THE
LAWS OF CRICKET
(2017 Code 4th Edition – 2026)

کرکٹ کے قوانین

(کوڈ 2017 چوتھا ایڈیشن- 2026)

© Marylebone Cricket Club 2026
World Copyright Reserved

میرل بون کرکٹ کلب

عالمی حقوق محفوظ

Translation: Mahboob Shah

ترجمہ: محبوب شاہ

پیش لفظ

کرکٹ کا کھیل 280 سال سے بھی زیادہ سے مجموعہ قوانین کے ایک سلسلے کے تابع رہا ہے۔ یہ مجموعے اپنے وقت کی گورننگ اتھارٹیز کی سفارشات پر اضافے اور تبدیلیوں سے دوچار ہوتے رہے ہیں۔ 1787 میں اپنے قیام سے اب تک میرل بون کرکٹ کلب (ایم سی سی) کو مجموعہ قوانین تشکیل دینے اور بعد کی تمام ترمیمات کرنے کی واحد اتھارٹی تسلیم کیا جاتا ہے۔ کاپی رائٹ کے عالمی حقوق بھی اس ہی کلب کے پاس ہیں۔

کرکٹ کے بنیادی قوانین بڑی خوبی سے وقت کے امتحان سے گذرے ہیں۔ کھیل کا ارتقا نسلوں پر محیط ہے، لیکن دہائیاں اور صدیاں گذر جانے کے بعد بھی کھیل کی شناخت وہی ہے۔ اگرچہ آج کے قوانین اٹھارویں صدی کے اولین مجموعے کے مقابلے میں زیادہ وسیع اور پیچیدہ ہیں، لیکن ان کا مرکزی مواد اور اکثر کچھ زبان بھی وہی ہے۔ یہ خیال کیا جاتا ہے کہ اس ثبات کی اصل وجہ محض کرکٹ کی دلکشی ہی نہیں ہے، بلکہ ایک وجہ یہ بھی ہے کہ کرکٹرز روائتاً کھیل کو نہ صرف اُس کی روح کے مطابق، جسے سال 2000 سے 'ابتدائیہ' میں تسلیم کیا جاچکا ہے، بلکہ قوانین کے مطابق کھیلنے کے لیے آمادہ رہے ہیں۔

یہ اپنی جگہ، کھیل کا ارتقا جاری رہتا ہے، لہٰذا قوانین کو بھی اس کے ہم رکاب ہونا چاہیے، کوڈ 2017 میں، جس کا یہ چوتھا ایڈیشن ہے، کی گئی تبدیلیاں ہر سطح کے / ہر سطح کی کھلاڑیوں، امپائروں اور منتظمین سے عالمی مشاورت کی عکاس ہیں، بشمول انٹرنیشنل کرکٹ کونسل، جو کھیل کی عالمی گورننگ باڈی ہے۔ کھیل میں بہت تیزی سے اتنی ترقی ہوئی ہے کہ کوڈ 2000 کے صرف پندرہ سالوں میں چھ ایڈیشنز شائع کرنے پڑے۔ پھر اس ایک نئے ایڈیشن کی ضرورت پڑی تاکہ ان ترمیمات کو استدلال بخشا جائے اور قوانین کو زیادہ منطقی اعتبار سے ترتیب دیا جائے۔

مشاورت کی بنیاد پر کوڈ 2017 کے پس پردہ کار فرما اصول، گیند اور بلّے کے درمیان ایک منصفانہ توازن قائم کرنا، قوانین کو عام فہم بنانا، کھلاڑیوں کی سلامتی یقینی بنانا اور امپائروں کو کھلاڑیوں کے ناشائستہ طرز عمل سے نمٹنے کے لیے طریق کار مہیا کرنا تھے۔ یہی اصول چوتھے ایڈیشن میں بھی مدنظر ہیں، کہ ان تبدیلیوں کا مقصد کرکٹ کے کھیل کو اس طرح سانچے میں ڈھالنا ہے کہ جس طرح اسے کھیلا جانا چاہیے نہ کہ فرسودہ مگر دیرینہ روایتوں کے بل بوتے پر۔ اس کو ذہن میں رکھتے ہوئے سال 2017 میں پہلی مرتبہ قوانین جنسی تفریق سے بے نیاز طریق سے لکھے گئے جس سے نہ صرف خواتین اور لڑکیوں میں کرکٹ کی بڑھتی ہوئی مقبولیت کی عکاسی ہوتی ہے بلکہ ان کی حوصلہ افزائی بھی ہوتی ہے۔ تیسرے ایڈیشن میں ایک قدم اور آگے اٹھایا گیا ہے جس کے ذریعے پرانی اصطلاح ' بیٹسمین' کو جنس سے بے نیاز اصطلاح 'بیٹر' سے تبدیل کر دیا گیا ہے اس سے اس بات کی عکاسی ہوتی ہے کہ کھیل ہر ایک کے لیے ہے اور یہ کہ زبان ہمارے کرداروں کو سانچے میں ڈھالتی ہے۔ اب اس چوتھے ایڈیشن میں جنس سے متعلق تمام اصطلاحات کو ختم کرنے کی کوشش کی گئی ہے۔

ایم سی سی کے کرکٹ کے قوانین ایک ایسا فریم ورک مہیا کرتے ہیں جس کی بنیاد پر کرکٹ کے تمام میچز کھیلے جاتے ہیں۔ اس طرح انفرادی لِیگز اور گورننگ باڈیز حسب ضرورت اپنی اپنی پلیئنگ ریگولیشنز شامل کر کے قوانین میں ترامیم کر لیتی ہیں، جیسے جونیئر کرکٹ میچوں T20، میچوں اور ٹیسٹ میچوں میں کیا جاتا ہے۔ تقریباً ان تمام صورتوں میں کھیل کے بنیادی خدوخال، جیسے رنز اسکور کرنا اور وکٹیں حاصل کرنا، قائم رہتے ہیں۔

اس کتاب میں شامل قوانین اپنی اشاعت کے وقت پوری طرح درست ہیں، لیکن ایم سی سی ویب سائٹ (www.lords.org) اور لاز آف کرکٹ ایپ ان قوانین کو ڈیجیٹل صورت میں بھی پیش کرتی ہیں جو ضرورت پڑنے پر چھوٹی موٹی تبدیلیوں کے ساتھ تازہ ترین صورت میں دستیاب ہونگے۔

ذیل میں کرکٹ کے قوانین کی اہم تاریخیں پیش ہیں:

1700 کرکٹ کی قدر و منزلت تسلیم کی جاتی ہے۔

1744 قدیم ترین کوڈ، جسے کچھ 'امیر زادوں اور شرفا' نے مرتب کیا جس کے لیے لندن کا آرٹیلری گراؤنڈ استعمال کیا گیا۔

1755 'کئی کرکٹ کلبوں نے خاص طور پر پال مال میں اسٹار اور گارٹر' نے قوانین پر نظر ثانی کی۔

1774 مزید نظر ' ثانی کینٹ، ہمپشائر، سرے، سسکس، مڈل سیکس اور لندن کے 'امیر زادوں اور شرفا' کی تنظیم نے کی۔

1786 ایک مزید نظر ثانی کینٹ، ہمپشائر، سرے، سسیکس، مڈل سیکس اور لندن کے امیر زادوں اور شرفا کی ایسی ہی ایک تنظیم نے کی۔

1788 ایم سی سی کا پہلا مجموعہ قوانین 30 مئی کو اپنایا گیا۔

1835 ایم سی سی کمیٹی نے ایک نیا مجموعہِ قوانین 19 مئی کو منظور کیا۔

1884 دنیا بھر کے کلبوں کی مشاورت سے ضروری تبدیلیاں ایک نئے نسخے میں شامل کی گئیں جسے ایم سی سی اسپیشل جنرل میٹنگ نے 21 اپریل کو منظور کیا۔

1947 ایم سی سی جنرل میٹنگ نے 7 مئی کو ایک نیا ضابطہ منظور کیا۔ اہم تبدیلیوں کا مقصد، وضاحت اور قوانین اور ان کی تشریحات کو بہتر طریقے سے ترتیب دینا تھا۔

1979 کوڈ 1947 کے پانچ ایڈیشنز کے بعد 1974 میں مزید نظر ثانی شروع ہوئی جس کا مقصد بے ضابطگیوں کو ختم کرنا اور مختلف ترمیمات کو زیادہ واضح اور سہل بنانے کی غرض سے ضم کرنا تھا۔ قوانین کا نیا مجموعہ ایم سی سی جنرل میٹنگ نے 21 ستمبر کو منظور کیا جس کا نفاذ 1980 میں ہوا۔

1992 گذشتہ 12 سالوں میں منظور کی جانے والی تمام ترمیمات کو 1980 کے دوسرے کوڈ میں یکجا کر دیا گیا۔

2000 قوانین کا نیا مجموعہ 3 مئی کو منظور کیا گیا جس میں ' ابتدائیہ ' شامل کیا گیا جس میں ' کرکٹ کی روح' کی تعریف پیش کی گئ۔

2007 ایم سی سی نے لاز آف کرکٹ ورکنگ پارٹی کی جگہ لاز سب- کمیٹی قائم کی۔

2010 کوڈ 2000 کا چوتھا ایڈیشن شائع ہوا۔ اسپیشل جنرل میٹنگ نے 5 مئی کو طے کیا کہ ایم سی سی کمیٹی کو اختیار حاصل ہو گا کہ وہ ممبران کی اجازت حاصل کیے بغیر قوانین میں تبدیلی کر سکتی ہے۔

2017 کوڈ 2000 کے چھ ایڈیشنز کے بعد یکم اکتوبر کو ایک نیا کوڈ 2017 نافذ ہوا۔ بعد میں اُس کے اپریل 2019، اکتوبر 2022 میں اور اکتوبر 2026 میں ایڈیشنز شائع ہوئے۔

ہر سال ایم سی سی کو قوانین سے متعلق بے شمار سوالات بھیجے جاتے ہیں۔ ایم سی سی بحیثیت قوانین کے تسلیم شدہ نگہبان، سوالوں کے جواب اور تشریح کے لیے تیار رہتی ہے۔ تاہم ایم سی سی حق محفوظ رکھتی ہے کہ وہ اُن سوالات کا جواب نہ دے جسے وہ فضول گردانے یا ان کا تانابانا کسی طور شرط یا جوئے بازی سے ملتا ہو۔

لارڈز کرکٹ گراؤنڈ لندن NW8 8QN آر۔ آئیں۔ لاسن

یکم اکتوبر 2026 **چیف ایگزیکیوٹیو سیکریٹری، ایم سی سی**

فہرستِ مضامین

The Preamble -The Spirit of Cricket	8	ابتدائیہ - کرکٹ کی روح
Law 1 The players	9	قانون 1 کھلاڑی
Law 2 The umpires	11	قانون 2 امپائرز
Law 3 The scorers	17	قانون 3 اسکوررز
Law 4 The ball	18	قانون 4 گیند
Law 5 The bat	20	قانون 5 بلّا
Law 6 The Pitch	23	قانون 6 پچ
Law 7 The creases	24	قانون 7 کریزیں
Law 8 The wickets	25	قانون 8 وِکٹیں
Law 9 Preparation and maintenance of the playing area	27	قانون 9 کھیل کے میدان کی تیاری اور نگہداشت
Law 10 Covering the pitch	30	قانون 10 پچ ڈھانپنا
Law 11 Intervals	31	قانون 11 وقفے
Law 12 Start of play, cessation of Play	35	قانون 12 کھیل کا آغاز؛ کھیل کی موقوفی
Law 13 Innings	39	قانون 13 اننگز
Law 14 The follow-on	41	قانون 14 فالو آن
Law 15 Declaration and forfeiture	42	قانون 15 ڈکلیریشن اور فورفیچر
Las 16 The result	43	قانون 16 نتیجہ
Law 17 The over	46	قانون 17 اوور
Law 18 Scoring runs	48	قانون 18 رنز اسکور کرنا

Law 19 Boundaries	53	قانون 19 باؤنڈریاں
Law 20 Dead ball	57	قانون 20 ڈیڈ بال
Law 21 No ball	60	قانون 21 نو بال
Law 22 Wide ball	65	قانون 22 وائڈ بال
Law 23 Bye and Leg bye	67	قانون 23 بائی اور لیگ بائی
Law 24 Fielder's absence; substitutes	69	قانون 24 فیلڈر کی غیر حاضری؛ سبسٹی ٹیوٹس
Law 25 Batter's innings; runners	72	قانون 25 بیٹر کی اننگز؛ رَنرز
Law 26 Practice on the field	76	قانون 26 میدان پر پریکٹس
Law 27 The wicket-keeper	78	قانون 27 وکٹ کیپر
Law 28 The fielder	80	قانون 28 فیلڈر
Law 29 The wicket is broken	8 3	قانون 29 وکٹ بریک ہوتی ہے
Law 30 Batter out of their ground	85	قانون 30 بیٹر اپنے احاطے سے باہر
Law 31 Appeals	86	قانون 31 اپیلیں
Law 32 Bowled	88	قانون 32 بولڈ
Law 33 Caught	89	قانون 33 کاٹ
Law 34 Hit the ball twice	91	قانون 34 ہِٹ دا بال ٹوائس
Law 35 Hit wicket	93	قانون 35 ہِٹ وِکٹ
Law 36 Leg before wicket	95	قانون 36 لیگ بیفور وِکٹ
Law 37 Obstructing the field	96	قانون 37 اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ
Law 38 Run out	98	قانون38رن آؤٹ
Law 39 Stumped	101	قانون 39 اسٹمپڈ
Law 40 Timed out	102	قانون 40 ٹائمڈ آؤٹ
Law 41 Unfair play	103	قانون 41 اَن فیئر پلے

Law 42 Players' conduct	117	قانون 42 کھلاڑیوں کا طرز عمل
Appendix A	123	ضمیمہ A
Definitions and explanations of words and phrases not defined in the text		اُن الفاظ یا محاورات کی تعریف و تشریح جن کی متن میں وضاحت نہیں کی گئی۔
Appendix B	134	ضمیمہ B
Law 5 (The bat)		قانون 5 (بلّا)
Appendix C	139	ضمیمہ C
Laws 6 (The pitch) and 7 (The creases)		قوانین 6 (پچ) اور 7 (کریزیں)
Appendix D	140	ضمیمہ D
Law 8 (The wickets)		قانون 8 (وِکٹیں)
Appendix E	141	ضمیمہ E
Wicket-keeping gloves		وکٹ- کیپنگ گلوز
INDEX	142	اشاریہ

THE PREAMBLE – THE SPIRIT OF CRICKET

ابتدائیہ - کرکٹ کی روح

کرکٹ کی دلکشی و لُطف اندوزی بیش تر اس حقیقت کی مرحون منت ہے کہ اِسے نہ صرف قوانین کے دائرے میں بلکہ کرکٹ کی روح کے مطابق کھیلا جائے۔ فیئر پلے کو یقینی بنانے کی زیادہ ذمہ داری کپتانوں پر عائد ہوتی ہے لیکن حقیقت میں یہ ذمہ داری تمام کھلاڑیوں، میچ کے عہدے داروں اور خاص طور پر جونیئر کرکٹ میں اساتذہ، کوچوں اور والدین سب ہی پر عائد ہوتی ہے۔

احترام کرکٹ کی روح کا مرکزی نقطہ ہے۔

- اپنے کپتان، ساتھی کھلاڑیوں، مخالفین اور امپائر کے منصب کا احترام کیجیے۔
- جانفشانی سے کھیلیں اور منصفانہ طور پر کھیلیں۔
- امپائر کا فیصلہ تسلیم کریں۔
- اپنے طرز عمل سے مثبت ماحول پیدا کریں اور دوسروں کی ہمت افزائی کریں کہ وہ بھی ایسا ہی کریں۔
- خود نظمی کا مظاہرہ کریں چاہے معاملات آپ کے خلاف ہی کیوں نہ جا رہے ہوں۔
- مدمقابل کی کامیابیوں پر انہیں مبارکی دیں، اور اپنی ٹیم کی کامیابیوں سے لطف اندوز ہوں۔
- میچ کے اختتام پر، نتیجے سے قطع نظر، آفیشلز اور اپنے مدمقابل کا شکریہ ادا کریں۔

کرکٹ جوش ابھارنے والا ایک ایسا کھیل ہے جو قیادت، دوستی اور ٹیم ورک کی ہمت افزائی کرتا ہے، اس سے مختلف قومیتوں، ثقافتوں اور مذاہب کے لوگ ایک دوسرے کے قریب آتے ہیں، خاص طور پر جب اسے کرکٹ کی روح کے تابع کھیلا جائے۔

کرکٹ کے کھیل میں حصہ لینے والے کھلاڑیوں، امپائروں اور اسکورروں کا تعلق کسی بھی جنس سے ہو سکتا ہے اور ان پر قوانین کا اطلاق بھی یکساں طور پر ہوتا ہے بجز اس کے کہ جہاں خصوصاً اس کے برعکس بیان کیا گیا ہو، قوانین کی ہر دفعہ اِس طرح پڑھی جائے گی کہ اُس کا اطلاق، قطع نظر جنس، تمام اراکین پر ہو گا۔

LAW 1 THE PLAYERS

قانون 1 کھلاڑی

1.1 Number of players

1.1 کھلاڑیوں کی تعداد

میچ گیارہ گیارہ کھلاڑیوں کی دو سائڈوں کے درمیان کھیلا جاتا ہے ان ہی میں سے ایک کپتان ہو گا/کپتان ہو گی۔

باہمی تصفیے سے گیارہ سے کم یا گیارہ سے زیادہ کھلاڑیوں کی سائڈوں کے درمیان بھی میچ کھیلا جا سکتا ہے مگر ایک وقت میں گیارہ سے زیادہ کھلاڑی فیلڈ نہیں کر سکتے / نہیں کر سکتیں۔

اگر میچ کے دوران کسی بھی وجہ سے کسی سائڈ کے کھلاڑیوں کی تعداد ابتدائی نامزد کھلاڑیوں سے کم ہو جائے تو میچ اُس وقت تک جاری رہے گا جب تک اُس کا جاری رکھنا قوانین کے تحت یا ٹاس سے پہلے کیے گئے باہمی تصفیوں کے مطابق ممکن ہو۔

1.2 Nomination and replacement of players

1.2 کھلاڑیوں کی نامزدگی اور تبدیلی

1.2.1 ہر کپتان، ٹاس سے قبل اپنے کھلاڑی تحریراً نامزد کر کے کسی ایک امپائر کے حوالے کرے گا/کرے گی۔

1.2.2 نامزدگی کے بعد مخالف کپتان کی رضامندی کے بغیر کسی کھلاڑی کو تبدیل کرنے کی اجازت نہ ہو گی۔ اگر ایسی رضامندی حاصل کر لی جاتی ہے تو جس ٹیم کے کھلاڑی کو تبدیل کیا جا رہا ہو، اُس ٹیم کا کپتان / اُس ٹیم کی کپتان امپائروں اور اسکورروں کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔

1.2.3 ان قوانین کے مقاصد کے لیے ہر ریپلیسمنٹ کھلاڑی اُس نامزد کھلاڑی کے مساوی تصور کیا جائے گا / کی جائے گی جس سے اُسے تبدیل کیا جا رہا ہو۔۔

1.2.3.1 جس اننگز میں نامزد کھلاڑی کی اننگز مکمل ہو گئی ہو تو اس کا ریپلیسمنٹ / اس کی ریپلیسمنٹ اُس اننگز میں بیٹنگ نہیں کر سکتا / نہیں کر سکتی۔

1.2.3.2 باقی رہ جانے والا پنالٹی ٹائم، تنبیہ یا معطلی جن کا اطلاق نامزد کھلاڑی پر ہوتا ہو وہ سب اُس کے ریپلیسمنٹ کو منتقل ہو جائیں گی۔

1.3 Captain

1.3 کپتان

1.3.1 اگر کسی وقت کپتان دستیاب نہ ہو تو ایک نائب اُس کے فرائض انجام دے گا / انجام دے گی۔

1.3.2 اگر کھلاڑیوں کی نامزدگی کے لیے کپتان دستیاب نہ ہو تو نامزدگی کے لیے اُس ٹیم سے متعلق کوئی بھی فرد کپتان کے نائب کا کردار ادا کر سکتا / کر سکتی ہے۔ ملاحظہ ہو 1.2 ۔

1.3.3 کھلاڑیوں کی نامزدگی کے بعد سے صرف کوئی نامزد کھلاڑی ہی بحیثیت نائب، کپتان کے وہ تمام فرائض اور ذمہ داریاں انجام دے سکتا / دے سکتی ہے جو اِن قوانین میں متعین ہیں، بشمول ٹاس کرنے کے۔ ملاحظہ ہو قانون 13.4 (ٹاس)۔

1.4 کپتانوں کی ذمہ داری

1.4 Responsibility of captains

یہ یقینی بنانا کپتانوں کی ہمہ وقت ذمہ داری ہے کہ کھیل نہ صرف کرکٹ کی روح کے مطابق بلکہ قوانین کے دائرے میں کھیلا جائے۔ ملاحظہ ہو ابتدائیہ - کرکٹ کی روح اور قانون) 41.1 فیئر اور اَن فیئر پلے - کپتانوں کی ذمہ داری)۔

LAW 2 THE UMPIRES

قانون 2 امپائرز

2.1 Appointment and attendance

2.1

تقرری اور حاضری

میچ سے قبل دو امپائرز، ایک اینڈ کے لیے ایک، کھیل کو جیسا کہ قوانین کا تقاضا ہے، قطعی غیر جانبداری کے ساتھ کنٹرول کرنے کے لیے مقرر کیے جائیں گے / کی جائیں گی۔ امپائرز میدان پر موجود ہونگے / ہونگی اور ہر روز میچ کے مقررہ آغاز سے کم از کم 45 منٹ قبل میدان کی انتظامیہ کو رپورٹ کریں گے / کریں گی۔

2.2 Change of umpire

2.2

امپائر کی تبدیلی

استثنائی حالات کے علاوہ میچ کے دوران کسی امپائر کو تبدیل نہیں کیا جائے گا تاوقتیکہ وہ زخمی یا بیمار نہ ہو گیا ہو / نہ ہو گئی ہو۔ اگر امپائر کی تبدیلی ناگزیر ہو جائے تو اُس کا / اُس کی متبادل صرف اسٹرائکرز اینڈ امپائر کے فرائض انجام دے گا / دے گی تاوقتیکہ کپتان راضی نہ ہو جائیں کہ متبادل کو بحیثیت امپائر پوری ذمہ داری سنبھال لینی چاہیے۔

2.3 Consultation with captains

2.3 کپتانوں سے مشاورت

ٹاس سے قبل امپائرز

2.3.1

کپتانوں سے ملاقات کریں گے / کریں گی؛ نیز امپائرز

2.3.1.1 میچ کے دوران استعمال کی جانے والی گیندوں کا تعیّن کریں گے / کریں گی۔ ملاحظہ ہو قانون 4 (گیند)۔

2.3.1.2 کھیل کے اوقات اور دیگر متفقہ وقفوں کے اوقات اور دورانیے کا تعیّن کریں گے / کریں گی۔ ایک دن دورانیے کے میچ میں چائے کے وقفے کے لیے کوئی مخصوص وقت مقرر کرنے کی ضرورت نہیں۔ اس کے بجائے یہ وقفہ دونوں اننگز کے درمیان لینے کا تصفیہ کیا جاسکتا ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 11 (وقفے)۔

2.3.1.3 میچ کے دوران استعمال ہونے والے گھنٹے، گھڑی یا متبادل کا تعیّن کریں گے / کریں گی۔

2.3.1.4 کھیل کے میدان کی باؤنڈری اور باؤنڈیوں کے الاؤنسز کا تعین کریں گے /کریں گی، بشمول کھیل کے میدان کے اندر کسی رکاوٹ کے باؤنڈری تسلیم کیے جانے یانہ کیے جانے کے۔ملاحظہ ہو قانون19 (باؤنڈریاں) ۔

2.3.1.5 کورز کے استعمال کا تعین کریں گے /کریں گی۔ ملاحظہ ہو قانون10 (پچ ڈھانپنا) ۔

2.3.1.6 میچ کی روش کو متاثر کرنے والی خصوصی پلیئنگ کیڈیشنز کا تعین کریں گے /کریں گی۔

2.3.2 اسکوررز کو 2.3.1.4 ، 2.3.1.3 ، 2.3.1.2 اور 2.3.1.6 میں کیے گئے تصفیوں سے آگاہ کریں گے /کریں گی۔

2.4 The wickets, creases and boundaries

2.4 وکٹیں، کریزیں اور باؤنڈریاں

ٹاس سے پہلے اور میچ کے دوران، امپائرز اپنا اطمینان کریں گے / کریں گی کہ

2.4.1 کریزوں کے نشانات درست لگائے گئے ہوں۔ ملاحظہ ہو قانون 7 (کریزیں) ۔

2.4.2 وکٹیں صحیح طور سے اپنی جگہ پر ہوں۔ ملاحظہ ہو قانون(8 وکٹیں (

2.4.3 کھیل کے میدان کی باؤنڈری قوانین 19.1 (کھیل کے میدان کی باؤنڈری متعین کرنا)، 19.2 ((باؤنڈری کی شناخت اور نشان زدگی) اور 19.3 (باؤنڈری بحال کرنا) کے تقاضے پوری کرتی ہو۔

2.5 Conduct of the match, implements and equipment

2.5 میچ کی روش، آلات اور سازوسامان

ٹاس سے پہلے اور میچ کے دوران، امپائرز اپنا اطمینان کریں گے / کریں گی کہ

2.5.1 میچ کی روش قوانین کے عین مطابق رہے۔

2.5.2 میچ میں استعمال کیے جانے والے آلات:

2.5.2.1 قانون4 (گیند) کے مطابق ہوں۔

2.5.2.2 قانون 5 (بلّا) کی بظاہر نظر آنے والی ضروریات اور اپنڈکس B کے مطابق ہوں۔

2.5.2.3 یا تو قوانین 8.2 (اسٹمپس کی جسامت) اور 8.3 (بیلز) ، یا اگر قابل اطلاق ہو تو قانون 8.4 (جونیئر کرکٹ) کے مطابق ہوں۔

2.5.3 کوئی کھلاڑی ایسا سازوسامان استعمال نہ کرے جس کی اجازت نہ ہو۔ ملاحظہ ہو اپنڈکس A.2 ۔ اُس میں 'حفاظتی ہیلمٹ' کی تشریح خاص طور پر ملحوظ رہے۔

2.5.4 وکٹ کیپر کے دستانے قانون27.2 (دستانے) کے تقاضے پورے کرتے ہوں۔

2.6 فیئر اور ان فیئر پلے — 2.6 Fair and unfair play

فیئر اور اَن فیئر پلے کے منصفین صرف امپائرز ہی ہونگے / ہونگی۔

2.7 کھیل کے لیے موزونیت — 2.7 Fitness for play

2.7.1 یہ فیصلہ صرف امپائروں نے ہی مشترکہ طور پر کرنا ہے کہ آیا میدان، موسم یا روشنی کے حالات یا استثنائی حالات ایسے تو نہیں کہ جن میں کھیل ہونا خطرناک یا نامناسب ہو۔ حالات صرف اس بنا پر نہ تو خطرناک سمجھے جائیں گے اور نہ ہی نامناسب کہ وہ مثالی نہیں ہیں۔ یہ حقیقت کہ گھاس اور گیند گیلی ہیں میدان کے حالات کو نامناسب یا خطرناک سمجھے جانے کی وجہ جواز نہیں ہے۔

2.7.2 حالات اُس صورت میں خطرناک سمجھے جائیں گے جب کسی کھلاڑی یا امپائر کی سلامتی کو حقیقی اور ممکنہ نظر آنے والا خطرہ موجود ہو۔

2.7.3 حالات اُس صورت میں نامناسب سمجھیں جائیں گے جب سلامتی کو تو چاہے خطرہ نہ ہو لیکن کھیل جاری رکھنا بھی دانشمندی نہ ہو۔

2.7.4 اگر امپائرز سمجھیں کہ میدان اتنا گیلا یا پھسلواں ہے کہ:

- بولر اپنے قدم مناسب طور پر جمانے سے،
- فیلڈرز آزادانہ نقل وحرکت کی صلاحیت سے
- یا بیٹرز اپنی اسٹروک کھیلنے یا وکٹوں کے درمیان دوڑنے کی صلاحیت سے محروم ہوگئے / ہوگئی ہیں

تو یہ حالات اتنے خراب سمجھے جائیں گے کہ اُن میں کھیل کا ہونا خطرناک اور نامناسب ہوگا۔

2.8 خطرناک یا نامناسب حالات میں کھیل کا التوا — 2.8 Suspension of play in dangerous or unreasonable circumstances

2.8.1 میدان سے متعلق تمام حوالاجات میں پچ شامل ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 6.1 (پچ کا رقبہ)۔

2.8.2 اگر امپائروں میں سے ایک امپائر بھی یہ سمجھے کہ میدان، موسم یا روشنی کے حالات یا کوئی اور حالات خطرناک یا نامناسب ہیں تو امپائرز کھیل فوراً ملتوی کردیں گے / کردیں گی یا کھیل شروع یا دوبارہ شروع کرنے کی اجازت نہیں دیں گے / نہیں دیں گی۔

2.8.3 جب کھیل میں التوا ہو جائے تو حالات کی جانچ پڑتال کرتے رہنا امپائروں کی ذمہ داری ہے۔ وہ بغیر کھلاڑیوں یا عہدے داروں کی ہمراہی کے جتنی مرتبہ بھی مناسب سمجھیں معائنے کریں گے / کریں گی۔ جیسے ہی امپائرز آپس میں متفق ہوں کہ اب حالات خطرناک یا نامناسب نہیں رہے تو وہ کھلاڑیوں سے کھیل دوبارہ شروع کرنے کا مطالبہ کریں گے / کریں گی۔

2.9 Position of umpires

2.9 امپائروں کی جگہ

امپائرز ایسی جگہ کھڑے ہوں گے / کھڑی ہو نگی جہاں سے وہ ہر اُس عمل کو انتہائی عمدگی سے دیکھ سکیں جس پر اُن کا فیصلہ درکار ہو سکتا ہو۔
اس مقصد کے تابع، بولرز اینڈ امپائر ایسی جگہ کھڑا ہو گا / کھڑی ہو گی کہ جہاں پر وہ نہ تو بولر کے رن اپ میں اور نہ ہی اسٹرائکر کی حد نگاہ میں مخل ہو۔
اسٹرائکرز اینڈ امپائر پچ کی آن سائڈ کی بجائے آف سائڈ پر کھڑے ہونے کا انتخاب کر سکتا / کر سکتی ہے، بشرطیکہ وہ فیلڈنگ سائڈ کے کپتان، اسٹرائکر اور دوسرے امپائر کو آگاہ کر دے۔

2.10 Umpires changing ends

2.10 امپائروں کا اینڈز تبدیل کرنا

ہر سائڈ کی ایک ایک اننگز مکمل ہو جانے کے بعد امپائرز اپنے اینڈز تبدیل کریں گے / کریں گی۔ ملاحظہ ہو قانون 13.3 (مکمل اننگز)۔

2.11 Disagreement and dispute

2.11 نااتفاقی اور تنازع

جب کسی معاملے پر نااتفاقی یا تنازع پیدا ہو جائے تو حتمی فیصلہ دونوں امپائرز مل کر کریں گے / کریں گی۔ قانون 31.6 (امپائروں کے درمیان مشورہ) بھی ملاحظہ ہو۔

2.12 Umpire's decision

2.12 امپائر کا فیصلہ

امپائر اپنا کوئی بھی فیصلہ تبدیل کر سکتا / کر سکتی ہے بشرطیکہ یہ تبدیلی فوراً کر لی جائے اور اس سے قانون 20.6 (ڈیڈ بال منسوخ نہیں کی جاتی) کی تردید نہ ہوتی ہو۔ یہ اپنی جگہ، امپائر کا فیصلہ ایک مرتبہ دے دیے جانے کے بعد حتمی ہوتا ہے۔

2.13 Signals

2.13 سگنلز

2.13.1 امپائرز سگنلز کا مندرجہ ذیل ضابطہ استعمال کریں گے / کریں گی:

2.13.1.1 گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے دیے جانے والے سگنلز

ڈیڈ بال	-کلائیوں کو کمر سے نیچے بار بار کراس کرتے ہوئے۔
نو بال	- ایک بازو اُفقاً پھیلاتے ہوئے۔
آؤٹ	- انگشت شہادت سر سے اوپر اٹھاتے ہوئے۔(اگر ناٹ آؤٹ ہو تو امپائر ناٹ آؤٹ کال کرے گا / کرے گی)۔

وائڈ -دونوں بازو اُفقاً پھیلاتے ہوئے۔

2.13.1.2 جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو بولرز اینڈ امپائر 2.13.1.1 میں درج سگنلز، ماسوائے آؤٹ کے سگنل کے، اسکورروں کو دہرائے گا / دہرائے گی۔

2.13.1.3 ذیل میں درج سگنلز گیند ڈیڈ ہونے پر صرف اسکوررز کو دیے جائیں گے۔

باؤنڈری 4	- بازو کو پہلو سے پہلو تک لہرا کر سینے پر دوسری طرف اختتام کرتے ہوئے۔
باؤنڈری 6	- دونوں بازوؤں کو سر سے اوپر اٹھاتے ہوئے۔
بائی	- کھلے ہوئے ایک ہاتھ کو سر سے اوپر اُٹھاتے ہوئے۔
آخری گھنٹے کے کھیل کا آغاز	- اُٹھی ہوئی کلائی کی جانب دوسرے ہاتھ سے اشارہ کرتے ہوئے۔
بیٹنگ سائڈ کو ایوارڈ کیے گئے 5 پنالٹی رنز	- شانے کو مخالف ہاتھ سے مسلسل تھپتھپاتے ہوئے۔
فیلڈنگ سائڈ کو ایوارڈ کیے گئے 5 پنالٹی رنز	- ایک ہاتھ مخالف شانے پر رکھتے ہوئے۔
لیگ بائی	- اٹھے ہوئے گھٹنے کو ہاتھ سے چھُوتے ہوئے۔
نئی گیند	-گیند ہاتھ میں تھام کر سر سے اوپر اٹھاتے ہوئے۔
گذشتہ اشارہ منسوخ کرنا	- دونوں شانوں کو مخالف ہاتھوں سے چھوتے ہوئے۔
شارٹ رن	- ایک بازو اوپر کی جانب موڑ کر انگلیوں کے سِروں سے نزدیک تر شانے کو چھُوتے ہوئے۔

مندرجہ ذیل سگنلز کھلاڑیوں کے قانون 42 (کھلاڑیوں کا طرزِ عمل) کے تحت لیول 3 اور لیول 4 خلاف ورزیوں کے لیے ہیں۔ ہر سگنل کے دو حصے ہیں، اسکوررز ہر حصے کی وصولی کا علیحدہ علیحدہ اعتراف کریں گے / کریں گی۔

کنڈکٹ لیول 3	- پہلا حصہ	- ایک بازو جسم کے پہلو سے نکال کر بار بار اوپر نیچے کرتے ہوئے۔
	-دوسرا حصہ	- دونوں ہاتھ تمام انگلیاں پھیلا کر ہتھیلیوں کو اسکورروں کی طرف کرکے شانوں کی اونچائی تک اٹھاتے ہوئے۔
کنڈکٹ لیول 4	- پہلا حصہ	-ایک بازو جسم کے پہلو سے نکال کر بار بار اوپر نیچے کرتے ہوئے۔
	-دوسرا حصہ	- انگشت شہادت جسم کے پہلو کی سمت شانے کی اونچائی تک اٹھاتے ہوئے۔

2.13.1.4 2.13.1.3 میں درج تمام سگنلز بولرز اینڈ امپائر کو دینے ہوتے ہیں ماسوائے شارٹ رن کے سگنل کے جو اُس امپائر کو دینا ہوتا ہے جس کے اینڈ پر شارٹ رن واقع ہوتا ہے۔ تاہم، اسکورروں کو نہ صرف شارٹ رن کا حتمی سگنل دینا بلکہ اگر ایک سے زیادہ رنز شارٹ ہوں تو اندراج کیے جانے والے رنز کی تعداد سے اسکورروں کو آگاہ کرنا بولرز اینڈ امپائر کی ذمہ داری ہو گی۔

2.13.2 کھیل کو آگے بڑھانے کی اجازت دینے سے پہلے امپائر اُس وقت تک انتظار کرے گا / کرے گی جب تک اسکوررز کو دیے جانے والے سگنلز کی وصولی کا علیحدہ علیحدہ اعتراف کوئی اسکورر نہ کرلے۔

2.13.2.1 اگر کئی سگنلز دیے جانے ہوں تو اُن کو پیش آنے والے واقعات کی ترتیب کے مطابق دیا جائے گا۔

2.13.2.2 جہاں ایک ہی ڈلیوری کے دوران قوانین کی ایک سے زیادہ خلاف ورزیاں واقع ہو رہی ہوں، تو تاوقتیکہ اس کے بر خلاف بیان نہ کیا گیا ہو، ہر قانون کے تحت دی جانے والی تعزیر کا اطلاق الگ الگ ہو گا۔ تاہم، جہاں ضروری تعزیرات ایک دوسرے کی تردید کرتی ہوں تو ایسی صورت میں پہلے واقع ہونے والی خلاف ورزی کی تعزیر کا اطلاق ہو گا۔

2.14 امپائروں کو مطلع کرنا — 2.14 Informing the umpires

قوانین میں شروع سے آخر تک، جہاں کہیں امپائروں کو کپتانوں یا دیگر کھلاڑیوں کی جانب سے اطلاع موصول ہونی ہو تو ایک امپائر کو مطلع کرنا کافی ہو گا اور وہ دوسرے / دوسری امپائر کو آگاہ کردے گا / کردے گی۔

2.15 اسکورز — 2.15 Correctness of scores

مشتبہ نکات پر امپائروں اور اسکورروں کا آپس میں مشورہ ضروری ہے۔ میچ میں شروع سے آخر تک، امپائرز اسکور کیے گئے رنز کی تعداد، وکٹیں جو گر چکی ہوں اور جہاں بر محل ہو بول کیے گئے اووروں کی تعداد کی درستی سے متعلق اپنا اطمینان کریں گے / کریں گی۔ وہ، مشروبات کے وقفے کے علاوہ، اِن پر کم از کم ہر وقفے میں اور میچ کے اختتام پر اسکورروں کے ساتھ اتفاق کریں گے / کریں گی۔ ملاحظہ ہوں قوانین 3.2 (اسکورز کی درستی)، 16.8 (نتیجے کی درستی) اور 16.10 (نتیجہ تبدیل نہیں کیا جائے گا)۔

LAW 3 THE SCORERS

قانون 3 اسکوررز

3.1 Appointment of scorers

3.1اسکورروں کی تقرری

تمام اسکور کیے گئے رنز، تمام حاصل کی گئی وکٹیں اور جہاں بر محل ہو، بول کیے گئے اوورں کی تعداد ریکارڈ کرنے کے لیے دو اسکوررز مقرر کیے جائیں گے / کی جائیں گی۔

3.2 Correctness of scores

3.2 اسکورز کی درستی

اسکوررز یہ یقینی بنانے کے لیے کہ اُن کے ریکارڈز آپس میں ملتے رہیں، ایک دوسرے سے بار بار چیک کرتے رہیں گے / کرتی رہیں گی۔ وہ مشروبات کے وقفوں کے علاوہ، کم از کم ہر وقفے میں اور میچ کے اختتام پر امپائروں کے ساتھ اسکور کیے گئے رنز، وکٹیں جو گر چکی ہوں اور جہاں بر محل ہو، بول کیے گئے اوورں کی تعداد پر اتفاق کریں گے / کریں گی۔ ملاحظہ ہو قانون 2.15 (اسکورز کی درستی)۔

3.3 Acknowledging signals

3.3 سگنلز کا اعتراف

اسکوررز امپائروں کی جانب سے دی گئیں تمام ہدایات اور سگنلز تسلیم کریں گے / کریں گی اور فوراً ہر سگنل کی علیحدہ علیحدہ وصولی کا اعتراف کریں گے / کریں گی۔

LAW 4 THE BALL

قانون 4 گیند

4.1 Weight and size

4.1وزن اور جسامت

سائز 1 گیند، جب نئی ہو تو وزن میں 5.5 اونس/156 گرام سے کم اور نہ ہی 5.75 اونس/163 گرام سے زیادہ ہو گی، اور گھیر کی پیمائش نہ 8.81 انچ/22.4 سینٹی میٹر سے کم اور نہ ہی 9 انچ/22.9 سینٹی میٹر سے زیادہ ہو گی۔

سائز 2 گیند، جب نئی ہو تو وزن میں 5 اونس/142 گرام سے کم اور نہ ہی 5.25 اونس /149 گرام سے زیادہ ہو گی، اور گھیر کی پیمائش نہ 8.46 انچ 21.5/ سینٹی میٹر سے کم اور نہ ہی 8.66 انچ/22 سینٹی میٹر سے زیادہ ہو گی۔

سائز 3 گیند، جب نئی ہو تو وزن میں 4.69 اونس 133/گرام سے کم اور نہ ہی 4.84 اونس 140/گرام سے زیادہ ہو گی، اور گھیر کی پیمائش نہ 8.07 انچ 20.5/ سینٹی میٹر سے کم اور نہ ہی 8.27 انچ 21/ سینٹی میٹر سے زیادہ ہو گی۔

4.2 Approval and control of balls

4.2گیندوں کی منظوری اور کنٹرول

4.2.1 میچ میں استعمال ہونے والی تمام گیندیں امپائروں کے تعین کے بعد، ٹاس سے قبل امپائروں کے قبضے میں ہو نگی اور میچ کے دوران آخر تک اُن کے کنٹرول میں رہیں گی۔

4.2.2 امپائر ہر وِکٹ کے گرنے پر، ہر ایک وقفے کے آغاز پر اور کھیل میں کسی خلل پر زیر استعمال گیند اپنے قبضے میں لے لے گا/لے لے گی۔

4.3 New ball

4.3نئی گیند

اگر ٹاس سے قبل کوئی مختلف سمجھوتا نہ کر لیا گیا ہو تو دونوں میں سے کوئی بھی کپتان ہر اِننگز کے آغاز پر نئی گیند کا مطالبہ کر سکتا/کر سکتی ہے۔

4.4 New ball in match of more than one day's duration

4.4ایک دن سے زیادہ دورانیے کے میچ میں نئی

گیند

ایک دن سے زیادہ دورانیے کے مقررہ میچ میں جب پرانی گیند سے بول کیے جانے والے اوورں کی تعداد، جزوی اوورں کو شمار نہ کرتے ہوئے، 80 کے برابر یا زیادہ ہو جائے تو فیلڈنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان نئی گیند کا مطالبہ کر سکتا / کر سکتی ہے۔ جب بھی کھیل میں نئی گیند لی جائے گی، امپائر دوسرے امپائر کو آگاہ کرے گا / کرے گی اور بیٹرز اور اسکورروں سے اس کا اظہار کرے گا / کرے گی۔

4.5 گیند گم یا کھیل کے لیے ناموزوں ہو جائے — 4.5 Ball lost or becoming unfit for play

اگر کھیل کے دوران گیند ہاتھ نہ لگ سکے یا دوبارہ حاصل نہ کی جا سکے یا امپائرز متفق ہوں کہ وہ معمول کے استعمال سے کھیل کے لیے ناموزوں ہو گئی ہے تو امپائرز اسے ایک ایسی گیند سے تبدیل کر دیں گے / کر دیں گی جو فرسودگی میں سابقہ گیند کی تبدیلی کی ضرورت پڑنے سے پہلے کے مقابلے کی ہو۔ جب گیند تبدیل کی جائے تو امپائر بیٹرز اور فیلڈنگ کپتان کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔

4.6 تصریحات — 4.6 Specifications

میچ کی ذمہ دار گورننگ باڈی، استعمال کی جانے والی گیندوں کے سائز کا تعین کرے گی۔ اگر ایسا کوئی تعین نہیں کیا جاتا تو استعمال کی جانے والی گیندوں کے سائز کا تعین امپائرز قانون 2.3.1.1 کے تحت کریں گے / کریں گی۔

LAW 5 THE BAT

قانون 5 بلّا

5. 1 The bat

5.1 بلّا

5.1.1 بلّا دو حصوں پر مشتمل ہوتا ہے، ایک ہینڈل اور ایک بلیڈ۔

5.1.2 بلّے کی بنیادی ضروریات اور پیمائشیں اِس قانون میں بیان کی گئی ہیں جبکہ مفصل تصریحات اپنڈکس B میں درج ہیں۔

5. 2 The handle

5.2 ہینڈل

5.2.1 ہینڈل بنیادی طور پر بید اور / یا لکڑی سے بنا ہوا ہونا چاہیے۔

5.2.2 ہینڈل کا بلیڈ سے باہر رہنے والا پورا حصہ ہینڈل کا بالائی حصہ کہلاتا ہے۔ یہ بلّے کو تھامنے کے لیے ایک سیدھا ڈنڈا ہوتا ہے۔

5.2.3 ہینڈل کے اوپری حصے کو کسی گرِپ کے ذریعہ کوَر کیا جاسکتا ہے جیسا کہ اپنڈکس B.2.2 میں واضح کیا گیا ہے۔

5.3 The blade

5.3 بلیڈ

5.3.1 بلیڈ میں پورا بلّا شامل ہے ماسوائے ہینڈل کے جیسا کہ 5.2 اور اپنڈکس B.3 میں واضح کیا گیا ہے۔

5.3.2 بلیڈ صرف لکڑی پر مشتمل ہو گا۔

5.3.3 تمام بلّوں کے بلیڈز تجارتی شناخت کے حامل ہوسکتے ہیں، جن کا سائز اپنڈکس B.6 میں بیان متعلقہ تصریحات کے مطابق ہونا چاہیے۔

5.4 Protection and repair

5.4 حفاظت اور مرمت

اپنڈکس B.4 میں بیان تصریحات کے تابع اور بشرطیکہ 5.5 کی خلاف ورزی نہ ہوتی ہو،

5.4.1 صرف اس غرض سے کہ

یا تو بلیڈ کے چہرے، پہلوؤں اور شانوں کی سطح کو نقصان سے محفوظ رکھا جائے

یا بلیڈ کو نقصان پہنچنے کے بعد مرمت کے لیے،

ان سطحوں پر ایسا مٹیریل استعمال کیا جاسکتا ہے جو بلیڈ پر استعمال کے وقت بھی لوچدار ہو اور بعد میں بھی لوچدار رہے۔

5.4.2 بلیڈ کو سطح کے علاوہ پہنچنے والے نقصان کے بعد مرمت کی غرض سے

5.4.2.1 بلیڈ کے اندر ٹھوس میٹیریل ٹھونسا جاسکتا ہے۔

5.4.2.2 جس میٹیریل کو ٹھونسنے کی اجازت ہے وہ صرف لکڑی ہے وہ بھی چپکانے والی ضروری اشیا کی قلیل ترین مقدار کے ساتھ۔

5.4.3 تلے کو نقصان سے محفوظ رکھنے کے لیے بلیڈ کے متاثرہ حصے پر میٹیریل لگایا جاسکتا ہے لیکن اسے چہرے، پشت یا پہلوؤں کے کسی حصے تک نہیں بڑھایا جائے گا۔

5.5 گیند کو نقصان پہنچنا 5.5 Damage to the ball

5.5.1 بلّے کے کسی حصے کے، چاہے کوَر ہوا ہو یا نہیں، تشکیلی اجزا کی سختی اور نہ ہی اُن کی سطح کی ساخت ایسی ہو گی کہ اُن میں سے ایک یا دونوں گیند کو ناقابل قبول نقصان پہنچانے کا باعث بنیں۔

5.5.2 اسی طرح بلّے کے کسی حصے پر استعمال کیا جانے والا میٹیریل، خواہ کسی وجہ سے استعمال کیا جائے، ایسا نہیں ہو گا کہ گیند کو ناقابل قبول نقصان پہنچانے کا باعث بنے۔

5.5.3 اس قانون کے مقصد کے لیے، ناقابل قبول نقصان سے مراد گیند کو پہنچنے والی وہ تبدیلی ہے جو بلّے کی لکڑی کی کھلی سطح کو گیند کی اسٹرائک سے پہنچنے والی معمول کی شکست وریخت سے زیادہ ہو۔

5.6 گیند سے اتصال 5.6 Contact with the ball

ان قوانین میں،

5.6.1 بلّے کا حوالہ، تاوقتیکہ اِس کے برعکس بیان نہ کیا گیا ہو، دلالت کرے گا کہ بیٹر نے یا تو بلّا ہاتھ میں تھاما ہوا ہے یا ہاتھ میں پہنے ہوئے دستانے میں۔

5.6.2 گیند کا 5.6.2.1 تا 5.6.2.4 کسی کے ساتھ اتصال

5.6.2.1 خود بلّے کے ساتھ ہو

5.6.2.2 بیٹر کے بلّا تھامے ہوئے ہاتھ کے ساتھ ہو

5.6.2.3 بیٹر کے ہاتھ میں پہنے ہوئے دستانے کے کسی حصے کے ساتھ ہو

5.6.2.4 اُس اضافی میٹیریل کے ساتھ ہو جس کی 5.4 میں اجازت ہے تو سمجھا جائے گا جیسے گیند بلّے سے لگی یا چھوئی ہو یا اُسے بلّے سے اسٹرائک کیا گیا ہو۔

