी एकाच वेळी घडल्या,

**तर:**

2 सामन्यांचे निलंबन होईल.

---

Suspension आपोआप लागू

**हे Suspension:**

आपोआप लागू होईल.

**2 पेक्षा जास्त Penalty Points:**

पुढेही कायम राहतील.

---

पुन्हा Penalty मिळाल्यास

**जर Suspension नंतर:**

पुन्हा 2 Penalty Points मिळाले,

**तर:**

मागील Suspension च्या दुप्पट कालावधीसाठी निलंबन दिले जाईल.

---

**निलंबित खेळाडू खेळवल्यास**

**जर एखाद्या संघाने:**

निलंबित खेळाडू खेळवला,

**तर:**

अवैध खेळाडू वापरल्याप्रमाणे कारवाई होईल.

---

**पुढील हंगामात Suspension**

**पूर्ण न झालेला Suspension:**

पुढील Season मध्ये लागू राहिल.

---

**51 § तक्रार दाखल करणे (Filing a Complaint)**

जर एखाद्या संघाला वाटत असेल की:

सामना नियम किंवा लीग नियमांच्या विरोधात चालवला गेला आहे,

**तर:**

तो संघ तक्रार दाखल करू शकतो.

---

तक्रार करण्याची वेळ

**Team Speaker ने:**

घटना घडल्यानंतर लगेच

पुढील Pitch पूर्वी मुख्य पंचांना तक्रार कळवावी.

---

मैदान किंवा साहित्यावरील तक्रार

**मैदान, साहित्य किंवा तयारीविषयी तक्रार:**

सामना सुरू होण्याच्या 10 मिनिटे आधी स्कोअरशीटमध्ये नोंदवावी.

**मुख्य पंच:**

स्वाक्षरी करून ती मान्य करतील.

---

**पंचांविरोधातील तक्रार**

**जर तक्रार:**

पंचांच्या कृतीविषयी असेल,

**तर:**

सामना संपल्यानंतर संघाने ती अधिकृतरीत्या पुन्हा सादर करणे आवश्यक आहे.

## **अन्यथा:**

तक्रार विचारात घेतली जाणार नाही.

---

अहवाल सादर करणे

## **जर तक्रार पंचाविरोधात असेल:**

### **खालील सर्वांनी:**

दोन्ही संघांचे Team Speaker

प्रत्येक पंच

### **घटनेचा अहवाल:**

सामना संपल्यानंतर 1 तासाच्या आत लिहावा.

### **हे अहवाल:**

स्कोअरशीटसह लीग नियंत्रण संस्थेकडे पाठवले जातील.

---

चुकीच्या पद्धतीने तक्रार

### **नियमांनुसार तक्रार दाखल न झाल्यास:**

ती प्रक्रिया केली जाणार नाही.

---

विरोधी संघावरील तक्रार

### **जर तक्रार:**

विरोधी संघाच्या खेळाडूविषयी असेल,

**तरीही:**

सामना खेळणे आवश्यक आहे.

---

सामना रद्द होणे

**जर सिद्ध झाले की:**

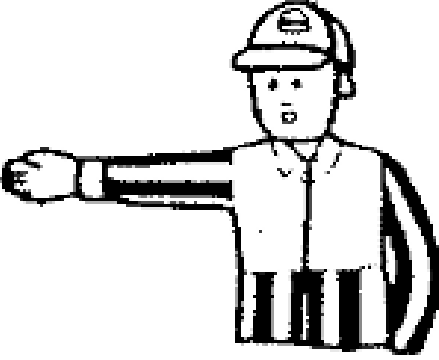
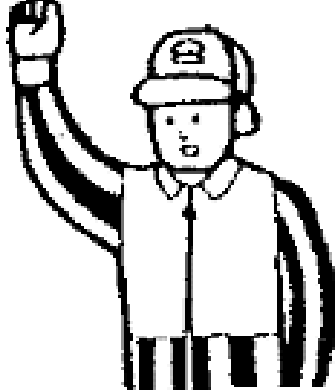
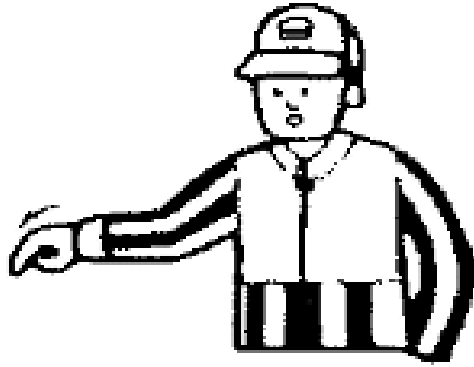

सामना नियमांनुसार पूर्णपणे खेळवला गेला नाही,





**तर:**

सामना रद्द केला जाऊ शकतो


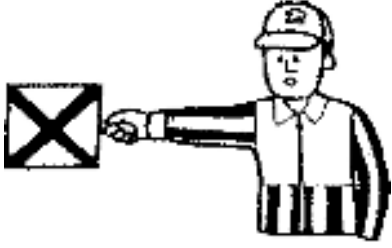

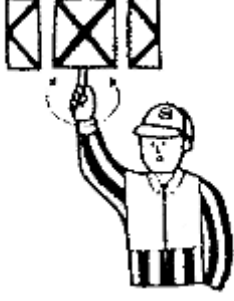
आणि पुन्हा खेळवला जाऊ शकतो.