5.7 بلّے کی جسامت کی حدود 5.7 Bat size limits

5.7.1 بلّے کی مجموعی لمبائی، ہینڈل کا نچلا حصہ ٹھونسے جانے کے بعد، 38 انچ / 96.52 سینٹی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گی۔

5.7.2 بلّے کے بلیڈ کی جسامت مندرجہ ذیل پیمائشوں سے تجاوز نہیں کرے گی :

چوڑائی : 4.25 انچ / 10.8 سینٹی میٹر

موٹائی: 2.64انچ / 6.7 سینٹی میٹر

کنارے : 1.56 انچ / 4.0 سینٹی میٹر

مزید بر آں، بلّا اپنڈکس B.8 میں بیان کردہ بیٹ گیج میں سے گذرنا چاہیے۔

5.7.3 سائز 6 اور کم کے بلّوں کے علاوہ ہینڈل کی لمبائی بلّے کی مجموعی لمبائی کے 52فی صد سے تجاوز نہیں کرے گی۔

5.7.4 بلیڈ کو کور کرنے کے لیے 5.4.1 میں جس مٹیریل کی اجازت ہے اُس کی موٹائی 0.04انچ / 0.1 سینٹی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گی۔

5.7.5 بلیڈ کے تلے پر لگائے جانے والے جس حفاظتی مٹیریل کی اجازت ہے اس کی زیادہ سے زیادہ موٹائی0.12انچ / 0.3 سینٹی میٹر ہو گی۔

5.8 بلّے کی اقسام — 5.8 Categories of bat

5.8.1 5.1 تا 5.7 مطابقت رکھنے والے بلّے ٹائپ A،Bاور C ہوتے ہیں۔

5.8.2 ٹائپ A بلّے کسی بھی لیول کی کرکٹ میں استعمال کیے جاسکتے ہیں۔

5.8.3 ٹائپ B بلّوں کے تلے اور / یا کناروں کے ساتھ بلیڈ کے چہرے کے متوازی مٹیریل ٹھونسا جاسکتا ہے(ملاحظہ ہو B.4.2) ۔

5.8.4 ٹائپ C بلّوں پر کپڑے کی کورنگ کی اجازت ہے(ملاحظہ ہو B.3.3) ۔ ان بلّوں میں تلے اور / یا کناروں پر بلیڈ کے چہرے کے متوازی مٹیریل ٹھونسا جاسکتا ہے(ملاحظہ ہو،B.4.2) اور ہینڈل میں ٹائپ A اور ٹائپ B بلّوں(ملاحظہ ہو B.2.3) کے مقابلے میں بید، لکڑی اور ڈوری کے علاوہ کوئی اور مٹیریل زیادہ مقدار میں استعمال کیا جاسکتا ہے۔

5.8.5 ٹائپ D بلّوں کو laminate اور / یا رنگدار کیا جاسکتا ہے جیسا کہ اپنڈکس B.7 میں واضح کیا گیا ہے اور یہ بلّے صرف کھیل کے نچلے لیول کے لیے استعمال کیے جاسکتے ہیں، جسے متعلقہ ملک کی کرکٹ گورننگ باڈی معیّن کرے۔

5.8.6 ٹائپ Bاور ٹائپ C بلّے صرف متعلقہ ملک کی کرکٹ گورننگ باڈی کے متعین کردہ لیول یا اس سے نچلے لیول پر استعمال کیے جاسکتے ہیں۔

5.8.7 جو بلّے A سے D ٹائپ تک چاروں اقسام میں سے کسی کی خصوصیات نہیں رکھتے انہیں قوانین تسلیم نہیں کرتے۔

LAW 6 THE PITCH

قانون 6 پچ

6.1 Area of pitch

6.1 پچ کا ایریا

پچ، میدان کا ایسا مستطیلی رقبہ ہوتا ہے جس کی لمبائی 22 گز / 20.12 میٹر اور چوڑائی میں 10 فٹ 3.05/ میٹر ہوتی ہے۔ دونوں سِروں پر بولنگ کریزوں سے اور اطراف میں دونوں جانب خیالی لکیروں سے اِس کی حد بندی اس طرح ہوتی ہے کہ خیالی لکیر کی ہر سائڈ درمیانی اسٹمپس کے مرکزوں کو ملانے والی لکیر سے 5 فٹ /1.52 میٹر کے فاصلے پر اور اُس کے متوازی ہو۔ اگر پچ مصنوعی پچ سے متصل ہو جس کا فاصلہ درمیانی اسٹمپس سے 5 فٹ 1.52 / سے کم ہو تو اُس طرف پچ صرف دونوں سطحوں کے مقامِ اتصال تک وسیع ہو گا۔ ملاحظہ ہو، 6.6 قانون 8.1 (وضاحت، چوڑائی اور تنصیب)، قانون 7.2 (بولنگ کریز) اور اپنڈکس C ۔

6.2 Fitness of pitch for play

6.2 کھیل کے لیے پچ کی موزونیت

کھیل کے لیے پچ کی موزونیت کے منصفین صرف امپائرز ہونگے۔ ملاحظہ ہوں قوانین 2.7 (کھیل کے لیے موزونیت) اور 2.8 (خطرناک یا نامناسب حالات میں کھیل کا التوا)۔

6.3 Selection and preparation

6.3 انتخاب اور تیاری

میچ سے پہلے گراونڈ اتھارٹی پچ کے انتخاب اور تیاری کی ذمہ دار ہو گی۔ میچ کے دوران امپائرز اُس کے استعمال اور نگہداشت کو کنٹرول کریں گے /کریں گی۔

6.4 Changing the pitch

6.4 پچ تبدیل کرنا

میچ کے دوران پچ تبدیل نہیں کیا جائے گا تاوقتیکہ امپائرز یہ فیصلہ نہ کرلیں کہ اُس پر کھیل جاری رکھنا خطرناک یا نامناسب ہے تب بھی صرف دونوں کپتانوں کی رضامندی سے ہی پچ کو تبدیل کیا جاسکے گا۔

6.5 Non–turf pitches

6.5 نان- ٹرف پچیز

نان- ٹرف پچ استعمال کیے جانے کی صورت میں مصنوعی سطح پر مندرجہ ذیل پیمائشوں کا اطلاق ہوگا:

لمبائی - کم از کم 58 فٹ / 17.68 میٹر

چوڑائی - کم از کم 6 فٹ / 1.83 میٹر

ملاحظہ ہو قانون 9.8 (نان-ٹرف پچیز)۔

6.6 جونیئر کرکٹ — 6.6 Junior Cricket

جونیئر کرکٹ کے لیے پچ کی لمبائی کا تعیّن متعلقہ ملک کی کرکٹ گورننگ باڈی کرے گی۔

قانون 7 کریزیں — E CREASES

7.1 کریزیں — 7.1 The creases

ایک بولنگ کریز، ایک پوپنگ کریز اور دو ریٹرن کریزوں کے مقاموں کی نشان دہی پچ کے ہر ایک سرے پر 7.3، 7.2 اور 7.4 کے مطابق سفید لکیروں کے ذریعے کی جائے گی۔ ملاحظہ ہو اپنڈکس C۔

7.2 بولنگ کریز — 7.2 The bowling crease

بولنگ کریز جو کہ کریز کے نشان کا پچھلا کنارہ ہوتی ہے، پچ کے خاتمے کی نشان دہی کرنے والی لکیر ہے جیسا کہ قانون 6.1 (پچ کا ایریا) میں درج ہے۔ لمبائی میں یہ 8 فٹ 8 انچ / 2.64 میٹر ہوگی۔

7.3 پوپنگ کریز — 7.3 The popping crease

پوپنگ کریز جو کہ کریز کے نشان کا پچھلا کنارہ ہوتی ہے، بولنگ کریز کے سامنے، اُس کے متوازی اور اُس سے 4 فٹ / 1.22 میٹر کے فاصلے پر ہوگی۔ پوپنگ کریز کا نشان دونوں درمیانی اسٹمپس کے مرکزوں کو آپس میں ملانے والی خیالی لکیر کے دونوں جانب کم از کم 6 فٹ / 1.83 میٹر تک لگایا جائے گا اور اس کی لمبائی لامحدود تصور کی جائے گی۔

7.4 ریٹرن کریزیں — 7.4 The return creases

ریٹرن کریزیں جو کہ کریزوں کے نشانات کے اندرونی کنارے ہوتی ہیں، پوپنگ کریز سے زاویہ قائمہ پر دونوں درمیانی اسٹمپس کے مرکزوں کو آپس میں ملانے والی خیالی لکیر کے دونوں طرف 4 فٹ 4 انچ / 1.32 میٹر کے فاصلے پر ہونگی۔ ہر ایک ریٹرن کریز کا نشان پوپنگ کریز سے کم از کم 8 فٹ 2.44 / میٹر تک پیچھے کی جانب لگایا جائے گا اور اس کی لمبائی لامحدود تصور کی جائے گی۔

LAW 8 THE WICKETS

قانون 8 وِکٹیں

8.1 Description, width and position

8.1وضاحت، چوڑائی اور جگہ

وِکٹوں کی دو جوڑیاں ایک دوسرے کے مقابل اور متوازی بولنگ کریزوں کے بیچوں بیچ لگائی جائیں گی۔ ہر ایک جوڑی 9 انچ22.86/ سینٹی میٹر چوڑی اور لکڑی کی تین اسٹمپس پر، جن کی چوٹی پر لکڑی کی دو بیلز ہوں، مشتمل ہو گی۔ ملاحظہ ہو اپنڈکسD ۔

8.2 Size of stumps

8.2اسٹمپس کی جسامت

اسٹمپس کی چوٹیاں کھیل کے لیے موجود سطح سے 28 انچ 71.12/ سینٹی میٹر اونچی اور بجز بیلز کی جھریوں کے گنبد نما ہو نگی۔ اسٹمپ کا کھیل کے لیے موجود سطح سے اوپر والا حصہ گنبد نما چوٹی کے علاوہ بیلن کی مانند جبکہ گول کٹے حصے کا قطر کم از کم 1.38 انچ3.50/ سینٹی میٹر اور زیادہ سے زیادہ 1.5 انچ 3.81/ سینٹی میٹر ہو گا۔ ملاحظہ ہو اپنڈکسD ۔

8.3 The bails

8.3بیلز

8.3.1 اسٹمپس کی چوٹی پر جب بیلز اپنی جگہ پر ہوں تو وہ،

- اسٹمپس کے اوپر 0.5 انچ/**1.27** سینٹی میٹر سے زیادہ ابھری ہوئی نہیں ہو نگی۔
- بغیر عمودیت میں فرق ڈالے اسٹمپس کے درمیان اپنی جگہ پر ٹھیک بیٹھیں گی۔

8.3.2 ہر بیل مندرجہ ذیل تصریحات کے مطابق ہو گی (ملاحظہ ہو اپنڈکس: D

مجموعی لمبائی 4.31 انچ 10.95 / سینٹی میٹر

بیلن کی لمبائی 2.13انچ 5.40 / سینٹی میٹر

بڑا سرا 1.38انچ 3.50 / سینٹی میٹر

چھوٹا سرا 0.81 انچ 2.06 / سینٹی میٹر

8.3.3 دونوں سروں اور بیلن کا مرکزی خط ایک ہی ہو گا۔

8.3.4 ایسی تراکیب، جو کھلاڑی کی سلامتی کی غرض سے بیل کے اسٹمپس کے اوپر سے اچھل کر جانے والے فاصلے کو محدود کر سکیں، میچ کی گورننگ باڈی اور گراؤنڈ اتھارٹی کی منظوری کے تابع استعمال کرنے کی اجازت ہے۔

8.4 Junior cricket

8.4 جونیئر کرکٹ

جونیئر کرکٹ کے لیے اسٹمپس اور بیلز کی جسامت اور وکٹوں کے درمیان فاصلے کا تعّین متعلقہ ملک کی کرکٹ گورننگ باڈی کرے گی۔

8.5 Dispensing with bails

8.5 بیلز ترک کرنا

اگر ضروری ہو تو امپائرز، بیلز کا استعمال ترک کرنے کے لیے آپس میں اتفاق کر سکتے / کر سکتی ہیں۔ اگر وہ ایسا کرنے پر متفق ہوں تو بیلز کا استعمال کسی بھی اینڈ پر نہیں ہو گا۔ جیسے ہی حالات اجازت دیں بیلز کا استعمال دوبارہ شروع کر دیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 29.5 (بیلز ترک کرنا)۔

LAW 9 PREPARATION AND MAINTENANCE OF THE PLAYING AREA

قانون 9 کھیل کے میدان کی تیاری اور نگہداشت

9.1 Rolling

9.1رولنگ

میچ کے دوران پچ کو 9.1.1 اور 9.1.2 میں دی گئی اجازت کے علاوہ رول نہیں کیا جائے گا۔

9.1.1 Frequency and duration of rolling

9.1.1اعادہ اور رولنگ کا دورانیہ

میچ کے دوران بیٹنگ سائڈ کے کپتان کی درخواست پر، میچ کی پہلی اننگز کے علاوہ ہر اِننگز کے آغاز پر اور بعد کے ہر دن کا کھیل شروع ہونے سے قبل پچ کو رول کیا جاسکتا ہے جس کا دورانیہ 7 منٹ سے زیادہ نہ ہو گا۔ ملاحظہ ہو9.1.4 ۔

9.1.2 Rolling after a delayed start

9.1.2 تاخیری آغاز کے بعد رولنگ

مندرجہ بالا میں اجازت دی گئی رولنگ کے علاوہ، اگر ٹاس کے بعد اور میچ کی پہلی اِننگز سے قبل کھیل کے آغاز میں تاخیر ہو جاتی ہے تو بیٹنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان پچ کو رول کروانے کی درخواست کر سکتا /کر سکتی ہے جس کا دورانیہ 7 منٹ سے زیادہ نہیں ہو گا۔ تاہم، اگر امپائرز آپس میں متفق ہوں کہ تاخیر کا پچ کی حالت پر کوئی معنی خیز اثر نہیں پڑا تو وہ پچ رول کروانے کی درخواست مسترد کر دیں گے /کر دیں گی۔

9.1.3 Choice of rollers

9.1.3 رولرز کا انتخاب

اگر ایک سے زیادہ رولرز دستیاب ہوں تو بیٹنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان انتخاب کرے گا / کرے گی کہ کونسا ایک رولر استعمال کیا جائے۔

9.1.4 Timing of permitted rolling — 9.1.4 اجازت دی گئی رولنگ کا وقت

کسی بھی دن کھیل شروع ہونے سے قبل ایسی رولنگ جس کی (زیادہ سے زیادہ 7 منٹ) اجازت ہے، کھیل کے مقررہ آغاز یا دوبارہ مقرر کردہ آغاز سے قبل 30 منٹ سے زیادہ پہلے شروع نہیں کی جائے گی۔ تاہم، بیٹنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان ایسی رولنگ کا آغاز کھیل کے مقررہ وقت یا دوبارہ مقرر کردہ وقت سے 10 منٹ پہلے تک موخر کروا سکتا / کروا سکتی ہے۔

9.2 Clearing debris from the pitch — 9.2 پچ پر سے ملبہ صاف کرنا

9.2.1 پچ پر سے ہر طرح کا ملبہ صاف کیا جائے گا

9.2.1.1 ہر روز کھیل شروع ہونے سے قبل۔ ایسا گھاس کٹائی مکمل ہونے کے بعد اور رولنگ سے پہلے کیا جائے گا، جو کھیل شروع ہونے کے وقت یا دوبارہ مقرر کردہ وقت سے نہ 30 منٹ سے زیادہ پہلے اور نہ 10 منٹ سے کم رہنے پر ہو گی۔

9.2.1.2 اننگز کے درمیان۔ اگر رولنگ ہونی ہو تو اُس سے پیشتر۔

9.2.1.3 کھانوں کے تمام وقفوں میں۔

9.2.2 9.2.1 کے تحت ملبے کی صفائی جس طرح گراونڈ اتھارٹی مناسب سمجھے کی جائے گی، تاوقتیکہ امپائرز سمجھیں کہ ایسا کرنا پچ کی سطح کے لیے ضرر رساں ہو سکتا ہے۔ ایسی صورت میں اُس حصے سے ملبہ ہاتھ سے صاف کیا جائے گا۔

9.2.3 9.2.1 کے علاوہ، گھاس کٹائی سے قبل اور جب بھی دونوں میں سے کوئی امپائر ضروری سمجھے پچ پر سے ملبہ، ہاتھ سے صاف کیا جائے گا۔

9.3 Mowing — 9.3 گھاس کٹائی

9.3.1 Responsibility for mowing — 9.3.1 گھاس کٹائی کی ذمہ داری

9.3.1.1 میچ سے قبل کی جانے والی تمام گھاس کٹائیوں کی ذمہ داری کلیتاً گراونڈ اتھارٹی کی ہو گی۔

9.3.1.2 بعد کی تمام گھاس کٹائیاں امپائرز کی نگرانی میں کی جائیں گی۔

9.3.2 The pitch and outfield — 9.3.2 پچ اور آؤٹ فیلڈ

میچ میں شروع سے آخر تک میدانی حالات دونوں سائڈز کے لیے ممکنہ حد تک یکساں رکھنے کی غرض سے پچ اور آوٹ فیلڈ دونوں کی گھاس کٹائی، اگر میدان اور موسم کے حالات اجازت دیں تو میچ کے ہر اُس روز کی جائے گی جس روز کھیل ہونے کی توقع ہو۔

اگر میدان یا موسم کے حالات کے علاوہ کسی اور وجہ سے تمام آوٹ فیلڈ کی گھاس کٹائی ممکن نہ ہو تو گراونڈ اتھارٹی میچ کے دوران گھاس کٹائی کے لیے اختیار کیے جانے والے طریق کار سے کپتانوں اور امپائروں کو آگاہ کرے گی۔

9.3.3 Timing of mowing

9.3.3 گھاس کٹائی کا وقت

9.3.3.1 پچ کی گھاس کٹائی روزانہ اُس دن کا کھیل شروع ہونے کے مقررہ وقت یا دوبارہ مقرر کردہ وقت سے کم از کم 30 منٹ سے قبل رولنگ سے پہلے کی صفائی سے پیشتر مکمل کر لی جائے گی۔ اگر ضروری ہو تو گھاس کٹائی سے پہلے پچ پر سے ملبہ ہاتھ سے ہٹا دیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو 9.2.3۔

9.3.3.2 آوٹ فیلڈ کی گھاس کٹائی روزانہ اُس دن کا کھیل شروع ہونے کے مقررہ وقت یا دوبارہ مقرر کردہ وقت سے کم از کم 15 منٹ پہلے مکمل کر لی جائے گی۔

9.4 Watering the pitch

9.4 پچ کی آبپاشی

میچ کے دوران پچ پر آبپاشی نہیں کی جائے گی۔

9.5 Re-marking creases

9.5 کریزوں کے نشانات تازہ کرنا

دونوں میں سے کوئی امپائر جب بھی ضروری سمجھے کریزوں کے نشانات کو دوبارہ تازہ کیا جائے گا۔

9.6 Maintenance of footholes

9.6 پیروں کے گڑھوں کی نگہداشت

کھیل میں سہولت کے لیے جب بھی ضروری ہو امپائرز یقینی بنائیں گے / بنائیں گی کہ بولروں اور بیٹرز کے بنائے ہوئے گڑھے صاف اور خشک رکھے جائیں۔

ایک دن سے زیادہ مدت کے میچوں میں اگر ضروری ہو تو امپائرز بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں بنائے ہوئے گڑھوں کی ری ٹرفنگ کی یا اس مقصد کے لیے جلد پختہ ہو جانے والی بھرائیاں استعمال کرنے کی اجازت دیں گے / دیں گی۔

9.7 Securing of footholds and maintenance of pitch

9.7 کھڑے رہنے کی جگہ محفوظ بنانا اور پچ کی

نگہداشت

کھیل کے دوران امپائرز، کھلاڑیوں کو اپنے کھڑے رہنے کی جگہوں کو لکڑی کے برادے کے استعمال سے محفوظ بنانے کی اجازت دیں گے / دیں گی بشرطیکہ پچ کو نقصان نہ پہنچے اور قانون 41 (ان فیئر پلے) کی خلاف ورزی نہ ہوتی ہو۔

9.8 Non-turf pitches

9.8 نان-ٹرف پچز

جہاں بر محل ہو 9.1 تا 9.7 ترتیب دی گئی دفعات کا اطلاق ہو گا۔

LAW 10 COVERING THE PITCH

قانون 10 پچ ڈھانپنا

10.1 Before the match

10.1 میچ سے قبل

میچ سے قبل کَورز کا استعمال گراؤنڈ اتھارٹی کی ذمہ داری ہے اگر ضروری ہو تو اس میں مکمل کَورنگ شامل ہے۔

تاہم، گراؤنڈ اتھارٹی، کپتانوں کو اپنے اپنے کھلاڑیوں کی نامزدگی سے قبل پچ کا معائنہ کرنے کی اور امپائروں کو قوانین 2 (امپائرز)، 6 (پچ)، 7 (کریزیں)، 8 (وِکٹیں) اور 9 (کھیل کے میدان کی تیاری اور نگہداشت) میں بیان اپنے فرائض کی انجام دہی کے لیے مناسب سہولت فراہم کرے گی۔

10.2 During the match

10.2 میچ کے دوران

اگر ٹاس سے قبل اس کے برعکس فیصلہ نہ کر لیا گیا ہو تو، میچ کی ہر رات اور اگر بر محل ہو تو میچ کے دوران جب بھی کھیل ملتوی کیا جائے :

10.2.1 پورا پچ اور دونوں اینڈز پر کم از کم 4 فٹ / 1.22 میٹر پرے تک کا حصہ ڈھانپا جائے گا۔

10.2.2 جہاں ممکن ہو بولروں کے رن اَپس ڈھانپے جائیں گے۔

10.3 کَور زہٹانا

10.3 Removal of covers

10.3.1 اگر ٹاس کے بعد پچ کو رات میں ڈھانپا جاتا ہے تو ہر اُس روز جب کھیل ہونے کی توقع ہو صبح جتنی جلد ممکن ہو کَور زہٹا دیے جائیں گے۔

10.3.2 اگر دن میں کَورز استعمال کیے جاتے ہیں یا اگر گزشتہ رات پھیلائے گئے کَورز کو ہٹانے میں تاخیر ہو جاتی ہے تو انہیں جیسے ہی حالات اجازت دیں بلا تاخیر ہٹا دیا جائے گا۔

قانون 11 وقفے

LAW 11 INTERVALS

1. وقفہ

11.1 An interval

11.1.1 مندرجہ ذیل کو وقفوں کا درجہ حاصل ہو گا:

- کسی بھی دن کے کھیل کے اختتام اور اگلے دن کے کھیل کے آغاز کا درمیانی عرصہ۔
- اِننگز کے درمیان کے وقفے۔
- کھانوں کے وقفے۔
- مشروبات کے وقفے۔
- کوئی اور متفقہ وقفہ۔

11.1.2 قانون 24.2.6 (غیر حاضر یا کھیل کے میدان سے چلے جانے والا / والی فیلڈر) کے مقاصد کے لیے صرف یہی مقررہ وقفے سمجھے جائیں گے۔

11.2 Duration of intervals

11.2 وقفوں کا دورانیہ

11.2.1 کھانے یا چائے کا وقفہ قانون 2.3 (کپتانوں سے مشاورت) کے تحت معیّن دورانیے کا ہو گا جسے وقفے سے پیشتر ٹائم کی کال سے وقفے کے بعد کھیل کے دوبارہ آغاز پر پلے کی کال تک لیا جائے گا۔

11.2.2 اِننگز کے درمیان کا وقفہ 10 منٹ کا ہو گا جو ایک اِننگز کے اختتام پر شروع ہو کر اگلی اِننگز کے آغاز کے لیے پلے کی کال تک ہو گا۔ تاہم، 11.3، 11.5 اور 11.6 ملاحظہ ہوں۔

11.3 Allowance for interval between innings

11.3 اننگز کے درمیان وقفے کی اجازت

11.5 اور 11.6 کی دفعات کے علاوہ،

11.3.1 اگر ایک اِننگز کسی دن کا کھیل ختم ہونے کے متفقہ وقت کے 10 یا کم منٹ رہنے پر ختم ہو جائے تو اُس دن مزید کھیل نہیں ہو گا۔ اگلے دن کا کھیل شروع ہونے کے وقت میں اِننگز کے درمیان 10 منٹ وقفے کی بنا پر کوئی ردوبدل نہیں ہو گا۔

11.3.2 اگر کپتان 10 منٹ سے زیادہ دورانیے کی خلل اندازی کے دوران اِننگز ڈکلیئر یا فورفیٹ کر دے بشرطیکہ خلل اندازی کے کم از کم 10 منٹ رہتے ہوں تو کھیل کے دوبارہ آغاز پر اِننگز کے درمیان 10 منٹ وقفے کی بنا پر، جو خلل اندازی میں شامل سمجھا جائے گا، کوئی ایڈجسٹمنٹ نہیں کیا جائے گا۔ اگر کپتان خلل اندازی کے 10 منٹ سے کم رہنے پر اننگز ڈکلیئر کرے یا فورفیٹ کر دے تو اگلی اننگز ڈکلریشن یا فورفیچر کے 10 منٹ بعد شروع ہو گی۔

11.3.3 اگر کپتان مشروبات کے وقفے کے علاوہ کسی اور وقفے کے دوران اپنی اِننگز ڈکلیئر یا فورفیٹ کر دے بشرطیکہ وقفے کے کم از کم 10 منٹ رہتے ہوں تو وقفہ متفقہ دورانیے کا ہو گا اور یہ تصور کیا جائے گا کہ اس میں دو اِننگز کے درمیان وقفے کے 10 منٹ شامل ہیں۔ اگر کپتان وقفے کے 10 منٹ سے کم رہنے پر اننگز ڈکلیئر کرے یا فورفیٹ کر دے تو وقفہ حسب ضرورت بڑھا دیا جائے گا اور اگلی اننگز ڈکلریشن یا فورفیچر کے 10 منٹ بعد شروع ہو گی۔

11.4 Changing agreed times of intervals

11.4 وقفوں کے متفقہ اوقات میں ردوبدل کرنا

میچ کے دوران کسی وقت، اگر

یا تو میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات کی وجہ سے یا استثنائی حالات میں کھیل کا وقت ضائع ہو جاتا ہے،

یا کھلاڑیوں کو مقررہ وقفے کے علاوہ میدان سے جانا پڑ جاتا ہے،

تو دونوں امپائروں اور دونوں کپتانوں کے متفق ہونے پر کھانے کے وقفے کے یا چائے کے وقفے کے وقت میں ردوبدل کیا جا سکتا ہے بشرطیکہ 11.2 اور 11.5، 11.6، 11.7 اور 11.8.3 کی ضروریات کی خلاف ورزی نہ ہوتی ہو۔

11.5 کھانے کے وقفے کے متفقہ وقت میں ردوبدل کرنا — 11.5 Changing agreed time for lunch interval

11.5.1 اگر اِننگز کھانے کے متفقہ وقت میں 10 یا کم منٹ رہنے پر ختم ہوتی ہے تو وقفہ فی الفور کر لیا جائے گا۔ یہ متفقہ طوالت کا ہو گا اور اس میں اِننگز کے درمیان وقفے کے 10 منٹ شامل سمجھے جائیں گے۔

11.5.2 اگر میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات کی وجہ سے یا استثنائی حالات میں کھانے کے متفقہ وقت میں 10 یا کم منٹ رہنے پر رکاوٹ واقع ہو جاتی ہے تو چاہے، 11.4 کے حالات میں کوئی سمجھوتا ہوا ہو یا نہیں، وقفہ فی الفور کر لیا جائے گا اور یہ متفقہ عرصے کا ہو گا۔ اس وقفے کے خاتمے پر یا جیسے ہی حالات اجازت دیں کھیل کا دوبارہ آغاز ہو جائے گا۔

11.5.3 اگر کھلاڑیوں کو کھانے کے متفقہ وقت میں 10 منٹ سے زیادہ رہنے پر کسی بھی وجہ سے میدان سے جانا پڑ جائے تو کھانا متفقہ وقت پر ہو گا تاوقتیکہ اُس میں ردوبدل پر امپائرز اور کپتان آپس میں متفق نہ ہو جائیں۔

11.6 چائے کے وقفے کے متفقہ وقت میں ردوبدل کرنا — 11.6 Changing agreed time for Tea interval

11.6.1 اگر ایک اِننگز چائے کے متفقہ وقت میں 30 منٹ یا کم رہنے پر ختم ہوتی ہے تو وقفہ فی الفور کر لیا جائے گا۔ یہ متفقہ دورانیے کا ہو گا اور اس میں اِننگز کے درمیان وقفے کے 10 منٹ شامل سمجھے جائیں گے۔

11.6.2 اگر چائے کے متفقہ وقت میں 30 منٹ رہتے ہوں اور اِننگز کے درمیان کا وقفہ پہلے ہی جاری ہو تو 10 منٹ کا وقفہ ختم ہونے پر اگر حالات اجازت دیں تو کھیل دوبارہ شروع کر دیا جائے گا۔

11.6.3 اگر چائے کے متفقہ وقت میں 30 یا کم منٹ رہتے ہوں اور میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات کی وجہ سے یا استثنائی حالات میں رکاوٹ واقع ہو جائے تو، تاوقتیکہ

یا تو چائے کے وقفے میں تبدیلی کا سمجھوتا نہ ہو گیا ہو، جیسا کہ 11.4 میں اجازت ہے،

یا کپتان چائے کے وقفے سے دستبردار نہ ہو جائیں، جیسا کہ 11.9 میں اجازت ہے،

تو وقفہ فی الفور کر لیا جائے گا۔ یہ وقفہ متفقہ دورانیے کا ہو گا۔ وقفے کے خاتمے پر یا جیسے ہی حالات اجازت دیں کھیل دوبارہ شروع کر دیا جائے گا۔

11.6.4 اگر رکاوٹ پہلے ہی جاری ہو اور چائے کے متفقہ وقت میں 30 منٹ رہتے ہوں تو 11.4 کا اطلاق ہو گا۔

11.7 کھانے یا چائے کا وقفہ - 9 وِکٹیں گری ہوں — 11.7 Lunch or tea interval – 9 wickets down

کھانے کے وقفے اور چائے کے وقفے کی صورت میں

یا تو اگر منفقہ وقت میں 3 منٹ رہنے پر 9 وکٹیں پہلے ہی گر چکی ہوں،

یا ان 3 منٹوں میں یا بعد میں کسی وقت بشمول وقفے کے منفقہ وقت پر جاری اوور کی آخری گیند پر نویں وِکٹ گر جائے،

تو قانون 12.5.2 کی دفعات کا اطلاق نہیں ہو گا اور وقفہ ابتدائی منفقہ وقت سے 30 منٹ بعد اُس وقت جاری اوور کے اختتام تک نہیں لیا جائے گا، تا وقتیکہ کھلاڑیوں کو کسی وجہ سے کھیل کے میدان سے جانا نہ پڑ جائے یا اِننگز پہلے ہی مکمل نہ ہو جائے۔

قانون کی اس دفعہ کے مقاصد کے لیے بیٹر کا ریٹائر ہونا وِکٹ گرنے کے مترادف نہیں سمجھا جائے گا۔

11.8 مشروبات کے وقفے — 11.8 Intervals for drinks

11.8.1 اگر امپائرز یہ تعیّن کریں کہ کسی دن مشروبات کے وقفے کیے جانے ہیں تو اس کا اختیار دونوں سائڈز کو حاصل ہو گا۔ ہر وقفہ ممکنہ حد تک مختصر رکھا جائے گا اور کسی صورت 5 منٹ سے تجاوز نہیں کرے گا۔

11.8.2 تا وقتیکہ دونوں کپتان مشروبات کے کسی وقفے سے دستبرداری پر متفق نہ ہو گئے / ہو گئی ہوں جس کی 11.9 میں اجازت ہے۔ وقفہ منفقہ وقت ہو جانے پر جاری اوور کے اختتام پر کیا جائے گا۔ تاہم اگر منفقہ وقت کے 5 منٹ کے اندر اندر وکٹ گر جاتی ہے یا بیٹر ریٹائر ہو جاتا / ہو جاتی ہے تو مشروبات فی الفور لے لیے جائیں گے۔ مشروبات کے وقفوں کے اوقات میں کسی اور کمی بیشی کی اجازت نہ ہو گی ماسوائے جیسا کہ 11.8.3 میں دیا گیا ہے۔

11.8.3 اگر اِننگز مشروبات کے منفقہ وقت کے 30 منٹ کے اندر اندر ختم ہو جاتی ہے یا کسی اور وجہ سے کھلاڑیوں کو میدان سے جانا پڑ جاتا ہے تو امپائرز اور دونوں کپتان مل کر اُس سیشن میں مشروبات کے وقفے از سرِ نو ترتیب دے سکتے / دے سکتی ہیں۔

11.8.4 جیسا کہ قانون 12.6 (میچ کا آخری گھنٹہ - اوورروں کی تعداد) میں واضح کیا گیا ہے کھیل کے آخری گھنٹے میں مشروبات کے لیے وقفے نہیں لیے

جائیں گے۔ اس پابندی کے تابع ایسے وقفے، اگر لیے جائیں تو امپائرز اُن کے اوقات کا تعیّن ٹاس سے قبل اور بعد کے ہر دن کے کھیل کے مقررہ آغاز سے کم از کم 10 منٹ پہلے کریں گے / کریں گی۔

11.9 وقفوں سے دستبرداری کا تصفیہ — 11.9 Agreement to forgo intervals

دونوں کپتان میچ کے دوران کسی بھی وقت چائے کے یا مشروبات کے کسی بھی وقفے سے دستبرداری کا تصفیہ کر سکتے / کر سکتی ہیں۔ امپائروں کو ایسے تصفیے سے آگاہ کیا جائے گا۔

جب کھیل جاری ہو تو وکٹ پر موجود بیٹرز اُس سیشن میں مشروبات کے وقفے سے دستبرداری کا تصفیہ کرنے میں اپنے کپتان کی قائم مقامی کر سکتے / کر سکتی ہیں۔

11.10 اسکورروں کو آگاہ کرنا — 11.10 Scorers to be informed

امپائروں کو یقینی بنانا ہو گا کہ کھیل کے اوقات اور وقفوں کے تمام تصفیوں سے اور اُن میں اِس قانون کے تحت کی جانے والی تبدیلیوں سے اسکوررز آگاہ رہیں۔

LAW 12 START OF PLAY; CESSATION OF PLAY

قانون 12 کھیل کا آغاز؛ کھیل کی موقوفی

12.1 Call of Play

12.1 پلے کی کال

بولرز اینڈ امپائر میچ کی اولین گیند سے پہلے اور کسی بھی وقفے یا خلل اندازی کے بعد کھیل کے دوبارہ شروع ہونے پر پلے کال کرے گا/کرے گی۔

12.2 Call of Time

12.2 ٹائم کی کال

جب کسی وقفے یا خلل اندازی کے آغاز پر گیند ڈیڈ ہو جائے یا جہاں قوانین کا تقاضا ہو تو بولرز اینڈ امپائر ٹائم کال کرے گا/ کرے گی۔ قانون 20.3 (اوور یا ٹائم کی کال) بھی ملاحظہ ہو۔

12.3 Removal of bails

12.3 بیلز ہٹانا

ٹائم کی کال کے بعد، مشروبات کے وقفے کے آغاز کے علاوہ، دونوں وِکٹوں پر سے بیلز ہٹالی جائیں گی۔

12.4 Starting a new over

12.4 نیا اوور شروع کرنا

تاوقتیکہ 12.5.2 میں بیان کردہ حالات میں وقفہ نہ کیاجاناہو، اگر امپائر اپنی معمول کی رفتار سے چلتے ہوئے بولرز اینڈ پر اسٹمپس کے پیچھے اپنی جگہ پر اگلے وقفے کے متفقہ وقت یا اختتام کھیل کے وقت سے پہلے پہنچ جائے تو میچ کے دوران کسی بھی وقت ایک اور اوور ہمیشہ ہی شروع کیا جائے گا۔

12.5 اوور کی تکمیل — 12.5 Completion of an over

میچ کے اختتام کے علاوہ،

12.5.1 اگر اوور کے دوران کسی وقفے کا متفقہ وقت ہو جاتا ہے تو وقفہ کرنے سے پہلے اوور مکمل کیا جائے گا ماسوائے جیسا کہ 12.5.2 میں فراہم کیا گیا ہے۔

12.5.2 جب اگلے وقفے کے متفقہ وقت میں 3 منٹ رہتے ہوں تو وقفہ فی الفور کر لیا جائے گا اگر

یا تو کوئی بیٹر علاوہ دن کے کھیل کے اختتام کے، ڈِسمس کر دیا/کر دی جائے یا ریٹائر ہو جائے، ایسی صورت میں اوور مکمل کیا جائے گا

یا کھلاڑیوں کو میدان سے جانا پڑ جائے،

ایسا چاہے اوور کے دوران ہو یا اوور کے خاتمے پر۔ اگر اس طرح سے کسی اوور میں ،ماسوائے اِننگز کے آخری اوور کے، خلل اندازی ہو جاتی ہے تو اوور کھیل کے دوبارہ آغاز پر مکمل کیا جائے گا۔

12.6 میچ کا آخری گھنٹہ - اووروں کی تعداد — 12.6 Last hour of match – number of overs

جب کھیل کے متفقہ وقت کے مطابق میچ میں کھیل کا آخری گھنٹہ باقی رہ جائے تو جاری اوور مکمل کیا جائے گا۔ اگلا اوور لازماً بول کیے جانے والے کم از کم 20 اوورں

کا پہلا اوور ہو گا، بشرطیکہ نتیجہ پہلے ہی نہ نکل آئے اور بشرطیکہ کوئی وقفہ یا کھیل میں خلل اندازی نہ ہو جائے۔

بولرز اینڈ امپائر اِن 20 اووروں کے آغاز کا اظہار کھلاڑیوں اور اسکورروں سے کرے گا/کرے گی۔ اُس کے بعد کے کھیل کی مدت کو آخری گھنٹے سے تعبیر کیا جائے گا چاہے اُس کا حقیقی دورانیہ کچھ ہی ہو۔

آخری گھنٹے میں کم از کم اووروں کی تعداد جب پوری ہو جائے تو مزید اوورز صرف اس صورت میں شروع کیے جاسکتے ہیں کہ اختتام کھیل کا اصل وقت پورا نہ ہو گیا ہو۔ ملاحظہ ہوں 12.7 اور 12.8۔

12.7 میچ کا آخری گھنٹہ - کھیل میں خلل اندازیاں — 12.7 Last hour of match – interruptions of play

اگر میچ کے آخری گھنٹے کے دوران کھیل میں خلل اندازی ہو جاتی ہے تو کم از کم بول کیے جانے والے اووروں کی تعداد کو 20 میں سے حسب ذیل منہا کیا جائے گا۔

12.7.1 خلل اندازی کی بنا پر ضائع ہونے والے وقت کا شمار ٹائم کی کال سے لے کر امپائروں کے طے کردہ کھیل کے دوبارہ آغاز کے وقت تک کیا جائے گا۔

12.7.2 ہر تین مکمل منٹوں کے ضائع ہونے پر ایک اوور منہا کیا جائے گا۔

12.7.3 اس طرح کی ایک سے زیادہ خلل اندازیوں کی صورت میں ضائع شدہ منٹوں کو اکٹھا نہیں کیا جائے گا بلکہ ہر خلل اندازی کا علیحدہ حساب لگایا جائے گا۔

12.7.4 اگر، جب کھیل کے وقت کا ایک گھنٹہ رہ جائے اور خلل اندازی پہلے سے ہی جاری ہو تو

12.7.4.1 صرف اُس لمحے کے بعد ضائع ہونے والا وقت ہی حساب میں شمار کیا جائے گا۔

12.7.4.2 خلل اندازی کے آغاز پر جاری اوور کھیل کے دوبارہ آغاز پر مکمل کیا جائے گا اور اُس کا شمار لازماً بول کیے جانے والے کم از کم اووروں کی تعداد میں نہیں کیا جائے گا۔

12.7.5 اگر آخری گھنٹہ شروع ہونے کے بعد اوور کے دوران خلل اندازی واقع ہوتی ہے تو اوور کھیل کے دوبارہ آغاز پر مکمل کیا جائے گا۔ دو جزوی اوورز مل کر کم از کم بول کیے جانے والے اووروں کی تعداد کا ایک اوور شمار ہو گا۔

12.8 میچ کا آخری گھنٹہ - اِننگز کے درمیان وقفے

12.8 Last hour of match – intervals between innings

اگر ایک اِننگز ایسے ختم ہوتی ہے کہ دوسری اِننگز کا آغاز میچ کے آخری گھنٹے میں ہوتا ہے، تو وقفہ اِننگز کے اختتام سے شروع ہو کر 10 منٹ بعد ختم ہو گا۔

12.8.1 اگر یہ وقفہ آخری گھنٹے کے آغاز پر پہلے ہی سے جاری ہو تو نئی اِننگز میں بول کیے جانے والے اووروں کی تعداد کا تعیّن کرنے کے لیے حسابات 12.7 کے مطابق کیے جائیں گے۔

12.8.2 اگر اِننگز کا اختتام آخری گھنٹہ شروع ہونے کے بعد ہوتا ہے تو حساب دو طریقوں سے کیا جائے گا جیسا کہ 12.8.3 اور 12.8.4 میں واضح کیا گیا ہے۔ ان دو حسابات سے حاصل ہونے والے اووروں کی بیش تر تعداد نئی اِننگز میں بول کیے جانے والے کم از کم اووروں کی تعداد ہو گی۔

12.8.3 باقی بچ رہنے والے اووروں کی بنیاد پر حساب:

- اِننگز کے اختتام پر آخری گھنٹے میں کم از کم بول کیے جانے والے اووروں میں سے جتنے بول کیے جانے والے اوورز ابھی باقی رہتے ہوں ان کی تعداد نوٹ کر لی جائے گی۔
- اگر یہ سالم عدد نہیں ہے تو اسے اگلے سالم عدد میں تبدیل کر لیا جائے گا۔
- باقی بچ رہنے والے اووروں کی تعداد کا، جو ابھی بول کیے جانے ہیں، تعیّن کرنے کے لیے حاصل تعداد میں سے وقفے کے تین اوورز منہا کیے جائیں گے۔

12.8.4 باقی بچ رہنے والے وقت کی بنیاد پر حساب:

- اِننگز کے اختتام پر، کھیل ختم ہونے کے متفقہ وقت تک باقی رہنے والا وقت نوٹ کر لیا جائے گا۔
- کھیل کے لیے باقی رہنے والے وقت کا تعیّن کرنے کے لیے اِس وقت میں سے وقفے کے 10 منٹ منہا کر دیے جائیں گے۔

- کھیل کے لیے باقی رہ جانے والے وقت کے ہر 3 مکمل منٹ کے لیے ایک اوور، اور اگر 3 منٹ کا مزید کوئی حصہ باقی بچے تو اُس کے لیے ایک اور اوور جمع کر کے حساب کیا جائے گا۔

12.9 میچ کا اختتام — 12.9 Conclusion of match

12.9.1 میچ اختتام پذیر ہو جاتا ہے

12.9.1.1 جیسے ہی قوانین 16.1 تا 16.4 اور 16.5.1 (نتیجہ) کے مطابق نتیجہ حاصل ہو جائے۔

12.9.1.2 جیسے ہی

- آخری گھنٹے میں بول کیے جانے والے کم از کم اووروں کی تعداد
- اور کھیل کے اختتام کا متفقہ وقت

دونوں پورے ہو جائیں، تاوقتیکہ نتیجہ پہلے ہی نہ نکل آئے۔

12.9.1.3 قانون 13.1.2 (اننگز کی تعداد) کے تحت ہوئے تصفیے کی صورت میں جیسے ہی آخری اِننگز مکمل ہو جائے، جیسا کہ قانون 13.3.5 (مکمل اننگز) میں واضح کیا گیا ہے۔

12.9.2 میچ اختتام پذیر ہو جاتا ہے اگر 12.9.1 کے تحت اختتام ہوئے بغیر کھلاڑی میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات کی وجہ سے یا استثنائی حالات میں میدان سے چلے جائیں اور مزید کھیل ممکن نہ ہو۔

12.10 میچ کے آخری اوور کی تکمیل — 12.10 Completion of last of over of match

آخری دن کے کھیل کے اختتام پر جاری اوور مکمل کیا جائے گا تاوقتیکہ

یا تو نتیجہ حاصل ہو جائے

یا کھلاڑیوں کو میدان سے جانا پڑ جائے۔ ایسی صورت میں کھیل کا دوبارہ آغاز نہیں ہو گا اور میچ اپنے اختتام کو پہنچ جائے گا ماسوائے قانون 16.9 (سکورنگ میں غلطیاں) کے حالات کے۔

12.11 میچ کے آخری گھنٹے کے دوران بولر کا اوور مکمل نہ کر سکنا — 12.11 Bowler unable to complete an over during last hour of match

اگر میچ کے آخری گھنٹے کے دوران بولر کسی بھی وجہ سے اوور مکمل نہ کر پائے تو قانون 17.8 (اوور کے دوران بولر کا معذور ہو جانا یا معطل کر دیا جانا) کا اطلاق ہو گا۔ ایسے اوور کے علیحدہ علیحدہ حصے مل کر کم از کم بول کیے جانے والے اووروں کا ایک اوور شمار ہو گا۔

LAW 13 INNINGS

قانون 13 اِننگز

13.1 Number of innings

13.1 اِننگز کی تعداد

13.1.1 میچ سے قبل کیے گئے تصفیے کے مطابق میچ ہر سائڈ کی ایک یا دو اِننگز کا ہو گا۔

13.1.2 کسی اِننگز کو اوور وں کی تعداد یا وقت کی ایک مدت سے محدود کیا جا سکتا ہے۔ اگر ایسا تصفیہ ہو جائے تو

13.1.2.1 ایک اِننگز کے میچ میں ایسے تصفیے کا اطلاق دونوں اننگز پر یکساں ہو گا۔

13.1.2.2 دو اِننگز کے میچ میں ایسے تصفیوں کا یکساں اطلاق ہو گا:

دونوں سائڈز کی پہلی اِننگز پر،

یا دونوں سائڈز کی دوسری اِننگز پر،

یا دونوں سائڈز کی دونوں اِننگز پر۔

ایک اِننگز اور دو اِننگز کے میچوں کے لیے کیے جانے والے تصفیے میں نتیجے کا تعیّن کرنے کے اصولوں کو بھی شامل کرنا ضروری ہے تا کہ قوانین 16.1 (جیت۔ دو اِننگز کا میچ) یا 16.2 (جیت - ایک اِننگز کا میچ) میں سے کسی کا اطلاق نہ ہونے کی صورت میں میچ کے فیصلے کا تعین ہو سکے۔

13.2 باری وار اِننگز — 13.2 Alternate innings

دو اِننگز کے میچ میں ہر سائیڈ اپنی اِننگز باری باری لے گی ماسوائے اُن صورتوں کے جو قانون 14 (فالو آن) یا قانون 15.2 (اِننگز کا فورفیچر) میں بیان کی گئی ہیں۔

13.3 مکمل اِننگز — 13.3 Completed innings

اگر مندرجہ ذیل میں سے کسی ایک کا اطلاق ہوتا ہو تو سمجھا جائے گا کہ اُس سائیڈ کی اِننگز مکمل ہو گئی ہے:

13.3.1 سائیڈ پوری آؤٹ ہو جائے۔

13.3.2 وکٹ کے گرنے پر یا کسی بیٹر کے ریٹائر ہو جانے پر مزید گیندیں تو باقی ہوں لیکن اندر آنے کے لیے مزید بیٹر دستیاب نہ ہو۔

13.3.3 کپتان اِننگز ڈکلیر کر دے۔

13.3.4 کپتان اِننگز فورفیٹ کر دے۔

13.3.5 13.1.2 کے تحت تصفیے کی صورت میں

یا تو — اوورز کی مقررہ تعداد پوری کر لی گئی ہو

یا — مقررہ وقت پورا ہو گیا ہو

جیسا بر محل ہو۔

13.4 ٹاس — 13.4 The toss

کپتان کھیل کے میدان پر ایک یا دونوں امپائروں کی موجودگی میں میچ کے آغاز کے مقررہ وقت یا دوبارہ مقرر کردہ وقت سے نہ 30 منٹ پہلے اور نہ 15 منٹ سے کم رہنے پر سکّہ اچھال کر اننگز کے انتخاب کے لیے ٹاس کریں گے / کریں گی۔ تاہم، قانون 1.3 (کپتان) کی دفعات ملحوظ رہیں۔

13.5 فیصلے کی اطلاع دینا — 13.5 Decision to be notified

جیسے ہی ٹاس مکمل ہو جائے، ٹاس جیتنے والی سائیڈ کا کپتان / کی کپتان اپنے بیٹنگ کرنے یا فیلڈنگ کرنے کے فیصلے سے مخالف کپتان اور امپائروں کو مطلع کرے گا / کرے گی۔ ایک مرتبہ اطلاع دے دیے جانے کے بعد فیصلہ تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔

LAW 14 THE FOLLOW-ON

قانون 14 فالو آن

14.1 Lead on first innings

14.1 پہلی اِننگز پر برتری

14.1.1 دو اِننگز کے 5 یا زیادہ دنوں کے میچ میں پہلے بیٹنگ کرنے والی سائڈ اگر کم از کم 200 رنز کی برتری حاصل کرلے تو اُسے دوسری سائڈ سے اپنی اِننگز کا تعاقب کرنے کا مطالبہ کرنے کا اختیار ہوگا۔

14.1.2 ایسا ہی اختیار کم تر دورانیے کے دو اِننگز کے میچوں میں کم سے کم حسب ذیل برتری پر حاصل ہوگا :

- 3 یا 4 دنوں کے میچ میں 150 رنز پر؛
- 2 دنوں کے میچ میں 100 رنز پر؛
- 1 دن کے میچ میں 75 رنز پر۔

14.2 Notification

14.2 اطلاع

کپتان اس اختیار کو استعمال کرنے کے اپنے ارادے سے مخالف کپتان اور امپائروں کو مطلع کرے گا/کرے گی۔ ایک مرتبہ اطلاع دے دیے جانے کے بعد فیصلہ تبدیل نہیں کیا جاسکتا۔

14.3 First day's play lost

14.3 پہلے دن کا کھیل ضائع ہو جانا

اگر ایک سے زیادہ دنوں کی مدت کے میچ کے پہلے دن کھیل نہ ہو سکے تو 14.1 کا اطلاق میچ کے حقیقی آغاز سے کھیل کے بقایا دنوں کی تعداد کے مطابق ہو گا۔ اس مقصد کے لیے جس دن اولین موقع پر کھیل شروع ہو وہ دن، قطع نظر اس کے کہ کھیل کس وقت شروع ہوا، کھیل کا پورا دن شمار ہو گا۔

کھیل کا آغاز اس وقت ہو جاتا ہے جب پلے کی کال کے بعد جیسے ہی پہلا اوور شروع ہوتا ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 7.2 (اوور کا آغاز)۔

LAW 15 DECLARATION AND FORFEITURE

قانون 15 ڈکلیریشن اور فورفیچر

15.1 Time of declaration

15.1 ڈکلیریشن کا وقت

میچ کی آخری اننگز کے علاوہ، بیٹنگ کرنے والی سائڈ کا کپتان / کی کپتان کسی بھی اِننگز کے دوران کسی بھی وقت، جبکہ گیند ڈیڈ ہو، اِننگز کے خاتمے کا اعلان کر سکتا / کر سکتی ہے۔ ڈکلیر کر دیے جانے کے بعد اننگز مکمل ہو گئی تسلیم ہو گی۔

15.2 Forfeiture of an innings

15.2 اننگز کا فورفیچر

میچ کی آخری اننگز کے علاوہ، کپتان اپنی سائڈ کی دونوں میں سے کوئی بھی اِننگز اُس کے شروع ہونے سے پہلے کسی بھی وقت فورفیٹ کر سکتا / کر سکتی ہے۔ فورفیٹ کر دیے جانے کے بعد اِننگز مکمل ہو گئی تسلیم ہو گی۔

15.3 Notification

15.3 اطلاع

کپتان اِننگز ڈکلیر کرنے یا فورفیٹ کرنے کے اپنے فیصلے سے مخالف کپتان اور امپائروں کو مطلع کرے گا / کرے گی۔ ایک مرتبہ اطلاع دے دیے جانے کے بعد فیصلہ تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔

LAW 16 THE RESULT

قانون 16 نتیجہ

16.1 A Win – two–innings match

16.1 جیت- دو اننگز کا میچ

وہ سائڈ میچ جیت لے گی جو مخالف سائڈ کی دونوں مکمل کر لی گئیں اِننگز میں اسکور کیے گئے رنز سے زیادہ ٹوٹل اسکور کر لے۔ ملاحظہ ہو قانون 13.3 (مکمل اِننگز) ۔16.6 بھی ملحوظ رہے۔

16.2 A Win – one–innings match

16.2 جیت- ایک اننگز کا میچ

وہ سائڈ میچ جیت لے گی جو اپنی ایک اننگز میں اسکور کیے گئے ٹوٹل رنز اپنی مخالف سائڈ کی مکمل شدہ اننگز میں اسکور کیے گئے رنز سے زیادہ اسکور کر لے۔ ملاحظہ ہو قانون 13.3 (مکمل اِننگز)۔16.6 بھی ملحوظ رہے۔

16.3 Umpires awarding a match

16.3 امپائروں کا میچ ایوارڈ کرنا

قانون 13.1.2 (اننگز کی تعداد) کے تحت کیے گئے کسی بھی تصفیے سے قطع نظر،

16.3.1 وہ سائڈ میچ ہار جائے گی جو

16.3.1.1 شکست تسلیم کر لے

16.3.1.2 امپائروں کی دانست میں کھیلنے سے انکار کردے۔ اگر ایسا ہو تو امپائرز دوسری سائڈ کو میچ ایوارڈ کر دیں گے / کر دیں گی۔

16.3.2 اگر کسی امپائر کی دانست میں کسی کھلاڑی یا کھلاڑیوں کا کوئی عمل کسی سائڈ کے کھیل سے انکار کی صورت ہو سکتی ہو تو وہ امپائر ٹائم کال کرے گا / کرے گی اور دونوں امپائرز ساتھ مل کر اُس عمل کی وجہ دریافت کریں گے / کریں گی۔ اس کے بعد اگر وہ دونوں فیصلہ کرتے / کرتی ہیں کہ یہ عمل واقعی اُس سائڈ کے کھیل سے انکار کی ہی ایک صورت ہے تو وہ اُس سائڈ کے کپتان کو اس سے آگاہ کریں گے / کریں گی۔ اگر کپتان اُسی موقف پر قائم رہتا / رہتی ہے تو امپائرز 16.3.1 کے مطابق میچ ایوارڈ کر دیں گے / کر دیں گی۔ قانون 42.6.1 (کپتان کا کھلاڑی کو میدان سے ہٹانے سے انکار) بھی ملاحظہ ہو۔

16.3.3 اگر 16.3.2 میں بیان عمل کھیل شروع ہونے کے بعد پیش آتا ہے اور کھیل سے انکار کے مترادف نہیں ہے تو،

- کھیل کے ضائع ہونے والے وقت کا شمار ٹائم کی کال سے لے کر پلے کی کال تک ہوگا، ماسوائے وقفوں (قانون 11) اور کھیل میں التوا (قانون 2.8) کے۔
- اُس دن کے اختتام کھیل کا وقت اِس مدت کے برابر بڑھا دیا جائے گا۔
- اگر قابل اطلاق ہو تو محض اِس وقت کی بنا پر کھیل کے آخری گھنٹے سے اوورز منہا نہیں کیے جائیں گے۔

16.4 Matches in which there is an agreement under Law 13.1.2

6.41 جن میچوں میں قانون 13.1.2 کے تحت تصفیہ ہو گیا ہو

ہر ایسے میچ کے لیے جس میں قانون 13.1.2 (اننگز کی تعداد) کے تحت تصفیہ موجود ہو، نتیجے کا تعین 16.1، 16.2 یا 16.3 میں سے کسی طریقے سے نہ ہو نے کی
صورت میں نتیجہ اُس تصفیے کے مطابق ہوگا۔

16.5 All other matches – A Tie or Draw

16.5 باقی تمام میچز۔ ٹائی یا ڈرا

16.5.1 A Tie

16.5.1 ٹائی

میچ کا نتیجہ ٹائی اس صورت میں ہوگا جب سب اننگز مکمل ہو گئی ہوں اور اسکورز برابر ہوں۔

16.5.2 A Draw

16.5.2 ڈرا

میچ کا نتیجہ ڈرا اس صورت میں ہوگا جب فیصلے کا تعین 16.1، 16.2، 16.3، 16.4، 16.5.1 یا قانون) 42.6.2 کپتان کا کھلاڑی کو میدان سے ہٹانے سے انکار) میں بیان کردہ طریقوں میں سے کسی کے مطابق نہ ہوتا ہو۔

16.6 Winning hit or extras

16.6 وننگ ہِٹ یا ایکسٹراز

16.6.1 جیسے ہی 16.1، 16.2، 16.3، 16.4 یا 16.5.1 کے مطابق نتیجہ حاصل ہو جائے میچ کا اختتام ہو جاتا ہے۔ اُس کے بعد جو کچھ بھی پیش آئے میچ کا حصہ نہیں مانا جائے گا ماسوائے جیسا کہ قانون 41.17.2 (پنالٹی رنز) میں درج ہے۔ 16.9 بھی ملحوظ رہے۔

16.6.2 آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ کو جیت کے لیے صرف اتنے رنز اسکور کرنے ہونگے جن کا ٹوٹل، کیچ مکمل ہونے سے پہلے یا کیچ میں رکاوٹ ڈالے جانے سے پہلے، جس کی بنا پر اسٹرائکر ڈِسمس ہو سکتا / ہو سکتی ہو، بیٹرز کے مکمل کر لیے گئے رنز شامل کیے بغیر کافی ہو۔

16.6.3 اگر بیٹرز کے جیت کے لیے درکار رنز مکمل کر لینے سے پہلے باؤنڈری اسکور ہو جاتی ہے تو باؤنڈری کے رنز کا پورا الاؤنس بیٹنگ سائڈ کے ٹوٹل میں جمع کر دیا جائے گا اور اگر گیند بلے سے لگی ہو تو اسٹرائکر کے اسکور میں۔

16.7 نتیجے کا بیان — 16.7 Statement of result

اگر آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ اپنی ساری وِکٹیں گنوائے بغیر میچ جیت جاتی ہے تو نتیجہ وِکٹوں کی جیت سے بیان ہو گا جو اُس وقت ابھی گرنی باقی ہوں۔

اگر آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ مخالف سائڈ کے ٹوٹل سے زیادہ رنز اسکور کیے بغیر اپنی ساری وِکٹیں گنوا دیتی ہے لیکن 5 پنالٹی رنز دیے جانے کے نتیجے میں اُس کے رنز کا ٹوٹل جیت کے لیے کافی ہو جاتا ہے تو نتیجہ اُس سائڈ کی پنالٹی رنز سے جیت کی صورت میں بیان ہو گا۔

اگر آخر میں فیلڈنگ کرنے والی سائڈ میچ جیت جاتی ہے تو نتیجہ رنز سے جیت کی صورت میں بیان ہو گا۔

اگر میچ کا فیصلہ کسی سائڈ کے شکست تسلیم کر لینے یا کھیل سے انکار کی بنا پر ہوتا ہے تو نتیجہ، حسب کیفیت، میچ کنسیڈڈ یا میچ ایوارڈڈ کے بیان سے ہو گا۔

16.8 نتیجے کی درستی — 16.8 Correctness of result

اسکورز کی درستی سے متعلق ہر فیصلہ امپائروں کی ذمہ داری ہو گا۔ ملاحظہ ہو قانون 2.15 (اسکورز کی درستی)۔

16.9 اسکورنگ میں غلطیاں — 16.9 Mistakes in scoring

اگر کھلاڑیوں اور امپائروں کے اس یقین کے تحت میدان سے چلے جانے کے بعد کہ میچ کا اختتام ہو چکا ہے امپائرز کو پتہ چلے کہ اسکورنگ میں غلطی واقع ہو گئی ہے جو نتیجے کو متاثر کرتی ہے تو وہ 16.10 کے تابع مندرجہ ذیل طریقہ کار اختیار کریں گے / کریں گی۔

16.9.1 اگر کھلاڑی میدان سے چلے جائیں اور آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ نے اپنی اننگز مکمل نہ کر لی ہو اور

یا تو آخری گھنٹے یا اُس اننگز میں کیے جانے والے اوورز پورے نہ ہو گئے ہوں

یا اختتام کھیل کا یا اختتام اِننگز کا متفقہ وقت پورا نہ ہو گیا ہو

تو، تاوقتیکہ ایک سائڈ اپنی شکست تسلیم نہ کر لے، امپائرز میچ دوبارہ شروع کرنے کا حکم دیں گے / دیں گی۔

تاوقتیکہ نتیجہ پہلے نہ آجائے اور اگر حالات اجازت دیں تو مجوزہ اوورز کی تعداد پوری ہونے تک، یا اختتام کھیل کا وقت ہو جانے تک، یا اِننگز کے لیے مقرر وقت پورا ہو جانے تک، کھیل حسب معمول جاری رہے گا۔ اوورز کی تعداد اور باقی رہنے والے وقت کا حساب وہی ہو

گا جو کھیل کے مفروضہ اختتام پر ٹائم کی کال کے وقت تھا۔ اُس لمحے سے کھیل کے دوبارہ آغاز تک کے درمیانی وقت کو شمار میں نہیں لایا جائے گا۔

16.9.2 اگر، ٹائم کی اِس کال پر اوورز مکمل ہو گئے ہوں اور کھیل کا وقت باقی نہ رہے یا اگر آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ نے اپنی اننگز مکمل کر لی ہو تو امپائرز فی الفور دونوں کپتانوں کو اسکورز میں اور نتیجے میں ضروری تصحیح سے آگاہ کریں گے / کریں گی۔

16.10 نتیجہ تبدیل نہیں کیا جائے گا — 16.10 Result not to be changed

میچ کے اختتام پر ایک دفعہ جب اسکورز کی درستی پر امپائرز اسکوررز کے ساتھ متفق ہو جائیں تو اُس کے بعد نتیجے میں تبدیلی نہیں کی جا سکتی۔ ملاحظہ ہوں قوانین 2.15 (اسکورز کی درستی) اور 3.2 (اسکورز کی درستی)۔

قانون 17 اوور — LAW 17 THE OVER

17.1 گیندوں کی تعداد — 17.1 Number of balls

گیند ہر ایک اینڈ سے 6 گیندوں کے اووروں کی صورت میں باری باری بول کرائی جائے گی۔

17.2 اوور کا آغاز — 17.2 Start of an over

بولر جیسے ہی اپنا رن اپ یا اگر رن اپ نہ ہو تو اُس اوور کی پہلی ڈلیوری کے لیے اپنا ایکشن شروع کرتا / کرتی ہے تو اوور کا آغاز ہو جاتا ہے۔

17.3 گیندوں کی باضابطگی — 17.3 Validity of balls

17.3.1 گیند جب تک ڈلیور نہ کی جائے اوور کی 6 گیندوں میں اُس کا شمار نہیں ہو گا حالانکہ گیند ڈلیور ہوئے بغیر بھی کسی بیٹر کو ڈِسمس کیا جا سکتا ہے جیسا کہ قانون 38.3 (نان اسٹرائکر کا وقت سے پہلے اپنا احاطہ چھوڑ دینا) میں ہے، یا کوئی اور واقعہ بھی پیش آ سکتا ہے۔

17.3.2 بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند اوور کی 6 گیندوں میں شمار نہیں کی جائے گی

17.3.2.1 اگر قبل اس کے کہ اسٹرائکر کو گیند کھیلنے کا موقع ہو، گیند کو ڈیڈ قرار دیدیا جائے یا اُسے ڈیڈ تصور کیا جاتا ہو۔ ملاحظہ ہو قانون 20.7 (ڈیڈ بال، گیند کا اوور میں شمار ہونا)۔

17.3.2.2 اگر گیند کو قانون 20.4.2.6 کے حالات میں ڈیڈ کال کیا جاتا ہے۔ قانون 20.4.2.5 (امپائر کا ڈیڈ بال کال کرنا اور سگنل دینا) کی خصوصی دفعات بھی ملحوظ رہیں۔

17.3.2.3 اگر گیند نو بال ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 21 (نو بال)۔

17.3.2.4 اگر گیند وائڈ ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 22 (وائڈ بال)۔

17.3.2.5 جب قوانین 24.4 (بغیر اجازت لَوٹنے والا کھلاڑی / لَوٹنے والی کھلاڑی)، 28.2 (گیند فیلڈ کرنا))، 41.4، جان بوجھ کر اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی کوشش) یا 41.5) جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرنا، جھانسا دینا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) میں سے کسی کا اطلاق کیا جاتا ہے۔

17.3.3 17.3.1 اور 17.3.2 میں درج تمام ڈیلیوریوں کے علاوہ، باقی گیندیں باضابطہ سمجھی جائیں گی۔ صرف باضابطہ گیندیں ہی اوور کی 6 گیندوں میں شمار ہونگی۔

17.4 اوور کی کال | 17.4 Call of Over

جیسے ہی 6 باضابطہ گیندیں بول کر لی جائیں اور جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو امپائر وِکٹ چھوڑنے سے پیشتر اوور کال کرے گا / کرے گی۔ قانون 20.3 (اوور یا ٹائم کی کال) بھی ملاحظہ ہو۔

17.5 امپائر کی غلط شماری | 17.5 Umpire miscounting

17.5.1 اگر امپائر باضابطہ گیندوں کی تعداد غلط شمار کرلے تو اوور جیسا اس نے شمار کیا قائم رہے گا۔

17.5.2 اگر امپائر غلط شماری کرتے ہوئے 6 باضابطہ گیندوں کے بعد اوور جاری رکھتا / رکھتی ہے تو وہ بعد میں، جیسے ہی کسی ڈلیوری کے بعد گیند ڈیڈ ہو جائے، اوور کال کرے گا / کرے گی چاہے وہ ڈلیوری باضابطہ گیند نہ بھی ہو۔

17.6 بولر کا اینڈز تبدیل کرنا | 17.6 Bowler changing ends

بولر کو اُس کی خواہش کے مطابق جتنی مرتبہ چاہے اینڈز تبدیل کرنے کی اجازت ہو گی بشرطیکہ وہ ایک ہی اننگز میں نہ تو دو اوورز متواتر بول کرے گا / کرے گی اور نہ ہی دو متواتر اوور وں کا کوئی حصہ۔

17.7 اوور پورا کرنا | 17.7 Finishing an over

17.7.1 اِننگز کے اختتام کے علاوہ، بولر جاری اوور پورا کرے گا/کرے گی تاوقتیکہ وہ معذور نہ ہو جائے یا کسی قانون کے تحت اسے معطل نہ کر دیا جائے۔

17.7.2 اگر اِننگز کے اختتام کے علاوہ، اوور کسی بھی وجہ سے وقفے یا خلل اندازی کے آغاز پر نامکمل چھوڑ دیا جاتا ہے تو اسے کھیل کے دوبارہ آغاز پر پورا کیا جائے گا۔

17.8 Bowler incapacitated or suspended during an over

17.8 اوور کے دوران بولر کا معذور ہو جانا یا معطل کر دیا جانا

اگر بولر کسی بھی وجہ سے اوور کی پہلی گیند ڈلیور کرنے کے لیے دوڑتے ہوئے معذور ہو جائے یا اوور کے دوران معذور ہو جائے یا معطل کر دیا/ کر دی جائے تو امپائر ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/ کرے گی۔ کوئی دوسرا /دوسری بولر اُس اینڈ سے اوور پورا کرے گا/کرے گی بشرطیکہ اُس اننگز میں وہ نہ تو دو اوورز متواتر بول کرے گا/بول کرے گی نہ ہی دو متواتر اووروں کا کوئی حصہ۔

LAW 18 SCORING RUNS

قانون 18 رنز اسکور کرنا

18.1 A run

18.1 رن

اسکور رنز سے جانچا جائے گا۔ رن اسکور ہوتا ہے

18.1.1 جب بیٹرز گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے کسی بھی وقت، جتنی مرتبہ کراس کر لیں اور ایک اینڈ سے دوسرے اینڈ تک اپنے احاطے کو جا لیں۔

18.1.2 جب باؤنڈری اسکور ہوتی ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 19 (باؤنڈریاں) ۔

18.1.3 جب پنالٹی کے رنز ایوارڈ کیے جاتے ہیں۔ ملاحظہ ہو 18.6 ۔

18.2 Runs disallowed and runs not scored

18.2 نامنظور رنز اور اسکور نہ ہونے والے رنز

ان قوانین میں جہاں کہیں رنز اسکور کرنے یا پنالٹیاں دیے جانے کی گنجائش ہے تو ایسے رنز اور پنالٹیوں کا دیا جانا اُن تمام دفعات کے تابع ہے جن کا اطلاق رن نامنظور کیے جانے یا رن اسکور نہ ہونے (ملاحظہ ہو اپنڈکس A11) یا پنالٹیاں نہ دیے جانے پر ہوتا ہے۔
جب رنز نامنظور کیے جائیں تو نو بال یا وائڈ کی ایک رن کی پنالٹی قائم رہے گی اور 5 رنز کی پنالٹیوں کی اجازت ہو گی، ماسوائے قانون 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کے تحت پنالٹی رنز کے۔

18.3 شارٹ رنز — 18.3 Short runs

18.3.1 بیٹر مزید رن کے لیے مُڑتے ہوئے اپنا احاطہ جالینے میں ناکام رہے تو رن شارٹ ہو جاتا ہے۔

18.3.2 اگرچہ شارٹ رن، بعد کے رن کا فاصلہ کم کر دیتا ہے لیکن اگر بعد کا رن مکمل کر لیا جائے تو وہ رن شارٹ تصور نہیں کیا جائے گا۔ پوپنگ کریز کے آگے سے اپنے پہلے رن کے لیے روانہ ہونے والا / ہونے والی اسٹرائکر بھی بغیر کسی جرمانہ کے ایسا کر سکتا / کر سکتی ہے۔

18.4 غیر ارادی شارٹ رنز — 18.4 Unintentional short runs

ماسوائے 18.5 کے حالات کے،

18.4.1 اگر دونوں میں سے کوئی بھی بیٹر شارٹ رن دوڑتا / دوڑتی ہے تو متعلقہ امپائر، تاوقتیکہ باؤنڈری نہ ہو گئی ہو، گیند ڈیڈ ہوتے ہی شارٹ رن کا ل اور سگنل کرے گا / کرے گی اور وہ رن اسکور نہ ہو گا۔

18.4.2 اگر ایک یا دونوں بیٹرز کے شارٹ رن دوڑنے کے بعد باؤنڈری اسکور ہو جاتی ہے تو متعلقہ امپائر شارٹ رننگ کو نظر انداز کر دے گا / کر دے گی اور شارٹ رن کال اور سگنل نہیں کرے گا / نہیں کرے گی۔

18.4.3 اگر دونوں بیٹرز اُس ہی ایک رن میں شارٹ دوڑتے / دوڑتی ہیں تو یہ صرف ایک ہی شارٹ رن شمار کیا جائے گا۔

18.4.4 اگر ایک سے زیادہ رنز شارٹ ہوں تو 18.4.2 اور 18.4.3 کے تحت شارٹ کال کیے گئے کوئی بھی رنز اسکور نہ ہوں گے۔

18.4.5 اگر ایک سے زیادہ رنز شارٹ ہو گئے ہوں تو امپائر ریکارڈ کیے جانے والے رنز کی تعداد سے اسکوررں کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔

18.5 بالارادہ شارٹ رنز — 18.5 Deliberate short runs

18.5.1 اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھے کہ ایک یا دونوں بیٹرز اُس امپائر کے اینڈ پر جان بوجھ کر شارٹ دوڑے ہیں تو متعلقہ امپائر، گیند کے ڈیڈ ہو جانے پر، دوسرے / دوسری امپائر کو جو کچھ پیش آیا اس سے آگاہ کرے گا / کرے گی اور 18.5.2 کا اطلاق کرے گا / کرے گی۔

18.5.1.1 بالارادہ شارٹ رن دوڑنے کی کوشش سے بیٹرز کا ایک سے زیادہ رن دوڑنا ظاہر ہوتا ہے، جبکہ کم از کم ایک اینڈ پر بیٹر جان بوجھ کر اپنے احاطے میں نہیں پہنچتا / پہنچتی۔

18.5.1.2 اگر امپائرز سمجھیں کہ متعلقہ بیٹر کا ارادہ امپائرز کو جھانسہ دینا نہیں تھا تو اُسے بالارادہ شارٹ رن نہیں سمجھا جائے گا بشرطیکہ بیٹرز کوشش کی جانے والی رن ترک کر دیں۔

18.5.2 **بولرز اینڈ امپائر**

- **بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز نامنظور کر دے گا / کر دے گی**
- **اگر قابل اطلاق ہو تو اسکورر ز کو نوبال یا وائڈ کا سگنل دے گا / دے گی**
- **اسکوررز کو شارٹ رن کا سگنل دہرائے گا / دہرائے گی**
- **فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی**
- **کوئی بھی دیگر قابل اطلاق پنالٹی رنز دے گا / دے گی، ماسوائے قانون) 28.3 فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں (کے تحت پنالٹی رنز کے**
- **فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو، اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔**
- **فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو تاکید کرے گا / کرے گی کہ وہ فیصلہ کرے کہ کریز پر موجود بیٹر، اور اگر قابل اطلاق ہو تو بشمول اندر آنے والے / آنے والی بیٹر میں سے کون اگلی گیند کا سامنا کرے گا / کرے گی (ملاحظہ ہو 18.13)۔**

18.5.3 **میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف موزوں کاروائی کریں۔**

18.6 پنالٹیوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز — 18.6 Runs awarded for penalties

پنالٹیوں کی بنا پر رنز 18.5 کے اور قوانین 21 (نوبال)، 22 (وائڈ بال)، 24.4 (بغیر اجازت لوٹنے والا کھلاڑی / لوٹنے والی کھلاڑی)، 26.4 (قانون کی خلاف ورزی پر جرمانے)، 28.2 (گیند فیلڈ کرنا)، 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں 28.6.3 ((وکٹ کیپر کے علاوہ کسی اور فیلڈر کی غیر قانونی نقل و حرکت)، 41 (اَن فیئر پلے) اور 42 (کھلاڑیوں کا طرز عمل) کے تحت اسکور ہونگے۔

تاہم، قوانین 18.5، 23.3 (لیگ بائیز نہیں دی جائیں)، 25.7 (اسٹرائکر کے / اسٹرائکر کی رنز پر پابندی)، 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں)، 34 (ہٹ دا بال ٹوائس)، 41.14 (بیٹر کا پچ کو نقصان پہنچانا) اور 41.15 (اسٹرائکر پروٹیکٹڈ ایریا کے اندر) میں پنالٹی رنز دیے جانے پر پابندیاں ملحوظ رہیں۔

18.7 باؤنڈریوں کی بنا پر اسکور ہونے والے رنز — 18.7 Runs scored for boundaries

باؤنڈری الاؤنسوں کے رنز قانون 19 (باؤنڈریاں) کے تحت اسکور ہونگے۔

18.8 بیٹر کے ڈِسمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز — 18.8 Runs scored when a batter is dismissed

جب کوئی بیٹر ڈِسمس کیا جاتا / کی جاتی ہے تو دونوں میں سے کسی سائڈ کو جرمانوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز قائم رہیں گے۔ بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں کوئی اور رنز جمع نہیں کیے جائیں گے ماسوائے جیسا کہ ذیل میں ہے۔

18.8.1 اگر بیٹر اوبسٹرگ دا فیلڈ ڈِسمس ہوتا / ہوتی ہے تو قانون کی خلاف ورزی سے قبل مکمل کر لیے گئے رنز اسکور ہونگے۔
تاہم، اگر رکاوٹ کیچ کیے جانے میں مانع ہوئی ہو تو پنالٹیوں کے علاوہ کوئی اور رنز اسکور نہ ہوں گے۔

18.8.2 اگر بیٹر رن آوٹ ڈِسمس کیا جاتا / کی جاتی ہے تو فیئر طریقے سے وِکٹ بریک کیے جانے سے قبل مکمل کر لیے گئے رنز بھی اسکور ہونگے۔
تاہم، اگر وہ اسٹرائکر جس نے رنر لیا ہوا ہو / رنر لی ہوئی ہو قانون 25.6.5 (بیٹر اور اُس کے / اُس کی رنر کا آوٹ ہونا اور طریق کار) کے تحت خود رن آوٹ ڈِسمس کر دیا جائے / کر دی جائے تو رنز اور دوسرے / دوسری بیٹر نے جو رنز مکمل کر لیے ہوں نامنظور کر دیے جائیں گے۔

18.9 وِکٹ گرنے کے علاوہ گیند ڈیڈ ہونے پر اسکور ہونے والے رنز — 18.9 Runs scored when the ball becomes dead other than at the fall of a wicket

جب گیند وکٹ گرنے کے علاوہ کسی اور وجہ سے ڈیڈ ہو جائے یا امپائر ڈیڈ کال کرے تو تاوقتیکہ قوانین میں کوئی مخصوص دفعہ اس کے برعکس نہ ہو تو دونوں میں سے کسی سائڈ کو پنالٹی کی بنا پر دیے گئے رنز اسکور ہونگے۔ تاہم، قوانین 23.3 (لیگ بائز نہیں دی جائیں) اور 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کی دفعات ملحوظ رہیں۔

علاوہ ازیں، بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں جمع کیے جائیں گے،

وہ تمام رنز جو واقعہ یا ڈیڈ بال کی کال سے پہلے بیٹرز نے مکمل کر لیے ہوں،

اور جاری رن اگر واقعہ یا ڈیڈ بال کی کال سے پہلے بیٹرز نے کراس کر لیا ہو۔ تاہم، قانون 41.5.8 (جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرنا، جھانسا دینا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) کی دفعات خصوصی طور پر ملحوظ رہیں۔

18.10 اسکور ہونے والے رنز کا اندراج — 18.10 Crediting of runs scored

تاوقتیکہ کسی قانون میں اس کے برعکس بیان نہ کیا گیا ہو،

18.10.1 اگر گیند کو بلّے سے اسٹرائک کیا گیا ہو تو بیٹنگ سائڈ کے اسکور کیے گئے تمام رنز اسٹرائکر کے کھاتے میں جمع کیے جائیں گے ماسوائے مندرجہ ذیل کے :

- جرمانے کی بنا پر دیے گئے 5 رنز جو پنالٹی رنز کے طور پر اسکور ہوں گے
- نوبال کا ایک رن کا جرمانہ جو بطور نوبال ایکسٹرا اسکور ہو گا۔

18.10.2 اگر گیند کو بلّے سے اسٹرائک نہ کیا گیا ہو تو رنز، بطور پنالٹی رنز، بائز، لیگ بائز، نوبال ایکسٹرازیا وائڈز، جیسی بھی صورت ہو، اسکور ہوں گے۔ اگر بائز یا لیگ بائز نوبال سے حاصل ہوتی ہوں تو نوبال کا صرف ایک رن کا جرمانہ اسکور ہو گا اور باقی کے رنز بطور بائز یا لیگ بائز، جو برمحل ہو، اسکور ہونگے۔

18.10.3 بولر کے ذمے درج کیے جائیں گے:

- اسٹرائکر کے اسکور کیے گئے تمام رنز
- بطور نوبال ایکسٹرازاسکور کیے گئے تمام رنز
- بطور وائڈز اسکور کیے گئے تمام رنز۔

18.11 بیٹر کا اصل اینڈ کو لَوٹنا

18.11 Batter returning to original end

18.11.1 جب اسٹرائکر 18.11.1.1 تا 18.11.1.7 کسی کے تحت ڈِسمس کر دیا جائے / کر دی جائے تو نان آؤٹ بیٹر اپنے اصل اینڈ کو لَوٹ جائے گا / جائے گی۔

18.11.1.1 جب بیٹر قانون 25.6.4 یا 25.6.5 (بیٹر اور اُس کے رنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار) کے حالات میں ڈسمس کیا جائے / کی جائے۔

18.11.1.2 بولڈ آؤٹ ہو جائے۔

18.11.1.3 اسٹمپڈ آؤٹ ہو جائے۔

18.11.1.4 ہِٹ دا بال ٹوائس آؤٹ ہو جائے۔

18.11.1.5 ایل بی ڈبلیو آؤٹ ہو جائے۔

18.11.1.6 ہِٹ وکٹ آؤٹ ہو جائے۔

18.11.1.7 کاٹ آؤٹ ہو جائے۔

18.11.2 بیٹرز اپنے اپنے اصل اینڈز کو لَوٹ جائیں گے / جائیں گی جب

18.11.2.1 باؤنڈری اسکور ہو جائے، ماسوائے اوور تھرو یا فیلڈر کے دانستہ عمل کے نتیجے میں حاصل ہونے والے رنز کے (ملاحظہ ہو قانون 19.8) ۔

18.11.2.2 رنز کسی بھی وجہ سے نامنظور کر دیے جائیں، ماسوائے قانون 18.5.2 کے تحت (ملاحظہ ہو 18.13) ۔

18.12 Batter returning to wicket they have left — 18.12 بیٹر کا اُس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا/ چھوڑ چکی ہے

18.12.1 جب ایک بیٹر کو 18.12.1.1 تا 18.12.1.2 طریقوں میں سے کسی کے تحت ڈِسمس کر دیا جائے تو نان آؤٹ بیٹر اُس وکٹ کو لوٹ جائے گا/ جائے گی جو اُس نے چھوڑی تھی لیکن صرف اِس صورت میں کہ بیٹرز نے ڈِسمس کا سبب بننے والے واقعے سے پہلے کراس کر لیا ہو۔ تاہم، اگر رنز نا منظور کیے جانے ہوں تو نان آؤٹ بیٹر اپنے اصل اینڈ کو لوٹ جائے گا/ جائے گی۔

18.12.1.1 اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ، جب یہ اوبسٹرکشن اسٹرائکر کے کاٹ آؤٹ ہونے میں مانع نہیں ہوتی۔

18.12.1.2 رن آؤٹ جب قانون 25.6.4 یا 25.6.5 (بیٹر اور اُس کے رَنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار) کے تحت نہ ہو۔

18.12.2 جبکہ رن لیا جا رہا ہو اور گیند بیٹر کے ڈسمس ہونے کے علاوہ کسی اور وجہ سے ڈیڈ ہو جائے تو بیٹرز اُن وکٹوں کو لوٹ جائیں گے / جائیں گی جو انھوں نے چھوڑی تھیں بشرطیکہ انھوں نے گیند ڈیڈ ہونے سے پہلے دوڑتے ہوئے کراس کر لیا ہو۔ تاہم، اگر 18.11.2.1 تا 18.11.2.2 حالات میں سے کسی کا اطلاق ہوتا ہو تو بیٹرز اپنے اپنے اصل اینڈز کو لوٹ جائیں گے / جائیں گی۔

18.13 Batters going to an end determined by players — 18.13 بیٹرز کا کھلاڑیوں کے متعین کردہ اینڈ کو جانا

18.13.1 جب بیٹر کیچ لینے میں مانع ہونے پر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ ڈسمس کیا جاتا/ کی جاتی ہے، تو فیلڈنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان فیصلہ کرے گا / کرے گی کہ نان آؤٹ بیٹر اُس وِکٹ کو لوٹے گا/ لوٹے گی جو اُس نے چھوڑی تھی، یا دوسرے اینڈ کو۔

18.13.2 اگر گیند قانون 18.5.2 (بالارادہ شارٹ رنز) کے تحت ڈیڈ ہوتی ہے، تو فیلڈنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان فیصلہ کرے گا/ کرے گی کہ اگلی گیند کا سامنا کونسا بیٹر / کونسی بیٹر کرے گا/ کرے گی۔

18.13.3 اگر گیند قانون 41.5 (جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرنا، جھانسا دینا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) کے تحت ڈیڈ ہوتی ہے، تو وِکٹ پر موجود بیٹرز فیصلہ کرتے / کرتی ہیں کہ کونسا بیٹر / کونسی بیٹر اگلی گیند کا سامنا کرے گا/ کرے گی۔

LAW 19 BOUNDARIES — قانون 19 باؤنڈریاں

19.1 کھیل کے میدان کی باؤنڈری کا تعین کرنا — 19.1 Determining the boundary of the field of play

19.1.1 ٹاس سے قبل، امپائرز کھیل کے میدان کی باؤنڈری کا تعین کریں گے / کریں گی، جسے میچ کے پورے وراننے کے لیے مستقل کر دیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 2.3.1.4 (کپتانوں سے مشاورت)۔

19.1.2 باؤنڈری کا تعین اس طرح کیا جائے گا کہ کسی سائٹ اسکرین کا کوئی حصہ، میچ کے کسی مرحلے میں، کھیل کے میدان کے اندر نہیں ہو گا۔

19.2 باؤنڈری کی شناخت اور نشان زدگی — 19.2 Identifying and marking the boundary

19.2.1 جہاں بھی قابل عمل ہو باؤنڈری کو ایک مسلسل سفید خط یا زمین سے متصل کسی اور شے کے ذریعے نشان زد کیا جائے گا۔

19.2.2 اگر باؤنڈری سفید خط کے ذریعے ظاہر کی جائے تو،

19.2.2.1 خط کا پچ سے نزدیک ترین کنارہ باؤنڈری ہو گا۔

19.2.2.2 جھنڈی، کھمبے یا تختے جیسی اشیا کو جن کا مقصد صرف زمین پر لگے ہوئے خط کے مقام کو نمایاں کرنا ہو، باؤنڈری کے کنارے سے باہر لگایا جائے گا اور بطور خود اِن میں سے کسی کو باؤنڈری نہیں سمجھا جائے گا۔

19.2.3 اگر باؤنڈری کو کسی ایسی شے کے ذریعے ظاہر کیا جائے جو زمین سے متصل ہو تو اُس شے کے زمین سے متصل حصے کا پچ سے نزدیک ترین کنارہ باؤنڈری ہو گا۔

19.2.4 اگر سفید خط یا کوئی اور شے باؤنڈری کا مسلسل نشان فراہم نہ کرے، تو جھنڈیوں، کھمبوں یا تختوں کے ذریعے باؤنڈری پر مخصوص مقامات کی نشان دہی کی جا سکتی ہے۔ میدان پر دو قریب ترین نشان زدہ مقامات کو ملانے والی ایک سیدھی خیالی لکیر باؤنڈری ہو گی۔

19.2.5 جہاں 19.2.2، 19.2.3 یا 19.2.4 کے مطابق باؤنڈری کی شناخت نہ ہو سکتی ہو تو امپائرز ٹاس سے پہلے باؤنڈری کا تعیّن کریں گے / کریں گی۔

19.2.6 کھیل کے میدان کے اندر کوئی رکاوٹ، علاوہ جیسا کہ 19.2.7 میں ہے، باؤنڈری تسلیم نہیں کی جائے گی تاوقتیکہ امپائروں نے ٹاس سے قبل اسے باؤنڈری متعّین نہ کر لیا ہو۔ ملاحظہ ہو قانون 2.3.1.4 (کپتانوں سے مشاورت)۔

19.2.7 گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے کسی انسان یا جانور یا کسی شے کا کھیل کے میدان میں آجانا باؤنڈری نہیں سمجھا جائے گا تاوقتیکہ گیند اور اُس انسان یا جانور یا شے کے درمیان اتصال کے وقت امپائرز برعکس فیصلہ نہ کر لیں۔ ہر علیحدہ واقعہ کے لیے علیحدہ فیصلہ کیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 20.4.2.12 (امپائر کا ڈیڈ بال کال اور سگنل کرنا)۔

19.3 باؤنڈری بحال کرنا — 19.3 Restoring the boundary

اگر باؤنڈری کے نشان کے لیے استعمال کی گئی ٹھوس شے کسی بھی وجہ سے درہم برہم ہو جائے تو :

19.3.1 باؤنڈری اپنے اصل مقام پر سمجھی جائے گی۔

19.3.2 جیسے ہی قابل عمل ہو، وہ شے اپنی اصلی جگہ پر لوٹادی جائے گی؛ اگر کھیل جاری ہو تو ایسا گیند ڈیڈ ہونے پر کیا جائے گا۔

19.3.3 اگر باڑھ کا کوئی حصہ یا کوئی اور نشان کھیل کے میدان کے اندر آجائے تو اُس حصے کو، جیسے ہی قابل عمل ہو، کھیل کے میدان پر سے ہٹادیا جائے گا؛ اگر کھیل جاری ہو تو ایسا گیند ڈیڈ ہونے پر کیا جائے گا۔

19.4 گیند کا باؤنڈری سے پرے زمین سے جالگنا

19.4 Ball grounded beyond the boundary

19.4.1 گیند کھیل میں ہوتے ہوئے باؤنڈری سے پرے زمین پر جالگتی ہے اگر وہ

- باؤنڈری یا
  باؤنڈری کے نشان کے لیے استعمال کی جانے والی شے کے کسی حصے کو چھولے؛
- باؤنڈری
  سے پرے زمین کو چھولے؛
- باؤنڈری
  سے پرے زمین سے متصل کسی شے کو چھولے۔

19.4.2 گیند کھیل میں ہوتے ہوئے باؤنڈری سے پرے زمین پر جالگی تصور کی جائے گی اگر

- باؤنڈری
  سے پرے زمین سے متصل فیلڈر، جیسا کہ 19.5 میں ہے، گیند کو چھولے؛
- میدان
  کے اندر گیند کیچ کرنے کے بعد فیلڈر، کیچ مکمل ہونے سے پہلے گیند کے اتصال کے ساتھ باؤنڈری سے پرے زمین چھولے۔

19.5 فیلڈر کا باؤنڈری سے پرے زمین سے جالگنا

19.5 Fielder grounded beyond the boundary

19.5.1 اگر فیلڈر کے جسم کے کسی حصے کا اتصال مندرجہ ذیل سے ہو جائے تو وہ باؤنڈری سے پرے زمین سے جالگتا/لگتی ہے :

- باؤنڈری
  یا باؤنڈری کے نشان کے لیے استعمال کی جانے والی شے کے کسی حصے سے؛
- باؤنڈری
  سے پرے زمین سے؛
- باؤنڈری
  سے پرے زمین سے متصل کسی شے سے؛

- باؤنڈری

سے پرے زمین سے متصل کسی اور فیلڈر سے، اگر امپائر سمجھے کہ دونوں میں سے کسی بھی فیلڈر کی منشا تھی کہ اتصال سے گیند کو فیلڈ کرنے میں مدد ملے گی۔

19.5.2 فیلڈر جو زمین سے اتصال میں نہ ہو باؤنڈری سے پرے زمین سے لگا ہوا سمجھا جائے گا/ سمجھی جائے گی اگر اس کا زمین سے حتمی اتصال گیند سے اولین اتصال سے پہلے، مکمل طور پر باؤنڈری کے اندر نہ ہو۔ اِس کا اطلاق ہر اُس فیلڈر پر ہو گا جس کا گیند سے اتصال بولر کے گیند ڈیلور کرنے کے بعد ہوتا ہے، چاہے اِس سے پہلے کسی اور فیلڈر نے گیند کو چھوا ہو یا نہیں۔

19.5.2.1 اگر فیلڈر کے گیند سے اولین اتصال سے 19.5.2 کی خلاف ورزی نہیں ہوتی تو وہ فیلڈر باؤنڈری کے باہر سے جمپ لگا کر ہوا میں معلق رہتے ہوئے گیند سے اتصال قائم کر سکتا/ کر سکتی ہے۔ ایک مرتبہ ہوا میں معلق رہتے ہوئے گیند سے اتصال کے بعد گیند کے ڈیڈ ہونے تک، اُس فیلڈر کے زمین سے بعد کے اتصال، کھیل کے میدان کے اندر ہونے چاہیئں۔ اُس ڈیلوری کے دوران فیلڈر کے باؤنڈری سے باہر زمین سے اتصال کے نتیجے میں باؤنڈری اسکور ہو جائے گی، چاہے فیلڈر کا گیند سے اتصال ہوا ہو یا نہیں۔

19.5.2.2 اگر باؤنڈری کے باہر سے جمپ کر کے آنے والا/ آنے والی فیلڈر گیند کھیل کے میدان کو لَوٹاتا/ لوٹاتی ہے، چاہے کسی فیلڈر کو یا میدان میں، تو اُس فیلڈر کو گیند کے ڈیڈ ہونے تک باؤنڈری کے اندر اندر رہنا چاہیے۔ ورنہ باؤنڈری اسکور ہو جائے گی۔

19.6 باؤنڈری الاؤنسز — 19.6 Boundary allowances

19.6.1 ٹاس سے قبل، امپائرز دونوں کپتانوں کے ساتھ باؤنڈریوں کے لیے دیے جانے والے رنز کا تعیّن کریں گے / کریں گی۔ باؤنڈریوں کے رنز کا فیصلہ کرتے وقت امپائرز اور کپتان میدان کے مروجہ رسم و رواج سے رہنمائی حاصل کریں گے / کریں گی۔

19.6.2 تاوقتیکہ 19.6.1 کے تحت مختلف تعیّن نہ ہو گیا ہو، باؤنڈری 6 کے لیے 6 رنز اور باؤنڈری 4 کے لیے 4 رنز تسلیم ہوں گے۔ 19.7 بھی ملاحظہ ہو۔

19.7 باؤنڈریوں سے اسکور ہونے والے رنز — 19.7 Runs scored from boundaries

19.7.1 6 رنز کی باؤنڈری صرف اور صرف اس صورت میں اسکور ہو گی جب گیند کو بلّے سے اسٹرائک کیا گیا ہو اور گیند پہلے کھیل کے میدان کے اندر زمین سے اتصال کے بغیر باؤنڈری سے پرے زمین پر جا لگے۔ اس کا اطلاق تب بھی ہو گا چاہے گیند پہلے کسی فیلڈر سے چھو گئی ہو۔

19.7.2 4 رنز کی باؤنڈری اس صورت میں اسکور ہو گی جب باؤنڈری سے پرے زمین سے جا لگنے والی گیند

- چاہے بلّے

سے اسٹرائک کی گئی ہو یا نہیں باؤنڈری کے اندر پہلے ہی زمین سے لگ چکی ہو،

- یا بلّے سے

اسٹرائک نہ کی گئی ہو۔

19.7.3 جب باؤنڈری اسکور ہوتی ہے تو بیٹنگ سائڈ کو، ماسوائے 19.8 کے حالات کے، رنز ایوارڈ کیے جائیں گے جو بھی زیادہ ہوں

19.7.3.1 باؤنڈری الاؤنس کے رنز

19.7.3.2 بیٹرز کے مکمل کر لیے گئے رنز بشمول جاری رن اگر انھوں نے باؤنڈری اسکور ہونے کے لمحے کراس کر لیا ہو۔

19.7.4 جب 19.7.3.2 کے تحت رنز باؤنڈری الاؤنس سے تجاوز کر جائیں تو قانون 18.12.2 (بیٹر کا اُس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا / چھوڑ چکی ہے) کے مقاصد کے لیے، وہ باؤنڈری الاؤنس کی جگہ لے لیں گے۔

19.7.5 دونوں میں سے کسی سائڈ کو حاصل ہونے والے پنالٹی رنز باؤنڈری اسکور ہونے سے متاثر نہیں ہوتے۔

19.8 اوور تھرو یا فیلڈر کا دانستہ عمل

19.8 Overthrow or wilful act of fielder

19.8.1 اوور تھرو یا فیلڈر کے دانستہ عمل کے نتیجے میں اسکور ہونے والے رنز۔

اگر باؤنڈری اوور تھرو سے یا فیلڈر کے دانستہ عمل کے نتیجے میں حاصل ہوتی ہے تو اسکور ہونے والے رنز ہوں گے

دونوں میں سے کسی سائڈ کو دیے جانے والے پنالٹی رنز

اور باؤنڈری الاؤنس کے رنز

اور رنز جو بیٹرز نے تھرو یا فیلڈر کے دانستہ عمل کے لمحے مکمل کر لیے ہوں

اور جاری رن، اگر بیٹرز نے تھرو یا فیلڈر کے دانستہ عمل کے لمحے پہلے ہی کراس کر لیا ہو۔

قانون 18.12.2 (بیٹر کا اُس وِکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا / چھوڑ چکی ہے) کا اطلاق تھرو یا فیلڈر کے دانستہ عمل کے لمحے سے ہو گا۔

19.8.2 اوور تھرو اور فیلڈر کے دانستہ عمل کی تعریف۔

19.8.2.1 اوور تھرو کے نتیجے میں باؤنڈری واقع ہوتی ہے، جب امپائر کی دانست میں فیلڈر بیٹر کو رن آوٹ کرنے یا مزید رنز اسکور کیے جانے میں مانع ہونے کی کوشش میں گیند سے وِکٹوں کو نشانہ بناتا ہے اور گیند بعد میں باؤنڈری پار کر جاتی ہے۔

19.8.2.2 یہ اوور تھرو نہیں سمجھی جائے گی اگر گیند باؤنڈری پار کر جائے

- فیلڈر کے گیند روکنے کی کوشش کے نتیجے میں،

یا،

- باؤنڈری کے نزدیک فیلڈ کرتے ہوئے / کرتی ہوئی فیلڈر کے کسی دوسرے / دوسری نزدیکی فیلڈر کو گیند پہنچانے کی کوشش کے نتیجے میں۔

19.8.2.3 صرف اِس قانون کے مقاصد کے لیے، دانستہ عمل سے مراد ہے، جان بوجھ کر ایسی حرکت کرنا جس کا مقصد نہ رنز روکنا ہو، نہ رن آؤٹ کرنا، نہ کیچ مکمل کرنا۔

LAW 20 DEAD BALL

قانون 20 ڈیڈ بال

20.1 Ball is dead

20.1 گیند ڈیڈ ہوتی ہے

20.1.1 گیند ڈیڈ ہو جاتی ہے جب۔

20.1.1.1 وہ قطعی طور پر ساکن ہو جائے۔

20.1.1.2 باؤنڈری اسکور ہو جائے۔ ملاحظہ ہو قانون **19.7** (باؤنڈریوں سے اسکور ہونے والے رنز) ۔

20.1.1.3 بیٹر ڈِسمِس کر دیا/ کر دی جائے۔ گیند بیٹر کے ڈِسمس ہونے کا سبب بنے والے واقعہ کے لمحے سے ڈیڈ تصور کی جائے گی۔