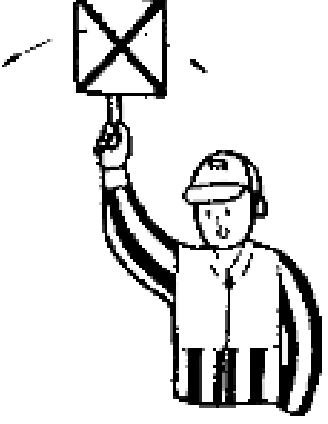

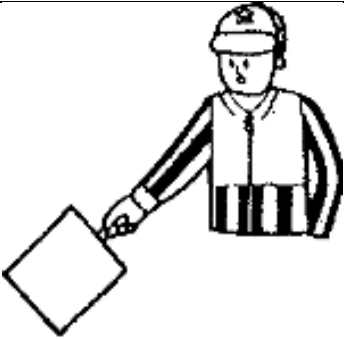



Official hand signals used by the umpire-in-chief.


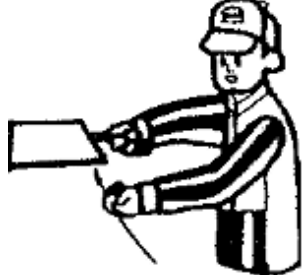




<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p><b>Offensive player is put out</b> आक्रमक खेळाडू बाद (निर्णय देताना एका हाताने बाद झालेल्या खेळाडूकडे निर्देश करणे.)</p>	<p>अ) Delayed call on catch (Catch वरील विलंबित निर्णय) Catch घेतल्यानंतर धावपटू अजून पुढे जात असताना हा संकेत वापरला जातो. "Catch" ची शिष्टी देण्यापूर्वी हात खाली घेतला पाहिजे. ब) मर्यादित प्रगती (Limited Advancing) चेंडू मर्यादित क्षेत्रात (Limited Area) गेल्यास हा संकेत वापरला जातो. चेंडू मर्यादित क्षेत्राबाहेर आल्यानंतर संकेत थांबवला जातो. गरज असल्यास सर्व पंच हा संकेत वापरू शकतात. क) जास्त Throwing बदल सूचना (Pitcher कडून खेळ उशिरा करणे - Delay of Game) Pitcher मुद्दाम जास्त वेळ Throwing करून खेळ उशिरा करत असल्यास Notice दिली जाते.</p>
<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p><b>No catch ruled (कैच मान्य नाही)</b> Intentional Drop किंवा Catch संदिग्ध असलेल्या परिस्थितीत हा संकेत वापरला जातो.</p>	<p><b>The runner is safe (धावपटू सुरक्षित आहे)</b> धावपटूने बेस कायदेशीररीत्या गाठल्यास हा संकेत वापरला जातो, विशेषतः Contested Base च्या निर्णयावेळी.</p>

5		6	
	<p><b>Player violation (interference)</b> (खेळाडूचा नियमभंग / अडथळा) (एका हाताच्या मनगटावर दुसऱ्या हाताच्या बाजूने वारंवार प्रहार करण्याचा संकेत.)</p>		<p><b>Warning card (चेतावनी कार्ड)</b> एक गुणाची Warning पिवळे कार्ड (Yellow Card) दाखवून दिली जाते.</p>
7		8	
	<p><b>Time-Out</b> (अल्प विश्रांती कालावधी.)</p>		<p><b>Delayed ruling (विलंबित निर्णय)</b> प्रेक्षकांनी खेळात हस्तक्षेप केल्यास आणि मुख्य पंच अंतिम निर्णय खेळ संपेपर्यंत पुढे ढकलतात, तेव्हा हा संकेत वापरला जातो.  हा संकेत सुरू असताना पुढे गेलेल्या धावपटूंना Out करता येत नाही.</p>
9			
	<p><b>Change of inning (Inning बदल)</b> (निर्णय देताना डोक्याच्या वर हात गोलाकार फिरवणे.)</p>		

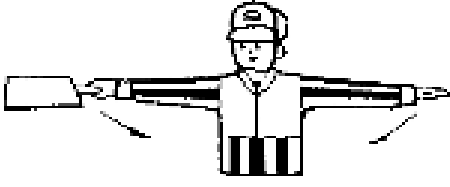
Official marker signals used by other umpires