20.1.1.4 چاہے کھیلی گئی ہو یا نہیں وہ بیٹر کے بلّے اور جسم کے درمیان یا اس کے لباس یا ساز و سامان میں سے کسی کے درمیان پھنس جائے۔

20.1.1.5 چاہے کھیلی گئی ہو یا نہیں وہ بیٹر کے لباس یا ساز و سامان میں یا امپائر کے لباس میں قیام کرلے۔

20.1.1.6 قوانین 24.4 (بغیر اجازت لَوٹنے والا / لَوٹنے والی کھلاڑی) یا 28.2 (گیند فیلڈ کرنا) میں سے کسی کی خلاف ورزی کے نتیجے میں پنالٹی رنز دیے جائیں۔ گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔

20.1.1.7 قانون 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کی خلاف ورزی ہو گئی ہو۔

20.1.1.8 میچ قانون 12.9 (میچ کا اختتام) میں بیان کردہ کسی بھی طریقے سے انجام پذیر ہو جائے۔

20.1.2 گیند اس وقت قطعی طور پر ساکن سمجھی جاتی ہے گی جب گیند کسی وقت کسی فیلڈر کے ہاتھ یا ہاتھوں میں ہو

یا زمین پر ساکن ہو جائے،

اور بولرز اینڈ امپائر فیصلہ کرے کہ گیند اب کھیل میں نہیں رہی۔

20.2 گیند کا قطعی طور پر ساکن ہو جانا — 20.2 Ball finally settled

آیا گیند قطعی طور پر ساکن ہو گئی یا نہیں، ایسا معاملہ ہے جس کا فیصلہ صرف امپائر ہی کو کرنا ہوتا ہے۔

20.3 اوور یا ٹائم کی کال — 20.3 Call of Over or Time

اوور کی کال (ملاحظہ ہو قانون 17.4) یا ٹائم کی کال (ملاحظہ ہو قانون 12.2) اُس وقت تک نہیں کی جائے گی جب تک گیند یا تو 20.1 یا 20.4 کے تحت ڈیڈ نہ ہو جائے۔

20.4 امپائر کا ڈیڈ بال کال اور سگنل کرنا — 20.4 Umpire calling and signalling Dead ball

20.4.1 **جب 20.1 کے تحت گیند ڈیڈ ہو جائے اور اگر کھلاڑیوں کو آگاہ کرنا ضروری ہو تو بولرز اینڈ امپائر ڈیڈ بال کال اور سگنل کر سکتا/کر سکتی ہے۔**

20.4.2 جب دونوں میں سے کسی امپائر کو قوانین 20.4.2.1 تا 20.4.2.14 کسی کے تحت ڈیڈ بال کال اور سگنل کرنا پڑے تو گیند ڈیڈ ہونے کا سبب بننے والے واقعے کے لمحے سے ڈیڈ تصور کی جائے گی۔ تاہم، جب قانون خصوصی طور پر کال میں تاخیر کرنے کی ہدایت کرتا ہو تاکہ خلاف ورزی نہ کرنے والی سائڈ کو قانون 23.3 (لیگ بائز نہیں دی جائیں گی)، قانون 25.7 (اسٹرائکر کے رنز پر پابندی، قانون 34.4 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر رنز کی اجازت)، قانون 41.2.1 (غیر قانونی حرکتیں)، قانون 42.1.2 (ناقابل قبول **1** طرز عمل) کے تحت نقصان نہ پہنچے، تو گیند کال کے لمحے سے ڈیڈ تصور ہو گی۔

دونوں میں سے کوئی بھی امپائر ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی جب

20.4.2.1 اُسے اَن فیئر پلے کی صورت میں مداخلت کرنا ہو۔

20.4.2.2 کسی کھلاڑی یا امپائر کو ممکنہ ضرب شدید پیش آ جائے۔

20.4.2.3 وہ مشورے کی غرض سے اپنی معمول کی جگہ چھوڑے۔

20.4.2.4 اسٹرائکر کو گیند کھیلنے کا موقع ملنے سے قبل اُس کی وِکٹ پر سے ایک یا دونوں بیلز کسی کھلاڑی یا اُس کے ساز و سامان کی مداخلت کے بغیر گر جائیں۔

20.4.2.5 اسٹرائکر گیند وصول کرنے کے لیے تیار نہ ہو اور گیند ڈیلیور کر دی جائے جسے وہ کھیلنے کی کوشش نہ کرے۔ اگر امپائر مطمئن ہو کہ اسٹرائکر کے تیار نہ رہنے کی وجہ معقول تھی تو وہ گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔

20.4.2.6 ڈیلیوری وصول کرنے کی تیاری کرتے ہوئے یا وصول کرتے ہوئے اسٹرائیکر کی توجہ میں کسی شور سے یا نقل و حرکت سے یا کسی اور طریقے سے خلل پڑ جائے۔ اس کا اطلاق تب بھی ہو گا چاہے توجہ میں خلل کا ماخذ پیچ کے اندر ہو یا باہر۔ 20.4.2.7 بھی ملحوظ رہے۔ گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔

20.4.2.7 جان بوجھ کر دھیان پھیرنے کی کوشش کا واقعہ قوانین 41.4 (جان بوجھ کر اسٹرائیکر کا دھیان پھیرنے کی کوشش) یا 41.5 (جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرنا، جھانسا دینا یا اس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) میں سے کسی کے تحت پیش آئے۔ گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔

20.4.2.8 بولر ڈیلیوری سے پہلے گیند حادثاتاً گرادے۔

20.4.2.9 بولر اپنے ڈیلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے سے پہلے گیند اسٹرائیکرز اینڈ کی جانب تھرو کر دے۔

20.4.2.10 گیند کسی بھی وجہ سے ڈیلور نہ کی جائے، ماسوائے نان اسٹرائیکر کو قانون 38.3 (نان اسٹرائیکر کا وقت سے پہلے اپنا احاطہ چھوڑ دینا) کے تحت رن آؤٹ کرنے کی کوشش کے۔

20.4.2.11 امپائر مطمئن ہو کہ کھیل میں زیر استعمال گیند بازیاب نہیں ہو سکتی۔

20.4.2.12 اامپائر کی دانست میں، کسی انسان، جانور یا کسی اور شے کے کھیل کے میدان کے اندر آجانے سے کسی سائڈ کو نقصان پہنچا ہے۔ تاہم، اگر دونوں امپائرز سمجھیں کہ مداخلت کے باوجود گیند باؤنڈری کو جالیتی، تو باؤنڈری واقع ہو جائے گی (ملاحظہ ہو قانون 19.2.7 (باؤنڈری کی شناخت اور نشان دہی)۔

20.4.2.13 اسٹرائیکر گیند کو کھیلنے کی کوشش کرے اور اس کے جسم کا کوئی حصہ، نہ زمین سے لگا ہوا نہ اٹھا ہوا، پچ کی قانون 6.1 (پچ کا ایریا) میں دی گئی تعریف کے مطابق، پچ کے اندر اندر نہ رہے۔

20.4.2.14 متذکرہ بالا میں نہ شامل کسی اور قانون کے تحت ایسا کرنے کی ضرورت پڑ جائے۔

20.5 گیند کا ڈیڈ ہونا ختم ہو جاتا ہے — 20.5 Ball ceases to be dead

بولر کے رن اپ شروع کرتے ہی یا اگر رن اپ نہ ہو تو بولنگ ایکشن شروع کرتے ہی- گیند کا ڈیڈ ہونا ختم ہو جاتا ہے- یعنی یہ کھیل میں واپس آجاتی ہے۔

20.6 ڈیڈ بال منسوخ نہیں کی جاتی — 20.6 Dead ball not to be revoked

گیند ایک مرتبہ ڈیڈ ہو جائے، تو کسی بھی فیصلے کی منسوخی، گیند کو اُس ڈیلیوری کے لیے کھیل میں واپس نہیں لاسکتی۔

20.7 ڈیڈ بال؛ گیند کا اوور میں شمار ہونا — 20.7 Dead ball; ball counting as one of over

20.7.1 جب ایسی گیند جو ڈیلور کی گئی ہو ڈیڈ کال کی جائے یا اسے ڈیڈ سمجھا جانا ہو تو 20.7.2 کے علاوہ،

20.7.1.1 اا گر اسٹرائیکر کو گیند کھیلنے کا موقع نہ ہو تو گیند اوور میں شمار نہیں کی جائے گی۔

20.7.1.2 تاوقتیکہ نوبال یاوائڈنہ کال کی گئی ہو، اگر اسٹرائکر کو اُسے کھیلنے کا موقع ہو تو یہ باضابطہ گیند تسلیم ہو گی، ماسوائے 20.4.2.6 کے حالات اور قوانین 24.4(بغیر اجازت لَوٹنے والا / لَوٹنے والی کھلاڑی، (28.2(گیند فیلڈ کرنا) ،41.4(جان بوجھ کر اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی کوشش) اور 41.5(جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرنا، جھانسادینا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) کے۔

20.7.2 20.4.2.5 میں گیند، اوور میں صرف اِس صورت میں شمار نہیں ہو گی جب اُسے، کھیلنے کی کوشش نہ کرنا اور کھیلنے کے لیے تیار نہ رہنے کا موزوں جواز ہونا، دونوں ہی شرائط پوری نہ ہوتی ہوں۔ بصورت دیگر ڈیلیوری باضابطہ گیند ہو گی۔

LAW 21 NO BALL

قانون 21 نوبال

21.1 Mode of delivery

21.1 ڈیلوری کا انداز

21.1.1 امپائر بولر کا ارادہ دریافت کرے گا / کرے گی کہ آیا وہ دائیں بازو سے گیند بول کرنا چاہتا / چاہتی ہے یا بائیں بازو سے، اوور دا وِکٹ یا راؤنڈ دا وِکٹ، اور اُسی طور سے اسٹرائکر کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔

اگر بولر اپنے ڈیلوری کے انداز میں تبدیلی سے امپائر کو آگاہ کرنے میں ناکام رہتا / رہتی ہے تو یہ اَن فیئر ہے۔ اس صورت میں امپائر نوبال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔

21.1.2 میچ سے قبل کیے جانے والے خصوصی تصفیے کے بغیر انڈر آرم بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

21.2 Fair delivery – the arm

21.2 فیئر ڈیلوری – بازو

بازو کے تعلق سے ڈیلوری فیئر ہونے کے لیے، گیند کو تھرو نہیں کیا جانا چاہیے۔

بازو کے تعلق سے وہ گیند فیئر طریقے سے ڈیلور کی گئی سمجھی جاتی ہے جسے بول کرتے ہوئے ڈیلوری سوئنگ میں بولر کا بازو ایک مرتبہ شانے کے برابر پہنچ جانے پر کہنی کا جوڑ اُس مقام سے لے کر گیند کے ہاتھ سے چھُوٹنے تک جزوی یا مکمل طور پر سیدھا نہ ہو۔ یہ تعریف ڈیلوری سوئنگ میں بولر کے کلائی کو لچکانے یا گھمانے سے منع نہیں کرتی۔

اگرچہ ڈلیوری فیئر ہونے کا تعین کرنا اصل ذمہ داری اسٹر ائیکرز اینڈ امپائر کی ہے، تاہم یہ قانون بولرز اینڈ امپائر کو، اگر وہ سمجھے کہ گیند تھرو کی گئی ہے، نو بال کال اور سگنل کرنے سے منع نہیں کرتا۔

21.3 تھرو کی گئی یا انڈر آرم ڈلیور کی گئی گیند - امپائروں کی کاروائی **21.3 Ball thrown or delivered underarm– action by umpires**

21.3.1 بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے کے بعد، اگر دونوں میں سے کوئی امپائر سمجھے کہ گیند تھرو کی گئی ہے یا 21.1.2 کے تحت تصفیے میں اجازت کے بغیر، انڈر آرم ڈلیور کی گئی ہے تو وہ امپائر نو بال کال اور سگنل کرے گا/ کرے گی اور جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو دوسرے/دوسری امپائر کو کال کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

تب، بولرز اینڈ امپائر

- بولر کو وارننگ دے گا/دے گی یہ اظہار کرتے ہوئے کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے۔ یہ وارننگ اُس بولر پر پوری اِننگز کے دوران قابل اطلاق رہے گی۔
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔
- وِکٹ پر موجود بیٹرز کو جو کچھ پیش آیا ہے اُس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

21.3.2 اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھے کہ اُس اننگز میں وہی بولر کوئی ڈلیوری مزید تھرو کرتا /کرتی ہے یا 21.1.2 کے تحت تصفیے کی غیر موجودگی میں انڈر آرم ڈلیور کرتا /کرتی ہے تو وہ نو بال کال اور سگنل کرے گا/ کرے گی اور جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو دوسرے/دوسری امپائر کو کال کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

تب، بولرز اینڈ امپائر

- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو ہدایت کرے گا/کرے گی کہ وہ بولر کو فوراً بولنگ سے معطل کرے۔ اگر قابل اطلاق ہو تو وہ اوور ایک ایسا/ایسی بولر مکمل کرے گا/کرے گی جس نے نہ تو پچھلا اوور یا اُس کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ بول کرنے کی اجازت دی جائے گی۔ اس طرح معطل کیے گئے بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بول کرنے کی اجازت نہیں ہو گی۔
- وکٹ پر موجود بیٹرز کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔

21.3.3 میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

21.4 ڈلیوری سے پہلے بولر کا اسٹرائکرز اینڈ کی جانب تھرو کرنا **21.4 Bowler throwing towards striker's end before delivery**

اگر بولر ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے سے پہلے گیند اسٹرائکرز اینڈ کی جانب تھرو کرتا/کرتی ہے تو یہ نوبال نہیں ہے اور 21.3 میں بیان طریق کار کا اطلاق نہیں ہوگا۔ تاہم، امپائر قانون 20.4.2.9 کے تحت ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔

21. 5 فیئر ڈلیوری۔ پیَر **21.5 Fair delivery – the feet**

پیَروں کے تعلق سے ڈلیوری فیئر ہونے کے لیے ڈلیوری اسٹرائڈ میں

21.5.1 **بولر کا پچھلا پیَر اُس کے ظاہر کردہ ڈلیوری انداز کی جانب والی ریٹرن کریز کے اندر اندر اور اسے چھُوئے بغیر زمین پر پڑنا چاہیے۔**

21.5.2 **بولر کا اگلا پیَر یا اُس کا کچھ حصہ چاہے زمین سے لگا ہوا ہو یا اٹھا ہوا، زمین پر پڑنا چاہیے**

- **دونوں**
  درمیانی اسٹمپس کو ملانے والی خیالی لکیر کی اُسی جانب جو 21.5.1 میں بیان کردہ ریٹرن کریز کی ہو، اور
- **پوپنگ**
  کریز کے پیچھے ہو

اگر بولرز اینڈ امپائر ان تینوں شرائط کے پورا ہونے سے مطمئن نہ ہو تو وہ نوبال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔ ملاحظہ ہو قانون 41.8 (جان بوجھ کر اگلے پیَر کی نوبال کرنا)۔

21.6 گیند ڈلیور کرتے میں بولر کا وکٹ بریک کر دینا **21.6 Bowler breaking wicket in delivering ball**

اگر گیند ڈلیور کی گئی ہو اور اگر اسٹرائکر کو قانون 38.3 (نان اسٹرائکر کا اپنا احاطہ وقت سے پہلے چھوڑ دینا) کے تحت ڈِسمس نہ کر دیا گیا ہو اور بولر گیند کے کھیل میں آنے اور ڈلیوری اسٹرائڈ کے بعد کا اسٹرائڈ مکمل ہونے سے پہلے کسی بھی وقت وکٹ بریک کر دے تو دونوں میں سے کوئی امپائر نوبال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔ اس میں بولر کے جسم سے گرنے والے لباس یا کسی اور شے سے وکٹ کا بریک ہونا شامل ہے۔ اپنڈکس A.12، قوانین 20.4.2.8، 20.4.2.10 (امپائر کا ڈیڈ بال کال اور سگنل کرنا) ملاحظہ ہوں۔

21.7 گیند کا ایک مرتبہ سے زیادہ اچھلنا، زمین پر لڑھکنا یا پچ کے باہر ٹپّا کھانا **21.7 Ball bouncing more than once, rolling along the ground or landing off the pitch**

امپائر ایسی گیند کو جسے وہ ڈلیور کی گئی سمجھے اور جو پہلے ہی اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے نہ چھُو گئی ہو، نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی،

21.7.1 اگر وہ ایک مرتبہ سے زیادہ اچھلے یا پوپنگ کریز تک پہنچے سے پہلے زمین پر لڑھکے

یا

21.7.2 اسٹرائکر کی وکٹ کی لکیر تک پہنچنے سے پہلے، قانون **6.1** (پچ کا ایریا) میں پچ کی تعریف کے مطابق، پچ کے باہر ٹپّا کھائے یا بعد میں، جزوی یا کلی طور پر اُچھلے۔ جب نان ٹرف پچ زیر استعمال ہو تو اس کا اطلاق ہر ایسی گیند پر ہو گا جو جزوی یا کلی طور پر مصنوعی سطح کے باہر ٹپّا کھائے یا اُچھلے۔

21.8 Ball causing the striker to leave the pitch, or ball coming to rest in front of striker's wicket

21.8 گیند کے باعث اسٹرائکر کا پچ چھوڑنا، یا گیند کا اسٹرائکر کی وِکٹ کے آگے آکر ٹھہر جانا

اگر بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند جو اسٹرائکر کی وِکٹ کی لکیر کے آگے آکر ٹھہر جائے یا پہلے اسٹرائکر کے بلّے یا جسم کو چھوئے بغیر پچ سے اتنی دور ہو کہ اسٹرائکر کو گیند کھیلنے کی کوشش کرنے میں پچ کو چھوڑنے کی ضرورت پڑے (ملاحظہ ہو قانون 25.8– اسٹرائکر کا گیند کھیلنے کا حق)، تو امپائر نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی اور پھر فوراً ہی ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔

21.9 Fielder intercepting a delivery

21.9 فیلڈر کا ڈلیوری میں مزاحم ہونا

قانون **27.3** (وکٹ کیپر کی جگہ) کے حالات کے علاوہ، اگر بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند اسٹرائکر کا بلّا یا جسم چھُونے سے پہلے یا اُس کی وکٹ سے گذر جانے سے پہلے، فیلڈر کے جسم کے کسی حصے سے چھُو جائے تو امپائر نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی اور پھر فوراً ہی ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔ تاہم، اگر فیلڈر کا عمل اسٹرائکر کے گیند کھیلنے میں جان بوجھ کر رکاوٹ پیدا کرنے کی کوشش ہو تو قانون 41.4 کا اطلاق ہو گا۔

21.10 Call of No ball for infringement of other Laws

21.10 دیگر قوانین کی خلاف ورزی پر نو بال کی کال

مندرجہ بالا صورتوں کے علاوہ، نو بال کال اور سگنل کیا جانا مندرجہ ذیل قوانین کا بھی تقاضہ ہے۔

قانون **27.3** – وِکٹ کیپر کی جگہ

قانون **28.4** – آن سائڈ فیلڈروں پر پابندی

قانون **28.5** – فیلڈروں کو پچ پر تجاوز نہیں کرنا

قانون **41.6** – خطرناک اور ان فیئر شارٹ پچڈ گیندیں بول کرنا

قانون **41.7** – بغیر ٹپّے کی خطرناک اور ان فیئر گیندیں بول کرنا

قانون **41.8** – جان بوجھ کر اگلے پیر کی نو بال بول کرنا۔

21.11 نوبال کی کال منسوخ کرنا 21.11 Revoking a call of No ball

21.11.1 اگر **قوانین** 20.4.2.4, 20.4.2.5, 20.4.2.8, یا 20.4.2.10 (امپائر کا ڈیڈ بال کال اور سگنل کرنا) میں سے کسی کے تحت ڈیڈ بال کال کی جاتی ہے، یا کسی اور وجہ سے گیند بولر کے ہاتھ سے چھوٹنے سے پہلے ڈیڈ سمجھی جاتی ہو، تو امپائر نوبال کی کال منسوخ کر دے گا/ کر دے گی۔

21.11.2 اگر ڈیڈ بال قانون 20.4.2.6 کے تحت کال کی گئی ہو تو امپائر نوبال کی کال منسوخ کر دے گا/ کر دے گی، تاوقتیکہ نوبال 21.6 کے تحت نہ کال کی گئی ہو۔

21.12 نوبال کا وائڈ کو رد کرنا 21.12 No ball to over-ride Wide

نوبال کی کال ہر دفعہ وائڈ بال کی کال کو رد کر دے گی۔ ملاحظہ ہوں قوانین 22.1 (وائڈ جانچنا) اور 22.2 (وائڈ بال کی کال اور سگنل)۔

21.13 گیند ڈیڈ نہیں ہوتی 21.13 Ball not dead

نوبال کی کال پر گیند ڈیڈ نہیں ہو جاتی۔

21.14 نوبال کا جرمانہ 21.14 Penalty for a No ball

نوبال کی کال پر فوراً ہی ایک رن کا جرمانہ عائد کر دیا جائے گا۔ تاوقتیکہ کال منسوخ نہ کر دی جائے یہ جرمانہ قائم رہے گا چاہے کوئی بیٹر ڈِسمِس ہی ہو جائے۔ یہ دیگر تمام اسکور ہونے والے رنز، باؤنڈری کے رنز اور پنالٹیوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز کے علاوہ ہو گا۔

21.15 نوبال کے نتیجے میں حاصل ہونے والے رنز- کیسے اسکور ہونگے 21.15 Runs resulting from a No ball – how scored

نوبال کے ایک رن کا جرمانہ نوبال ایکسٹرا کے طور پر اسکور ہو گا اور بولر کے ذمے لکھا جائے گا۔ اگر دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو دیگر جرمانوں کے رنز دیے گئے ہوں تو وہ رنز قانون 41.17 (پنالٹی رنز) کے مطابق اسکور ہونگے۔ بیٹرز کے مکمل کر لیے گئے رنز یا باؤنڈری الاؤنس، گیند کو بلّے سے اسٹرائک کیے جانے کی صورت میں اسٹرائکر کے کھاتے میں جائیں گے ورنہ وہ بھی بائز یا لیگ بائز کے طور پر، جو بھی بر محل ہو، اسکور ہونگے۔

21.16 نوبال کا شمار نہیں ہو گا 21.16 No ball not to count

نوبال کا شمار اوور میں نہیں ہو گا۔ ملاحظہ ہو قانون 17.3 (گیندوں کی باضابطگی)۔

21.17 نوبال پر آؤٹ 21.17 Out from a No ball

جب نو بال کال کی گئی ہو تو دونوں میں سے کوئی بیٹر، ماسوائے قوانین 34(ہِٹ دا بال ٹوائس)، 37 (اوبسٹر کٹنگ دا فیلڈ) یا38(رن آؤٹ) کے، کسی اور قانون کے تحت آؤٹ نہیں ہو گا/ نہیں ہو گی۔

LAW 22 WIDE BALL

قانون22 وائڈ بال

22.1 Judging a Wide

22.1 وائڈ جانچنا

22.1.1 اگر بولر ایک ایسی گیند بول کرے جو نو بال نہ ہو اور ، 22.1.2اور22.1.3 میں درج تعریفوں کے مطابق اسٹرائکر کے دُور سے گذر جائے، جہاں پر وہ کھڑا/ کھڑی ہے، یا اُس ڈلیوری کے لیے گیند کے کھیل میں آنے کے بعد کسی وقت کھڑا تھا/کھڑی تھی، بلکہ وہ اگر اسٹرائکر کی نارمل گارڈ پوزیشن میں کھڑا ہوتا/ کھڑی ہوتی تب بھی دُور سے گذر جاتی تو امپائر اُسے وائڈ قرار دے گا/ دے گی۔

22.1.2 وہ گیند اسٹرائکر سے دُور گزری سمجھی جائے گی جو اسٹرائکر کی پہنچ سے اتنی باہر ہو کہ وہ نارمل کرکٹ اسٹروک کے ذریعہ اُسے اپنے بلّے سے ہِٹ کرنے کے قابل نہ ہو۔

22.1.3 گیند اسٹرائکر سے دُور گزری سمجھی جائے گی، جب کوئی ڈلیوری ٹپّا کھانے کے بعد پوپنگ کریز پر سیدھے قد کھڑے / کھڑی اسٹرائکر کے سر کی اونچائی سے اوپر گزر جائے یا گذر جاتی۔

22.2 وائڈ بال کی کال اور سگنل — 22.2 Call and signal of Wide ball

اگر امپائر کسی ڈلیوری کو وائڈ قرار دیتا / دیتی ہے تو جیسے ہی گیند اسٹرائکر کی وِکٹ سے گذر جائے وہ وائڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔ تاہم، اُسے وائد، بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے کے لمحے سے تصور کیا جائے گا حالانکہ اُسے اُس وقت تک وائڈ کال نہیں کیا جاسکتا جبتکہ وہ اسٹرائکر کی وِکٹ سے گذر نہ جائے۔

22.3 وائڈ بال کی کال منسوخ کرنا — 22.3 Revoking a call of Wide ball

22.3.1 اگر کسی فیلڈر سے اتصال سے پہلے گیند کا اتصال اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے ہو جائے تو امپائر وائڈ بال کی کال منسوخ کر دے گا / کر دے گی۔

22.3.2 اگر ڈلیوری نو بال کال کی گئی ہو تو امپائر وائڈ بال کی کال منسوخ کر دے گا / کر دے گی۔ ملاحظہ ہو قانون 21.12 (نو بال کا وائڈ کو رد کرنا)۔

22.4 ڈلیوری وائڈ نہیں — 22.4 Delivery not a Wide

22.4.1 امپائر ایسی ڈلیوری کو وائڈ قرار نہیں دے گا / نہیں دے گی جسے اسٹرائکر حرکت کرتے ہوئے،

یا تو گیند کو اپنے سے دُور گذارنے کا سبب بنے جیسا کہ 22.1.2 میں واضح کیا گیا ہے

یا گیند کو اپنی اتنی پہنچ میں لے آئے کہ وہ اُسے نارمل کرکٹ اسٹروک کے ذریعہ اپنے بلّے سے اسٹرائک کرنے پر قادر ہو جائے۔

22.4.2 امپائر ایسی ڈلیوری کو وائڈ قرار نہیں دے گا / نہیں دے گی جو اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے چھو جائے، لیکن صرف اسٹرائکر کے پاس سے گذرتے وقت۔

22.5 گیند ڈیڈ نہیں ہوتی — 22.5 Ball not dead

وائڈ بال کی کال پر گیند ڈیڈ نہیں ہو جاتی۔

22.6 Penalty for a Wide

22.6 وائڈ کا جرمانہ

وائڈ بال کی کال پر فوراً ہی ایک رن کا جرمانہ عائد کر دیا جائے گا۔ تاوقتیکہ 22.3 کے تحت کال منسوخ نہ کر دی جائے، یہ جرمانہ قائم رہے گا چاہے کوئی بیٹر ڈِسمِس ہی ہو جائے، اور یہ دیگر تمام اسکور ہونے والے رنز، باؤنڈری کے رنز اور پنالٹیوں کی بنا پر دیے جانے والے دیگر رنز کے علاوہ ہو گا۔

22.7 Runs resulting from a Wide – how scored

22.7 وائڈ کے نتیجے میں حاصل ہونے الے رنز - کیسے اسکور ہونگے

بیٹرز کے مکمل کر لیے گئے تمام رنز یا باؤنڈری الاؤنس، بمع وائڈ کے جرمانے کے بطور وائڈ بالز اسکور ہونگے۔ 5 پنالٹی رنز کے علاوہ وائڈ سے حاصل ہونے والے تمام رنز بولر کے ذمے درج کیے جائیں گے۔

22.8 Wide not to count

22.8 وائڈ کا شمار نہیں ہو گا

وائڈ کا شمار اوور میں نہیں ہو گا۔ ملاحظہ ہو قانون 17.3 (گیندوں کی باضابطگی)۔

22.9 Out from a Wide

22.9 وائڈ پر آؤٹ

جب وائڈ بال کال کی گئی ہو تو دونوں میں سے کوئی بیٹر کسی اور قانون کے تحت آؤٹ نہیں ہو گا / نہیں ہو گی ماسوائے قوانین **35** (ہِٹ کٹ)، **37** (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ)، **38** (رن آؤٹ) یا **39** (اسٹمپڈ) کے۔

LAW 23 BYE AND LEG BYE

قانون 23 بائی اور لیگ بائی

23.1 Byes

23.1 بائز

اگر بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند جو وائڈ نہ ہو اسٹرائکر کے بلّے یا جسم کو چھوئے بغیر گذر جائے تو اُس ڈلیوری پر بیٹرز کے مکمل کردہ رنز یا باؤنڈری کے رنز، بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں بطور بائز جمع کیے جائیں گے۔ اس کے علاوہ اگر ڈلیوری نو بال ہو تو ایسی ڈلیوری پر نو بال کے جرمانے کا ایک رن عائد ہو گا۔

23.2 لیگ بائز — 23.2 Leg byes

23.2.1 اگر بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند اولاً اسٹرائکر کے جسم سے لگ جائے تو رنز صرف اس صورت میں اسکور ہونگے جب امپائر مطمئن ہو کہ اسٹرائکر نے

یا تو گیند کو بلّے سے کھیلنے کی کوشش کی

یا گیند کی چوٹ سے بچنے کی کوشش کی۔

23.2.2 اگر امپائر مطمئن ہو کہ ان میں سے ایک بھی شرط پوری ہوگئی ہے تو رنز ذیل کے مطابق سکور ہونگے۔

23.2.2.1 اگر

یا تو بعد میں اسٹرئکر کے بلّے یا جسم سے گیند کا اتصال نہ ہوا ہو،

یا اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے محض غیر ارادی اتصال ہوا ہو

تو بیٹرز کے مکمل کردہ رنز یا باؤنڈری کے رنز، بعد میں اسٹرائکر کے بلّے سے اتصال کی صورت میں اسٹرائکر کے حساب میں، ورنہ 23.2.3 کے مطابق بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں درج کیے جائیں گے۔

23.2.2.2 اگر اسٹرئکر ارادتاً قانونی طور پر دوسری مرتبہ اسٹرائک کرتا ہے / کرتی ہے تو قوانین 34.3 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند) اور 34.4 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر رنز کی اجازت) کا اطلاق ہوگا۔

23.2.3 اگر 23.2.2.1 کے مطابق رنز اسٹرائکر کے حساب میں نہ جمع ہوتے ہوں تو بطور لیگ بائز اسکور ہوں گے۔
اس کے علاوہ اگر ڈلیوری نو بال ہو تو نو بال کے جرمانے کا ایک رن عائد ہوگا۔

23.3 لیگ بائز نہیں دی جائیں گی — 23.3 Leg byes not to be awarded

اگر امپائر سمجھے کہ 23.2.1 کے حالات میں سے کوئی بھی شرط پوری نہیں ہوئی تو لیگ بائز نہیں دی جائیں گی۔
اگر گیند دیگر کسی وجہ سے ڈیڈ نہ ہوگئی ہو تو امپائر ڈیڈ بال کی کال اور سگنل گیند کے باؤنڈری کو پہنچنے یا پہلا رن مکمل ہونے تک ملتوی کردے گا / کردے گی۔

تب امپائر:

- بیٹنگ سائڈ کو ملنے والے تمام رنز منسوخ کردے گا / دے گی؛
- ناٹ آؤٹ بیٹر کو اُس کے اصل اینڈ کو لوٹا دے گا / دے گی؛

- اگر قابل

اطلاق ہو تو اسکوررز کو نوبال کا سگنل دے گا/دے گی؛

- قانون

28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کے تحت دیے جانے والے پنالٹی رنز کے علاوہ، 5 رنز کی دیگر قابل اطلاق پنالٹی عائد کرے گا/ کرے گی۔

LAW 24 FIELDER'S ABSENCE; SUBSTITUTES

قانون 24 فیلڈر کی غیر حاضری؛ سبسٹی ٹیوٹس

24.1 Substitute fielders

24.1 سبسٹی ٹیوٹ فیلڈرز

24.1.1 امپائرز سبسٹی ٹیوٹ فیلڈر کی اجازت دیں گے/دیں گی

24.1.1.1 اگر وہ مطمئن ہوں کہ کوئی کھلاڑی زخمی یا بیمار ہو گیا/ہو گئی ہے اور یہ کہ ایسا میچ کے دوران ہوا ہے،

یا

24.1.1.2 کسی اور کلیتاً قابل قبول وجہ کی بنا پر۔

باقی دیگر حالات میں سبسٹی ٹیوٹ کی اجازت نہیں ہے۔

24.1.2 سبسٹی ٹیوٹ ، بولنگ اور کپتانی نہیں کر سکتا/ نہیں کر سکتی البتہ صرف امپائرؤں کی رضامندی سے وکٹ کیپر کے فرائض انجام دے سکتا / دے سکتی ہے۔ تاہم، قانون 42.7.1 (لیول 3 اور لیول 4 خلاف ورزیوں سے متعلق اضافی پوائنٹس) ملحوظ رہے۔

24.1.3 نامزد کھلاڑی کو 24.2، 24.3 اور قانون 42.4 (لیول 3 خلاف ورزیاں اور امپائرؤں کی کاروائی) کے تابع، بولنگ یا فیلڈنگ کی اجازت ہو گی چاہے اُس کے بدلے سبسٹی ٹیوٹ پہلے فرائض انجام دے چکا/ دے چکی ہو۔

24.2 غیر حاضر یا کھیل کے میدان سے چلے جانے والا/ والی فیلڈر — 24.2 Fielder absent or leaving the field of play

24.2.1 بطور فیلڈر فرائض انجام دیتے ہوئے کسی کھلاڑی کا مختصر وقت کے لیے باؤنڈری سے باہر چلے جانا کھیل کے میدان سے چلا جانا نہیں اور نہ ہی اس قانون کے مقاصد کے لیے اُسے کھیل کا میدان چھوڑ کر چلے جانا سمجھا جائے گا۔ گیند کے کھیل میں آتے وقت کوئی فیلڈر باؤنڈری کے باہر ہو سکتا/ ہو سکتی ہے ۔تاہم گیند کی ڈیلیوری کے لمحے تمام فیلڈرز باؤنڈری کے اندر ہونگے / ہونگی۔

24.2.2 اگر کوئی فیلڈر کھیل کے آغاز میں یا بعد میں کسی وقت فیلڈ میں نہیں آپاتا/ نہیں آپاتی، یا کھیل کے دوران میدان سے چلا جاتا/ چلی جاتی ہے تو

24.2.2.1 کسی ایک امپائر کو اُس کی غیر حاضری کے سبب سے آگاہ کیا جائے گا۔

24.2.2.2 اُس کے بعد وہ کھیل کے کسی سیشن میں بغیر امپائر کی رضامندی کے میدان میں نہیں آئے گا/ نہیں آئے گی۔ ملاحظہ ہو 24.4۔ امپائر، جیسے ہی قابل عمل ہو، اپنی رضامندی دیدے گا / دیدے گی۔

24.2.2.3 اس فیلڈر کو بولنگ کی اجازت اُس وقت تک نہیں دی جائے گی، جب تک وہ کھیل کے میدان میں واپس آکر اُتنا عرصہ، جو پنالٹی ٹائم کہلاتا ہے، نہ گذار لے، جیسا کہ 24.2.3 تا 24.2.7 اور 24.3 میں بیان کیا گیا ہے۔

24.2.3 کسی کھلاڑی کے پنالٹی ٹائم بھگتنے کی مدت زیادہ سے زیادہ 90 منٹ تک محدود ہو گی۔

24.2.4 اگر کوئی کھلاڑی اپنا پورا پنالٹی ٹائم بھگتنے سے پہلے میدان سے چلا جائے / چلی جائے تو بقیہ وقت بطور نا تمام پنالٹی ٹائم آگے لے جایا جائے گا۔

24.2.5 وہ کھلاڑی اس وقت تک بولنگ نہیں کر سکتا/ نہیں کر سکتی جب تک وہ اپنا پنالٹی ٹائم پورا نہ کر لے۔ کھلاڑی کی غیر حاضری کے کسی موقع پر، کھیل کے وقت کا اُتنا عرصہ جتنا وہ فیلڈ سے باہر رہا/ باہر رہی، 24.2.3 کے تابع، نا تمام رہ جانے والے پنالٹی ٹائم میں جمع کر دیا جائے گا اور وہ کھلاڑی اس وقت تک بولنگ نہیں کر سکے گا/ نہیں کر سکے گی جب تک وہ اپنا کُل پنالٹی ٹائم بھگت نہ لے۔

24.2.6 اگر کھیل میں اچانک بریک آجائے، تو رکاؤ کا دورانیہ ، بھگتا ہوا پنالٹی ٹائم شمار ہو گا، بشرطیکہ ،

24.2.6.1 وہ فیلڈر جو بریک شروع ہوتے وقت کھیل کے میدان میں تھا/ میدان میں تھی یا تو کھیل کے دوبارہ آغاز پر میدان میں واپس آجائے یا اب اُس کی سائڈ بیٹنگ کر رہی ہو۔

24.2.6.2 وہ فیلڈر جو بریک شروع ہوتے وقت کھیل کے میدان سے پہلے ہی باہر ہو، جیسے ہی کھیل میں حصہ لینے کے قابل ہو جائے، امپائر کو بذات خود آگاہ کرے اور، یا تو کھیل کے دوبارہ آغاز پر میدان میں آجائے یا اب اُس کی سائڈ بیٹنگ کر رہی ہو۔ امپائر کے روبرو اس طرح آگاہ کرنے کے بعد سے رکاؤ کا دورانیہ، ابھی بھگتے جانے والے پنالٹی ٹائم میں شمار نہیں ہو گا۔

24.2.7 ابھی بھگتے جانے والا پنالٹی ٹائم میچ کے اگلے دن اور بعد کے دنوں میں اور بعد کی اننگز میں، جیسا بھی قابل اطلاق ہو، لے جایا جائے گا۔

24.2.8 اگر کوئی فیلڈر قانون 42.4 (لیول 3 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی) کے تحت لیول 3 خلاف ورزی کا / کی مرتکب ہو اور معطلی کا عرصہ ختم ہونے پر میدان میں آجائے تو معطلی کے نتیجے میں کھیل کے میدان سے باہر گذارا ہوا عرصہ ابھی بھگتے جانے والے پنالٹی ٹائم میں جمع نہیں کیا جائے گا۔ اچانک بریک کی وجہ سے کھلاڑی کا میدان سے باہر گذارا ہوا وقت بھگتا ہوا پنالٹی ٹائم شمار نہیں ہو گا، تاوقتیکہ کھلاڑی نے اُس اچانک بریک کے وقت اپنی معطلی کا وقت پورا نہ کر لیا ہو اور کھیل کے دوبارہ شروع ہونے پر فوراً ہی میدان میں واپس نہ آجائے یا اب اس کی سائڈ بیٹنگ کر رہی ہو۔

24.2.9 اگر کوئی سبسٹی ٹیوٹ قانون 42.4 (لیول 3 کی خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی) کے تحت لیول 3 خلاف ورزی کا مرتکب ہو / کی مرتکب ہو تو مندرجہ ذیل کا اطلاق ہو گا۔

24.2.9.1 اگر نامزد کھلاڑی اپنی معطلی کا عرصہ پورا ہونے پر میدان میں آجائے تو معطلی کے نتیجے میں میدان سے باہر گذارا ہوا عرصہ ابھی بھگتے جانے والے پنالٹی ٹائم میں جمع نہیں کیا جائے گا۔ تاہم، معطلی کا باعث بننے والی خلاف ورزی سے پہلے میدان سے باہر گذارا ہوا وقت، 24.2.3 کے تابع، ابھی بھگتے جانے والے پنالٹی ٹائم کے طور پر باقی رہے گا۔

24.2.9.2 اگر معطلی کا عرصہ پورا ہونے پر نامزد کھلاڑی میدان میں نہیں آتا / نہیں آتی تو اُس کی غیر حاضری کا تمام عرصہ پنالٹی ٹائم مانا جائے گا جو زیادہ سے زیادہ 90 منٹ ہو گا۔

24.3 نالٹی ٹائم عائد نہ ہونا

24.3 Penalty time not incurred

نامزد کھلاڑی کی غیر حاضری پر پنالٹی ٹائم عائد نہیں ہو گا اگر،

24.3.1 اُسے میچ کے دوران بیرونی چوٹ لگی ہو اور نتیجتاً اُس کا میدان سے باہر جانا یا میدان میں آنے کے قابل نہ ہونا حق بجانب ہو۔

24.3.2 امپائروں کی دانست میں، کھلاڑی دیگر کلیتاً قابل قبول وجوہ کی بنا پر جن میں بیماری یا اندرونی چوٹ شامل نہیں، غیر حاضر رہے یا میدان سے چلا جائے / چلی جائے۔

24.4 بغیر اجازت لَوٹنے والا / لَوٹنے والی کھلاڑی

24.4 Player returning without permission

اگر کوئی کھلاڑی **24.2.2** کی خلاف ورزی کرتے ہوئے میدان میں آجاتا / آجاتی ہے اور اُس کا گیند سے جبکہ وہ کھیل میں ہو اتصال ہو جاتا ہے تو گیند فوراً ہی ڈیڈ ہو جائے گی۔

- اگر قابل

اطلاق ہو تو امپائر اسکوررز کو نو بال یا وائڈ کا سگنل دے گا / دے گی۔

- امپائر بیٹنگ

سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔

- بیٹرز کے

مکمل کردہ رنز اسکور ہونگے بشمول جاری رن اگر انھوں نے خلاف ورزی کے لمحے پہلے ہی کراس کرلیا ہو۔

- گیند اوور

میں شمار نہیں ہوگی۔

- امپائر دوسرے امپائر کو، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو، بیٹرز کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔
- میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

LAW 25 BATTER'S INNINGS; RUNNERS

قانون 25 بیٹر کی اننگز؛ رنرز

25.1 Eligibility to act as a batter or runner

25.1 بطور بیٹر یا رنر فرائض انجام دینے کی اہلیت

صرف ایک نامزد کھلاڑی ہی بیٹنگ کر سکتا/کر سکتی ہے یا رنر کے فرائض انجام دے سکتا/دے سکتی ہے اور، 25.3 اور 25.5.2 کے تابع، سبسٹی ٹیوٹ فیلڈر کے اُس کے بدلے پہلے ہی فرائض انجام دیے جانے کے باوجود وہ، بیٹنگ کر سکتا/کر سکتی ہے اور رنر کے فرائض انجام دے سکتا/دے سکتی ہے۔

25.2 Commencement of a batter's innings

25.2 بیٹر کی اِننگز کا آغاز

ابتدائی دو بیٹرز کی اننگز، اور ٹائم کی کال کے بعد کھیل کے دوبارہ آغاز پر کسی نئے بیٹر کی اننگز کا آغاز، پلے کی کال سے ہوتا ہے۔ باقی کسی بھی وقت، بیٹر کی اِننگز کا آغاز اُس وقت سے سمجھا جائے گا جب وہ بیٹر پہلی مرتبہ کھیل کے میدان میں قدم رکھتا / رکھتی ہے۔

25.3 بیٹر کے اننگز شروع کرنے پر پابندی — 25.3 Restriction on batter commencing an innings

25.3.1 اگر بیٹنگ سائڈ کے کسی ممبر کا پنالٹی ٹائم نامکمل رہتا ہے، ملاحظہ ہو قانون 24.2.7 (غیر حاضر یا میدان سے چلے جانے والا / والی فیلڈر)، تو اُس پنالٹی ٹائم کی تعمیل ہونے تک اُس کھلاڑی کو بیٹنگ کرنے یا بطور رنر فرائض انجام دینے کی اجازت نہیں ہوگی۔ تاہم، نامکمل پنالٹی ٹائم پورا نہ ہونے کی صورت میں وہ کھلاڑی اپنی سائڈ کی 5 وکٹیں گرنے کے بعد بیٹنگ کر سکتا / کر سکتی ہے۔

25.3.2 25.3.2.1 اور 25.3.2.2 کے حالات کے تابع، بیٹنگ سائڈ کے ممبر کے پنالٹی ٹائم کی تعمیل کھیل کے وقت کے دوران ہوتی ہے۔

25.3.2.1 قانون 42.2 (لیول 3 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی) کے تحت لیول 3 خلاف ورزی کے نتیجے میں معطلی کا بھگتا ہوا عرصہ تعمیل شدہ پنالٹی ٹائم شمار نہیں ہوتا۔

25.3.2.2 اچانک رکاوٹ کی صورت میں، اگر بیٹر بذات خود امپائر کو مطلع کر دے کہ وہ میچ میں حصہ لینے کے قابل ہو گیا / ہو گئی ہے تو اس کے بعد کا وقت تعمیل شدہ پنالٹی ٹائم شمار ہوگا۔

25.3.3 اگر ٹیم کی اننگز کے اختتام پر پنالٹی ٹائم نامکمل رہ جائے تو اسے، اگر برمحل ہو تو، میچ کی اگلی اور بعد کی اننگز میں لے جایا جائے گا۔

25.4 بیٹر کا ریٹائر ہونا — 25.4 Batter retiring

25.4.1 بیٹر اپنی اِننگز کے دوران کسی بھی وقت، جبکہ گیند ڈیڈ ہو، ریٹائر ہو سکتا / ہو سکتی ہے۔ کھیل آگے بڑھانے کی اجازت دینے سے پہلے، امپائروں کو بیٹر کے ریٹائر ہونے کے سبب سے آگاہ کیا جائے گا۔

25.4.2 اگر بیٹر، بیماری، چوٹ یا کسی دوسری ناگزیر وجہ سے ریٹائر ہو جائے تو ایسے بیٹر / ایسی بیٹر کو اپنی اِننگز دوبارہ شروع کرنے کا حق حاصل ہے۔ اگر کسی وجہ سے ایسا نہیں ہو پاتا تو اُس بیٹر کا اندراج 'ریٹائرڈ- ناٹ آؤٹ' ہوگا۔

25.4.3 اگر کوئی بیٹر 25.4.2 میں بیان وجوہ کے علاوہ کسی اور وجہ سے ریٹائر ہو جائے تو اُس کی اِننگز کا دوبارہ آغاز صرف مخالف کپتان کی رضامندی سے ہی ہو سکتا ہے۔ اگر کسی وجہ سے ایسا نہیں ہو پاتا تو اُس بیٹر کا اندراج 'ریٹائرڈ- آؤٹ' ہوگا۔

25.4.4 اگر ریٹائر ہونے کے بعد کوئی بیٹر اپنی اِننگز کا دوبارہ آغاز کرتا / کرتی ہے، تو 25.4.2 اور 25.4.3 کی ضروریات کے تابع، ایسا صرف کسی وِکٹ کے گرنے یا کسی اور بیٹر کے ریٹائر ہونے پر ہی ہو سکتا ہے۔

25.5 رنرز — 25.5 Runners

25.5.1 امپائرز بیٹر کے لیے رنر کی اجازت اس وقت دیں گے / دیں گی جب وہ مطمئن ہوں

25.5.1.1 کہ وہ بیٹر ایسی چوٹ سے دوچار ہے جس سے اُس کے دوڑنے کی صلاحیت متاثر ہو گئی ہے اور یہ کہ ایسا میچ کے دوران ہوا۔

25.5.1.2 اسے کسی اور قابل قبول وجہ کا سامنا ہے۔

باقی دیگر حالات میں رَنر کی اجازت نہیں ہے۔

25.5.2 ضروری ہے کہ

25.5.2.1 رَنر بیٹنگ سائڈ کا ممبر ہو/ کی ممبر ہو۔

25.5.2.2 اگر ممکن ہو تو رَنر اُس اِننگز میں پہلے ہی بیٹنگ کر چکا/ کر چکی ہو؛ جب یہ ممکن نہ ہو، لیکن اگر حالات بدل جائیں، جیسا کہ آؤٹ ہونے والا/ والی بیٹر رَنر کے فرائض انجام دے سکتا/ دے سکتی ہو، تو رَنر فوراً تبدیل کر دیا جائے گا/ کر دی جائے گی۔

25.5.2.3 رَنر کو صرف امپائروں کی رضامندی سے ہی تبدیل کیا جا سکتا ہے۔

25.5.2.4 رَنر بیٹر کے پہنے ہوئے بیرونی حفاظتی ساز و سامان کے مساوی ساز و سامان پہنے گا/ پہنے گی جس کے لیے وہ دوڑ رہا/ دوڑ رہی ہو اور بلّا تھامے ہوئے ہو گا/ ہو گی۔

25.5.2.5 رَنر کے ذمے نا تمام پنالٹی ٹائم باقی نہ ہو جیسا کہ قانون 24.2.7 (غیر حاضر یا میدان سے چلے جانے والا/ والی فیلڈر) میں واضح کیا گیا ہے۔

25.5.3 بیٹر کا/ بیٹر کی رَنر قوانین کے تابع ہو تا/ ہوتی ہے اور اُسے بیٹر تصور کیا جائے گا ماسوائے جہاں کہیں بحیثیت رَنر اُس کے دائرہ کار کے بارے میں خصوصی دفعات موجود ہوں۔ ملاحظہ ہو قانون 30.2 (بیٹر کا احاطہ کونسا ہوتا ہے) ۔