<p>1</p> 	<p>2</p> 
<p><b>अ) धावपट्ट सुरक्षित आहे (The Runner is Safe)</b> जेव्हा धावपट्ट नियमांनुसार सुरक्षितपणे बेसवर पोहोचतो, तेव्हा हा संकेत वापरला जातो.</p> <p><b>ब) स्ट्राइक (Strike)</b> प्लेट पंच (Plate Umpire) संकेत दाखवत "स्ट्राइक" अशी घोषणा करतो.</p>	<p><b>Offensive player is put out</b> (आक्रमक खेळाडू बाद) निर्णय देताना बाद झालेल्या खेळाडूकडे हाताने निर्देश केला जातो.</p>
<p>3</p> 	<p>4</p> 
<p><b>First bad pitch (पहिली खराब Pitch)</b> Plate umpire announces "bad" while showing the signal. प्लेट पंच संकेत दाखवत "Bad" अशी घोषणा करतो.</p>	<p><b>Second and subsequent bad pitches (a walk) (दुसरी आणि त्यानंतरच्या खराब Pitch (वॉक))</b> 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. तसेच मैदान रिकामे असताना पहिल्या खराब Pitch वरही Walk दिला (डोक्याच्या वर Marker गोल फिरवण्याचा संकेत) प्लेट पंच संकेत दाखवत "Walk" अशी घोषणा करतो.</p>

5		6	
	<p><b>Foul Hit</b> चेंडू नियमबाह्य (Foul) क्षेत्रात गेल्यास किंवा Foul Hit झाल्यास हा संकेत वापरला जातो.</p>		<p><b>Catch</b> क्षेत्ररक्षकाने चेंडू जमिनीला लागण्यापूर्वी पकडल्यास Catch घोषित केला जातो.</p>
7		8	
	<p><b>Fair hit (वैध Hit)</b> चेंडू नियमानुसार वैध क्षेत्रात पडल्यास किंवा खेळात राहिल्यास "Fair Hit" घोषित केला जातो.</p>		<p><b>Offensive interference (आक्रमक अडथळा)</b> (Showing the cross side toward the umpire-in-chief, striking with the side of free hand at the marker hand's wrist). (मुख्य पंचांच्या दिशेने Marker ची Cross असलेली बाजू दाखवत, मोकळ्या हाताच्या कडेला Marker धरलेल्या हाताच्या मनगटावर प्रहार करण्याचा संकेत.)</p>
9		10	
	<p><b>Defensive interference (बचावात्मक अडथळा)</b> (Showing the white side toward the umpire-in-chief, striking with the side of free hand at the marker hand's wrist). (मुख्य पंचांच्या दिशेने Marker ची पांढरी बाजू दाखवत, मोकळ्या हाताच्या कडेला Marker धरलेल्या हाताच्या मनगटावर प्रहार करण्याचा संकेत.) (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 (रुंद Pitch)</b> जेव्हा Pitch योग्य क्षेत्राच्या बाहेर जाते किंवा फलंदाजासाठी योग्य दिशेत नसते, तेव्हा "Wide Pitch" घोषित केली जाते.</p>

11		12	
	<p><b>Low pitch (खालची Pitch)</b> चेंदू आवश्यक उंचीपर्यंत न गेल्यास Pitch "Low Pitch" घोषित केली जाते.</p>		<p><b>Position violation (स्थिती नियमभंग)</b> Pitcher, Batter किंवा Fielder यांनी नियमानुसार योग्य स्थान न घेतल्यास हा नियमभंग लागू होतो.</p>
13		14	
	<p><b>Tangent violation (स्पर्शरिषा नियमभंग)</b> खेळाडूने निश्चित रेषा किंवा दिशेचा चुकीचा वापर केल्यास Tangent Violation घोषित केला जातो.</p>		<p><b>Out-of-bounds pitch (सीमारेषेबाहेरील Pitch)</b> Pitch मैदानाच्या वैध सीमारेषेबाहेर पडल्यास हा निर्णय दिला जातो.</p>
15		16	
	<p><b>Yielding violation (मार्ग न सोडण्याचा नियमभंग)</b> Pitch टाकल्यानंतर Pitcher ने फलंदाजाला योग्यरीत्या जागा न दिल्यास हा नियमभंग घोषित केला जातो.</p>		<p><b>(Started to Withdraw) "परत जाण्यास सुरुवात केली"</b> Address by straightening the bent hand towards the clerk and saying "started to withdraw." हात सरळ करत Clerk / Scorer च्या दिशेने निर्देश करून "परत जाण्यास सुरुवात केली" असे घोषित केले जाते.</p>

17



**Nullified pitch or play** (रद्द केलेली Pitch किंवा Play)

नियमभंग, चुकीची परिस्थिती किंवा पंचांच्या हस्तक्षेपामुळे Pitch किंवा Play रद्द घोषित केली जाते.