25.6 بیٹر اور اُس کے رَنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار

25.6 Dismissal and conduct of a batter and his/her runner

25.6.1 بیٹر جس نے رَنر لیا ہوا/ لی ہوئی رَنر کی جانب سے قوانین کی خلاف ورزی کے نتیجے میں تمام جرمانے ایسے ہی بُھگتے گا/ بُھگتے گی، جیسے وہ خود خلاف ورزی کا/ خلاف ورزی کی ذمہ دار ہو۔ خاص طور پر وہ، قوانین 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ) یا 38 (رن آؤٹ) کے تحت اپنے/ اپنی رَنر کے آؤٹ ہونے پر آؤٹ ہو جائے گا/ آؤٹ ہو جائے گی۔

25.6.2 جب بیٹر جس نے رَنر لیا ہوا/ لی ہوئی ہو اسٹرائکر ہو تو وہ بذاتِ خود قوانین کے تابع رہے گا/ رہے گی اور اُن تمام جرمانوں کا مستوجب ٹھہرے گا/ کی مستوجب ٹھہرے گی جن کا قوانین کی کوئی بھی خلاف ورزی تقاضہ کرتی ہو۔ تاہم، رن آؤٹ اور اسٹمپڈ ہونے کی صورت میں اُس پر 25.6.3، 25.6.4 اور 25.6.5 میں ترتیب دی گئی خصوصی دفعات کا اطلاق بطور رَنر لیے ہوئے/ لی ہوئی اسٹرائکر ہو گا۔

25.6.3 جب بیٹر جس نے رَنر لیا ہوا/ لی ہوئی ہو اسٹرائکر ہو تو اُس کا احاطہ ہمیشہ وکٹ کیپر کے اینڈ پر ہو گا۔

25.6.4 اگر اسٹرائکر جس نے رَنر لیا ہوا/ لی ہوئی ہو اپنے احاطے میں ہو اور اُس کا رَنر/ اُس کی رَنر وکٹ کیپر کے اینڈ پر اپنے احاطے سے باہر ہو اور اُس اینڈ پر وکٹ جائز طریقے سے بریک کر دی جائے تو قانون 38 (رن آؤٹ) کی شرائط کا اطلاق ہو گا۔

25.6.5 اگر اسٹرائکر جس نے رَنر لیا ہوا/ لی ہوئی ہو اپنے احاطے سے باہر ہو اور وکٹ کیپر کے اینڈ پر اُس کی وکٹ فیئر طریقے سے بریک کر دی جائے تو اسٹرائکر قوانین 38 (رن آؤٹ) یا 39 (اسٹمپڈ) کے تحت آؤٹ ہونے کا مستوجب ہو گا/ کی مستوجب ہو گی، تاوقتیکہ قانون

16.6 کے تحت نتیجہ پہلے ہی نہ آگیا ہو۔ اگر رنر بھی وکٹ کیپر کے اینڈ پر اپنے احاطے سے باہر ہو تو صرف قانون 38 (رن آوٹ) کا ہی اطلاق ہو سکتا ہے۔

25.6.6 اگر رنر لیا ہوا / لی ہوئی اسٹرائکر آوٹ ہو جائے جیسا کہ 25.6.5 میں ہے تو امپائر

- بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز نامنظور کر دے گا / کر دے گی
- ناٹ آوٹ بیٹر کو اُس کے اصل اینڈ کو لوٹا دے گا / لوٹا دے گی
- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکورروں کو نو بال یا وائڈ کا سگنل دے گا / دے گی
- قابل اطلاق 5 رنز کی پنالٹی عائد کرے گا / کرے گی۔

25.6.7 جب بیٹر جس نے رنر لیا ہوا اسٹرائکر نہ ہو، تو

25.6.7.1 بیٹر قانون 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ) کے تابع رہتا / رہتی ہے مگر بصورت دیگر میچ سے باہر ہوتا / ہوتی ہے۔

25.6.7.2 بیٹر اسٹرائکرز اینڈ امپائر کی ہدایت پر ایسی جگہ کھڑا ہو گا / کھڑی ہو گی جہاں وہ کھیل میں مخل نہ ہو۔

25.6.7.3 میچ سے باہر ہونے کے باوجود جیسا کہ 25.6.7.1 میں ہے، بیٹر اُس جرمانے کا مستوجب ہو گا / کی مستوجب ہو گی جس کا کسی اَن فیئر پلے کے ارتکاب پر قوانین تقاضہ کریں۔

25.7 Restriction on the striker's runner

25.7 اسٹرائکر کے / اسٹرائکر کی رنر پر پابندی

25.7.1 گیند کے ایک مرتبہ کھیل میں آجانے کے بعد، زخمی بیٹر جب اسٹرائکر ہو تو اُس کے / اُس کی رنر کے جسم یا بلّے کا کچھ حصہ اُس وقت تک پوپنگ کریز کے پیچھے زمین سے لگا ہوا ہونا چاہیے جب تک گیند اسٹرائکر تک نہ پہنچ جائے یا پوپنگ کریز سے گذر نہ جائے، ان میں سے جو پہلے پیش آئے۔

25.7.2 اگر اسٹرائکرز اینڈ امپائر سمجھے کہ زخمی اسٹرائکر کے رنر / کی رنر نے اس پابندی کی خلاف ورزی کی ہے تو رنز اسکور نہیں ہونگے۔ اگر گیند کسی اور وجہ سے ڈیڈ نہیں ہو جاتی، تو امپائر ڈیڈ بال کی کال اور سگنل گیند کے باؤنڈری کو پہنچنے یا پہلا رن مکمل ہونے تک ملتوی کر دے گا / کر دے گی۔ تاہم، بولرز اینڈ امپائر، کیچ کا موقع ہونے کی صورت میں کیچ مکمل ہونے تک ڈیڈ بال کی کال مزید موخر کر دے گا / کر دے گی۔

تب بولرز اینڈ امپائر

- بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز نامنظور کر دے گا / دے گی
- ناٹ آوٹ بیٹر کو اُس کے اصل اینڈ کو لوٹا دے گا / دے گی
- اگر قابل اطلاق ہو تو نو بال یا وائڈ کا سگنل کرے گا / کرے گی
- قانون 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کے تحت دیے جانے والے پنالٹی رنز کے علاوہ، دیگر قابل اطلاق 5 رنز کی پنالٹی عائد کرے گا / کرے گی۔

25.8 Striker's right to play the ball

25.8 اسٹرائکر کا گیند کھیلنے کا حق

گیند ڈلیور ہو جانے کے بعد اسٹرائکر کو، وِکٹ کیپر یا کسی اور فیلڈر کی مداخلت کے بغیر، گیند کھیلنے یا اسے قانونی طور پر دوسری مرتبہ اسٹرائک کرنے کا حق حاصل ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 27.5(وکٹ کیپر کے اعمال پر پابندی) اور قانون 27.6 (وکٹ کیپر کی راہ میں اسٹرائکر کی مزاحمت)۔

تاہم، اسٹرائکر گیند کھیلنے کی کوشش صرف ایسی صورت میں کرسکتا/کرسکتی ہے کہ اُس کے جسم یا بلّے کا کچھ حصہ، پچ کی قانون 6.1 (پچ کا ایریا) میں تعریف کے مطابق، پچ کے اندر اندر رہے۔ اگر گیند کھیلتے ہوئے اسٹرائکر کے جسم یا بلّے کا کوئی حصہ، گیند کے کھیل میں آنے کے لمحے سے اسٹرائکر کے گیند وصول کر چکنے تک، پچ کے اندر اندر نہ ہو، تو دونوں میں سے کوئی امپائر فوراً ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔

LAW 26 PRACTICE ON THE FIELD

قانون 26 میدان پر پریکٹس

26.1 Practice on the pitch or the rest of the square

26.1 پچ یا اسکوئر کے بقیہ حصے پر پریکٹس

26.1.1 میچ کے کسی دن کسی وقت پچ پر کسی قسم کی کوئی پریکٹس نہیں کی جائے گی۔

26.1.2 میچ کے کسی دن کسی وقت اسکوئر کے کسی بقیہ حصے پر کسی قسم کی کوئی پریکٹس امپائروں کی اجازت کے بغیر نہیں کی جائے گی۔

26.2 Practice on the outfield

26.2 آؤٹ فیلڈ پر پریکٹس

26.2.1 میچ کے کسی بھی دن آؤٹ فیلڈ پر ہر قسم کی پریکٹس کی اجازت ہے

- کھیل کے آغاز سے قبل،

- کھیل کے اختتام کے بعد اور
- کھانے اور چائے کے وقفوں کے دوران یا دو اننگز کے درمیان،

بشرطیکہ امپائرز مطمئن ہوں کہ ایسی پریکٹس آؤٹ فیلڈ کی حالت میں معنی خیز ابتری کا باعث نہ ہو گی۔

26.2.2 پلے کی کال اور ٹائم کی کال کے درمیان، آؤٹ فیلڈ پر پریکٹس کی اجازت ہو گی بشرطیکہ مندرجہ ذیل تمام شرائط پوری ہوتی ہوں:

- ایسی پریکٹس میں صرف وہ فیلڈرز حصہ لیں گے / حصہ لیں گی جو اپنڈکس A.7 میں فراہم کردہ تعریف پر پورا اترتے / اترتی ہوں۔
- ایسی پریکٹس کے لیے میچ کی گیند کے علاوہ کوئی اور گیند استعمال نہیں کی جائے گی۔
- اسکوئر اور باؤنڈری کے درمیان میچ کی پچ کی متوازی سمت میں کوئی بولنگ پریکٹس نہیں کی جائے گی۔
- امپائرز مطمئن ہوں کہ اس سے نہ تو قانون 41.3 (میچ کی گیند - اُس کی حالت تبدیل کرنا) کی خلاف ورزی ہو گی اور نہ ہی قانون 41.9 (فیلڈنگ سائڈ کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا) کی۔ اگر ایسی کوئی خلاف ورزی ہوتی ہے، تو قانون 41 میں بیان پابندیوں کا اطلاق ہو گا۔ تاہم، دی جانے والی کسی وارننگ کا اطلاق قانون 26 اور قانون 41 (اَن فیئر پلے) دونوں کے تحت ہونے والے مزید واقعات پر ہو گا۔

26.3 ٹرائل رن اپ — 26.3 Trial run-up

بولر کو ٹرائل رن اپ لینے کی اجازت ہے بشرطیکہ امپائر مطمئن ہو کہ اِس سے نہ تو قانون 41.9 (فیلڈنگ سائڈ کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا) کی خلاف ورزی ہوتی ہو اور نہ ہی قانون 41.12 (فیلڈر کا پچ کو نقصان پہنچانا) کی۔

26.4 قانون کی خلاف ورزی پر جرمانے — 26.4 Penalties for contravention

پریکٹس کی تمام صورتیں قوانین 41.3 (میچ کی گیند - اُس کی حالت تبدیل کرنا)، 41.9 (فیلڈنگ سائڈ کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا) اور 41.12 (فیلڈر کا پچ کو نقصان پہنچانا) کی دفعات کے تابع ہیں۔

26.4.1 اگر 26.1 یا 26.2 کی دفعات کی خلاف ورزی ہوتی ہو تو امپائر

- کھلاڑی کو وارننگ دے گا / دے گی کہ پریکٹس کی اجازت نہیں ہے؛
- دوسرے امپائر کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو دونوں کپتانوں کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

26.4.1.1 اگر خلاف ورزی وکٹ پر موجود بیٹر کی جانب سے ہو تو امپائر دوسرے بیٹر اور ہر اندر آنے والے بیٹر کو مطلع کرے گا / کرے گی کہ وارننگ جاری کر دی گئی ہے۔

وارننگ کا اطلاق اُس کھلاڑی کی ٹیم پر پورے میچ کے لیے ہو گا۔

26.4.2 اگر میچ کے دوران خلاف ورزی کا مزید ارتکاب اُس ٹیم کے کسی / ٹیم کی کسی کھلاڑی کی جانب سے ہوتا ہے، تو امپائر

- مخالف سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی؛
- دوسرے امپائر، اسکوررز اور جیسے ہی قابل عمل ہو دونوں کپتانوں کو، اور اگر خلاف ورزی کھیل کے دوران ہوئی ہو تو وکٹ پر موجود بیٹرز کو مطلع کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

قانون 27 وِکٹ-کیپر | LAW 27 THE WICKET-KEEPER

27.1 حفاظتی سازوسامان | 27.1 Protective equipment

واحد وِکٹ کیپر ہی وہ فیلڈر ہے جسے دستانے اور بیرونی لیگ گارڈز پہننے کی اجازت ہے۔ اگر یہ پہنے جائیں تو قانون 28.2 (گیند فیلڈ کرنا) کے مقاصد کے لیے انہیں وِکٹ کیپر کے جسم کا حصہ سمجھا جائے گا۔ اگر گیند کے کھیل میں آتے وقت وِکٹ کیپر کے عمل اعمال اور کھڑے ہونے کی جگہ سے امپائروں پر یہ واضح ہو جائے کہ وہ وِکٹ کیپر کے عمومی فرائض انجام نہیں دے پائے گا/دے پائے گی تو وہ اپنے اِس حق سے اور قوانین 33.2 (فیئر کیچ) 39 (اسٹمپڈ)، 28.1 (حفاظتی سازوسامان)، 28.4 (آن سائڈ فیلڈروں پر پابندی) اور 28.5 (فیلڈروں کو پچ پر تجاوز نہیں کرنا) کے مقاصد کے لیے اپنے وِکٹ کیپر تسلیم کیے جانے کے حق سے بھی محروم ہو جائے گا/ہو جائے گی۔

27.2 دستانے | 27.2 Gloves

27.2.1 اگر وِکٹ کیپر، جیسا کہ 27.1 میں اجازت ہے، دستانے پہنتا/پہنتی ہے تو اُن کی انگلیوں کے درمیان کوئی مغزی نہیں ہو گی بجز انگشت شہادت اور انگوٹھے کو ملانے کی غرض سے، جہاں مغزی سہارے کے طور پر استعمال کی جا سکتی ہے۔

27.2.2 اگر مغزی لگائی جائے تو وہ بے لچک میٹریل کا ایسا اکہرا ٹکڑا ہو گا جس کے ساتھ اگرچہ استر کا میٹریل تو جڑا ہو لیکن اور کوئی مضبوطی یا پلیٹیں نہیں ہو نگی۔

27.2.3 مغزی کا اوپری کنارہ انگشت شہادت اور انگوٹھے کے اوپری سروں کو ملانے والے خط مستقیم سے زیادہ ابھرا ہوا نہیں ہو گا اور جب دستانہ پہنے ہوئے ہاتھ کا انگوٹھا پوری طرح کھولا جائے تو مغزی کا اوپری کنارہ تنا ہوا ہو گا۔ اپنڈکس E ملاحظہ ہو۔

27.3 وکٹ کیپر کی جگہ — 27.3 Position of wicket-keeper

27.3.1 وِکٹ کیپر بولر کی ڈلیوری کے لمحے سے اُس وقت تک اسٹرائکرز اینڈ پر وِکٹ کے کلیتاً پیچھے رہے گا / رہے گی جب تک کہ بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند

اسٹرائکر کے بلّے یا جسم کو نہ چھُولے

یا اسٹرائکرز اینڈ پر وکِٹ سے گذر نہ جائے

یا اسٹرائکر رن لینے کی کوشش نہ کرے۔

27.3.2 وِکٹ کیپر کے اس قانون کی خلاف ورزی کی صورت میں اسٹرائکرز اینڈ امپائر گیند کی ڈلیوری کے بعد جیسے ہی قابل اطلاق ہو نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔

27.4 وِکٹ کیپر کی نقل و حرکت — 27.4 Movement by wicket-keeper

27.4.1 گیند کے کھیل میں آنے کے بعد اور اسٹرائکر تک پہنچنے سے پہلے، وکٹ کیپر کا اسٹرائکر کی وکٹ کی نسبت سے اپنے کھڑے ہونے کی جگہ میں معنی خیز تبدیلی کر لینا اَن فیئر ہے، ماسوائے مندرجہ ذیل کے:

27.4.1.1 سلو ڈلیوری کے لیے چند قدم آگے بڑھا لینا، بشرطیکہ ایسا کرتے ہوئے وہ وِکٹ کو اپنی پہنچ میں نہ لے آئے۔

27.4.1.2 جس سمت گیند ڈلیور کی گئی اُس کے رد عمل میں پہلو کی جانب نقل و حرکت کرنا۔

27.4.1.3 ایسی نقل و حرکت جو اسٹرائکر کے اُس اسٹروک کے رد عمل میں ہو جو وہ کھیل رہا / کھیل رہی ہے یا یہ کہ اُس کے عمل سے سمجھا جا سکے کہ وہ کھیلنے کا ارادہ رکھتا / رکھتی ہے۔ تاہم، قانون 27.3 کی دفعات کا اطلاق ہو گا۔

27.4.2 وکٹ کیپر کی اَن فیئر نقل و حرکت کی صورت میں دونوں میں سے کوئی امپائر ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی اور دوسرے امپائر کو کال کرنے کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔ تب، بولرز اینڈ امپائر:

27.4.2.1 اگر قابل اطلاق ہو تو نو بال یا وائڈ کی ایک رن کی پنالٹی دے گا / دے گی۔

27.4.2.2 بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی۔

27.4.2.3 اس کاروائی کے سبب سے فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔

27.4.2.4 جو کچھ واقع ہوا ہے اس سے بیٹرز کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

27.5 وِکٹ کیپر کے اعمال پر پابندی

27.5 Restriction on actions of wicket-keeper

اگر دونوں میں سے کسی امپائر کی دانست میں وِکٹ کیپر اسٹرائکر کے گیند کھیلنے اور اپنی وِکٹ کی حفاظت کرنے کے حق میں مزاحم ہوتا / ہوتی ہے تو قانون 20.4.2.6 (امپائر کا ڈیڈ بال کال اور سگنل کرنا) کا اطلاق ہو گا۔ تاہم، اگر وِکٹ کیپر، یا کوئی اور فیلڈر اسٹرائکر کے دوسرے قانونی اسٹرائک کے حق میں مزاحم ہوتا / ہوتی ہے، تو دونوں میں سے کوئی امپائر ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی اور اسٹرائکر ڈسمس نہیں ہوگا / نہیں ہوگی، لیکن گیند اوور میں شمار ہوگی۔ تاہم، اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھے کہ وِکٹ کیپر کی مزاحمت بالارادہ تھی تو قانون 41.4 (جان بوجھ کر اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی کوشش) کا اطلاق بھی ہوگا۔

27.6 وکٹ کیپر کی راہ میں اسٹرائکر کی مزاحمت

27.6 Interference with wicket-keeper by striker

اگر اسٹرائکر، گیند پر کھیلتے ہوئے یا اپنے وِکٹ کے قانونی دفاع میں وِکٹ کیپر کی راہ میں مزاحم ہوتا / ہوتی ہے تو وہ آوٹ نہیں ہوگا / نہیں ہوگی ماسوائے جیسا کہ قانون 37.3 (گیند کے کیچ ہونے میں رکاوٹ ڈالنا) میں فراہم کیا گیا ہے۔

قانون 28 فیلڈر

LAW 28 THE FIELDER

28.1 حفاظتی ساز و سامان

28.1 Protective equipment

وِکٹ کیپر کے علاوہ کسی اور فیلڈر کو دستانے یا بیرونی لیگ گارڈز پہننے کی اجازت نہیں ہے۔ علاوہ ازیں، ہاتھ یا انگلیوں کی حفاظت کے لیے کوئی چیز صرف امپائروں کی رضامندی سے ہی استعمال کی جاسکتی ہے۔

28.2 گیند فیلڈ کرنا

28.2 Fielding the ball

28.2.1 فیلڈر اپنے جسم کے کسی بھی حصے سے گیند کو فیلڈ کر سکتا / کر سکتی ہے (ملاحظہ ہو اپنڈکس A.12) ماسوائے جیسا کہ 28.2.1.2 میں ہے۔ تاہم، گیند کو غیر قانونی طریقے سے فیلڈ کیا گیا سمجھا جائے گا اگر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے

28.2.1.1 وہ جان بوجھ کر گیند کو فیلڈ کرنے کے لیے اپنے جسم کے کسی حصے کے علاوہ کوئی اور شے استعمال کرے۔

28.2.1.2 وہ جان بوجھ کر اپنے لباس کو ہاتھوں سے پھیلا کر اسے گیند کو فیلڈ کرنے کے لیے استعمال کرے۔

28.2.1.3 لباس، سازوسامان یا کسی اور شے کا کوئی حصہ جان بوجھ کر ترک کر دے جو بعد میں گیند سے چھُو جائے۔

28.2.2 اگر کھیل میں ہوتے ہوئے گیند، فیلڈر کے جسم سے حادثاً الگ ہو جانے والے لباس، سازوسامان یا کسی اور شے سے چھُو جائے یا امپائر کی ایسی ہی کوئی چیز گر جائے اور اُس سے گیند چھو جائے تو یہ غیر قانونی فیلڈنگ نہیں ہے۔

28.2.3 اگر فیلڈر گیند کو غیر قانونی طریقے سے فیلڈ کرتا/کرتی ہے، تو گیند فوراً ہی ڈیڈ ہو جائے گی اور

- نوبال یا وائڈ کا جرمانہ قائم رہے گا۔
- بیٹر کے مکمل کردہ تمام رنز بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں جمع کیے جائیں گے بشمول جاری رن اگر خلاف ورزی کے لمحے بیٹر ز نے پہلے ہی کراس کر لیا ہو۔
- گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔

اس کے علاوہ، امپائر:

- بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔
- دوسرے امپائر کو اور فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اِس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔
- بیٹرز کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

28.3 فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں

28.3 Protective helmets belonging to the fielding side

28.3.1 جب حفاظتی ہیلمٹیں فیلڈروں کے استعمال میں نہ ہوں تو میدان میں سطح کے اوپر نہیں رکھی جائیں گی، بجز وِکٹ کیپر کے پیچھے اور اسٹمپس کی دونوں جوڑیوں کی سیدھ کے۔

28.3.2 اگر کھیل میں ہوتے ہوئے گیند 28.3.1 کے مطابق رکھی ہوئی ہیلمٹ کو لگ جائے تو گیند فوراً ڈیڈ ہو جائے گی، اور تاوقتیکہ 28.3.3 کا اطلاق نہ ہوتا ہو تو:

- اگر قابل اطلاق ہو تو امپائر اسکورروں کو نوبال یا وائڈ کال اور سگنل کرے گا/کرے گی
- امپائر بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی
- ہیلمٹ کو لگنے سے پہلے بیٹرز کے مکمل کردہ تمام رنز اسکور ہونگے، بشمول جاری رن اگر بیٹرز نے گیند کے حفاظتی ہیلمٹ کو لگنے کے لمحے پہلے ہی کراس کر لیا ہو

28.3.3 اگر کھیل میں ہوتے ہوئے گیند 28.3.1 ،کے مطابق رکھی ہوئی ہیلمٹ کو لگ جائے اور قوانین 23.3 (لیگ بائز نہیں دی جائیں، (25.7 (اسٹرائیکر کے رنز/کی رنز پر پابندی) ، یا قانون 34 (ہٹ دا بال ٹوائس) کے حالات کا اطلاق ہوتا ہو، تو امپائر

- بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز منسوخ کردے گا/کردے گی
- ناٹ آؤٹ بیٹر کو اُس کے اصل اینڈ لوٹادے گا/دے گی
- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکورروں کو نوبال یا وائڈبال کا سگنل دے گا/دے گی
- اگر قابل اطلاق ہو تو 5 رنز کی پنالٹی دے گا/دے گی، ماسوائے 28.3.2 کے تحت دیے جانے والے پنالٹی رنز کے۔

28.4 آن سائڈ فیلڈروں پر پابندی — 28.4 Limitation of on side fielders

بولر کی ڈلیوری کے لمحے آن سائڈ پر پوپنگ کریز کے پیچھے وِکٹ کیپر کے علاوہ دو سے زائد فیلڈرز نہیں ہونگے/نہیں ہونگی۔ فیلڈر پوپنگ کریز کے پیچھے سمجھا جائے گا/ جائے گی جب تک کہ اُس کا پورا جسم چاہے زمین پر لگا ہوا ہو یا ہوا میں معلق، پوپنگ کریز کی لکیر کے آگے نہ ہو۔
کسی فیلڈر کے اس قانون کی خلاف ورزی کرنے کی صورت میں اسٹرائیکرز اینڈ امپائر نوبال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔

28.5 فیلڈروں کو پچ پر تجاوز نہیں کرنا — 28.5 Fielders not to encroach on pitch

جب گیند کھیل میں ہو اور جب تک کہ اسٹرائیکر کے بلّے یا جسم سے اُس کا اتصال نہ ہو گیا ہو یا اسٹرائیکر کے بلّے سے گذر نہ گئی ہو تو بولر کے علاوہ کوئی اور فیلڈر اپنے جسم کا کوئی حصہ نہ تو پچ پر لگائے گا/لگائے گی اور نہ ہی اُس کے اوپر دراز کرے گا/کرے گی۔
وِکٹ کیپر کے علاوہ کسی اور فیلڈر کے اس قانون کی خلاف ورزی کرنے کی صورت میں بولرز اینڈ امپائر گیند ڈلیور ہونے کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو نوبال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔ تاہم قانون 27.3 (وِکٹ کیپر کی جگہ) ملحوظ رہے۔

28.6 وکٹ کیپر کے علاوہ کسی اور فیلڈر کی نقل و حرکت — 28.6 Movement by any fielder other than the wicket-keeper

28.6.1 گیند کے کھیل میں آنے کے بعد اور اُس کے اسٹرائیکر تک پہنچنے سے پیشتر وکٹ کیپر کے علاوہ کسی بھی فیلڈر کی کوئی بھی نقل و حرکت ان فیئر ہے ماسوائے مندرجہ ذیل کے:

28.6.1.1 اسٹرائیکر کی وِکٹ کے حوالے سے اسٹانس یا کھڑے ہونے کی جگہ میں معمولی سی تبدیلیاں۔

28.6.1.2 کلوز فیلڈر کے علاوہ کسی اور فیلڈر کی، اسٹرائیکر یا اسٹرائیکر کی وِکٹ کی جانب ایسی نقل و حرکت جس سے فیلڈر کے کھڑے ہونے کی جگہ میں کوئی معنی خیز تبدیلی نہ آتی ہو۔

28.6.1.3 کسی فیلڈر کی **ایسی** نقل و حرکت جو اسٹرائیکر کے اُس اسٹروک کے رد عمل میں ہو جو وہ کھیل رہا/کھیل رہی ہے یا یہ کہ اُس کے عمل سے سمجھا جاسکے کہ وہ کھیلنے کا ارادہ رکھتا/رکھتی ہے۔

28.6.2 تمام حالات میں قانون 28.4 (آن سائڈ فیلڈروں پر پابندی) کا اطلاق ہو گا۔

28.6.3 ایسی کسی اَن فیئر نقل و حرکت کی صورت میں دونوں میں سے کوئی امپائرڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/ کرے گی اور دوسرے / دوسری امپائر کواس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔تب بولرز اینڈ امپائر:

28.6.3.1 اگر قابل اطلاق ہوتو وائڈیا نوبال کی ایک رن کی پنالٹی عائد کرے گا/کرے گی

28.6.3.2 بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی

28.6.3.3 فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی

28.6.3.4 بیٹرز کو آگاہ کرے گا/کرے گی اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

28.6.4 قانون 41.4 (جان بوجھ کر اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی کوشش) کی دفعات بھی ملحوظ رہیں۔ قانون 27.4 (وکٹ کیپر کی نقل و حرکت) بھی ملاحظہ ہو۔

LAW 29 THE WICKET IS BROKEN

قانون 29 وِکٹ بریک ہوتی ہے

29.1 The wicket is broken

29.1 وِکٹ بریک ہوتی ہے

29.1.1 وِکٹ بریک ہوتی ہے جب ایک بیل اسٹمپس کی چوٹی پر سے مکمل طور پر ہٹادی جائے یاایک اسٹمپ زمین سے اکھاڑ دی جائے۔

29. 2 Breaking the wicket fairly

29.2 فیئر طریقے سے وِکٹ بریک کرنا

29.2.1 وِکٹ فیئر طریقے سے بریک ہوتی ہے جب ایک بیل اسٹمپس کی چوٹی پر سے مکمل طور پر ہٹادی جائے یاایک اسٹمپ زمین سے اکھاڑ دی جائے،

29.2.1.1 گیند سے،

29.2.1.2 اسٹرائکر کے بلّے سے اگر اُس نے ہاتھ میں تھاما ہوا ہو یا ہاتھ میں تھامے ہوئے بلّے کے کسی حصے سے،

29.2.1.3 صرف اس قانون کے مقصد کے لیے، اسٹرائکر کے ہاتھ میں نہ تھامے ہوئے بلّے سے یا بلّے کے کسی حصے سے جو بلّے سے علیحدہ ہو گیا ہو،

29.2.1.4 اسٹرائکر کے جسم سے یا اُس کے لباس یا ساز و سامان کے کسی حصے سے جو اُس کے جسم سے علیحدہ ہو گیا ہو۔ تاہم، علیحدہ ہو گئے حصے میں اسٹرائکر کی حفاظتی ہیلمٹ یا اس کا کوئی حصہ شامل نہیں، جیسا کہ اپنڈکس A.2.3 میں واضح کیا گیا ہے،

29.2.1.5 فیلڈر کے ہاتھ یا بازو سے بشرطیکہ اس طرح استعمال کیے جانے والے ہاتھ یا ہاتھوں میں گیند تھامی ہوئی ہو یا استعمال کیے جانے والے بازو کے ہاتھ میں گیند تھامی ہوئی ہو۔

29.2.1.6 اگر فیلڈر گیند مار کر یا اسٹمپ کھینچ کر زمین سے اکھاڑ دے تو بھی وکٹ قانونی طریقے سے بریک ہو جاتی ہے، جیسا کہ 29.2.1.5 میں ہے۔

29.2.2 بیل کا اضطراب چاہے عارضی ہو یا نہیں، اُس کے اسٹمپس کی چوٹی پر سے مکمل ہٹاؤ کے مترادف نہیں ہو گا لیکن اگر بیل گرتے ہوئے دو اسٹمپس کے درمیان قیام کر لے تو اُسے مکمل ہٹاؤ سمجھا جائے گا۔

29.3 ایک بیل جگہ سے غائب — 29.3 One bail off

اگر ایک بیل جگہ سے غائب ہو تو وکٹ بریک کے مقصد کے لیے یہی کافی ہو گا کہ دوسری بچی ہوئی بیل کو ہٹا دیا جائے یا تینوں میں سے کوئی ایک اسٹمپ اسٹرائک کر کے یا کھینچ کر زمین سے 29.2 میں بیان کردہ کسی بھی طریقے سے اکھاڑ دی جائے۔

29.4 وِکٹ کو دوبارہ مرتب کرنا — 29.4 Remaking wicket

اگر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے وِکٹ بریک کر دی جائے، تو تاوقتیکہ گیند ڈیڈ نہ ہو جائے امپائر اُسے دوبارہ مرتب نہیں کرے گا/نہیں کرے گی۔ ملاحظہ ہو قانون 20 (ڈیڈ بال)۔ تاہم، کوئی فیلڈر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے،

- اسٹمپس کی چوٹی پر ایک یا دونوں بیلز واپس رکھ سکتا/رکھ سکتی ہے۔
- ایک یا زیادہ اسٹمپس اُسی جگہ واپس زمین میں لگا سکتا/لگا سکتی ہے جہاں اصلاً وِکٹ کھڑی تھی۔

29.5 بیلز ترک کرنا — 29.5 Dispensing with bails

اگر امپائرز قانون **8.5** (بیلز ترک کرنا) کے مطابق بیلز ترک کرنے پر متفق ہو جائیں تو یہ فیصلہ کہ وِکٹ بریک ہو گئی ہے یا نہیں، متعلقہ امپائر کو کرنا ہو گا۔

29.5.1 بیلز کے بغیر کھیلنے کا فیصلہ ہو جانے کے بعد وِکٹ فیئر طریقے سے بریک کی گئی سمجھی جائے گی اگر متعلقہ امپائر مطمئن ہو کہ وِکٹ گیند کی، اسٹرائکر کے بلّے، اس کے جسم، لباس یا ساز و سامان کے کسی آئٹم کی ضرب سے، جیسا کہ 29.2.1.2، 29.2.13 یا 29.2.1.4 میں بیان کیا گیا ہے، بریک کی گئی، یا فیلڈر نے 29.2.1.5 کے مطابق بریک کی۔

29.5.2 اگر وکٹ پہلے ہی بریک کر دی گئی ہو تو زمین میں اپنی جگہ پر لگی ہوئی اسٹمپ یا اسٹمپس پر 29.5.1 کا اطلاق ہو گا۔ وکٹ بریک کرنے کا موقع حاصل کرنے کے لیے کوئی فیلڈرِ 29.4 کے مطابق ایک یا زیادہ اسٹمپس اپنی جگہ پر دوبارہ واپس لگا سکتا/لگا سکتی ہے۔

LAW 30 BATTER OUT OF THEIR GROUND

قانون30 بیٹر کا اپنے احاطے سے باہر ہونا

30.1 When out of his/her ground

30.1 اپنے احاطے سے کب باہر

30.1.1 بیٹر اپنے احاطے سے باہر سمجھا جائے گا/ سمجھی جائے گی تاوقتیکہ اس کے بلّے یا جسم کا کچھ حصہ اُس اینڈ پر پوپنگ کریز کے پیچھے زمین پر لگا ہوا نہ ہو۔

30.1.2 تاہم، بیٹر اپنے احاطے سے باہر نہیں سمجھا جائے گا/ جائے گی اگر اُس نے اپنے احاطے کی طرف یا اُس سے پرے دوڑتے ہوئے یا ڈائیو کرتے ہوئے اپنے جسم یا بلّے کا کچھ حصہ پوپنگ کریز کے پرے زمین پر لگا دیا ہو اور بعد میں اُس بیٹر کا زمین اور اُس کے جسم کے کسی حصے یا بلّے کے درمیان، یا بلّے اور جسم کے درمیان اتصال ختم ہو جائے۔

30.2 Which is a batter's ground

30.2 بیٹر کا احاطہ کون سا ہوتا ہے

30.2.1 اگر صرف ایک بیٹر اپنے احاطے کے اندر رہو تو یہ اُس کا احاطہ ہو تا ہے اور یہ اُس ہی کا احاطہ رہتا ہے چاہے بعد میں وہاں دوسرا/دوسری بیٹر اُس سے آن ملے۔

30.2.2 اگر دونوں بیٹرز ایک ہی احاطے میں موجود ہوں اور بعد میں اُن میں سے ایک اُسے چھوڑ دے تو وہ احاطہ اُس بیٹر کا ہو جاتا ہے جو اُس میں موجود ہو۔

30.2.3 اگر کسی احاطے میں کوئی بیٹر نہیں ہے تو وہ احاطہ اُس بیٹر کا ہو تا ہے جو اُس سے نزدیک تر ہو، یا اگر دونوں بیٹرز بالکل برابر ہوں تو اُس کا ہو تا ہے جو دوسرے کے برابر آنے سے فوراً پیشتر اُس کے نزدیک تر تھا/نزدیک تر تھی۔

30.2.4 اگر ایک احاطہ کسی ایک بیٹر کا ہے تو، تاوقتیکہ ایسا اسٹرائکر موجود نہ ہو جس نے رنر لیا ہوا ہو تو دوسرا احاطہ، دوسرے بیٹر کا ہو تا ہے، قطع نظر اُس کی پوزیشن کے۔

30.2.5 جب ایسا بیٹر/ایسی بیٹر جس نے رنر لیا ہوا/لی ہوئی ہو اسٹرائکر ہو تو اُس کا احاطہ ہمیشہ وِکٹ کیپر کے اینڈ پر ہو تا ہے۔ تاہم، 30.2.1، 30.2.2، 30.2.3 اور 30.2.4 کا اطلاق پھر بھی ہو گا مگر صرف رنر اور نان اسٹرائکر پر تاکہ اُس احاطے کا تعلق بھی یا تو نان اسٹرائکر سے یا رنر سے، جیسی بھی صورت ہو، قائم ہو جائے۔

30.3 نان- اسٹرائکر کی جگہ

30.3 Position of non-striker

بولرز اینڈ پر کھڑے نان-اسٹرائکر کو اُس وِکٹ کی مخالف سمت کھڑا ہونا ہو گا جہاں سے گیند ڈیلور کی جا رہی ہو تاوقتیکہ امپائر اِس کے برعکس کرنے کی درخواست منظور نہ کر لے۔

قانون 31 اپیلیں

LAW 31 APPEALS

31.1 امپائر بغیر اپیل بیٹر کو آؤٹ نہیں دے گا/نہیں دے گی

31.1 Umpire not to give batter out without an appeal

دونوں میں سے کوئی امپائر بیٹر کو اُس وقت تک آؤٹ نہیں دے گا/نہیں دے گی جب تک کسی فیلڈر کی جانب سے اپیل نہ کی جائے، چاہے بیٹر قوانین کے تحت آؤٹ ہی کیوں نہ ہو۔ اگر کوئی بیٹر کسی قانون کے تحت آؤٹ ہو تو یہ دفعہ اُسے اپیل ہوئے بغیر وِکٹ چھوڑ دینے میں مانع نہیں ہوتی۔ تاہم 31.7 کی دفعات ملحوظ رہیں۔

31.2 بیٹر کا ڈِسمس کیا جانا

31.2 Batter dismissed

بیٹر ڈِسمس ہو جاتا/ہو جاتی ہے اگر

یا تو امپائر اُسے اپیل ہونے پر آؤٹ دے دے

یا   وہ کسی قانون کے تحت آؤٹ ہو اور اپنی وکٹ خود چھوڑ دے, جیسا کہ 31.1 میں ہے۔

31.3 Timing of appeals

31.3 اپیلوں کا وقت

اپیل کے باضابطہ ہونے کے لیے ضروری ہے کہ اپیل بولر کے رن اپ شروع کرنے، یا اگر رن اپ نہیں ہے تو اگلی گیند کے لیے بولنگ ایکشن شروع کرنے سے پہلے اور ٹائم کال کیے جانے سے پیشتر کی جائے۔

اوور کی کال پر اگلے اوور کے آغاز سے پیشتر کی جانے والی اپیل باطل نہیں ہو جاتی بشر طیکہ ٹائم نہ کال کر دیا گیا ہو۔ ملاحظہ ہوں قوانین 12.2 (ٹائم کی کال) اور 17.2 (اوور کا آغاز)۔

31.4 Appeal "How's That?"

" 31.4 ہاؤز دیٹ؟"

اپیل

ایک ہی اپیل "ہاؤز دیٹ؟" آؤٹ کرنے کے تمام طریقوں کے لیے کافی ہے۔

31.5 Answering Appeals

31.5 اپیلوں کا جواب دینا

اسٹرائکرز اینڈ امپائر قوانین 35 (ہٹ وِکٹ)، 39 (اسٹمپڈ) یا 38 (رن آؤٹ) کے تحت، جبکہ رن آؤٹ وِکٹ کیپر کے اینڈ پر واقع ہو، وجود میں آنے والی تمام اپیلوں کا جواب دے گا/دے گی۔ بقیہ تمام اپیلوں کا جواب بولرز اینڈ امپائر دے گا/ دے گی۔

جب اپیل کی جاتی ہے تو ہر امپائر اپنے اپنے دائرہ اختیار میں آنے والے ہر معاملے کا جواب دے گا/دے گی۔

جب کسی بیٹر کو ناٹ آؤٹ دیا جا چکا ہو تو دونوں میں سے کوئی امپائر 31.3 کے مطابق کی گئی اپیل کا جواب دے سکتا/دے سکتی ہے بشر طیکہ وہ کسی مزید معاملے پر کی جائے اور اُس امپائر کے دائرہ اختیار میں ہو۔

31.6 Consultation by umpires

31.6 امپائروں کا آپس میں مشورہ

ہر امپائر اُن معاملات پر اپیلوں کا جواب دے گا/دے گی جو اُس کے اپنے دائرہ اختیار میں ہوں۔ اگر ایک امپائر ایسے نکتے پر مشکوک ہو جسے ساتھی امپائر دیکھنے کی بہتر پوزیشن میں ہو تو وہ آخر الذکر سے واقعہ کے اُس نکتے پر مشورہ کرے گا/ کرے گی اور پھر فیصلہ دے گا/دے گی۔ اگر مشاورت کے بعد بھی شک باقی رہے تو فیصلہ ناٹ آؤٹ ہو گا۔

31.7 Batter leaving the wicket under a misapprehension

31.7 بیٹر کا غلط فہمی کے تحت اپنی وکٹ چھوڑ دینا

اگر دونوں میں سے کوئی امپائر مطمئن ہو کہ بیٹر نے آؤٹ دیے گئے بغیر کسی معقول غلط فہمی کے تحت کہ وہ آؤٹ ہے اپنی وِکٹ چھوڑی ہے تو وہ ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔ امپائر بیٹر کو واپس بلالے گا/بلالے گی۔

کسی بیٹر کو اگلی ڈلیوری کے لیے گیند کے کھیل میں آنے کے لمحے تک کسی بھی وقت واپس بلایا جا سکتا ہے، اننگز کی آخری وکٹ ہونے کی صورت میں بیٹر کو امپائروں کے میدان چھوڑنے کے لمحے تک واپس بلایا جا سکتا ہے۔

31.8 Withdrawal of an appeal — 31.8 اپیل واپس لینا

فیلڈنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان صرف اُس امپائر کی رضامندی حاصل کر لینے پر ہی اپیل واپس لے سکتا / لے سکتی ہے جس کے دائرہ اختیار میں اپیل آتی ہو۔ اگر ایسی رضامندی دے دی جاتی ہے تو متعلقہ امپائر، اگر قابل اطلاق ہو تو اپنا فیصلہ منسوخ کر دے گا / کر دے گی اور بیٹر کو واپس بلا لے گا / بلا لے گی۔

اپیل کی واپسی صرف اگلی ڈلیوری کے لیے گیند کے کھیل میں آنے کے لمحے تک ہو سکتی ہے یا اگر اننگز مکمل ہو گئی ہو تو امپائروں کے میدان چھوڑنے کے لمحے تک۔

LAW 32 BOWLED — قانون 32 بولڈ

32.1 Out Bowled — 32.1 بولڈ آؤٹ

32.1.1 اسٹرائکر بولڈ آؤٹ ہو جاتا / ہو جاتی ہے جب اُس کی وکٹ بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند سے، جو نو بال نہ ہو، بریک کر دی جائے چاہے اس سے پیشتر گیند اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے چھو ہی کیوں نہ گئی ہو۔

32.1.2 تاہم، اسٹرائکر بولڈ آؤٹ نہیں ہو گا / نہیں ہو گی اگر وِکٹ کو لگنے سے پیشتر گیند کا کسی دوسرے کھلاڑی، نان-اسٹرائکر اینڈ پر وِکٹ یا امپائر سے اتصال ہو گیا ہو۔ تاہم، اسٹرائکر قوانین 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ)، 38 (رن آؤٹ) اور 39 (اسٹمپڈ) کے تابع رہے گا / رہے گی۔

32.2 Bowled to take precedence — 32.2 بولڈ کو سبقت حاصل ہے

اگر وِکٹ، جیسا کہ 32.1 میں ہے، بریک کر دی جائے تو اسٹرائکر بولڈ آؤٹ ہی ہوتا/ ہوتی ہے چاہے اُس کے خلاف کسی اور طریقے سے ڈسمس کیے جانے کا فیصلہ بھی حق بجانب ہو۔

قانون 33 کاٹ

LAW 33 CAUGHT

33.1 کاٹ آؤٹ

33.1 Out Caught

اسٹرائکر کاٹ آؤٹ ہو جاتا/ ہو جاتی ہے جب بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند جو نو بال نہ ہو اور جس کا پہلے ہی کسی فیلڈر سے اتصال نہ ہو گیا ہو اسٹرائکر کے بلّے سے چھُولے اور بعد میں کوئی فیلڈر اُسے زمین پر لگنے سے پہلے فیئر کیچ کے طور پر قابو کر لے، جیسا 33.2 اور 33.3 میں واضح کیا گیا ہے۔

33.2 فیئر کیچ

33.2 A fair catch

33.2.1 کیچ فیئر اس وقت ہوگا جب ہر واقعہ میں

یا تو کسی وقت گیند

یا گیند سے اتصال کے ساتھ کوئی فیلڈر،

کیچ مکمل ہونے سے پہلے باؤنڈری سے پرے زمین سے نہ جالگے۔ قوانین 19.4 (گیند کا باؤنڈری سے پرے زمین سے جالگنا) اور 19.5 (فیلڈر کا باؤنڈری سے پرے زمین سے جالگنا) ملحوظ رہیں۔

33.2.2 مزید بر آں، مندرجہ ذیل صورتوں میں سے کسی کا اطلاق ہونے پر بھی کیچ فیئر ہو گا:

33.2.2.1 گیند فیلڈر کے ہاتھ یا ہاتھوں میں پکڑی جائے، چاہے گیند تھاما ہوا ہاتھ زمین سے لگ ہی کیوں نہ جائے، یا گیند اُس کے جسم کی گرفت میں آجائے یا فیلڈر کے پہنے ہوئے بیرونی حفاظتی ساز و سامان میں یا اُس کے لباس میں حادثاً قیام کرلے۔

33.2.2.2 فیلڈر اسٹرائکر کی قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند کو کیچ کرلے مگر صرف ایسے کہ اولاً اسٹرائک کیے جانے کے بعد سے گیند نے زمین کو نہ چھُو لیا ہو۔ اس قانون کے مقاصد کے لیے، اسٹرائک کی تعریف یہ ہو گی کہ بلّے اور گیند یا جسم سے اتصال بشرطیکہ کم از کم ایک اسٹرائک بلّے سے ہو۔ ملاحظہ ہو قانون 34 (ہٹ دا بال ٹوائس)۔

33.2.2.3 فیلڈر گیند کو وِکٹ، امپائر، کسی اور فیلڈر، رَنر یا دوسرے بیٹر سے چھُو جانے کے بعد کیچ کرلے۔

33.2.2.4 فیلڈر گیند کو ہوا میں باؤنڈری عبور کرنے کے بعد کیچ کرلے، بشرطیکہ 33.2.1 کی شرائط پوری ہوتی ہوں۔

33.2.2.5 گیند باؤنڈری کے اندر کسی رکاوٹ سے لگ کر، جسے امپائروں نے ٹاس سے قبل باؤنڈری متعین نہ کیا ہو، کیچ کرلی جائے۔

33.3 کیچ عمل میں لانا — 33.3 Making a catch

کیچ کرنے کا عمل اُس وقت سے شروع ہو گا جب گیند کا اتصال پہلی بار فیلڈر کے جسم سے ہوتا ہے اور اس وقت ختم ہو گا جب فیلڈر، گیند اور اپنی نقل و حرکت دونوں پر مکمل قابو پالے۔

33.4 رنز اسکور نہیں ہونگے — 33.4 No runs to be scored

اگر اسٹرائکر کاٹ آؤٹ ہو جاتا / ہو جاتی ہے تو اُس ڈیلوری پر کیچ ہونے سے پیشتر بیٹرز کے مکمل کرلیے گئے رنز اسکور نہیں ہونگے، لیکن دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز قائم رہیں گے۔ نان اسٹرائکر اپنے اصل اینڈ کو لوٹ جائے گا / لوٹ جائے گی۔ قانون 18.11 (بیٹر کا اس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا / چھوڑ چکی ہے) ملاحظہ ہو۔

33.5 کاٹ کو سبقت حاصل ہے — 33.5 Caught to take precedence

اگر 33.1 کی شرائط پوری ہوتی ہوں اور اسٹرائکر بولڈ آؤٹ نہیں ہے تو وہ کاٹ آؤٹ ہو گا / ہو گی، چاہے دونوں بیٹرز میں سے کسی کے خلاف کسی اور طریقے سے ڈسمس کیے جانے کا فیصلہ بھی حق بجانب ہو۔

قانون34 ہِٹ دابال ٹوائس

LAW 34 HIT THE BALL TWICE

34.1 ہٹِ دابال ٹوائس آؤٹ

34.1 Out Hit the ball twice

34.1.1 اگر کھیل میں ہوتے ہوئے گیند، اسٹرائکر کے جسم کے کسی حصے سے لگ جائے یا بلّے سے اسٹرائک کی جائے اور اسٹرائکر گیند کو فیلڈر کے چھو لینے سے پہلے جان بوجھ کر اپنے بلّے یا جسم سے، بلّا نہ تھامے ہوئے ہاتھ کے علاوہ، دوبارہ اسٹرائک کرے، ماسوائے صرف اپنی وکٹ کے تحفظ کی غرض سے، تو اسٹرائکر ہِٹ دابال ٹوائس آؤٹ ہو جاتا / ہو جاتی ہے۔ ملاحظہ ہو 34.3 اور قانون 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ)۔

34.1.2 اس قانون کے مقصد کے لیے 'اسٹرائک کیا جانا' یا' اسٹرائک کرنا' میں اسٹرائکر کے جسم سے اتصال شامل ہے۔

34.1.3 اس قانون کا اطلاق پھر بھی ہو گا چاہے نو بال کال کی گئی ہو یا نہیں۔

34.2 ہِٹ دابال ٹوائس ناٹ آؤٹ

34.2 Not out Hit the ball twice

اسٹرائکر اس قانون کے تحت آؤٹ نہیں ہو گا / نہیں ہو گی اگر وہ

34.2.1 کسی فیلڈر کو لَوٹانے کے لیے گیند کو دوسری مرتبہ یا اُس کے بعد اسٹرائک کرے۔ تاہم قانون 37.4 (فیلڈر کو گیند لَوٹانا) کی دفعات ملحوظ رکھیں۔

34.2.2 گیند کو فیلڈر کے چھُو لینے کے بعد جان بوجھ کر اسٹرائک کرے۔ تاہم، قانون 37.1 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ) کی دفعات ملحوظ رہیں۔

34.3 قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند — 34.3 Ball lawfully struck more than once

اسٹرائکر صرف اپنی وِکٹ کے تحفظ کی غرض سے قانونی طور پر گیند کو فیلڈر کے چھُو لینے سے پیشتر اپنے بلّے یا جسم کے کسی حصے سے، علاوہ بلّانہ تھامے ہوئے ہاتھ کے، دوسری مرتبہ یا بعد میں بھی اسٹرائک کر سکتا/کر سکتی ہے۔

اگر ڈلیوری نوبال ہو تو اسٹرائکر پھر بھی اپنی وِکٹ کی حفاظت کر سکتا/ کر سکتی ہے۔

تاہم، اسٹرائکر اپنی وکٹ کے دِفاع میں گیند کو ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کر کے گیند کے کیچ کیے جانے میں مانع نہیں ہو سکتا/ نہیں ہو سکتی۔ ملاحظہ ہو قانون 37.3 (گیند کے کیچ ہونے میں رکاوٹ ڈالنا)۔

اگر کوئی فیلڈر دوسری قانونی اسٹرائک میں مخل ہوتا/ہوتی ہے تو گیند ڈیڈ ہو جائے گی اور اسٹرائکر ڈِسمس نہیں ہو گا/ نہیں ہو گی، لیکن گیند اوور میں شمار کی جائے گی۔

34.4 قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر رنز کی اجازت — 34.4 Runs permitted from ball lawfully struck more than once

جب گیند قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی جائے، جیسا کہ 34.3 میں اجازت ہے تو کوئی رنز اسکور نہیں ہونگے۔

اگر گیند دیگر کسی اور وجہ سے ڈیڈ نہیں ہو جاتی، تو امپائر گیند باؤنڈری کے پہنچنے یا پہلا رن مکمل ہو جانے تک ڈیڈ بال کی کال اور سگنل موخر کر دے گا/کر دے گی۔

تاہم، امپائر کیچ مکمل ہونے کا موقع ہونے تک ڈیڈ بال کی کال مزید موخر کر دے گا/کر دے گی۔

تب امپائر

- بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز نامنظور کر دے گا/کر دے گی
- ناٹ آؤٹ بیٹر کو اُس کے اصل اینڈ کو لَوٹا دے گا/ دے گی
- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکورروں کو نوبال کا سگنل دے گا/دے گی
- کوئی بھی دیگر قابل اطلاق 5 رنز کی پنالٹی عائد کرے گا/ کرے گی، ماسوائے قانون 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کے تحت پنالٹی رنز کے۔

34.5 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا — 34.5 Bowler does not get credit

بولر کو وِکٹ کا کریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 35 HIT WICKET

قانون 35 ہٹ وِکٹ

35.1 Out Hit wicket

35.1 ہٹ وِکٹ آؤٹ

35.1.1 اگر بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے کے بعد اور جبکہ گیند کھیل میں ہو، اسٹرائکر کی وِکٹ اس کا بلّا یا جسم لگنے سے، جیسا کہ قوانین 29.1.1.2 تا 29.1.1.4 (وِکٹ گرائی جاتی ہے) واضح ہے، مندرجہ ذیل حالات میں سے کسی کے مطابق بریک کر دی جائے تو اسٹرائکر ہٹ وِکٹ آؤٹ ہو جاتا / ہو جاتی ہے :

35.1.1.1 اپنے کسی ایسے عمل کے دوران جو وہ ڈلیوری وصول کرنے کی تیاری میں یا وصول کرتے ہوئے اختیار کرے۔

35.1.1.2 ایسی حرکت کے نتیجے میں جو گیند وصول کرنے کے بعد اپنا وزن بحال کرنے کی کوشش میں کرے۔

35.1.1.3 گیند کو کھیلنے یا گیند پر کھیلنے کے فوراً بعد اپنے پہلے رن کے لیے روانہ ہوتے ہوئے۔

35.1.1.4 گیند کو کھیلنے کی کوشش نہیں کرتا / نہیں کرتی، لیکن اپنے پہلے رن کے لیے روانہ ہوتے ہوئے، بشرطیکہ امپائر کی دانست میں ایسا اسٹرائکر کے گیند کو کھیلنے کا موقع ہونے کے فوراً بعد ہوا ہو۔

35.1.1.5 اپنی وِکٹ کی حفاظت کی غرض سے، قانون 34.3 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند) کی دفعات کے مطابق قانونی طور پر دوسرا یا مزید اسٹروک لگاتے ہوئے۔

35.1.2 اگر اسٹرائکر، بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے سے پہلے اپنی وکٹ قوانین 29.1.1.2 تا 29.1.1.4 (فیئر طریقے سے وِکٹ بریک کرنا) کسی بھی طریقے سے بریک کر لے تو دونوں میں سے کوئی امپائر ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔

35.2 ہٹ وِکٹ آؤٹ نہیں

35.2 Not out Hit wicket

اگر مندرجہ ذیل میں سے کسی کا اطلاق ہوتا ہو تو اس قانون کے تحت اسٹرائکر 35.1 میں حوالا دیے ہوئے کسی بھی طریقے سے وِکٹ بریک کیے جانے پر آؤٹ نہیں ہوگا/آؤٹ نہیں ہوگی:

- ایسا اسٹرائکر کے ڈلیوری وصول کرنے کا عمل مکمل کر لینے کے بعد واقع ہو، علاوہ جیسا کہ 35.1.1.2 تا 35.1.1.4 بیان ہے۔
- وکٹ اسٹرائکر کے علیحدہ ہو گئے ہوئے ساز و سامان یا ہاتھ میں نہ تھامے ہوئے بلّے کے حصے سے جس کا وکٹ بریک ہونے سے پہلے کسی اور فرد سے اتصال ہو گیا ہو۔
- وِکٹ، فیلڈنگ سائڈ کے کسی ممبر سے اتصال کے براہ راست نتیجے میں اسٹرائکر کے جسم یا بلّے سے بریک ہو جاتی ہے۔
- ایسا اسٹرائکر کے دوڑنے کے عمل کے دوران واقع ہو، علاوہ پہلے رن کے لیے فوراً روانہ ہونے کے۔
- ایسا اُس وقت پیش آئے جب اسٹرائکر رن آؤٹ یا اسٹمپڈ ہونے سے بچنے کی کوشش کر رہا/کر رہی ہو۔
- ایسا اُس وقت پیش آئے جب اسٹرائکر کسی بھی وقت تھرو اِن سے بچنے کی کوشش کر رہا/کر رہی ہو۔
- بولر ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے کے بعد گیند ڈلیور نہ کرے۔ اس صورت میں دونوں میں سے کوئی امپائر فوراً ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔ ملاحظہ ہو قانون 20.4 (امپائر کا ڈیڈ بال کال کرنا اور سگنل دینا)۔
- ڈلیوری نو بال ہو۔

35.3 اسکور ہونے والے رنز

35.3 Runs scored

اسٹرائکر کے ہِٹ وِکٹ آؤٹ ہونے پر کوئی رنز سکور نہیں ہوں گے ماسوائے وائڈ کی ایک پنالٹی رن اور دیگر 5 رنز پنالٹی کے۔

LAW 36 LEG BEFORE WICKET

قانون 36 لیگ بیفور وِکٹ

36.1 Out LBW

36.1 ایل بی ڈبلیو آؤٹ

اگر 36.1.1 تا 36.1.5 ترتیب دیے گئے تمام حالات بیک وقت درپیش ہوں تو اسٹرائکر ایل بی ڈبلیو آؤٹ ہو جاتا / ہو جاتی ہے۔

36.1.1 بولر گیند ڈلیور کرے جو نو بال نہ ہو

36.1.2 گیند، جس میں ٹپّا کھائے بغیر مزاحم نہ ہو گیا ہو، وِکٹ اور وِکٹ کے مابین زمین پر پڑے یا اسٹرائکر کی وِکٹ کی آف سائڈ پر

36.1.3 ایسی ٹپّے یا بغیر ٹپّے والی گیند میں جو پہلے ہی بلّے سے نہ چھُو گئی ہو اسٹرائکر، اپنے جسم کے کسی حصے کے ساتھ مزاحم ہو

36.1.4 نقطۂ اتصال، چاہے بیلز کی سطح سے اوپر ہی کیوں نہ ہو،

یا تو وِکٹ اور وِکٹ کے مابین ہو

یا اگر اسٹرائکر نے گیند کو اپنے بلّے سے کھیلنے کی حقیقی کوشش نہ کی ہو اور نقطۂ اتصال وِکٹ اور وِکٹ کے مابین یا آف اسٹمپ کی لائن کے باہر ہو۔

36.1.5 اگر مزاحمت نہ ہوتی تو گیند وِکٹ سے جا ٹکراتی۔

36.2 گیند کی راہ میں مزاحمت

36.2 Interception of the ball

36.2.1 36.1.3، 36.1.4 اور 36.1.5 نکات جانچتے ہوئے صرف اولین مزاحمت کو ہی ملحوظ رکھا جائے گا۔

36.2.2 نکتہ 36.1.3 جانچتے ہوئے، اگر گیند کا اتصال اسٹرائیکر کے جسم اور بلّے سے بیک وقت ہو جائے تو سمجھا جائے گا کہ گیند کا اتصال پہلے بلّے سے ہوا۔

36.2.3 نکتہ 36.1.5 جانچتے ہوئے یہ فرض کر لیا جاتا ہے کہ مزاحمت سے پہلے گیند کی راہ، مزاحمت کے بعد بھی جاری رہتی، قطع نظر اس کے کہ بعد میں گیند زمین پر ٹپا کھاتی یا نہیں۔

36.3 وِکٹ کی آف سائڈ

36.3 Off side of wicket

اسٹرائیکر کی وِکٹ کی آف سائڈ کا تعیّن اُس ڈلیوری کے لیے گیند کے کھیل میں آنے کے لمحے اسٹرائیکر کی بیٹنگ پوزیشن سے کیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو اپنڈکس A.13۔

قانون 37 اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ

LAW 37 OBSTRUCTING THE FIELD

37.1 اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ

37.1 Out Obstructing the field

37.1.1 اگر دونوں میں سے کوئی بیٹر 37.2 کے حالات کے علاوہ اور جبکہ گیند کھیل میں ہو، زبان یا عمل سے فیلڈنگ سائڈ کے لیے جان بوجھ کر رکاوٹ پیدا کرنے یا دھیان پھیرنے کی کوشش کرے تو وہ بیٹر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ ہوتا/ہوتی ہے۔ قانون 34 (ہِٹ دا بال ٹوائس) بھی ملاحظہ ہو۔

37.1.2 اسٹرائیکر 37.2 کے حالات کے علاوہ، بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند وصول کرتے ہوئے گیند کو جان بوجھ کر بلّا نہ تھامے ہوئے ہاتھ سے اسٹرائیک کرے گا/کرے گی تو اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ ہو جائے گا/ہو جائے گی۔ اس کا اطلاق تب بھی ہو گا، چاہے اسٹرائیک پہلی، دوسری یا بعد کی ہو۔ گیند وصول کرنے کا عمل گیند پر کھیلنے اور اپنی وکٹ کے دفاع میں گیند کو ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائیک کرنے تک وسیع ہو گا۔

37.1.3 اگر اسٹرائیکر گیند وصول کرتے ہوئے، بلّے کو گیند سے ٹکرانے یا کسی اور طرح سے ڈِسمس ہونے سے بچنے کی کوشش میں، ماسوائے ہِٹ وِکٹ کے، جان بوجھ کر بلّا زمین پر گرا دے یا پھینک دے تو اسٹرائیکر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ ہو جائے گا/ہو جائے گی۔

37.1.4 اس قانون کا اطلاق تب بھی ہو گا، چاہے گیند نو بال کال کی گئی ہو یا نہیں۔

37.2 Not out Obstructing the field

37.2 اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ ناٹ آؤٹ

بیٹر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ نہیں ہو گا / نہیں ہو گی اگر

رُکاوٹ یا دھیان پھیرنا حادثاتاً ہو،

یا رُکاوٹ چوٹ سے بچنے کے لیے ہو،

یا جب اسٹرائیکر اپنی وکٹ کے قانونی دفاع میں دوبارہ یا بعد میں اسٹرائیک کرے جیسا کہ قانون 34.3 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائیک کی گئی گیند) میں ہے۔ تاہم، 37.3 ملاحظہ ہو۔

37.3 Obstructing a ball from being caught

37.3 گیند کے کیچ کیے جانے میں رکاوٹ ڈالنا

37.3.1 اگر ڈیلیوری نو بال نہ ہو اور دونوں میں سے کوئی بیٹر دانستہ رکاوٹ پیدا کر کے یا دھیان پھیر کے گیند کے کیچ کیے جانے میں مانع ہو تو اسٹرائیکر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ ہو گا / ہو گی۔

37.3.2 اگر اسٹرائیکر قانون 34.3 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائیک کی گئی گیند) کی دفعہ کے تحت اپنی وکٹ کی قانوناً حفاظت کرتے ہوئے رُکاوٹ پیدا کرے گا / کرے گی تو بھی 37.3.1 کا اطلاق ہو گا۔

37.3.3 اگر رُکاوٹ پیدا کرنا یا دھیان پھیرنا نو بال پر واقع ہو تو وہ بیٹر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ ہو گا / ہو گی جو رکاوٹ پیدا کرنے یا دھیان پھیرنے کا مرتکب ہو گا / ہو گی۔ تاہم، اسٹرائیکر آؤٹ نہیں ہو گا / نہیں ہو گی اگر کیچ میں رکاوٹ نو بال پر اپنے وِکٹ کے دفاع میں دوسرا قانونی اسٹرائیک کرتے ہوئے واقع ہو۔

37.4 Returning the ball to a fielder

37.4 فیلڈر کو گیند لوٹانا

دونوں میں سے کوئی بھی بیٹر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ ہو تا / آؤٹ ہوتی ہے اگر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے کسی بھی وقت اور فیلڈر کی رضامندی کے بغیر وہ گیند کسی فیلڈر کو لوٹانے کے لیے اپنا بلّا یا جسم کا کوئی حصہ استعمال کرتا ہے / کرتی ہے۔

37.5 Runs scored

37.5 اسکور ہونے والے رنز

جب دونوں میں سے کوئی بیٹر اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ ڈِسمس کیا جاتا / کی جاتی ہے،

37.5.1 جب تک کہ رُکاوٹ پیدا کرنا یا دھیان پھیرنا کیچ کیے جانے میں مانع نہ ہو تو خلاف ورزی سے پیشتر بیٹرز کے مکمل کر لیے گئے تمام رنز اسکور ہونگے، بشمول نو بال یا وائڈ کی ایک پنالٹی رن، یا پنالٹیوں کی بنا پر دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو دیے جانے والے رنز۔ ملاحظہ ہوں قوانین 18.6 (جرمانوں کی بِنا پر دیے جانے والے رنز) اور 18.8 (بیٹر کے ڈِسمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز)۔

37.5.2 اگر رُکاوٹ پیدا کرنا یا دھیان پھیرنا کیچ کیے جانے میں مانع ہوتا ہو تو،

- بیٹرز کے مکمل کر لیے گئے کوئی رنز
  اسکور نہیں ہونگے لیکن کسی بھی سائڈ پر عائد 5 پنالٹی رنز قائم رہیں گے۔
- فیلڈنگ سائڈ کا کپتان / کی کپتان
  فیصلہ کرے گا / کرے گی کہ نان اسٹرائکر یا اندر آنے والے بیٹر میں سے کون اگلی گیند کا سامنا کرے گا / کرے گی۔

37.6 Bowler does not get credit

37.6 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا۔

بولر کو وِکٹ کا کریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 38 RUN OUT

قانون 38 رن آؤٹ

38.1 Out Run out

38.1 رن آؤٹ آؤٹ

دونوں میں سے کوئی بھی بیٹر رن آؤٹ ہوتا / ہوتی ہے، ماسوائے جیسا کہ 38.2 میں ہے، اگر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے کسی بھی وقت،

- وہ اپنے احاطے سے باہر ہو
- اور اُس کی وکٹ فیئر طریقے سے

بریک کردی جائے

یا تو فیلڈر کے عمل کے نتیجے میں

یا گیند، فیلڈر کے جسم سے ٹکرا کے لَوٹ آئی ہو

چاہے نوبال ہی کال کی گئی ہو، ماسوائے 38.2.2.2 کے حالات کے، اور چاہے رن لینے کی کوشش کی جارہی ہو یا نہیں۔

38.2 Batter not out Run out

38.2 بیٹر رن آؤٹ آؤٹ نہیں

38.2.1 بیٹر 38.2.1.1 یا 38.2.1.2 کے حالات میں رن آؤٹ آؤٹ نہیں ہوتا / نہیں ہوتی۔

38.2.1.1 وہ اپنے احاطے میں رہا/رہی ہو اور بعد میں چوٹ سے بچنے کے لیے اُسے چھوڑ دے، جبکہ وِکٹ بریک کر دی جائے۔
قانون 30.1.2 (اپنے احاطے سے کب باہر) کی دفعات بھی ملحوظ رہیں۔

38.2.1.2 بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند کا وِکٹ بریک کیے جانے سے پہلے کسی فیلڈر سے اتصال نہ ہوا ہو۔

38.2.2 38.2.2.1 اور 38.2.2.2 کے حالات میں اسٹرائکر رن آؤٹ آؤٹ نہیں ہوتا/نہیں ہوتی۔

38.2.2.1 وہ اسٹمپڈ آؤٹ ہو جاتا/ہو جاتی ہے۔ ملاحظہ ہوں قوانین 25.6.5 (بیٹر اور اُس کے رَنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار) اور 39.1.2 (اسٹمپڈ آؤٹ)۔

38.2.2.2 نو بال کال کی گئی ہو

- اور وہ اپنے احاطے سے باہر ہو رن لینے کی کوشش نہ کرتے ہوئے
- اور وِکٹ کیپر کسی دوسرے فیلڈر کی مداخلت کے بغیر فیئر طریقے سے وِکٹ بریک کر دے۔

تاہم، اگر اسٹرائکر نے رَنر لیا ہوا ہو/لی ہوئی ہو اور رَنر اپنے احاطے سے باہر ہو تو صرف 38.1 کا اطلاق ہو گا۔

38.3 نان-اسٹرائکر کا اپنا احاطہ وقت سے پہلے چھوڑ دینا

38.3 Non-striker leaving his/her ground early

38.3.1 گیند کے کھیل میں آنے کے لمحے سے، اُس لمحے تک جب ڈلیوری سوئنگ میں بولر کا بازو اُس کے عمومی ڈلیوری ایکشن کے دوران سب سے اونچے مقام پر پہنچنے تک، نان-اسٹرائکر اپنے احاطے سے باہر ہونے کی صورت میں، رن آؤٹ ہونے کا/ہونے کی سزاوار ہوتا/ہوتی ہے۔ اِن حالات میں، اگر نان-اسٹرائکر اپنے احاطے سے باہر ہو جبکہ بولر گیند وِکٹ پر پھینک کر مار دے یا گیند پکڑے ہوئے ہاتھ سے وِکٹ بریک کر دے تو نان-اسٹرائکر رن آؤٹ آؤٹ ہو جائے گا/ہو جائے گی، چاہے بعد میں گیند ڈلیور کی جائے یا نہیں۔

38.3.1.1 نان-اسٹرائکر چاہے ڈلیوری سوئنگ میں بولر کا بازو اُس کے عمومی ڈلیوری ایکشن کے دوران سب سے اونچے مقام پر پہنچنے سے پہلے اپنا احاطہ چھوڑ بھی دے، تو ایک مرتبہ بولر کے اس مقام پر پہنچ جانے کے بعد، اس قانون کے تحت بولر کے لیے نان-اسٹرائکر کو رن آؤٹ کرنا ممکن نہیں رہتا۔

38.3.2 اگر گیند ڈلیور نہیں کی جاتی تو،

- اپیل ہونے کی صورت میں امپائر رن آؤٹ کا فیصلہ کرے گا/کرے گی۔

- اگر اپیل نہ کی جائے، اور فیصلہ ناٹ
  آؤٹ ہو تو امپائر جیسے ہی ممکن ہو ڈیڈ کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔
- گیند اوور میں شمار نہیں کی جائے
  گی۔

38.3.3 اگر گیند ڈلیور کر دی جاتی ہے اور
اپیل ہوتی ہے،

- امپائر رن آؤٹ کا فیصلہ کرے
  گا/کرے گی
- اگر نان-اسٹرائکر ڈسمس نہیں کیا
  جاتا/ کی جاتی، تو گیند کھیل میں رہتی ہے اور قانون 21.6 (گیند ڈلیور کرتے میں بولر کا وِکٹ بریک کر دینا) کا اطلاق ہوتا ہے۔
- اگر نان-اسٹرائکر ڈسمس کر
  دیا جاتا/ کر دی جاتی ہے، تو گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔

38.4 کونسا بیٹر/ کونسی بیٹر آؤٹ ہے — 38.4 Which batter is out

38.1 کے حالات میں آؤٹ ہونے والا بیٹر وہ ہوتا/ ہوتی ہے جس کا احاطہ اُس اینڈ پر ہو جس پر وِکٹ گرائی جائے۔ ملاحظہ ہوں قوانین 25.6 (بیٹر اور اُس کے رَنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار) اور 30.2 (بیٹر کا احاطہ کون سا ہوتا ہے)۔

38.5 اسکور ہونے والے رنز — 38.5 Runs scored

اگر دونوں میں سے کوئی بیٹر رن آؤٹ ڈِسمس کیا جاتا/کی جاتی ہے تو وِکٹ بریک کیے جاتے وقت جاری رن اسکور نہیں ہو گا، لیکن بیٹرز کے مکمل کر لیے گئے تمام رنز قائم رہیں گے بشمول دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز کے۔ ملاحظہ ہوں قوانین 18.6 (جرمانوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز) اور 18.8 (بیٹر کے ڈِسمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز)۔

تاہم، اگر اسٹرائکر جس نے رَنر لیا ہوا/لی ہوئی ہو بذات خود رن آؤٹ ہو جائے اور وکٹ بریک کیے جانے سے پہلے رنَر اور دوسرے/ دوسری بیٹر نے جو رنز مکمل کر لیے ہوں، تو امپائر:

- بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز نامنظور کر دے گا/کر دے گی۔
- امپائر نان اسٹرائکر کو اُس کے اصل اینڈ لوٹا دے گا/دے گی۔
- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکورر ز کو نو بال یا وائڈ بال کا سگنل کرے گا/ کرے گی۔

- قابل اطلاق ہونے والی 5 رنز کی پنالٹی عائد کرے گا/ کرے گی۔

ملاحظہ ہو قانون 25.6 (بیٹر اور اُس کے رَنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار)۔

38.6 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا

38.6 Bowler does not get credit

بولر کو وِکٹ کا کریڈٹ نہیں ملتا۔

قانون 39 اسٹمپڈ

LAW 39 STUMPED

39.1 اسٹمپڈ آؤٹ

39.1 Out Stumped

39.1.1 اسٹرائکر اسٹمپڈ آؤٹ ہوتا/ ہوتی ہے، ماسوائے جیسا کہ 39.3 میں ہے، اگر ڈلیور کی ہوئی گیند نو بال نہ کال کی گئی ہو

اور وہ اپنے احاطے سے باہر ہو، علاوہ جیسا کہ 39.3.1 میں ہے

اور اُس نے رن لینے کو کوشش نہ کی ہو

جبکہ وِکٹ کیپر کسی اور فیلڈر کی مداخلت کے بغیر اس کی وِکٹ فیئر طریقے سے بریک کر دے۔ تاہم، قوانین 25.6.2 اور 25.6.5 (بیٹر اور اُس کے رَنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار) اور 27.3 (وِکٹ کیپر کی جگہ) ملحوظ رہیں۔

39.1.2 اگر 39.1.1 کی تمام شرائط پوری ہوتی ہوں تو اسٹرائکر اسٹمپڈ آؤٹ ہوتا/ ہوتی ہے چاہے رن آؤٹ کا فیصلہ بھی حق بجانب ہو۔

39.2 گیند کا وِکٹ کیپر کے جسم سے ٹکرا کر پلٹنا — 39.2 Ball rebounding from wicket-keeper's person

اگر وکٹ گیند سے بریک کی جائے تو سمجھا جائے گا کہ اُسے وِکٹ کیپر نے بریک کیا ہے، اگر گیند:

وِکٹ کیپر کے جسم کے کسی حصے یا ساز وسامان سے ٹکرا کر اسٹمپس پر پلٹ آئے

یا وِکٹ کیپر ٹھوکر لگا کر یا تھرو کر کے اسٹمپس پر مار دے۔

39.3 اسٹمپڈ آؤٹ نہیں — 39.3 Not out Stumped

39.3.1 اسٹرائکر گیند وصول کر لینے کے بعد، چوٹ سے بچنے کی غرض سے اپنا احاطہ چھوڑ دے تو وہ اسٹمپڈ آؤٹ نہیں ہو گا / نہیں ہو گی۔

39.3.2 اگر اسٹرائکر اسٹمپڈ آؤٹ نہیں ہے تو ماسوائے قانون 38.2.2.2 (بیٹر رن آؤٹ آؤٹ نہیں) کے حالات کے وہ، قانون 38.1 (رن آؤٹ آؤٹ) کی شرائط کا اطلاق ہونے پر رن آؤٹ آؤٹ ہو سکتا / ہو سکتی ہے۔

39.4 اسکور ہونے والے رنز — 39.4 Runs Scored

جب اسٹرائکر کو وائڈ بال پر اسٹمپڈ ڈِسمس کیا جاتا ہے، تو ایک رن کی پنالٹی قائم رہتی ہے۔ قوانین 12.9 (میچ کا اختتام)، 16.6 (وننگ ہِٹ یا ایکسٹراز)، اور 22.2 (وائڈ بال کال اور سگنل کرنا) ملاحظہ ہوں، جن سے واضح ہے کہ اگر وائڈ کی پنالٹی پر میچ کا اختتام ہو جاتا ہے، تو اسٹمپنگ ممکن نہیں، لیکن وائڈ کی ایک رن کی پنالٹی قائم رہتی ہے۔

قانون 40 ٹائمڈ آؤٹ — LAW 40 TIMED OUT

40.1 ٹائمڈ آؤٹ آؤٹ — 40.1 Out Timed out

40.1.1 وِکٹ گرنے یا کسی بیٹر کے ریٹائر ہونے کے بعد، تاوقتیکہ ٹائم نہ کال کر دیا گیا ہو، اندر آنے والے / والی بیٹر کے لیے ضروری ہے کہ وہ بیٹر کے آؤٹ یا ریٹائر ہونے کے 3 منٹ کے اندر اندر خود گارڈ لینے کے لیے یا دوسرے / دوسری بیٹر کے اگلی گیند وصول کرنے کے لیے، تیار حالت میں ہونا چاہیے۔ اگر یہ ضرورت پوری نہیں ہوتی تو اندر آنے والا / والی بیٹر ٹائمڈ آؤٹ آؤٹ ہو گا / ہو گی۔

40.1.2 طویل تاخیر کی صورت میں جس میں کوئی بیٹر وِکٹ پر نہیں آتا / نہیں آتی، امپائرز قانون 16.3 (امپائروں کا میچ ایوارڈ کرنا) کا طریق کار اختیار کریں گے / کریں گی۔ اُس قانون کے مقاصد کے لیے کاروائی کا آغاز اوپر حوالا دیے گئے 3 منٹ کے خاتمے پر ہو گا۔

40.2. Bowler does not get credit

40.2 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا

بولر کو وِکٹ کا کریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 41 UNFAIR PLAY

قانون 41 اَن فیئر پلے

41.1 Fair and unfair play – responsibility of captains

41.1 فیئر اور اَن فیئر پلے - کپتانوں کی ذمہ داری

یہ یقینی بنانا کپتانوں کی ذمہ داری ہے کہ کھیل کی روش کرکٹ کی روح کے مطابق، جیسا کہ ابتدائیہ - کرکٹ کی روح میں واضح کیا گیا ہے، اور قوانین کے دائرے میں رہے۔

41.2 Unfair actions

41.2 اَن فیئر ایکشنز

41.2.1 فیئر اور اَن فیئر پلے کے منصفین صرف امپائرز ہی ہونگے۔ اگر کوئی امپائر یہ سمجھے کہ کسی کھلاڑی کا کوئی ایسا ایکشن جس کا قوانین احاطہ نہیں کرتے اَن فیئر ہے تو وہ، اگر بر محل ہو تو یہ واضح ہو جانے پر کہ خلاف ورزی نہ کرنے والی سائڈ کو کال سے نقصان تو نہیں پہنچ رہا ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی، اور معاملے کی رپورٹ دوسرے / دوسری امپائر سے کرے گا / کرے گی۔

41.2.1.1 اگر اُس سائڈ کی یہ پہلی خلاف ورزی ہے تو بولرز اینڈ امپائر

- خلاف ورزی کرنے والے / والی کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو طلب کرے گا / کرے گی اور پہلی اور آخری وارننگ جاری کرے گا / کرے گی جس کا اطلاق میچ کے خاتمے تک ٹیم کے تمام کھلاڑیوں پر ہو گا۔

- خلاف ورزی کرنے والے / والی

کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو وارننگ دے گا / دے گی کہ اُس کی ٹیم کے کسی کھلاڑی کی جانب سے ایسی کسی مزید خلاف ورزی کا نتیجہ یہ ہو گا کہ مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے دیے جائیں گے۔

41.2.1.2 اگر اُس سائڈ کی یہ دوسری یا بعد کی خلاف ورزی ہے تو بولرز اینڈ امپائر

- خلاف ورزی کرنے والے/والی

کھلاڑی کے /کی کپتان کو طلب کرے گا/ کرے گی اور آگاہ کرے گا/ کرے گی کہ ایسی مزید خلاف ورزی واقع ہو چکی ہے۔

- مخالف سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے

گا/دے گی۔

41.2.1.3 میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.3 میچ کی گیند - اُس کی حالت تبدیل کرنا

41.3 The match ball – changing its condition

41.3.1 امپائرز گیند کے بار بار اور غیر معیّن معائنے کرتے رہیں گے۔ علاوہ ازیں، اگر انہیں شک گذرے کہ کسی نے گیند کی حالت 41.3.2 میں دی گئی اجازت کے علاوہ تبدیل کرنے کی کوشش کی ہے تو وہ فوراً گیند کا معائنہ کریں گے / کریں گی۔

41.3.2 ہر کھلاڑی کا ہر وہ عمل جس سے گیند کی حالت تبدیل ہوتی ہو قانون کی خلاف ورزی ہے۔

بیٹر کو اپنے معمول کے فرائض انجام دینے کے علاوہ گیند کو جان بوجھ کر نقصان پہنچانے کی اجازت نہیں ہے۔ قانون 5.5 (گیند کو نقصان) بھی ملاحظہ ہو۔

تاہم، فیلڈر

41.3.2.1 گیند کو اپنے لباس سے پالش کر سکتا /کر سکتی ہے بشرطیکہ کوئی مصنوعی مادّہ استعمال نہ کیا جائے، استعمال کیے جانے والا واحد قدرتی مادہ پسینہ ہے، اور یہ کہ ایسی پالش سے وقت نہ ضائع ہو تا ہو۔

41.3.2.2 امپائر کی نگرانی میں گیند پر جمی مٹی ہٹا سکتا /ہٹا سکتی ہے۔

41.3.2.3 گیلی گیند کو کپڑے کے کسی ایسے ٹکڑے سے خشک کر سکتا /کر سکتی ہے، جسے امپائروں نے منظور کیا ہوا ہو،

41.3.3 اگر کسی کھلاڑی کا کوئی عمل 41.3.2 کی شرائط سے مطابقت نہ رکھتا ہو تو امپائرز یہ سمجھیں گے / سمجھیں گی کہ گیند کی حالت اَن فیئر طریقے سے تبدیل کی گئی ہے۔

41.3.4 اگر امپائروں کی دانست میں کسی سائڈ کے کسی ممبر یا ممبروں نے اَن فیئر طریقے سے گیند کی حالت تبدیل کی ہے تو وہ مخالف سائڈ کے کپتان / کی کپتان سے دریافت کریں گے / کریں گی کہ کیا وہ گیند تبدیل کرنا چاہتا / چاہتی ہے۔ بیٹنگ سائڈ کی صورت میں اگر ضروری ہو تو، وکٹ پر موجود بیٹرز اپنے کپتان کی قائم مقامی کر سکتے / کر سکتی ہیں۔

41.3.4.1 اگر متبادل گیند کے لیے درخواست کی جاتی ہے تو امپائرز ایسی گیند منتخب کر کے فوری طور پر استعمال میں لائیں گے جو خلاف ورزی سے فوراً پہلے والی گیند کی فرسودگی کے مقابلے کی ہو گی۔

41.3.4.2 قطع نظر اس کے کہ استعمال کے لیے متبادل گیند منتخب کر لی جائے یا نہیں، بولرز اینڈ امپائر

- مخالف سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی۔
- اگر بر محل ہو، تو وکٹ پر موجود بیٹرز اور فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو گیند کے تبدیل کیے جانے اور امپائروں کی کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔
- جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو جو کچھ پیش آیا اُس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔
- میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.3.5 اگر امپائرز متفق ہوں کہ میچ میں گیند کی حالت اَن فیئر طریقے سے تبدیل کرنے کا مزید واقعہ اُسی ٹیم کی جانب سے پیش آیا ہے، تو

41.3.5.1 وہ 41.3.4.1 اور 41.3.4.2 میں بیان طریق کار دہرائیں گے / دہرائیں گی۔

اگر فیلڈنگ سائڈ کی جانب سے خلاف ورزی کا مزید ارتکاب ہوتا ہے تو، مزید بر آں بولرز اینڈ امپائر

41.3.5.2 فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو ہدایت کرے گا / کرے گی کہ وہ اُس بولر کو فی الفور بولنگ سے معطل کرے جس نے اس سے فوراً پہلے والی گیند ڈلیور کی تھی؛ اُسے اُس میچ میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

- وِکٹ پر موجود بیٹرز اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو کارائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

- اگرضروری ہو تو اوور کوئی دوسرا بولر مکمل کرے گا/کرے گی، جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ بول کرنے کی اجازت ہو گی۔

41.4 جان بوجھ کر اسٹرائکر کا دھیان پھیرنا یا رکاوٹ پیدا کرنے کی کوشش کرنا

41.4 Deliberate attempt to distract or obstruct striker

41.4.1 کسی بھی فیلڈر کے لیے یہ اَن فیئر ہے کہ جب اسٹرائکر ڈیلیوری وصول کرنے کی تیاری کر رہا/کر رہی ہو یا وصول کر رہا/کر رہی ہو تو وہ جان بوجھ کر اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنے کی کوشش کرے۔

41.4.2 اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھے کہ فیلڈر کا کوئی عمل ایسی ہی ایک کوشش ہے تو وہ فوراً ہی ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی اور دوسرے امپائر کو کال کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔ بولرز اینڈ امپائر:

- بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان،

بیٹرز اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

اُس ڈیلیوری پر کوئی بیٹر آؤٹ نہیں ہو گا/نہیں ہو گی اور گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔ تاہم، اگر دونوں میں کسی امپائر کے پاس نو بال کال اور سگنل کرنے کی وجہ موجود ہو تو نو بال کی کال قائم رہے گی قطع نظر اس کے کہ اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنے کی کوشش کی گئی ہو یا نہیں۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دوسرے امپائر کے ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کرے گا/کرے گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.5 جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرنا، جھانسا دینا یا رکاوٹ پیدا کرنا

41.5 Deliberate distraction, deception or obstruction of batter

41.5.1 41.4 کے علاوہ، اسٹرائکر کے گیند وصول کر لینے کے بعد کسی فیلڈر کا جان بوجھ کر، زبانی یا عملاً دونوں میں سے کسی بیٹر کا دھیان پھیرنے، اسے جھانسا دینے یا اُس کے لیے رُکاوٹ پیدا کرنے کی کوشش کرنا اَن فیئر ہے۔

41.5.2 یہ فیصلہ کہ دھیان پھیرنا، جھانسا دینا یا رکاوٹ ڈالنا ارادتاً ہے یا نہیں دونوں میں سے کوئی بھی امپائر کر سکتا/کر سکتی ہے۔

41.5.3 اگر دونوں میں سے کوئی امپائر سمجھے کہ کسی فیلڈر نے جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرا ہے، جھانسا دیا ہے یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کی ہے یا اُس کی کوشش کی ہے تو وہ فوراً ہی ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی اور دوسرے / دوسری امپائر کو کال کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

41.5.4 اُس ڈیلیوری پر دونوں میں سے کوئی بیٹر آؤٹ نہیں ہو گا / نہیں ہو گی۔

41.5.5 اگر رکاوٹ میں جسمانی اتصال شامل ہو تو اس کا فیصلہ کہ آیا خلاف ورزی کا ارتکاب قانون 42 (کھلاڑیوں کا طرز عمل) کے تحت ہوا ہے یا نہیں، امپائرز آپس میں مل کر کریں گے / کریں گی۔

41.5.5.1 اگر خلاف ورزی قانون 42 (کھلاڑیوں کا طرز عمل) کے تحت ہوئی ہے، تو امپائرز قانون 42 میں سے متعلقہ طریقہ ہائے کار اپنائیں گے اور 41.5.7 تا 41.5.9 ہر ایک کا اطلاق کریں گے / کریں گی۔

41.5.5.2 اگر امپائرز سمجھیں کہ خلاف ورزی قانون 42 (کھلاڑیوں کا طرز عمل) کے تحت نہیں ہوئی تو وہ 41.5.6 تا 41.5.10 ہر ایک کا اطلاق کریں گے / کریں گی۔

41.5.6 بولرز اینڈ امپائر

- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکورروں کو نو بال یا وائڈ کا سگنل دے گا / دے گی۔
- بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو اِس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔

41.5.7 گیند اوور میں شمار نہیں ہو گی۔

41.5.8 خلاف ورزی سے پہلے بیٹرز کے مکمل کردہ رنز اسکور ہونگے بشمول دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز کے۔ علاوہ ازیں، جاری رن بھی اسکور ہو گا چاہے کال کے لمحے بیٹرز نے کراس کر لیا ہو یا نہیں۔

41.5.9 وکٹ پر موجود بیٹرز فیصلہ کریں گے / کریں گی کہ اگلی ڈیلیوری کا سامنا اُن میں سے کون کرے گا / کرے گی۔ ملاحظہ ہو قانون 18.13

41.5.10 میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.6 خطرناک اور اَن فیئر شارٹ ڈیلیوریاں بول کرنا — 41.6 Bowling of dangerous and unfair short pitched deliveries

41.6.1 شارٹ ڈیلیوریاں بول کرنا خطرناک اور اَن فیئر ہے اگر بولرز اینڈ امپائر یہ سمجھے کہ ایسی گیندیں، اسٹرائکر کی مہارت کو مد نظر رکھتے

ہوئے، اپنی رفتار، لینگتھ، اٹھان اور سمت کے لحاظ سے اسٹرائکر کو جسمانی چوٹ پہنچانے کے لیے بظاہر موزوں ہیں۔ یہ حقیقت کہ اسٹرائکر نے حفاظتی سازوسامان پہنا ہوا ہے نظر انداز کر دی جائے گی۔

41.6.2 بولرز اینڈ امپائر پوپنگ کریز پر سیدھے قد کھڑے اسٹرائکر کے سر کی اونچائی سے اوپر متواتر گذر رہی شارٹ ڈلیوریوں کو، چاہے وہ 41.6.1 کے تحت خطرناک نہ بھی ہوں، اَن فیئر قرار دے سکتا / دے سکتی ہے۔ قانون 22.1.3 (ٹپا کھا کر گیند کا اسٹرائکر کے سر سے اونچا اچھلنا) بھی ملاحظہ ہو۔

41.6.3 جیسے ہی امپائر فیصلہ کرلے کہ شارٹ ڈلیوریاں 41.6.1 کے تحت خطرناک یا 41.6.2 کے تحت اَن فیئر ہو گئی ہیں تو وہ نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔ جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو امپائر بولر کو خبر دار کرے گا / کرے گی کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے اور دوسرے / دوسری امپائر کو، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور بیٹرز کو جو کچھ پیش آیا اُس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

اُس بولر پر اس خبرداری کا اطلاق ساری اِننگز کے دوران جاری رہے گا۔

41.6.4 اگر اُس اِننگز میں وہی بولر ایسی ڈلیوری مزید بول کرتا / کرتی ہے تو امپائر

- نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔
- جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو ہدایت کرے گا / کرے گی کہ وہ بولر کو فی الفور بولنگ سے معطل کرے۔
- دوسرے امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

اس طرح معطل کیے جانے والے / والی بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

اگر قابل اطلاق ہو تو، اوور کوئی دوسرا بولر مکمل کرے گا / کرے گی، جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ بول کرنے کی اجازت ہو گی۔

- امپائر واقعہ کی رپورٹ بیٹر اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان سے کرے گا / کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.6.5 41.6.3 اور 41.6.4 میں وارننگ کا تسلسل 41.7 میں وارننگ اور کاروائی کے تسلسل سے جدا ہے۔

41.7 بغیر ٹپے کی خطرناک اور اَن فیئر ڈلیوریاں بول کرنا

41.7 Bowling of dangerous and unfair non-landing deliveries

41.7.1 ایسی ڈلیوری جو زمین پر ٹپا کھائے بغیر پوپنگ کریز پر سیدھے قد کھڑے / کھڑی اسٹرائکر کی کمر کی اونچائی سے اوپر گذرتی ہے یا گذر جاتی، ان فیئر ہے۔ جب بھی ایسی ڈلیوری بول کی جائے امپائر نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔

41.7.2 اگر بولرز اینڈ امپائر کی دانست میں اسٹرائکر کو چوٹ لگنے کا اندیشہ ہو تو 41.7.1 میں بیان کردہ ڈلیوری بول کرنا بھی خطرناک ہے۔ ایسا فیصلہ کرنے کے لیے بولرز اینڈ امپائر:

- اسٹرائکر کے پہنے ہوئے حفاظتی ساز وسامان کو نظر انداز کردے گا / کردے گی
- متوجہ ہو گا / ہو گی:
  - ڈلیوری کی رفتار، اٹھان اور سمت پر
  - اسٹرائکر کی مہارت پر
  - ایسی ڈلیوریوں کے تواتر کی نوعیت پر۔

41.7.3 اگر امپائر کی دانست میں بغیر ٹپے کی ڈلیوری یا ایسی ڈلیوریوں کا سلسلہ 41.7.2 کے تحت خطرناک ہو جائے تو گیند ڈیڈ ہو جانے پر امپائر نو بال کا سگنل اسکوررں کو دہرائے گا / دہرائے گی اور پھر بولر کو یہ ظاہر کرتے ہوئے متنبہ کرے گا / کرے گی کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے۔ امپائر دوسرے / دوسری امپائر، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان اور بیٹرز کو بھی جو پیش آیا اس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔ اُس بولر پر تنبیہ کا اطلاق پوری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔

41.7.4 اگر اُس اننگز میں وہی بولر ایسی ہی کوئی خطرناک ڈلیوری مزید بول کرتا / کرتی ہے، تو امپائر

- نو بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔
- جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو ہدایت کرے گا / کرے گی کہ وہ بولر کو فی الفور بولنگ سے معطل کرے۔
- دوسرے امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

اس طرح معطل کیے گئے / کی گئی بولر کو اُس اِننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

اگر قابل اطلاق ہو تو، اوور کوئی دوسرا/دوسری بولر مکمل کرے گا/کرے گی جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہو گی۔

علاوہ ازیں، امپائر

- اس واقعہ سے بیٹرز اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.7.5 41.7.3 اور 41.7.4 میں وارننگ اور کاروائی کے سلسلے 41.6 میں دیے گئے وارننگ اور کاروائی کے سلسلوں سے جدا ہیں۔

41.7.6 اگر امپائر سمجھے کہ بولر نے بغیر ٹپے کی ایسی ڈیلیوری جان بوجھ کر کی ہے جو 41.7.1 کے تحت اَن فیئر ہے تو 41.7.3 میں دی گئیں تنبیہ اور وارننگ ترک کر دی جائیں گی۔ امپائر

- فی الفور نو بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی
- جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو ہدایت کرے گا/کرے گی کہ وہ بولر کو فی الفور بولنگ سے معطل کرے اور دوسرے/دوسری امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔

اس طرح معطل کیے گئے/کی گئی بولر کو میچ میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

اگر قابل اطلاق ہو تو، اوور کوئی دوسرا/دوسری بولر مکمل کرے گا/کرے گی جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ بول کرنے کی اجازت ہو گی۔

- بیٹرز اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو آگاہ سے کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.8 جان بوجھ کر اگلے پیر کی نو بال کرنا — 41.8 Bowling of deliberate front-foot No ball

اگر امپائر سمجھے کہ بولر نے اگلے پیر کی نو بال جان بوجھ کر ڈیلور کی ہے تو وہ

- فوراً نو بال کال اور سگنل کرے گا/ کرے گی۔
- جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو ہدایت کرے گا/ کرے گی کہ وہ بولر کو فی الفور بولنگ سے معطل کرے۔
- دوسرے/دوسری امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔
  معطل کیے گئے / کی گئی بولر کو میچ میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

اگر قابل اطلاق ہو تو، اوور کوئی دوسرا/ دوسری بولر مکمل کرے گا/ کرے گی جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ بول کرنے کی اجازت ہو گی۔

- واقعہ کی رپورٹ بیٹرز سے اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان سے کرے گا/ کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.9 فیلڈنگ سائڈ کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا — 41.9 Time wasting by the fielding side

41.9.1 کسی بھی فیلڈر کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا اَن فیئر ہے۔

41.9.2 اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھے کہ کسی اوور کی پیش رفت غیر ضروری طور پر سست ہے یا فیلڈنگ سائڈ کے کپتان یا کسی اور فیلڈر کی جانب سے کسی بھی طریقے سے وقت ضائع کیا جا رہا ہے تو پہلے ہی موقع پر متعلقہ امپائر

- اگر گیند کھیل میں ہو تو ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/ کرے گی۔
- دوسرے امپائر کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔

تب بولرز اینڈ امپائر

- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو وارننگ دے گا/ دے گی یہ اظہار کرتے ہوئے کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے۔
- بیٹرز کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔

41.9.3 اگر دونوں میں سے کوئی امپائر سمجھے کہ اُس اننگز میں کسی فیلڈر نے مزید وقت ضائع کیا ہے تو متعلقہ امپائر

- اگر گیند کھیل میں ہو تو ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/ کرے گی۔

- دوسرے / دوسری امپائر کو جو کچھ
  پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

تب بولرز اینڈ امپائر

یا تو اگر وقت اوور کے دوران نہیں ضائع ہوا تو بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی اور فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو اِس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

یا اگر وقت اوور کے دوران ضائع ہوا ہے تو فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو ہدایت کرے گا / کرے گی کہ وہ بولر کو فی الفور بولنگ سے معطل کرے۔

اِس طرح معطل کیے گئے / کی گئی بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

اگر قابل اطلاق ہو تو، اوور کوئی دوسرا / دوسری بولر مکمل کرے گا / کرے گی جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ بول کرنے کی اجازت ہو گی۔

علاوہ ازیں امپائر بیٹرز کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو جو کچھ پیش آیا اس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.10 بیٹر کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا — 41.10 Batsman wasting time

41.10.1 کسی بیٹر کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا اَن فیئر ہے۔ عمومی حالات میں جیسے ہی بولر اپنا رن اپ شروع کرنے کے لیے تیار ہو جائے، اسٹرائکر کو ہمیشہ ہی اسٹرائک لینے کے لیے تیار رہنا چاہیے۔

41.10.2 اگر دونوں میں سے کوئی بیٹر اِس ضرورت کو پورا کرنے میں ناکام رہے یا کسی بھی اور طریقے سے وقت ضائع کرے تو مندرجہ ذیل طریق کار اختیار کیا جائے گا۔ پہلے ہی موقع پر یا تو بولر کے رن اپ شروع کرنے سے پہلے یا گیند ڈیڈ ہو جانے پر، جو بر محل ہو، امپائر

- دونوں بیٹرز کو وارننگ دے گا / دے گی اور اظہار کرے گا / کرے گی کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے۔ اس وارننگ کا اطلاق ساری اِننگز کے دوران جاری رہے گا۔ امپائر ہر اندر آنے والے / آنے والی بیٹر کو اس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔
- دوسرے / دوسری امپائر کو جو کچھ
  پیش آیا اس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان
  کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا / کرے گی۔

41.10.3 اگر اُس اننگز میں کوئی بھی بیٹر مزید وقت ضائع کرتا ہے /کرتی ہے تو امپائر مناسب وقت پر جبکہ گیند ڈیڈ ہو

- فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔
- دوسرے/دوسری امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔
- دوسرے بیٹر کو، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.11 پروٹیکٹڈ ایریا — 41.11 The protected area

پروٹیکٹڈ ایریا کی تعریف یہ ہے کہ یہ ایک مستطیل پر مشتمل پچ کا وہ حصہ ہے جس کی حد بندی دونوں اینڈز پر ہر پوپنگ کریز کے متوازی اور اُس سے 5 فٹ / 1.52 میٹر آگے اور اطراف میں خیالی لکیروں سے کی جاتی ہے، اطراف کی ہر ایک خیالی لکیر دونوں درمیانی اسٹمپس کے مرکزوں کو ملانے والی لکیر کے متوازی اور اس سے 1 فٹ / 30.48 سینٹی میٹر کے فاصلے پر ہوتی ہے۔

41.12 فیلڈر کا پچ کو نقصان پہنچانا — 41.12 Fielder damaging the pitch

41.12.1 پچ کو جان بوجھ کر نقصان پہنچانا یا ایسا نقصان پہنچانا جس سے بچا جا سکتا ہو، اَن فیئر ہے۔ اگر پچ کے اوپر کسی فیلڈر کی موجودگی کی دونوں میں سے کسی امپائر کی نظر میں کوئی معقول وجہ نہ ہو تو اِسے پچ کو ایسا نقصان پہنچایا جانا سمجھا جائے گا جس سے بچا جا سکتا ہو۔

41.12.2 اگر کوئی فیلڈر 41.13.1 کے علاوہ، پچ کو ایسا نقصان پہنچائے جس سے بچا جا سکتا ہو تو امپائر قانون کی خلاف ورزی دیکھتے ہی پہلے ہی موقع پر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، دوسرے / دوسری امپائر کو آگاہ کرے گا / کرے گی۔ تب بولرز اینڈ امپائر

- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان /کی کپتان کو خبردار کرے گا/کرے گی یہ اظہار کرتے ہوئے کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے۔ اِس وارننگ کا اطلاق پوری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔
- بیٹرز کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

41.12.3 اگر اُس اِننگز میں کوئی بھی فیلڈر پچ کو ایسا مزید نقصان پہنچائے جس سے بچا جا سکتا ہو تو امپائر قانون کی خلاف ورزی دیکھتے ہی پہلے ہی موقع پر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، دوسرے امپائر کو آگاہ کرے گا/ کرے گی۔ تب بولرز اینڈ امپائر

- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکوررز کو نوبال یا وائڈ کا سگنل دے گا/دے گی۔
- بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔
- کوئی دیگر 5 رنز کی قابل اطلاق پنالٹی عائد کرے گا/کرے گی۔
- فیلڈنگ کپتان کو اِس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔
- بیٹرز کو، اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان /کی کپتان کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.13 بولر کا پروٹیکٹڈ ایریا میں چلے آنا

41.13 Bowler running on protected area

41.13.1 بغیر معقول وجہ کے بولر کا اپنے فالو تھرُو میں پروٹیکٹڈ ایریا میں داخل ہونا اَن فیئر ہے چاہے گیند ڈلیوری کی گئی ہو یا نہیں۔

41.13.2 اگر کوئی بولر اِس قانون کی خلاف ورزی کرے تو پہلے ہی موقع پر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، امپائر

- بولر کو خبردار کرے گا/کرے گی اور دوسرے امپائر کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔ اُس بولر پر اِس خبرداری کا اطلاق ساری اِننگز کے دوران جاری رہے گا۔
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان /کی کپتان کو اور بیٹرز کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔

41.13.3 اگر اُس اننگز میں وہی بولر اِس قانون کی دوبارہ خلاف ورزی کرتا /کرتی ہے تو امپائر، یہ اظہار کرتے ہوئے کہ یہ آخری وارننگ ہے، مندرجہ بالا طریق کار دہرائے گا /دہرائے گی۔ اِس وارننگ کا اطلاق بھی ساری اِننگز کے دوران جاری رہے گا۔

41.13.4 اگر اُس اننگز میں وہی بولر اس قانون کی تیسری مرتبہ خلاف ورزی کرتا/کرتی ہے تو امپائر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے،

- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان

کو ہدایت کرے گا/کرے گی کہ وہ بولر کو فی الفور بولنگ سے معطل کرے۔ اگر قابل اطلاق ہو تو اوور کوئی دوسرا/دوسری بولر مکمل کرے گا/کرے گی جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ بول کرنے کی اجازت دی جائے گی۔ اس طرح معطل کیے جانے والے/والی بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہو گی۔

- دوسرے/دوسری امپائر کو اس

کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

- بیٹرز کو اور جیسے ہی قابل عمل

ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.14 بیٹر کا پچ کو نقصان پہنچانا — 41.14 Batter damaging the pitch

41.14.1 پچ کو جان بوجھ کر نقصان پہنچانا یا ایسا نقصان پہنچانا جس سے بچا جا سکتا ہو، اَن فیئر ہے۔ اگر اسٹرائکر گیند کھیلتے ہوئے یا گیند پر کھیلتے ہوئے پروٹیکٹڈ ایریا میں داخل ہو جائے تو اِس کے فوراً بعد اُسے وہاں سے ہٹ جانا چاہیے۔ اگر پچ کے اوپر کسی بیٹر کی موجودگی کی دونوں میں سے کسی امپائر کی نظر میں کوئی معقول وجہ نہ ہو تو اِسے پچ کو ایسا نقصان پہنچایا جانا سمجھا جائے گا جس سے بچا جا سکتا ہو۔

41.14.2 اگر دونوں میں سے کوئی بیٹر پچ کو، 41.15 کے علاوہ ایسا نقصان پہنچائے جس سے بچا جا سکتا ہو تو امپائر خلاف ورزی دیکھتے ہی پہلے ہی موقع پر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، دوسرے/دوسری امپائر کو جو کچھ پیش آیا ہے اُس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔ تب بولرز اینڈ امپائر

- دونوں بیٹرز کو وارننگ دے

گا/دے گی کہ یہ طریقہ اَن فیئر ہے اور اظہار کرے گا/ کرے گی کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے۔

اس وارننگ کا اطلاق ساری اِننگز کے دوران جاری رہے گا۔ امپائر ہر اندر آنے والے/والی بیٹر کو اِس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان

کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

41.14.3 اگر اُس اِننگز میں کوئی بھی بیٹر پچ کو مزید ایسا نقصان پہنچائے جس سے بچا جا سکتا ہو، تو امپائر خلاف ورزی دیکھتے ہی، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، دوسرے/دوسری امپائر کو واقعے سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

بولرز اینڈ امپائر

- بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز نا منظور کر دے گا/کر دے گی
- ناٹ آؤٹ بیٹر ہو تو اُس کو اصل اینڈ واپس لوٹا دے گا/دے گی
- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکورروں کو نو بال یا وائڈ کا سگنل دے گا/ دے گی۔
- فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔
- 5رنز کی دیگر قابل اطلاق پنالٹی عائد کرے گا/کرے گی علاوہ قانون 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کے تحت پنالٹی رنز کے۔
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان /کی کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان /کی کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.15 اسٹرائکر پروٹیکٹڈ ایریا کے اندر — 41.15 Striker in protected area

41.15.1 اسٹرائکر پروٹیکٹڈ ایریا کے اندر یا اُس کے اتنے نزدیک جگہ نہیں سنبھالے گا/نہیں سنبھالے گی کہ اُس کا بار بار تجاوز کرنا ناگزیر ہو جائے۔

اسٹرائکر اپنی بیٹنگ کی جگہ کی نشاندہی کی غرض سے پچ پر کوئی نشان لگا سکتا/لگا سکتی ہے بشرطیکہ ایسا کوئی نشان پروٹیکٹڈ ایریا کے نامناسب حد تک نزدیک نہ ہو۔

41.15.2 اگر اسٹرائکر 41.15.1 کی شرائط میں سے کسی کی خلاف ورزی کرے تو امپائر خلاف ورزی دیکھتے ہی، اگر بولر ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل نہیں ہوا/ نہیں ہوئی، تو فوراً ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی ورنہ گیند کے ڈیڈ ہونے کا انتظار کرے گا/کرے گی اور پھر وہ دوسرے/ دوسری امپائر کو واقعے سے آگاہ کرے گا/ کرے گی۔

تب، بولرز اینڈ امپائر

- اسٹرائکر کو وارننگ دے گا/دے گی کہ یہ طریقہ اَن فیئر ہے اور اظہار کرے گا/کرے گی کہ یہ پہلی اور آخری وارننگ ہے۔ اس وارننگ کا اطلاق ساری اِننگز کے دوران جاری رہے گا۔ امپائر نان-اسٹرائکر اور ہر اندر آنے والے/والی بیٹر کو اِس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو جو کچھ پیش آیا ہے اس سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

41.15.3 اگر اُس اننگز میں کوئی بیٹر 41.15.1 کی شرائط میں سے کسی کی مزید خلاف ورزی کرتا/کرتی ہے، تو امپائر خلاف ورزی دیکھتے ہی، اگر بولر ڈیلوری اسٹرائڈ میں داخل نہیں ہوا/نہیں ہوئی تو فوراً ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی، ورنہ گیند کے ڈیڈ ہونے کا انتظار کرے گا/کرے گی اور پھر دوسرے/دوسری امپائر کو واقعے سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

تب، بولرز اینڈ امپائر

- بیٹنگ سائڈ کے تمام رنز نا منظور کردے گا/کردے گی
- ناٹ آؤٹ بیٹر کو اُس کے اصل اینڈ واپس لوٹا دے گا/دے گی
- اگر قابل اطلاق ہو تو اسکوررز کو نوبال یا وائڈ کا سگنل کرے گا/کرے گی۔
- فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔
- 5 رنز کی دیگر قابل اطلاق پنالٹی عائد کرے گا/کرے گی علاوہ قانون 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کے تحت پنالٹی رنز کے۔
- فیلڈنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تا کہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.16 Batters stealing a run

41.16 بیٹرز کا رن اُچکنا

بولر کے رن اپ کے دوران بیٹرز کا رن اُچکنے کی کوشش کرنا اَن فیئر ہے۔ تاوقتیکہ بولر نان اسٹرائکر کو رن آوٹ کرنے کی کوشش نہ کرے۔ ملاحظہ ہو قانون 38.3 (نان- اسٹرائکر کا اپنا احاطہ وقت سے پہلے چھوڑ دینا) - دونوں میں سے کوئی امپائر

- اس طرح کی کوشش میں جیسے ہی بیٹرز کراس کر لیں ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا / کرے گی۔
- دوسرے/دوسری امپائر کو اِس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

تب، بولرز اینڈ امپائر

- کوشش کی جانے والی رن نامنظور کر دے گا/کردے گی۔
- بیٹرز کو اُن کے اصل اینڈز کو لوٹا دے گا/دے گی۔
- فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا/دے گی۔
- 5 رنز کی دیگر قابل اطلاق پنالٹی عائد کرے گا/کرے گی۔
- بیٹرز کو، فیلڈنگ سائڈ کے/سائڈ کی کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا/کرے گی۔

میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے/کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.17 Penalty runs — 41.17 پنالٹی رنز

41.17.1 جب دونوں میں سے کسی سائڈ کو پنالٹی رنز دیے جائیں تو امپائر گیند ڈیڈ ہونے پر اسکورروں کو پنالٹی رنز کا سگنل دے گا/دے گی۔ ملاحظہ ہو قانون **2.13** (سگنلز) ۔

41.17.2 پنالٹی رنز ہر اُس صورت میں دیے جائیں گے جہاں قوانین اُن کے دیے جانے کا تقاضا کرتے ہیں، اور اُس وقت تک جب میچ کے اختتام پر امپائرز میدان سے چلے نہ جائیں، چاہے نتیجہ پہلے ہی آگیا ہو۔ ملاحظہ ہو قانون **16.6** (وننگ ہِٹ یا ایکسٹراز)۔ ملحوظ رہے کہ اگر پنالٹی رنز دیے جانے کے باوجود نتیجہ حاصل نہیں ہوتا تو میچ جاری رہے گا۔ اگر اُس ایک ہی ڈیلیوری کے دوران **5** رنز کی ایک سے

زیادہ پنالٹیاں عائد کرنے کی ضرورت ہو تو امپائرز انہیں سرزد ہونے والی خلاف ورزیوں کی ترتیب کے مطابق عائد کریں گے / کریں گی۔

تاہم۔ ملحوظ رہے کہ قوانین **23.3** (لیگ بائز نہیں دی جائیں)، 25.7 (اسٹرائکر کے رنز پر پابندی)، 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) اور 34.4 (قانونی طور پر ایک زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر اسکور ہونے والے رنز) میں پنالٹی رنز دیے جانے پر پابندیوں کا اطلاق ہو گا۔

41.17.3 جب بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دیے جاتے ہیں تو،

- رنز پنالٹی ایکسٹراز کے طور پر اسکور ہونگے اور دیگر جرمانوں کے علاوہ ہونگے۔
- رنز گیند ڈیڈ ہونے پر دیے جاتے ہیں اور وہ نہ تو فوراً پہلے والی ڈلیوری اور نہ ہی فوراً بعد کی ڈلیوری سے حاصل ہونے والے رنز سمجھے جائیں گے اور اُن ڈلیوریوں سے حاصل ہونے والے رنز کے علاوہ ہونگے۔
- محض 5 پنالٹی رنز کی بنا پر بیٹرز اینڈز تبدیل نہیں کریں گے / کریں گی۔

41.17.4 جب فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دیے جاتے ہیں تو وہ اُس سائڈ کی تازہ ترین مکمل کر لی گئی اِننگز کے رنز کے ٹوٹل میں بطور پنالٹی ایکسٹراز شامل کیے جائیں گے۔ اگر فیلڈنگ سائڈ نے اِننگز مکمل نہ کی ہو تو 5 پنالٹی ایکسٹراز اُس کی اگلی اِننگز کے اسکور میں شامل کیے جائیں گے۔

41.17.5 ماسوائے قانون 28.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کے، جب پنالٹی رنز دیے جاتے ہیں، تو میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

41.17.6 چاہے پنالٹی رنز دیے جائیں یا نہیں، اگر کوئی امپائر سمجھے کہ کسی کھلاڑی کے ساز و سامان کا کوئی آئٹم ان فیئر یا غیر قانونی ہے، تو امپائرز:

- اگر قابل عمل ہو، تو کھلاڑی کو غیر قانونی یا ان فیئر ساز و سامان استعمال کرنے سے باز رکھیں گے / رکھیں گی
- میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی سائڈ کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے /کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

قانون 42 کھلاڑیوں کا طرز عمل

LAW 42 PLAYERS' CONDUCT

42.1 ناقابل قبول طرز عمل

42.1 Unacceptable conduct

42.1.1 امپائرز کسی بھی نا قابل قبول طرز عمل پر کاروائی کریں گے /کریں گی۔ 42.2 تا 42.5 قانونی خلاف ورزیوں اور امپائروں کی جوابی کاروائیوں کے 4لیولز کی نشاندہی،لیول 1،لیول 2،لیول 3اور لیول 4کے طور پر کی گئی ہے۔

42.1.2 اگر دونوں میں سے کوئی امپائر سمجھے کہ میچ کے دوران کسی وقت کسی بھی کھلاڑی کا کوئی طرز عمل قابل قبول نہیں ہے تو متعلقہ امپائر ڈیڈ بال کال اور سگنل کرے گا/کرے گی۔ یہ کال اُس وقت تک موخر کی جاسکتی ہے جب تک امپائر مطمئن نہ ہو جائے کہ کال سے خلاف ورزی نہ کرنے والی سائڈ کو کوئی نقصان تو نہیں پہنچ رہا۔

42.1.3 متعلقہ امپائر معاملے کی رپورٹ دوسرے امپائر سے کرے گا/کرے گی اور امپائرز ساتھ مل کر فیصلہ کریں گے /کریں گی کہ کیا ناشائستہ حرکت کا ارتکاب ہو گیا ہے۔ اگر ایسا ہے تو تعین کریں گے / کریں گی کہ کھلاڑی کا طرز عمل ذیل میں ترتیب دیے ہوئے 42.2 تا 42.5 کون سے لیول کے تحت آتا ہے اور پھر وہ متعلقہ تعزیرات نافذ کریں گے /کریں گی۔

42.1.4 خلاف ورزی سے پہلے کی گئی نوبال یا وائڈ کی کال قائم رہے گی۔

42.1.5 1 تا 4 ہر لیول کے لیے، اگر خلاف ورزی کسی بیٹر کی جانب سے ہوئی ہو تو امپائرز خلاف ورزی کے مرتکب بیٹر کے / بیٹر کی کپتان کو میدان کے اندر طلب کریں گے /کریں گی۔ صرف اس قانون کے مقصد کے لیے وکٹ پر موجود بیٹرز اپنے کپتان کی قائم مقامی نہیں کرسکتے /نہیں کرسکتیں۔

42.1.6 1 تا 4 ہر لیول کے لیے،

- کھیل کے ضائع شدہ وقت کا شمار، وقفوں (قانون 11) اور کھیل میں التوا (قانون 2.8) کو خارج کرتے ہوئے، ٹائم کی کال سے لے کر پلے کی کال تک ہو گا۔
- اُس دن اختتام کھیل کا وقت اُسی قدر بڑھا دیا جائے گا۔
- اگر قابل اطلاق ہو تو محض اِس وقت کی بنا پر میچ کے آخری گھنٹے کے اوورں کی تعداد میں کمی نہیں کی جائے گی۔

42.2 لیول 1 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی

42.2 Level 1 offences and action by u*mpire*s

42.2.1 ہر کھلاڑی کے مندرجہ ذیل میں سے ہر عمل پر لیول 1 خلاف ورزی قائم ہو جائے گی:

- جان بوجھ کر کرکٹ گراؤنڈ کے کسی حصے یا پچ میں استعمال ہونے والے ساز وسامان یا اوزاروں سے ناروابرتاؤ کرنا
- امپائر کے فیصلے پر زبانی یا کسی عمل کے ذریعے اظہار اختلاف کرنا
- ایسی زبان استعمال کرنا جو جاری حالات کے پیش نظر، فحش، جارحانہ یا توہین آمیز ہو
- کوئی فحش اشارہ کرنا
- حد سے زیادہ اپیلیں کرنا
- اپیل کرتے ہوئے جارحانہ انداز میں امپائر کی جانب چڑھائی کرنا
- کوئی اور ناشائستہ حرکت جس کی نوعیت امپائروں کی دانست میں لیول 1 خلاف ورزی کے مساوی ہو۔

42.2.2 اگر ایسی خلاف ورزی ہوتی ہے تو 42.2.2.1 تا 42.2.2.6 کی تعمیل حسب کیفیت کی جائے گی، چاہے کسی لیول پر یہ پہلی خلاف ورزی ہو یا نہیں۔

42.2.2.1 اگر ضروری ہو تو امپائر ٹائم کال کرے گا / کرے گی۔

42.2.2.2 امپائرز ساتھ مل کر خلاف واری کرنے والے کھلاڑی / والی کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو طلب کر کے آگاہ کریں گے / کریں گی کہ اِس لیول پر ایک خلاف ورزی واقع ہو چکی ہے۔

42.2.2.3 اگر کسی لیول پر اُس ٹیم کی جانب سے پہلی لیول 1 خلاف ورزی ہے تو، امپائر

42.2.2.3.1 پہلی اور آخری وارننگ جاری کرے گا / کرے گی جس کا اطلاق بقیہ میچ کے دوران اُس ٹیم کے تمام ممبران پر ہو گا۔

42.2.2.3.2 خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو وارننگ دے گا / دے گی کہ اُس کی ٹیم کے کسی ممبر کی جانب سے مزید لیول 1 خلاف ورزی کا نتیجہ یہ ہو گا کہ مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے دیے جائیں گے۔

42.2.2.4 اگر لیول 1 خلاف ورزی اُس ٹیم کی جانب سے کسی بھی لیول پر کسی خلاف ورزی کے بعد ہوئی ہو تو امپائر مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی۔

42.2.2.5 جیسے ہی قابل عمل ہو امپائر پلے کال کرے گا / کرے گی۔

42.2.2.6 میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

42.3 لیول 2 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی

42.3 Level 2 offences and action by umpires

42.3.1 ہر کھلاڑی کے مندرجہ ذیل میں سے ہر عمل پر لیول 2 خلاف ورزی قائم ہو جائے گی:

- امپائر کے فیصلے پر زبانی یا کسی عمل کے ذریعے شدید اظہار اختلاف کرنا
- کسی دوسرے / دوسری کھلاڑی کے ساتھ غیر مناسب اور جان بوجھ کر جسمانی اتصال کرنا

- کسی کھلاڑی، امپائر یا کسی اور فرد کی جانب نامناسب اور خطرناک انداز میں گیند پھینکنا
- کسی دوسرے / دوسری کھلاڑی، امپائر، ٹیم کے عہدے دار یا شائقین کے لیے ایسی زبان استعمال کرنا یا اشارہ کرنا جو جاری حالات کے پیشِ نظر فحش یا شدید توہین آمیز نوعیت کا ہو
- یا کوئی اور ناشائستہ حرکت، جس کی نوعیت امپائروں کی دانست میں لیول 2 خلاف ورزی کے مساوی ہو۔

42.3.2 اگر ایسی خلاف ورزی ہوتی ہے، تو 42.3.2.1 تا 42.3.2.6 کی تعمیل کی جائے گی۔

42.3.2.1 اگر ضروری ہو تو امپائر ٹائم کال کرے گا / کرے گی۔

42.3.2.2 امپائرز ساتھ مل کر خلاف ورزی کرنے والے / والی کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو طلب کرکے آگاہ کریں گے / کریں گی کہ اس لیول پر ایک خلاف ورزی واقع ہو چکی ہے۔

42.3.2.3 امپائر مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی۔

42.3.2.4 امپائر خلاف ورزی کرنے والے / والی کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو وارننگ دے گا / دے گی کہ آئندہ اُس کی ٹیم کے کسی ممبر کی جانب سے لیول 1 خلاف ورزی کا نتیجہ یہ ہوگا کہ مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دیے جائیں گے۔

42.3.2.5 جیسے ہی قابلِ عمل ہو امپائر پلے کال کرے گا / کرے گی۔

42.3.2.6 میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

42.4 لیول 3 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی — 42.4 Level 3 offences and action by umpires

42.4.1 ہر کھلاڑی کے مندرجہ ذیل میں سے ہر عمل پر لیول 3 خلاف ورزی قائم ہو جائے گی:

- امپائر کو زبانی یا اشارے سے دھمکی دینا
- امپائر کے علاوہ، کھلاڑی یا کسی اور فرد کو حملے کا ڈراوا دینا۔ ملاحظہ ہو 42.5.1۔

42.4.2 اگر ایسی خلاف ورزی ہوتی ہے، تو 42.4.2.1 تا 42.4.2.5 کی تعمیل کی جائے گی۔

42.4.2.1 اگر ضروری ہو تو امپائر ٹائم کال کرے گا / کرے گی۔

42.4.2.2 امپائرز ساتھ مل کر خلاف واری کرنے والے / والی کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو طلب کرکے آگاہ کریں گے / کریں گی کہ اس لیول پر ایک خلاف ورزی واقع ہو چکی ہے۔

42.4.2.3 امپائرز کپتان کو ہدایت کریں گے / کریں گی کہ خلاف ورزی کرنے والے / والی کھلاڑی کو فوراً مندرجہ ذیل سے مطابقت رکھنے والے عرصے کے لیے کھیل کے میدان سے ہٹا دے:

42.4.2.3.1 ایسے میچ میں سے جس میں اننگز اوورز کی تعداد سے محدود نہ ہوں کھلاڑی کو 10 اوورز کے لیے میدان سے معطل کر دیا جائے گا۔ معطلی کے وقت جاری اوور میں باقی بچ جانے والی گیندیں ان اوورز میں شمار نہیں ہوں گی جن کے لیے کھلاڑی کو معطل کیا گیا ہے۔

42.4.2.3.2 ایسے میچ میں سے جس میں اننگز اوورز کی تعداد سے محدود ہوں کھلاڑی کو جاری اننگز کے آغاز پر مقررہ اوورز کی تعداد کے پانچواں حصے کے برابر معطل کیا جائے گا۔ اگر معطلی کی طوالت کا حساب لگاتے ہوئے جزوی اوور حاصل ہوتا ہو تو اسے پورا اوور تصور کیا جائے گا۔ اگر معطلی کے وقت جاری اوور میں کچھ گیندیں باقی بچ جائیں تو وہ ان اوورز میں شمار نہیں ہوں گی جن کے لیے کھلاڑی کو معطل کیا گیا ہے۔

42.4.2.3.3 اگر خلاف ورزی کرنے والا / والی کھلاڑی فیلڈر ہو تو اس کے لیے سبسٹی ٹیوٹ کی اجازت نہیں ہوگی۔ خلاف ورزی کرنے والا / کرنے والی فیلڈر معطلی کا عرصہ پورا کرنے کے بعد کھیل کے میدان میں لَوٹ سکتا / لَوٹ سکتی ہے۔ معطلی کے دوران کسی کھلاڑی پر نہ تو پنالٹی ٹائم عائد کیا جا سکتا ہے اور نہ ہی اس کی تعمیل ہو سکتی ہے۔

42.4.2.3.4 اگر بولر اوور کے درمیان معطل کیا جاتا / کی جاتی ہے تو وہ اوور کوئی دوسرا / دوسری بولر مکمل کرے گا / کرے گی جس نے نہ تو فوراً پہلے کا اوور بول کیا ہوگا اور نہ ہی وہ اگلا اوور بول کرے گا / کرے گی۔

42.4.2.3.5 اگر خلاف ورزی کرنے والے / کرنے والی کھلاڑی کو ڈِسمس نہ کر دیا گیا ہو، تو وہ معطلی کے بعد بیٹنگ کر سکتا / کر سکتی ہے یا بیٹنگ کے لیے لَوٹ سکتا / لَوٹ سکتی ہے، مگر صرف وِکٹ گرنے پر۔ اگر خلاف ورزی کرنے والے / کرنے والی کھلاڑی کو بیٹنگ کرتے ہوئے معطل کیا جاتا ہے تو اُسے اُس کی ٹیم کے کسی اور ممبر سے تبدیل کر دیا جائے گا۔ اگر بیٹر کی معطلی کے دوران بیٹنگ کے لیے کوئی اور بیٹر دستیاب نہ ہو تو اننگز مکمل ہو جائے گی۔ اگر خلاف ورزی کرنے والے / کرنے والی بیٹر کو بیٹنگ کرتے ہوئے معطل کیا جاتا ہے اور کسی بھی وجہ سے اپنی اننگز جاری نہیں رکھ پاتا / رکھ پاتی، تو اُس کا اندراج 'ریٹائرڈ ناٹ آؤٹ' ہوگا۔

42.4.2.3.6 اگر خلاف ورزی کرنے والا / کرنے والی کھلاڑی بیٹنگ سائڈ کا ڈِسمس کر دیا گیا / کر دی گئی ممبر ہو تو معطلی کا عرصہ اگلی اننگز کے آغاز سے قبل شروع نہیں ہوگا۔ مزید برآں، ان حالات میں، خلاف ورزی کرنے والا / کرنے والی کھلاڑی اُس اننگز کے دوران جب وہ معطل رہا / معطل رہی، رَنر کے فرائض انجام نہیں دے سکتا / نہیں دے سکتی۔

42.4.2.3.7 امپائر خلاف ورزی کرنے والے / کرنے والی کھلاڑی کے کپتان کو وارننگ دے گا / وارننگ دے گی کہ آئندہ اُس کی ٹیم کے کسی ممبر کی جانب سے لیول 1 خلاف ورزی کا نتیجہ یہ ہوگا کہ مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے دیے جائیں گے۔

42.4.2.3.8 معطلی کے بھگتنے جانے والے بقایا اوورز میچ کی اگلی اور بعد کی اننگز میں لے جائے جائیں گے۔ اننگز کے آخر کا جزوی اوور اُن اوورز میں شمار نہیں ہوگا جن کے لیے بولر کو معطل کیا گیا ہو۔

42.4.2.4 جیسے ہی قابل عمل ہو امپائر:

- اسکوررز کو لیول 3 پنالٹی کا سگنل دے گا / دے گی
- مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی۔
- پلے کال کرے گا / کرے گی

42.4.2.5 میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

42.5 Level 4 offences and action by umpires

42.5 لیول 4 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی

42.5.1 ہر کھلاڑی کے مندرجہ ذیل میں سے ہر عمل پر لیول 4 خلاف ورزی قائم ہو جائے گی:

- امپائر کو حملے کا ڈراوا دینا
- امپائر سے غیر مناسب اور جان بوجھ کر جسمانی اتصال کرنا
- کسی کھلاڑی یا کسی اور فرد پر جسمانی دھاوا بولنا
- زور زبردستی کے کسی بھی عمل کا ارتکاب کرنا

42.5.2 اگر ایسی خلاف ورزی ہوتی ہے تو 42.5.2.1 تا 42.5.2.5 کی تعمیل کی جائے گی۔

42.5.2.1 اگر ضروری ہو تو امپائر ٹائم کال کرے گا / کرے گی۔

42.5.2.2 امپائرز ساتھ مل کر خلاف واری کرنے والے / کرنے والی کھلاڑی کے کپتان / کی کپتان کو طلب کر کے آگاہ کریں گے / کریں گی کہ اس لیول پر ایک خلاف ورزی واقع ہو چکی ہے۔

42.5.2.3 امپائرز کپتان کو خلاف ورزی کرنے والے / کرنے والی کھلاڑی کو بقیہ میچ کے لیے کھیل کے میدان سے فوراً ہٹا دینے کی ہدایت کریں گے / کریں گی اور مندرجہ ذیل کا اطلاق کریں گے / کریں گی:

42.5.2.3.1 اگر خلاف ورزی کرنے والا / کرنے والی کھلاڑی فیلڈر ہو تو اُس کے لیے سبسٹی ٹیوٹ کی اجازت نہیں ہو گی۔ بعد کی کسی اننگز کے آغاز پر جس میں اُس کی ٹیم بیٹنگ سائڈ ہو تو اُس کا اندراج ریٹائرڈ - آؤٹ ہو گا۔

42.5.2.3.2 اگر بولر اوور کے دوران معطل کیا جاتا / کی جاتی ہے تو وہ اوور کوئی دوسرا / دوسری بولر مکمل کرے گا / کرے گی جس نے نہ تو فوراً پہلے کا اوور بول کیا ہو گا اور نہ ہی اُسے اگلا اوور بول کرنے کی اجازت دی جائے ہو گی۔

42.5.2.3.3 اگر خلاف ورزی کرنے والا / کرنے والی بیٹر ہے تو، تاوقتیکہ وہ قوانین 32 تا 39 میں سے کسی کے تحت ڈسمس نہ کر دیا / کر دی گئی ہو تو جاری اننگز میں اور بعد کی کسی اننگز کے آغاز پر جس میں اُس کی ٹیم بیٹنگ سائد ہو، اُس کا اندراج ریٹائرڈ - آؤٹ ہو گا۔ اگر بیٹنگ کے لیے مزید کوئی بیٹر دستیاب نہ ہو تو اننگز مکمل ہو جائے گی۔

42.5.2.3.4 امپائر خلاف ورزی کرنے والے / کرنے والی کھلاڑی کے کپتان کو وارننگ دے گا / دے گی کہ آئندہ لیول 1 خلاف ورزی کا نتیجہ یہ ہو گا کہ مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے دیے جائیں گے۔

42.5.2.4 جیسے ہی قابل عمل ہو، امپائر

- اسکوررز کو لیول 4 پنالٹی کا سگنل دے گا / دے گی
- مخالف ٹیم کو 5 پنالٹی رنز دے گا / دے گی
- پلے کال کرے گا / کرے گی۔

42.5.2.5 میچ کے بعد جتنی جلدی ممکن ہو دونوں امپائرز ساتھ مل کر واقعہ کی رپورٹ، خلاف ورزی کرنے والی ٹیم کی انتظامیہ اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی سے کریں گے / کریں گی تاکہ وہ کپتان، جملہ متعلقہ افراد اور اگر بر محل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کریں جسے موزوں سمجھا جائے۔

42.6 کپتان کا کھلاڑی کو میدان سے ہٹانے سے انکار — 42.6 Captain refusing to remove a player from the field

42.6.1 اگر کوئی کپتان 42.4.2.3 یا 42.5.2.3 کے تحت ہدایات کی تعمیل کرنے سے انکار کرے تو امپائرز قانون 16.3 (امپائروں کا میچ ایوارڈ کرنا) کا نفاذ کریں گے / کریں گی۔

42.6.2 اگر دونوں کپتان ایک ہی واقعہ میں 42.4.2.3 یا 42.5.2.3 کے تحت ہدایات کی تعمیل کرنے سے انکار کریں تو امپائرز کھلاڑیوں کو میدان سے چلے جانے کی ہدایت کریں گے۔ میچ کا اختتام قانون 12.9 (میچ کا اختتام) کے مطابق نہیں ہو گا اور نہ ہی قانون 16 (نتیجہ) کے تحت نتیجہ حاصل ہو گا۔

42.6 کپتان کا کھلاڑی کو میدان سے ہٹانے سے انکار — 42.7 Additional points relating to Level 3 and Level 4 offences

42.7.1 اگر کوئی کھلاڑی وکٹ کیپر کے فرائض انجام دیتے ہوئے لیول **3** یا لیول 4 خلاف ورزی کا مرتکب ہوتا / ہوتی ہے تو قانون 24.1.2 (سبسٹی ٹیوٹ فیلڈرز) کا اطلاق نہیں ہو گا جس کا مطلب ہے کہ صرف کوئی نامزد کھلاڑی ہی وکٹ کیپر کے فرائض انجام دے سکتا / دے سکتی ہے، چاہے ایک اور کھلاڑی زخمی یا بیمار ہو جائے اور اُسے سبسٹی ٹیوٹ سے تبدیل کر دیا جائے۔

42.7.2 نامزد کھلاڑی، جس نے سبسٹی ٹیوٹ پارٹنر لیا ہوا ہو، اُس سبسٹی ٹیوٹ پارٹنر کی جانب سے لیول 3 یا لیول 4 خلاف ورزی ہونے کی صورت میں پنالٹی بھگتے گا / بھگتے گی۔

42.7.2.1 جب خلاف ورزی سبسٹی ٹیوٹ کی جانب سے ہوتی ہے، تو نامزد کھلاڑی اور سبسٹی ٹیوٹ دونوں ہی کو 42.4.2.3 میں یا 42.5.2.3 میں معین پنالٹی، حسب حال بھگتنی ہو گی۔ رپورٹ صرف سبسٹی ٹیوٹ کی کی جائے گی، جیسا کہ **42.4.2.5** یا **42.5.2.5** میں بیان ہے۔

42.7.2.2 جب خلاف ورزی رنر کی جانب سے ہوتی ہے تو بیٹر جس نے رنر لیا ہوا/لی ہوئی ہے اُسے اور رنر دونوں ہی کو 42.4.2.3 میں یا 42.5.2.3 میں معیّن پنالٹی، حسب حال بھگتنی ہو گی۔ لیول 4 خلاف ورزی کے لیے رنر پر پنالٹی (42.5.2.3) کا اطلاق بقیہ میچ کے لیے ہو گا، لیکن بیٹر پر، جس کے لیے رنر نے فرائض انجام دیے، صرف جاری اننگز کے لیے ہو گا۔ رپورٹ صرف رنر اور کپتان کی کی جائے گی، جیسا کہ **42.4.2.5** یا **42.5.2.5** میں بیان ہے۔

APPENDIX A | ضمیمہ A

Definitions and explanations of words and phrases not defined in the text

اُن الفاظ یا محاورات کی تعریف اور تشریح جن کی متن میں وضاحت نہیں کی گئی

A.1 The match | A.1 میچ

A.1.1 The game | A.1.1 گیم

ان قوانین میں گیم، کرکٹ کے کھیل کے لیے بطور عمومی اصطلاح استعمال کیا گیا ہے۔

A.1.2 A match | A.1.2 میچ

دو سائڈوں (یا ٹیموں) کے درمیان کرکٹ کے قوانین کے تحت کھیلا جانے والا ایک انفرادی ٹکراؤ (یا مقابلہ)۔

A.1.3 The toss | A.1.3 ٹاس

ٹاس اننگز کے انتخاب کے لیے ہوتا ہے۔

A.1.4 Before the toss | A.1.4 ٹاس سے قبل

میچ شروع ہونے کے متوقع دن، ٹاس سے کسی بھی وقت پہلے یا ایک روزہ میچ کی صورت میں جس دن وہ میچ کھیلا جانا ہے۔

A.1.5 Before the match | A.1.5 میچ سے قبل

کسی بھی وقت ٹاس سے پہلے، صرف اُس دن تک محدود نہیں جس دن ٹاس ہونا ہے۔

A.1.6 During the match | A.1.6 میچ کے دوران

ٹاس کے بعد سے میچ کے خاتمے تک چاہے کھیل جاری ہو یا جاری نہ ہو۔

A.1.7 کھیل کا وقت — A.1.7 Playing time

پلے کی کال اور ٹائم کی کال کے درمیان کا تمام وقت۔ ملاحظہ ہوں قوانین (12.1 پلے کی کال) اور 12.2 (ٹائم کی کال)۔

A.1.8 میچ کی روش — A.1.8 Conduct of the match

اس میں شامل ہے میچ سے متعلق میچ کے کسی دن کسی وقت کیا جانے والا کوئی عمل۔

A.2 آلات اور ساز و سامان — A.2 Implements and equipment

A.2.1 میچ میں استعمال ہونے والے آلات — A.2.1 Implements used in the match

میچ میں استعمال ہونے والے آلات بلاّ، گیند، اسٹمپس اور بیلز ہوتے ہیں۔

A.2.2 بیرونی حفاظتی ساز و سامان — A.2.2 External protective equipment

بیرونی ضربوں سے محفوظ رہنے کے لیے پہنی ہوئی پوشاک کا کوئی بھی ظاہری آئٹم بیرونی حفاظتی ساز و سامان کہلاتا ہے۔
بیٹر کے لیے حفاظتی ہیلمٹ، بیرونی لیگ گارڈز (بیٹنگ پیڈز)، بیٹنگ دستانے اور اگر ظاہری ہوں تو فور آرم گارڈز کی اجازت ہے۔
فیلڈر کے لیے صرف حفاظتی ہیلمٹ کی اجازت ہے، لیکن وِکٹ کیپر کے لیے وِکٹ کیپنگ پیڈز اور دستانوں کی بھی اجازت ہے۔

A.2.3 حفاظتی ہیلمٹ — A.2.3 A protective helmet

سخت مٹیریل سے بنا ایسا سرپوش جس کی ساخت، سر یا چہرے یا دونوں کی حفاظت کے لیے کی گئی ہو۔ ان قوانین کی تشریح کے مقاصد کے لیے اس تعریف میں فیس گارڈز، گرلز اور نیک گارڈز، شامل ہونگے۔

A.2.4 ساز و سامان — A.2.4 Equipment

بیٹر کا ساز و سامان اوپر بیان کی گئی تعریف کے مطابق اُس کا بلاّ ہے، بشمول اُس بیرونی حفاظتی ساز و سامان کے جو اُس بیٹر نے پہنا ہوا ہو۔
فیلڈر کا ساز و سامان وہ بیرونی حفاظتی ساز و سامان ہے جو اُس نے پہنا ہوا ہو۔

A.2.5 The bat

A.2.5 بلّا

مندرجہ ذیل کو بلّے کے حصے سمجھا جائے گا:

- خود بلّا مکمل طور پر۔
- بلّے کو تھامے ہوئے ہاتھ (یا ہاتھوں) میں پہنا ہوا دستانہ (یا دستانے) مکمل طور پر۔
- بلّا تھاما ہوا ہاتھ (یا دونوں ہاتھ)، اگر بیٹر نے اُس ہاتھ یا ہاتھوں میں دستانے نہیں پہنے ہوئے۔

A.2.6 Held in batsman's hand

A.2.6 بیٹر کے ہاتھ میں تھاما ہوا

بیٹر کے ہاتھ یا ہاتھ میں پہنے ہوئے دستانے اور بلّے کے کسی حصے سے اتصال کا مطلب ہو گا کہ اس نے بلّا ہاتھ میں تھاما ہوا ہے۔

A.2.7 Held in fielder's hand

A.2.7 فیلڈر کے ہاتھ میں تھامی ہوئی

گیند ہاتھ یا ہاتھوں میں اُس وقت تھامی ہوئی سمجھی جائے گی جب گیند فیلڈر کی ہتھیلی یا انگلیوں میں یا وِکٹ کیپر کے دستانوں کی ہتھیلی یا انگلیوں میں مکمل کنٹرول کے ساتھ تھام لی جائے۔

A.2.8 Complete control over the ball

A.2.8 گیند پر مکمل کنٹرول

مراد ہے فیلڈر کا کسی اور فرد یا شے سے اتصال کے بغیر جتنی دیر چاہے گیند تھامے رکھنا یا اپنی مرضی سے جیسے چاہے ٹھکانے لگانا۔

A.3 The playing area

A.3 کھیل کا ایریا

A.3.1 The field of play

A.3.1 کھیل کا میدان

باؤنڈری کے اندر اندر کا گھرا ہوا علاقہ۔

A.3.2 The square

A.3.2 اسکوئر

کھیل کے میدان کا خصوصی طور پر تیار کیا گیا علاقہ جس میں میچ کا پچ واقع ہوتا ہے۔

A.3.3 The outfield

A.3.3 آؤٹ فیلڈ

کھیل کے میدان کا وہ حصہ جو اسکوئر اور باؤنڈری کے درمیان ہوتا ہے۔

A.4 Positioning — A.4 جگہیں

A.4.1 Behind the popping crease — A.4.1 پوپنگ کریز کے پیچھے

پچ کے ایک اینڈ پر کھیل کے میدان کا وہ حصہ بشمول دیگر تمام نشانات، اشیا اور افراد، جو پوپنگ کریز کی اُس سائڈ پر ہوتا ہے جس میں پچ کے مخالف اینڈ پر واقع کریزیں شامل نہیں ہوتیں۔

پیچھے کسی اور مارکنگ، شے یا فرد کے تعلق سے، اسی اصول کا اطلاق ہوگا۔ A.13 میں خاکہ ملاحظہ ہو۔

A.4.2 In front ofthe popping crease — A.4.2 پوپنگ کریز کے آگے

پچ کے ایک اینڈ پر کھیل کے میدان کا وہ ایریا بشمول دیگر کوئی مارکنگ، اشیا اور اس میں موجود افراد، جس میں پچ کے مخالف اینڈ پر کریزیں شامل ہیں۔

پوپنگ کریز کے آگے کسی اور مارکنگ، شے یا فرد کے تعلق سے، اسی اصول کا اطلاق ہوگا۔ A.13 میں خاکہ ملاحظہ ہو۔

A.4.3 The striker's end — A .4.3 اسٹرائکرز اینڈ

جس جگہ اسٹرائکر بولر سے ڈلیوری وصول کرنے کے لیے کھڑا ہوتا / ہوتی ہے جو محض پچ کے ایک اینڈ کی شناخت کے لیے ہے اگرچہ بعد میں اسٹرائکر بغیر پابندی کسی بھی جگہ حرکت کر سکتا / کر سکتی ہے۔

A.4.4 The bowler's end — A.4.4 بولرز اینڈ

پچ کا وہ اینڈ جس طرف سے بولر گیند ڈلیور کرتا / کرتی ہے۔ یہ اسٹرائکرز اینڈ سے دوسری طرف کا اینڈ ہوتا ہے اور اُس اینڈ کی شناخت کرتا ہے جو A.4.3 کی تعریف کے مطابق اسٹرائکرز اینڈ نہیں ہے۔

A.4.5 The wicket-keeper's end — A.4.5 وِکٹ کیپرز اینڈ

وہی اینڈ ہے جو A.4.3 کے مطابق اسٹرائکرز اینڈ ہے۔

A.4.6 In front of the line of the striker's wicket — A.4.6 اسٹرائکر کی وِکٹ کی لائن کے آگے

کھیل کے میدان میں اسٹرائکرز اینڈ پر اسٹمپس کو سامنے کے رخ ملاتی ہوئی خیالی لکیر کے آگے کا علاقہ۔ یہ خیالی لکیر دونوں سمتوں میں باؤنڈری تک وسیع سمجھی جائے گی۔ ملاحظہ ہو A.4.2۔

A.4.7 وِکٹ کے پیچھے A.4.7 Behind the wicket

کھیل کے میدان میں متعلقہ اینڈ پر اسٹمپس کو پچھلے رخ سے ملاتی ہوئی خیالی لکیر کے پیچھے کا علاقہ۔ یہ خیالی لکیر دونوں سمتوں میں باؤنڈری تک وسیع سمجھی جائے گی۔ ملاحظہ ہو A.4.1۔

A.4.8 وِکٹ کیپر کے پیچھے A.4.8 Behind the wicket-keeper

اسٹرائکرز اینڈ پر وِکٹ کے پیچھے، جیسا کہ اوپر وضح کیا گیا ہے لیکن اسٹمپس کی دونوں جوڑیوں کی سیدھ میں اور وِکٹ کیپر کے مقابلے میں اسٹمپس سے زیادہ پرے۔

A.4.9 آف سائڈ/ آن سائڈ A.4.9 Off side/on side

A.13 میں خاکہ ملاحظہ ہو۔

A.4.10 ان سائڈ ایج A.4.10 Inside edge

باؤنڈری کا وہ کنارہ جو نزدیک تر وِکٹ کی طرف واقع ہو۔

A.5 امپائرز A.5 Umpires

A.5.1 امپائر A.5.1 Umpire

جہاں کہیں ذکر صرف امپائر کا ہو تو اس کا مطلب ہمیشہ 'بولرز اینڈ امپائر' ہوتا ہے، پھر بھی بسا اوقات یہ بھرپور تعریف، اہمیت یا وضاحت کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔ اسی طرح امپائرز کا مطلب ہمیشہ ہی دونوں امپائرز ہوتا ہے۔ امپائر اور امپائرز عمومی اصطلاحات ہیں۔ تاہم، وسیع تر بیان سے ظاہر ہو جاتا ہے کہ دونوں میں سے خصوصاً کونسے/کونسی امپائر سے مراد ہے۔ ہر امپائر باری وار اوورں میں بولرز اینڈ امپائر اور اسٹرائکرز اینڈ امپائر کہلائے گا/ کہلائے گی۔

A.5.2 بولرز اینڈ امپائر A.5.2 Bowler's end umpire

وہ امپائر جو حالیہ ڈلیوری کے لیے بولرز اینڈ پر کھڑا ہوتا/ ہوتی ہے (ملاحظہ ہو A.4.4)۔

A.5.3 اسٹرائکرز اینڈ امپائر A.5.3 Striker's end umpire

وہ امپائر جو حالیہ ڈیلوری کے لیے اسٹرائکرز اینڈ پر اپنی مرضی سے پچ کے ایک طرف یا دوسری طرف کھڑا ہوتا/ ہوتی ہے (ملاحظہ ہو A.4.3)۔

A.5.4 امپائرز آپس میں رضامند ہوں — A.5.4Umpires together agree

ایسے فیصلوں کے لیے استعمال ہوتا ہے جو امپائروں نے کھلاڑیوں سے بے تعلق ہو کر آپس میں مشترکہ طور پر کرنے ہوتے ہیں۔

A.6 بیٹرز — A.6 Batters

A.6.1 بیٹنگ سائڈ — A.6.1 Batting side

موجودہ وقت میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ چاہے اُس وقت کھیل جاری ہو یا نہیں۔

A.6.2 بیٹنگ سائڈ کا ممبر / کی ممبر — A.6.2 Member of the batting side

ایسا/ ایسی کھلاڑی جس کی نامزدگی بیٹنگ سائڈ کے کپتان / کی کپتان نے کی ہو یا وہ کسی ایسے / ایسی نامزد کھلاڑی کا مجاز / کی مجاز ریپلیسمنٹ ہو۔

A.6.3 — A.6.3 The striker

اسٹرائکر

وہ بیٹر جو بولر کی ڈیلور کی ہوئی گیند وصول کرتا/ کرتی ہے۔

A.6.4نان-اسٹرائکر — A.6.4 The non-striker

وہ بیٹر جس کا احاطہ گیند ڈیلور ہوتے وقت بولرز اینڈ پر ہوتا ہے۔

A.6.5 بیٹر کا احاطہ — A.6.5 A batter's ground

پچ کے ہر ایک اینڈ پر پوپنگ کریز کے پیچھے کھیل کے میدان کا پورا علاقہ اُس اینڈ پر بیٹر کا احاطہ ہوتا ہے۔

A.6.6 بیٹرز نے کراس کر لیا — A.6.6 The batters have crossed

وِکٹوں کے درمیان دوڑتے ہوئے جب ایک بیٹر کا پورا جسم اور بلّا دوسرے / دوسری بیٹر کے پورے جسم اور بلّے کو پاس کر لیں تو کراس ہوتا ہے۔

A.6.7 اصل اینڈ — A.6.7 Original end

وہ اینڈ جس پر گیند کے کھیل میں آتے وقت بیٹر اُس ڈیلوری کے لیے موجود تھا/ موجود تھی۔

A.6.8 Wicket he/she has left

A.6.8 وِکٹ جو وہ چھوڑ چکا/ چھوڑ چکی ہو

اُس اینڈ کی وِکٹ جس پر بیٹر جاری رن شروع ہوتے وقت تھا/ہوتے وقت تھی۔

A.6.9 A batting position

A.6.9 بیٹنگ پوزیشن

وہ پوزیشن اور انداز جو بیٹر بولر کی ڈیلور کی ہوئی گیند وصول کرنے کے لیے اختیار کرتا/کرتی ہے۔

A.6.10 A normal batting position

A.6.10نارمل بیٹنگ پوزیشن

نارمل بیٹنگ پوزیشن وہ ہوتی ہے جہاں سے اسٹرائکر سے اپنی وِکٹ کا دفاع کرسکنے کی مناسب طور پر توقع کی جاتی ہے۔

A.6.11 Waist height

A.6.11 کمر کی اونچائی

ان قوانین کے مقاصد کے لیے کمر کی اونچائی وہ مقام ہے جس پر پوپنگ کریز پر پورے قد کھڑے ہوئے/کھڑی ہوئی بیٹر کی پتلون کی پٹی روائتاً ہوتی ہے۔

A.7 Fielders

A.7فیلڈرز

A.7.1 Fielding side

A.7.1 فیلڈنگ سائڈ

حالیہ وقت میں فیلڈنگ کرنے والی سائڈ، چاہے اُس وقت کھیل جاری ہو یا جاری نہ ہو۔

A.7.2Member of the fielding side

A.7.2 فیلڈنگ سائڈ کا ممبر/ کی ممبر

ایسا/ایسی کھلاڑی جس کی نامزدگی فیلڈنگ سائڈ کے کپتان/کی کپتان نے کی ہو، یا وہ کسی ایسے/ایسی نامزد کھلاڑی کا/ایسی نامزد کھلاڑی کی مجاز ریپلیسمنٹ ہو، یا سبسٹی ٹیوٹ ہو۔

A.7.3 Fielder

A.7.3فیلڈر

کھیل کے میدان پر اُن 11 یا کم کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک جو آپس میں مل کر فیلڈنگ سائڈ کی نمائندگی کرتے / کرتی ہیں۔ اس تعریف میں نہ صرف بولر اور وِکٹ کیپر دونوں شامل ہیں بلکہ کھیل کے میدان میں قانونی طور پر موجود کھلاڑیوں اور نامزد غیر حاضر کھلاڑیوں کے بدلے فیلڈ کرنے والے قانونی سبسٹی ٹیوٹس بھی شامل ہیں۔ اس تعریف سے کھیل کے میدان سے غیر حاضر کوئی نامزد کھلاڑی یا ایسا / ایسی کھلاڑی جو کھیل کے میدان سے غیر حاضر رہا ہو / رہی ہو لیکن اُس نے واپس لَوٹنے کے لیے ابھی امپائر سے اجازت نہ لی ہو، خارج ہے۔

ایسا / ایسی کھلاڑی جو بحیثیت فیلڈر اپنے فرائض انجام دینے کے دوران مختصراً باؤنڈری سے باہر چلا جاتا / چلی جاتی ہے تو اسے کھیل کے میدان سے غیر حاضر نہیں سمجھا جائے گا اور نہ ہی قانون 24.2 (غیر حاضر یا میدان سے چلا جانے والا / چلی جانے والی فیلڈر) کے مقاصد کے لیے اُسے کھیل کا میدان چھوڑ کر چلے جانے والا / والی کھلاڑی سمجھا جائے گا۔

A.8 سبسٹی ٹیوٹس، ریپلیسمنٹس اور رنرز — A.8 Substitutes, Replacements and Runners

A.8.1 سبسٹی ٹیوٹ — A.8.1 A substitute

سبسٹی ٹیوٹ ایک ایسا / ایسی کھلاڑی ہوتا / ہوتی ہے جو کھیل کے میدان میں کسی کھلاڑی کی جگہ لیتا / لیتی ہے، لیکن وہ اُس کھلاڑی کو جس کے لیے وہ سبسٹی ٹیوٹ کے فرائض انجام دے رہا / دے رہی ہے اُس کی سائڈ کے نامزد کھلاڑیوں کی لسٹ میں اُس کی جگہ نہیں لے لیتا / نہیں لے لیتی۔ سبسٹی ٹیوٹ کی سرگرمیاں فیلڈنگ کرنے تک محدود ہیں۔

A.8.2 ریپلیسمنٹ — A.8.2 A replacement

ریپلیسمنٹ وہ کھلاڑی ہوتا / ہوتی ہے جو نامزد کھلاڑی کی جگہ لیتا ہے / لیتی ہے اور اس طرح نامزد کھلاڑی بن جاتا / بن جاتی ہے۔ کھیل کے میدان میں ریپلیسمنٹ کی سرگرمیاں نامزد کھلاڑی کی سرگرمیوں سے کسی طرح کم نہیں ہوتیں۔

A.8.3 رنر — A.8.3 A runner

ایسا / ایسی نامزد کھلاڑی ہوتا / ہوتی ہے جو اپنی سائڈ کے کسی ایسے / ایسی نامزد کھلاڑی کے بدلے دوڑتا / دوڑتی ہے جو بیٹنگ کرتے ہوئے دوڑنے کے قابل نہ ہو۔

A.9 بولرز — A.9 Bowlers

A.9.1 اوور دا وِکٹ / راؤنڈ دا وِکٹ — A.9.1 Over the wicket/round the wicket

جب بولر وِکٹ اور ریٹرن کریز کے درمیان رن اپ لیتا / لیتی ہے اور وِکٹ اُس کے بولنگ آرم والی جانب ہو تو وہ اوور دا وِکٹ بولنگ کر رہا ہوتا / کر رہی ہوتی ہے۔ اگر ریٹرن کریز اُس کے بولنگ آرم والی جانب ہو تو وہ راؤنڈ دا وِکٹ بولنگ کر رہا ہوتا ہے / کر رہی ہوتی ہے۔

A.9.2 ڈلیوری سوئنگ | A.9.2 Delivery swing

بولر کے بازو کی وہ حرکت جس کے دوران وہ عمومی طور پر ڈلیور کرنے کے لیے ہاتھ سے گیند چھوڑتا / چھوڑتی ہے۔

A.9.3 ڈلیوری اسٹرائڈ | A.9.3 Delivery stride

ڈلیوری اسٹرائڈ کے دوران ڈلیوری سوئنگ وجود میں آتی ہے چاہے گیند ہاتھ سے چھُوٹے یا نہیں۔ ڈلیوری اسٹرائڈ اُس وقت شروع ہوتی ہے جب اُس اسٹرائڈ کے لیے بولر کا پچھلا پیر زمین پر پڑتا ہے اور اُس وقت ختم ہوتی ہے جب اُسی اسٹرائڈ میں اُس کا اگلا قدم زمین پر پڑتا ہے۔ ڈلیوری اسٹرائڈ کے بعد کی اسٹرائڈ اُس وقت مکمل ہوتی ہے جب دوسرا قدم زمین پر پڑتا ہے یعنی جب ڈلیوری اسٹرائڈ کا پچھلا قدم زمین پر دوبارہ پڑتا ہے۔

A.9.4 پچھلا پیر | A.9.4 The back foot

ڈلیوری اسٹرائڈ میں بولر جس بازو سے گیند ڈلیور کرتا / کرتی ہے اُسی بازو کی جانب کا پیر بولر کا پچھلا پیر ہوتا ہے۔

A.9.5 اگلا پیر | A.9.5 The front foot

ڈلیوری اسٹرائڈ میں بولر جس بازو سے گیند ڈلیور کرتا / کرتی ہے اُس بازو کی مخالف جانب کا پیر بولر کا اگلا پیر ہوتا ہے۔

A.9.6 بولر کا پیر زمین پر پڑنا | A,9.6 A bowler's foot lands

بولر کا پیر اُس لمحے زمین پر پڑتا ہے جب پہلی مرتبہ اُس کے پیر کا کوئی حصہ زمین سے چھُوتا ہے۔ زمین پر پیر پڑنے کے لمحے صرف پہلے اتصال سے زمین پر پیر پڑنے کا تعین ہوتا ہے۔

A.10 گیند | A.10 The ball

A.10.1 گیند اسٹرائک کی جاتی ہے / گیند اسٹرائک کرتا ہے / کرتی ہے | A.10.1 The ball is struck/ strikes the ball

جب تک کہ خصوصی طور پر اس کے برعکس وضاحت نہ کی گئی ہو اس سے مراد ہے 'گیند کا بلّے سے اسٹرائک کیا جانا' / 'گیند کو بلّے سے اسٹرائک کرنا'۔

A.10.2 بغیر ٹپے کی ڈلیوری | A.10.2 Non-landing delivery

مراد بولر کی ڈلیور کی ہوئی ایسی گیند سے ہے جو بغیر زمین کو چھوئے اسٹرائکر تک پہنچتی ہو یا اُس سے گذر جاتی ہو۔

A.11 رنز | A.11 Runs

A.11.1 رن جو نامنظور کیا جاتا ہے — A. 11.1 A run to be disallowed

ایسا رن جو قانوناً لیا ہی نہیں جانا چاہیے۔ یہ رن نہ صرف منسوخ کیا جاتا ہے بلکہ بیٹرز کو اُن کے اصل اینڈز لَوٹا دیا جاتا ہے۔

A.11.2 رن جو اسکور نہیں ہوتا — A.11.2 A run not to be scored

ایسا رن جو غیر قانونی تو نہ ہو لیکن اسے باقاعدہ طور پر لیا ہوا رن تسلیم نہیں کیا جاتا۔ چونکہ یہ ایک ایسا رن ہے جسے بنایا ہی نہیں گیا، لہذا اسے منسوخ کرنے کا سوال بھی پیدا نہیں ہوتا۔ اس طرح کوشش کیے گے رن کا ضائع ہونا رن کی منسوخی کی وجہ سے نہیں ہوتا، لہذا اس بنا پر بیٹرز کو اُن کے اصل اینڈز لوٹایا نہیں جاتا۔

A.12 جسم — A.12 The person

A.12.1 جسم — A.12.1 Person

کھلاڑی کا طبعی (گوشت پوست کا) جسم بمع پہنے ہوئے لباس یا قانونی حفاظتی ساز و سامان اُس کا جسم ہوتا ہے، بجز بیٹر کی صورت میں اُس کے بلّے کے۔
بلّا نا تھاما ہوا ہاتھ چاہے اس میں دستانہ پہنا ہوا ہو یا نہیں، بیٹر کے جسم کا حصہ ہوتا ہے۔
کھلاڑی کے لباس یا ساز و سامان کا کوئی آئٹم اس وقت تک اُس کے جسم کا حصہ نہیں ہوتا جب تک وہ اس کے جسم سے منسلک نہ ہو۔
بیٹر کے لیے نا پہنا ہوا دستانہ اگر ہاتھ میں پکڑا ہوا ہو تو اس کے جسم کا حصہ ہوتا ہے۔
فیلڈر کے لیے لباس یا ساز و سامان کا کوئی آئٹم جو اس نے ہاتھ یا ہاتھوں میں تھاما ہوا ہو اُس کے جسم کا حصہ نہیں ہوتا۔

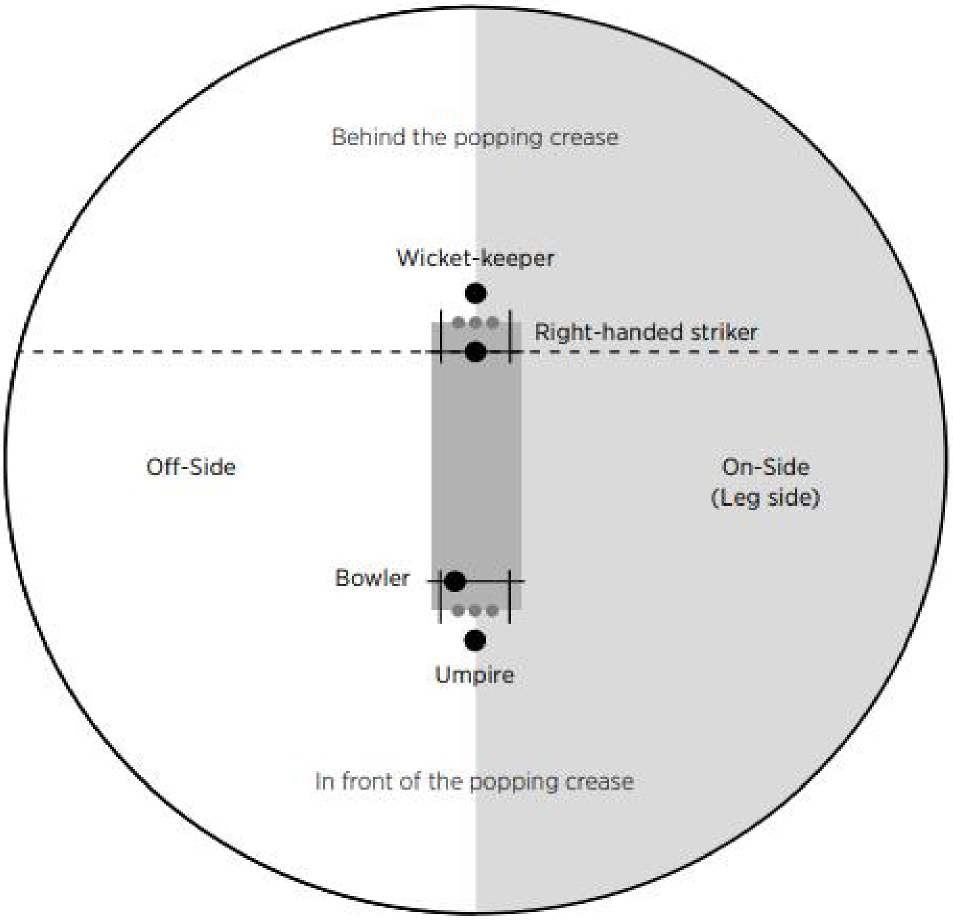
A.12.2 لباس — A.12.2 Clothing

کھلاڑی کی پہنی ہوئی ہر وہ شے، بشمول عینک اور زیورات، جو بیرونی حفاظتی ساز و سامان کے زمرے میں نہیں آتی، لباس کے زمرے میں آتی ہے چاہے اُس کھلاڑی نے حفاظت کی غرض سے پوشاک کے کچھ نظر نہ آنے والے آئٹمز بھی پہن رکھے ہوں۔ بیٹر کا لیا ہوا بلّا لباس کی اس تعریف میں نہیں آتا۔

A.12.3 بیٹر کا ہاتھ — A.12.3 Batter's hand

بیٹر کے ہاتھ میں دونوں شامل ہیں خود ہاتھ اور ہاتھ میں پہنا ہوا مکمل دستانہ۔

A.13 آف سائڈ / آن سائڈ؛ پوپنگ کریز کے آگے / پوپنگ کریز کے پیچھے — A.13 Off side/on side; in front of / behind the popping crease


Behind the popping crease
Wicket-keeper
Right-handed striker
Off-Side
On-Side
(Leg side)
Bowler
Umpire
In front of the popping crease

بلّا (قانون 5) THE BAT (Law 5)

B.1 عمومی رہنمائی B.1 General guidance

B.1.1 پیمائشیں B.1.1 Measurements

مندرجہ ذیل B.2 تا B.6 تمام دفعات قانون اور اس ضمیمے میں بیان پیمائشوں اور پابندیوں کے تابع ہیں۔

B.1.2 جوڑنے والے مادّے B.1.2 Adhesives

جوڑنے والے مادّے استعمال کرنے کی اول تا آخر اجازت ہے لیکن ان کا استعمال لازمی ہونے کی صورت میں کیا جائے گا اور وہ بھی صرف انتہائی قلیل مقدار میں۔

B.1.3 بلّے کی اقسام B.1.3 Categories of bat

اگر بر خلاف نہ بیان کیا گیا ہو تو ذیل میں دی ہوئی تصریحات ٹائپ A، B، C اور D بلّوں سے متعلق ہیں۔

B.2 ہینڈل کی تصریحات B.2 Specifications for the handle

B.2.1 ہینڈل اور بلیڈ کو جوڑنے کی غرض سے ہینڈل کے ایک سرے کو بلیڈ میں بنے ہوئے کھانچے میں داخل کیا جاتا ہے۔
ہینڈل کا یہ نچلا حصہ خالصتاً بلیڈ اور ہینڈل کو جوڑنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ یہ بلیڈ کا حصہ نہیں ہوتا لیکن، صرف B.3 اور B.4 ذیل کی بلیڈ کے حوالے سے تشریح کرتے وقت، جہاں بر محل ہو، بلیڈ ہینڈل کے اس نچلے حصے تک وسیع سمجھا جائے گا۔

B.2.2 جہاں ضروری ہو ہینڈل پر چپکنے والا مادہ لگایا جا سکتا ہے اور اوپر کی جانب ڈوری سے بندھائی کی جا سکتی ہے۔
بشرطیکہ قانون 5.5 کی خلاف ورزی نہ ہوتی ہو، اوپری حصے کو صرف سطح کو گرفت مہیا کرنے کے لیے کسی مناسب میٹیریل سے کَور کیا جا سکتا ہے۔ یہ کَورنگ اضافی ہوتی ہے اور، سوائے قانون 5.6 کے حوالے کے، بلّے کا حصہ نہیں ہوتی۔ گرپ کا نچلا حصہ B.2.4 ذیل میں واضح کیے گئے مقام سے نیچے نہیں بڑھایا جائے گا۔
ڈوری کی بندھائی اور گرپ ہینڈل کے اوپری اور نچلے حصوں کے ملنے کی جگہ تک، بلّے کے شانوں کا کچھ حصہ جیسا کہ قانون B.3.1 میں واضح کیا گیا ہے، کَور کرنے کے لیے بڑھائے جا سکتے ہیں۔
ہینڈل کے نچلے حصے پر کوئی میٹیریل لگایا جائے گا اور نہ ہی اندر داخل کیا جائے گا ماسوائے اجازت بالا کے، بمع چپکنے والے میٹیریل یا چپکنے والی ٹیپ کی قلیل ترین مقدار کے جو ان آئٹمز کو یا ہینڈل کو بلیڈ کے ساتھ جوڑنے کے لیے استعمال کی جائے۔

B.2.3 ہینڈل میں مٹیریلز　　B.2.3 Materials in handle

ہینڈل کے کُل حجم کے تناسب سے ٹائپ A اور ٹائپ B میں بید، لکڑی یا ڈوری کے علاوہ استعمال ہونے والے مٹیریلز دسواں حصہ اور ٹائپ C اور ٹائپ D میں پانچواں حصہ ہونے چاہئیں۔ایسے مٹیریلز ہینڈل کے نچلے حصے میں 3.25 انچ / 8.26 سینٹی میٹر سے زیادہ آگے بڑھے ہوئے نہیں ہونے چاہئیں۔

B.2.4 ہینڈل کی بندھائی اور کَورنگ　　B.2.4 Binding and covering of handle

ہینڈل کے بالائی اور زیریں حصوں کے جوڑ سے آگے جس تسلسل کی اجازت ہے، وہ ہینڈل کی لمبائی کی جانب سے ماپے جانے پر مندرجہ ذیل سے زیادہ نہ ہوگا:

- 2.5 انچ / 6.35 سینٹی میٹر ڈوری کی بندھائی کے لیے
- 2.75 انچ / 6.99 سینٹی میٹر کَورنگ گرپ کے لیے۔

B.3 بلیڈ کی تصریحات　　B.3 Specifications for the blade

B.3.1 بلّے کا ایک چہرہ ہوتا ہے، ایک پشت ہوتی ہے، ایک تلا ہوتا ہے اور شانے ہوتے ہیں

B.3.1.1　بلیڈ کی اسٹرائک کرنے کی اصل سطح اس کا چہرہ ہے جو ہموار ہوتا ہے اور پریس کرنے کی روائتی تکنیک کے نتیجے میں تھوڑے بہت محدب خم کے ساتھ۔پشت اس کی مخالف سطح ہوتی ہے۔

B.3.1.2　شانے، پہلو اور تلا باقی سطحیں ہیں جو چہرے اور پشت کو علیحدہ کرتی ہیں۔

B.3.1.3　شانے، ہینڈل کے دونوں طرف بلیڈ کے اُس حصے میں ہوتے ہیں جو ہینڈل کے بلیڈ میں داخلے کے اولین مقام سے لے کر بلیڈ کے پوری چوڑائی حاصل کر لینے کے مقام تک ہوتے ہیں۔

B.3.1.4　تلا دونوں شانوں کو ایک جوڑی مانتے ہوئے اُن کی متضاد سطح ہوتی ہے۔

B.3.1.5　پہلو، بلیڈ کے دونوں جانب تلے اور شانوں کے درمیان لمبائی میں باقی ماندہ حصے ہوتے ہیں۔

B.3.2　بلیڈ پر کوئی مٹیریل لگایا جائے گا اور نہ ہی اندر داخل کیا جائے گا ماسوائے جس کی اجازت B.4.2, B.5, B.2.4, B.3.3 اور قانون 54 میں ہے بمع چپکنے والے مٹیریل یا چپکنے والی ٹیپ کی قلیل ترین مقدار کے جو ان آئٹمز کو یا ہینڈل کو بلیڈ کے ساتھ جوڑنے کے لیے استعمال کی جائے۔

B.3.3 بلیڈ کَور کرنا　　B.3.3 Covering the blade

ٹائپ A اور ٹائپ B بلّوں کے بلیڈ پر کوئی کَورنگ نہیں ہو گی ماسوائے جس کی اجازت قانون 5.4 میں ہے۔ ٹائپ C اور ٹائپ D بلّوں کے بلیڈ پر کپڑے کی کَورنگ ہو سکتی ہے۔ اس سے B.4 ذیل کے مطابق نمٹا جاسکتا ہے۔

ٹائپ C اور ٹائپ D بلّوں کے لیے کپڑے کی جس کَورنگ کی اجازت ہے اُس کی موٹائی جیسا کہ B.4.1 میں ہے ٹریٹمنٹ سے پہلے 0.012 انچ / 0.3 ملی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گی۔

وہ تمام مٹیریلز جن کا اوپر حوالا دیا گا، قانون 5.4 اور B.4 ذیل میں بلّے کا حصہ سمجھے جائیں گے اور انہیں بیٹ گیج میں سے گذرنا ہو گا، جیسا کہ B.8 میں بیان کیا گیا ہے۔

B.4 حفاظت اور مرمت — B.4 Protection and repair

B.4.1 رطوبت سے محفوظ رکھنے اور / یا لکڑی کے قدرتی داغ دھبے چھپانے کی غرض سے بلّے کے بلیڈ کو غیر ٹھوس مٹیریل سے ٹریٹ کیا جاسکتا ہے۔ قدرتی داغ دھبوں کو چھپانے کی غرض سے یکساں رنگ دینے کے علاوہ مادی طور پر بلیڈ کا رنگ تبدیل نہیں کیا جائے گا۔

B.4.2 جیسا کہ قانون 5.4 میں بیان کیا گیا ہے حفاظت اور مرمت کے لیے مٹیریلز استعمال کیے جاسکتے ہیں اور یہ بلیڈ سے اضافی ہوتے ہیں۔ تاہم، قانون 5.6 ملاحظہ ہو۔

ایسا کوئی مٹیریل بلیڈ کی پشت کے کسی حصے تک نہیں پھیلایا جائے گا ماسوائے قانون 5.4.1 کی صورت کے اور وہ بھی جب اسے نقصان زدہ حصے کَور کرنے کے لیے ایک مسلسل لپیٹ کی صورت میں استعمال کیا جائے۔

مرمتی مٹیریل بلیڈ کی لمبائی کے رخ دونوں جانب نقصان زدہ حصے کے بعد 0.79 انچ / 2.0 سینٹی میٹر سے زیادہ پھیلا ہوا نہیں ہو گا۔ جہاں کہیں مرمتی مٹیریل ایک دوسرے کو ڈھانپتے ہوئے بطور مسلسل بندھائی استعمال کیا جائے تو اس کی موٹائی 0.04 انچ / 0.10 سینٹی میٹر کی زیادہ سے زیادہ حد سے تجاوز نہیں کرے گی۔

غیر ٹھوس مٹیریل کے استعمال کی، جو خشک ہونے پر 0.004 انچ / 0.01 سینٹی میٹر سے زیادہ موٹی تہہ بنائے، اجازت نہیں ہے۔

علاوہ ازیں، ٹائپ B، C اور D بلّوں کو نقصان سے محفوظ رکھنے کی غرض سے مٹیریل تلے میں اور / یا بلیڈ کے پہلوؤں میں چہرے کے متوازی، داخل کیا جاسکتا ہے۔

B.4.3 کَورنگ، مرمتی مٹیریل اور toe guards جن کی اجازت ہے اپنی اپنی معینہ موٹائی کے باوجود، بیٹ گیج میں سے، جیسا کہ B.8 میں دیا گیا ہے، گذرنے چاہئیں۔

B.5 تلے اور پہلوؤں میں بھرائیاں — B. 5 Toe and side inserts

استعمال کی جانے والی لکڑی کی موٹائی 0.35 انچ / 0.89 سینٹی میٹر سے تجاوز نہیں کرنی چاہیے۔

تلے میں داخل کیے جانے والا مٹیریل کسی مقام پر تلے سے 2.5 انچ / 6.35 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں بڑھایا جائے گا۔

پہلوؤں میں داخل کیے جانے والا مٹیریل بلیڈ کی ایک طرف سے دوسری طرف کسی مقام پر کنارے سے 1 انچ / 2.54 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں بڑھایا جائے گا۔

B.6 تجارتی شناختیں — B.6 Commercial identifications

تجارتی شناختوں کی موٹائی 0.008انچ / 0.02 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں ہو گی۔ بلیڈ کی پشت پر یہ، سطح کا 50٪ سے زیادہ نہیں گھیریں گی۔ بلیڈ کے چہرے پر انہیں اوپری 9انچ/22.86 سینٹی میٹر کے اندر محدود رکھا جائے گا، جس کی پیائش گرپ کے زیریں حصے سے کی جائے گی جیسا کہ B.2.2 اور B.2.4 میں بیان کیا گیا ہے۔

B.7 ٹائپ D بلّے — B.7 Type D Bats

جیسا کہ بیان کیا گیا ہے، ٹائپ D بلّے قانون 5 اور اس ضمیمے میں دی ہوئی سائز کی تصریحات اور حدود کے پابند ہوتے ہیں۔ مزید بر آں ان کے بلیڈ

B.7.1 laminate کیے جا سکتے ہیں، لیکن صرف لکڑی استعمال کرتے ہوئے وہ بھی تین پارچوں سے زیادہ نہیں، ایک پارچہ بلیڈ کے چہرے کے طور پر استعمال کرتے ہوئے۔

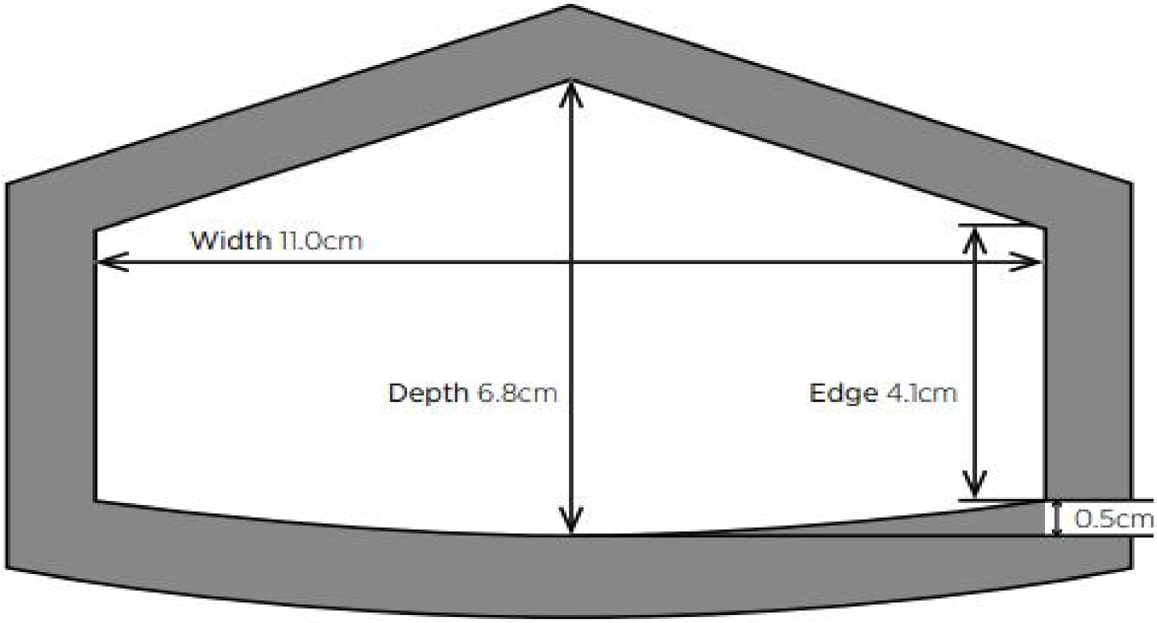
B.7.2 رنگین کیے جا سکتے ہیں، بشرطیکہ قانون 5.5 کے خلاف ورزی نہ ہوتی ہو۔

B.7.3 ٹائپ D بلّے، کپڑے کی کورنگ کے حامل ہو سکتے ہیں، ان میں تلے میں اور / یا پہلوؤں میں بلیڈ کے چہرے کے متوازی مٹیریل داخل کیا جا سکتا ہے، اور ٹائپ A اور B بلّوں کے ہینڈل میں استعمال ہونے والے بید، لکڑی یا ڈوری کے علاوہ مٹیریل، زیادہ تناسب میں استعمال کیا جا سکتا ہے۔ (ملاحظہ ہو B.2.3 ۔

B.8 بیٹ گیج — B.8 Bat Gauge

اُن تمام بلّوں کے لیے جو کرکٹ کے قونین کے مطابق ہیں قانون **5.7** میں دی ہوئی تصریحات کی پابندی لازمی ہے۔ اُنہیں، چاہے وہ حفاظتی کورنگ کے ساتھ ہوں یا نہ ہوں جس کی قانون **5.4** میں اجازت ہے، بیٹ گیج میں سے گذرنا ہو گا۔ بیٹ گیج کی پیائش اور وضع قطع ذیل میں دکھائی گئی ہے،

بیٹ گیج کا خاکہ (B.8)



شگاف کی پیمائشیں

کُل اونچائی: **2.68** انچ/**6.8** سینٹی میٹر

چوڑائی: **4.33** انچ/**11.0** سینٹی میٹر

کنارہ: **1.61** انچ/**4.1** سینٹی میٹر

خم: **0.21** انچ/ **0.5** سینٹی میٹر

نوٹ: شگاف کا نچلا کنارہ نصف قطر **12.0** انچ/**30.5** سینٹی میٹر دائرے کی قوس ہے جس کا مرکز شگاف کے درمیان عمودی لائن ہے۔

Appendix C

ضمیمہ C

The Pitch (Law 6) and The Creases (Law 7)

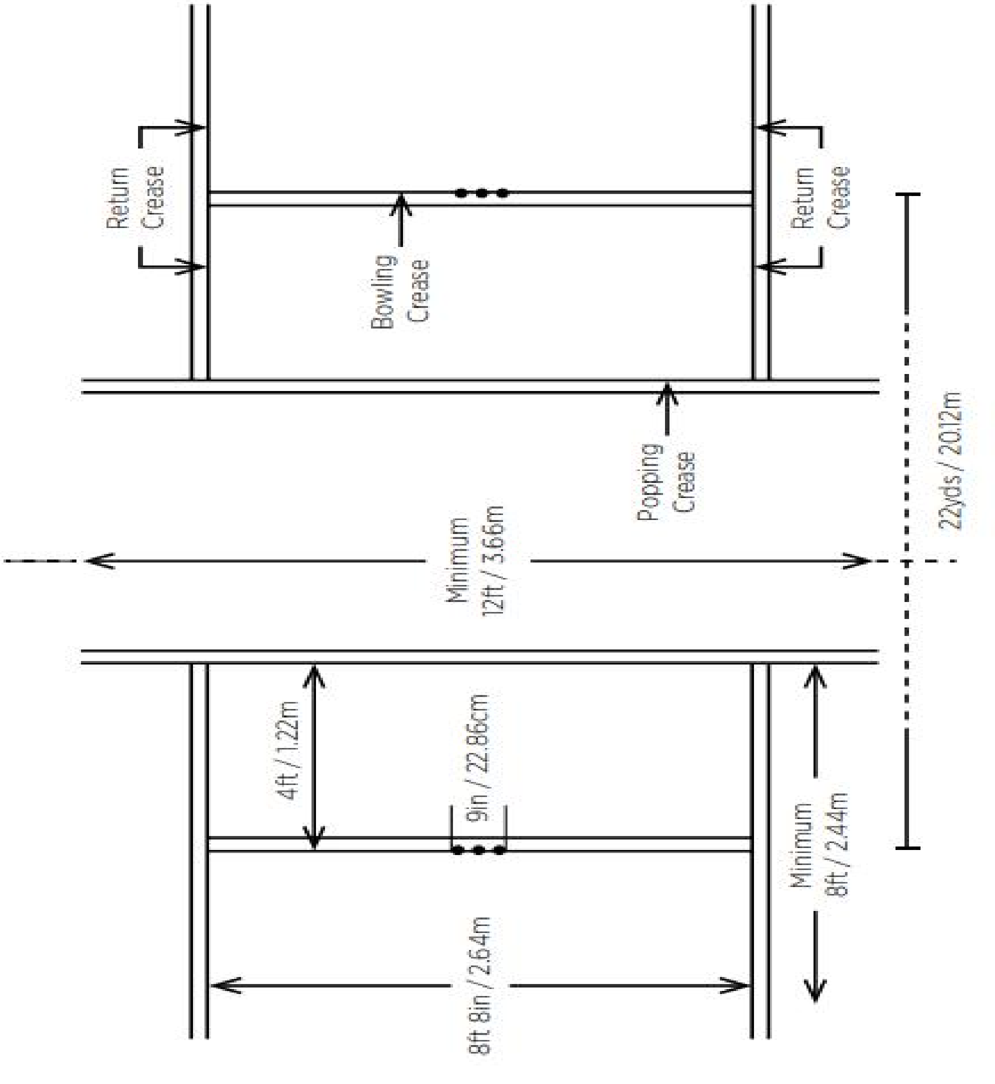
پچ (قانون 6) اور کریزیں (قانون 7)

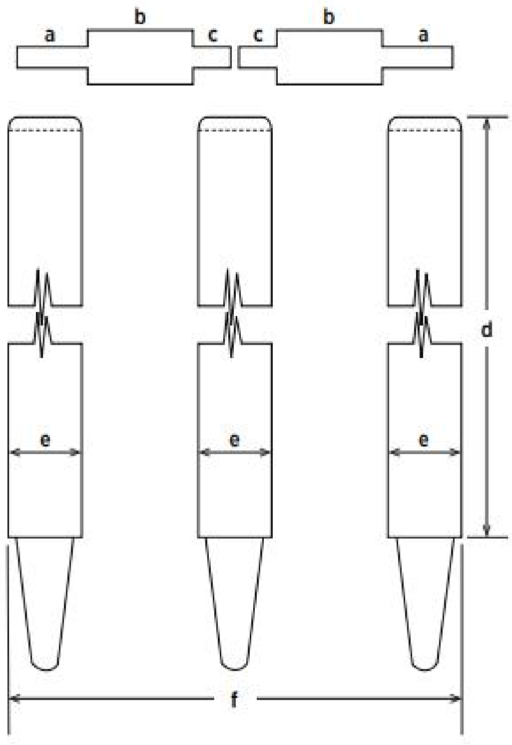
APPENDIX D

ضمیمہ D

Law 8 (The wickets)

قانون 8 (وِکٹس)





بیلز

سینئر کرکٹ کے لیے

مجموعی: 4.31انچ/0.95 سینٹی میٹر

(a) 1.38انچ / 3.50 سینٹی میٹر

(b) 2.13انچ / 5.40 سینٹی میٹر

(c) 0.81انچ / 2.06 سینٹی میٹر

اسٹمپس

سینئر کرکٹ کے لیے

(d) اونچائی: 28انچ / 71.1 سینٹی میٹر

(e) قطر

زیادہ سے زیادہ 1.5انچ / 3.81 سینٹی میٹر

کم سے کم 1.38انچ / 3.50 سینٹی میٹر

وِکٹ کی مجموعی چوڑائی

(f) 9انچ / 22.86 سینٹی میٹر

Appendix E

ضمیمہ E

Wicket-keeping gloves

وِکٹ-کیپنگ گلَوز

تصویروں سے مندرجہ ذیل کا مطلب واضح ہو جاتا ہے:

- انگلیوں کے درمیان کوئی مغزی نہیں ہے۔
- انگلی اور انگوٹھے کے درمیان بے لچک میٹیریل کا اکہرا ٹکڑا سہارے کے لیے استعمال کیا گیا ہے
- اور جب دستانہ پہنے ہوئے ہاتھ کے انگوٹھے کو پوری طرح کھولا گیا تو اوپری کنارہ تنا ہوا اور انگشت شہادت اور انگوٹھے کے اوپری سروں کو ملانے والے خط مستقیم سے زیادہ ابھرا ہوا نہیں ہے۔

INDEX | اشاریہ

Preface	3	پیش لفظ
The Preamble – The Spirit of Cricket	8	ابتدائیہ - کرکٹ کی روح
LAW 1 THE PLAYERS	9	کھلاڑی قانون 1
1.1 Number of players	9	1.1 کھلاڑیوں کی تعداد
1.2 Nomination and replacement of players	9	1.2 کھلاڑیوں کی نامزدگی اور تبدیلی
1.3 Captain	9	1.3 کپتان
1.4 Responsibility of captains	9	1.4 کپتانوں کی ذمہ داری
LAW 2 THE UMPIRES	11	امپائرز قانون 2
2.1 Appointment and attendance	11	2.1 تقرری اور حاضری
2.2 Change of umpire	11	2.2 امپائر کی تبدیلی
2.3 Consultation with captains	11	2.3 کپتانوں سے مشاورت
2.4 The wickets, creases and boundaries	11	2.4 وکٹیں، کریزیں اور باؤنڈریاں
2.5 Conduct of the match, implements and equipment	11	2.5 میچ کی روش، آلات اور سازوسامان
2.6 Fair and unfair play	11	2.6 فیئر اور اَن فیئر پلے
2.7 Fitness for play	11	2.7 کھیل کے لیے موزونیت
2.8 Suspension of play in dangerous or unreasonable circumstances	11	2.8 خطرناک یا نامناسب حالات میں کھیل کا التوا
2.9 Position of umpires	11	2.9 امپائروں کی جگہ

2.10 Umpires changing ends	11	2.10 امپائروں کا اینڈز تبدیل کرنا
2.11 Disagreement and dispute	11	2.11 نااتفاقی اور تنازع
2.12 Umpire's decision	11	2.12 امپائر کا فیصلہ
2.13 Signals	11	2.13 سگنلز
2.14 Informing the umpires	11	2.14 امپائروں کو مطلع کرنا
2.15 Correctness of scores	11	2.15 اسکورز کی درستی
LAW 3 THE SCORERS	17	قانون 3 اسکوررز
3.1 Appointment of scorers	17	3.1 اسکوررو ں کی تقرری
3.2 Correctness of scores	17	3.2 اسکورز کی درستی
3.3 Acknowledging signals	17	3.3 سگنلز تسلیم کرنا
LAW 4 THE BALL	18	قانون 4 گیند
4.1 Weight and size	18	4.1 وزن اور جسامت
4.2 Approval and control of balls	18	4.2 گیندوں کی منظوری اور کنٹرول
4.3 New ball	18	4.3 نئی گیند
4.4 New ball in match of more than one day's duration	18	4.4 ایک دن سے زیادہ دورانیے کے میچ میں نئی گیند
4.5 Ball lost or becoming unfit for play	18	4.5 گیند گم یا کھیل کے لیے ناموزوں ہو جائے
4.6 Specifications	18	4.6 تصریحات
LAW 5 THE BAT	20	قانون 5 بلّا
5.1 The bat	20	5.1 بلّا

5.2 The handle	20	5.2 ہینڈل
5.3 The blade	20	5.3 بلیڈ
5.4 Protection and repair	20	5.4 حفاظت اور مرمت
5.5 Damage to the ball	20	5.5 گیند کو نقصان پہنچنا
5.6 Contact with the ball	20	5.6 گیند سے اتصال
5.7 Bat size limits	20	5.7 بلّے کی جسامت کی حدود
5.8 Categories of bat	20	5.8 بلّے کی اقسام
LAW 6 THE PITCH	23	قانون 6 پچ
6.1 Area of pitch	23	6.1 پچ کا ایریا
6.2 Fitness of pitch for play	23	6.2 کھیل کے لیے پچ کی موزونیت
6.3 Selection and preparation	23	6.3 انتخاب اور تیاری
6.4 Changing the pitch	23	6.4 پچ تبدیل کرنا
6.5 Non−turf pitches	23	6.5 نان-ٹرف پچیز
6.6 Junior Cricket	23	6.6 جونیئر کرکٹ
LAW 7 THE CREASES	24	قانون 7 کریزیں
7.1 The creases	24	7.1 کریزیں
7.2 The bowling crease	24	7.2 بولنگ کریز
7.3 The popping crease	24	7.3 پوپنگ کریز
7.4 The return creases	24	7.4ریٹرن کریزیں
LAW 8 THE WICKETS	25	قانون 8 وِکٹیں

8.1 Description, width and positioning	25	8.1 وضاحت، چوڑائی اور جگہ
8.2 Size of stumps	25	8.1 سٹمپس کی جسامت
8.3 The bails	25	8.3 بیلز
8.4 Junior cricket	25	8.4 جونیئر کرکٹ
8.5 Dispensing with bails	25	8.5 بیلز ترک کرنا
LAW 9 PREPARATION AND MAINTENANCE OF THE PLAYING AREA	27	قانون 9 کھیل کے میدان کی تیاری اور نگہداشت
9.1 Rolling	27	9.1 رولنگ
9.2 Clearing debris from the pitch	27	9.2 پچ پر سے ملبہ صاف کرنا
9.3 Mowing	27	9.3 گھاس کٹائی
9.4 Watering the pitch	27	9.4 پچ کی آبپاشی
9.5 Re-marking creases	27	9.5 کریزوں کے نشانات تازہ کرنا
9.6 Maintenance of footholes	27	9.6 پیروں کے گڑھوں کی نگہداشت
9.7 Securing of footholds and maintenance of pitch	27	9.7 کھڑے رہنے کی جگہ محفوظ بنانا اور پچ کی نگہداشت
9.8 Non-turf pitches	27	9.8 نان-ٹرف پچز
LAW 10 COVERING THE PITCH	30	قانون 11 پچ ڈھانپنا
10.1 Before the match	30	10.1 میچ سے قبل
10.2 During the match	30	10.2 میچ کے دوران

10.3 Removal of covers	30	10.3 کَورز ہٹانا
LAW 11 INTERVALS	31	قانون 11 وقفے
11.1 An interval	31	11.1 وقفہ
11.2 Duration of intervals	31	11.2 وقفوں کادورانیہ
11.3 Allowance for interval between innings	31	11.3 اننگز کے درمیان وقفے کی اجازت
11.4 Changing agreed times of intervals	31	11.4 وقفوں کے متفقہ اوقات میں ردوبدل کرنا
11.5 Changing agreed time for lunch interval	31	11.5 کھانے کے وقفے کے متفقہ وقت میں ردوبدل کرنا
11.6 Changing agreed time for tea interval	31	11.6 چائے کے وقفے کے متفقہ وقت میں ردوبدل کرنا
11.7 Lunch or tea interval – 9 wickets down	31	11.7 کھانے یاچائے کاوقفہ - 9 وِکٹیں گری ہوں
11.8 Intervals for drinks	31	11.8 مشروبات کے وقفے
11.9 Agreement to forgo intervals	31	11.9 وقفوں سے دستبرداری کاتصفیہ
11.10 Scorers to be informed	31	11.10 اسکوروں کو آگاہ کرنا
LAW 12 START OF PLAY; CESSATION OF PLAY	35	قانون 12 کھیل کا آغاز؛ کھیل کی موقوفی
12.1 Call of Play	35	12.1 پلے کی کال
12.2 Call of Time	35	12.2 ٹائم کی کال
12.3 Removal of bails	35	12.3 بیلز ہٹانا
12.4 Starting a new over	35	12.4 نیا اوور شروع کرنا
12.5 Completion of an over	35	12.5 اوور کی تکمیل
12.6 Last hour of match – number of overs	35	12.6 میچ کا آخری گھنٹہ - اووروں کی تعداد

12.7 Last hour of match – interruptions of play	35	12.7 میچ کا آخری گھنٹہ - کھیل میں خلل اندازیاں
12.8 Last hour of match – intervals between innings	35	12.8 میچ کا آخری گھنٹہ - اِننگز کے درمیان وقفے
12.9 Conclusion of match	35	12.9 میچ کا اختتام
12.10 Completion of last over of match	35	12.10 میچ کے آخری اوور کی تکمیل
12.11 Bowler unable to complete an over during last hour of match	35	12.11 میچ کے آخری گھنٹے کے دوران بولر کا اوور مکمل نہ کر سکنا
LAW 13 INNINGS	39	قانون 13 اِننگز
13.1 Number of innings	39	13.1 اِننگز کی تعداد
13.2 Alternate innings	39	13.2 باری وار اِننگز
13.3 Completed innings	39	13.3 مکمل اِننگز
13.4 The toss	39	13.4 ٹاس
13.5 Decision to be notified	39	3.5 فیصلے کی اطلاع دینا
LAW 14 THE FOLLOW-ON	41	قانون 14 فالو آن
14.1 Lead on first innings	41	14.1 پہلی اِننگز پر برتری
14.2 Notification	41	14.2 اطلاع
14.3 First day's play lost	41	14.3 پہلے دن کا کھیل ضائع ہو جانا
LAW 15 DECLARATION AND FORFEITURE	42	قانون 15 ڈکلیریشن اور فورفیچر

15.1 Time of declaration	42	15.1 ڈکلیریشن کا وقت
15.2 Forfeiture of an innings	42	15.2 اننگز کا فورفیچر
15.3 Notification	42	15.3 اطلاع
LAW 16 THE RESULT	43	قانون 16 نتیجہ
16.1 A Win – two–innings match	43	16.1 جیت - دو اننگز کا میچ
16.2 A Win – one–innings match	43	16.2 جیت - ایک اننگز کا میچ
16.3 Umpires awarding a match	43	16.3 امپائروں کا میچ ایوارڈ کرنا
16.4 Matches in which there is an agreement under Law 13.1.2	43	16.4 جن میچوں میں قانون 13.1.2 کے تحت فیصلہ ہو گیا ہو
16.5 All other matches – A Tie or Draw	43	16.5 باقی تمام میچز- ٹائی یا ڈرا
16.6 Winning hit or extras	43	16.6 وننگ ہِٹ یا ایکسٹراز
16.7 Statement of result	43	16.7 نتیجے کا بیان
16.8 Correctness of result	43	16.8 نتیجے کی درستی
16.9 Mistakes in scoring	43	16.9 اسکورنگ میں غلطیاں
16.10 Result not to be changed	43	16.10 نتیجہ تبدیل نہیں کیا جائے گا
LAW 17 THE OVER	46	قانون 17 اوور
17.1 Number of balls	46	17.1 گیندوں کی تعداد
17.2 Start of an over	46	17.2 اوور کا آغاز
17.3 Validity of balls	46	17.3 گیندوں کی باضابطگی
17.4 Call of Over	46	17.4 اوور کی کال

17.5 Umpire miscounting	46	17.5 امپائر کی غلط شماری
17.6 Bowler changing ends	46	17.6 بولر کا اینڈز تبدیل کرنا
17.7 Finishing an over	46	17.7 اوور پورا کرنا
17.8 Bowler incapacitated or suspended during an over	46	17.8 اوور کے دوران بولر کا معذور ہو جانا یا معطل کر دیا جانا
LAW 18 SCORING RUNS	48	قانون 18 رنز اسکور کرنا
18.1 A run	48	18.1 رن
18.2 Runs disallowed and runs not scored	48	18.2 نامنظور رنز اور اسکور نہ ہونے والے رنز
18.3 Short runs	48	18.3 شارٹ رنز
18.4 Unintentional short runs	48	18.3 غیر ارادی شارٹ رنز
18.5 Deliberate short runs	48	18.5 بالارادہ شارٹ رنز
18.6 Runs awarded for penalties	48	18.6 پنالٹیوں کی بنا پر دیے جانے والے رنز
18.7 Runs scored for boundaries	48	18.7 باؤنڈریوں کی بنا پر اسکور ہونے والے رنز
18.8 Runs scored when a batter is dismissed	48	18.8 بیٹر کے ڈِسمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز
18.9 Runs scored when the ball becomes dead other than at the fall of a wicket	48	18.9 وِکٹ گرنے کے علاوہ گیند ڈیڈ ہونے پر اسکور ہونے والے رنز
18.10 Crediting of runs scored	48	18.10 اسکور ہونے والے رنز کا اندراج
18.11 Batter returning to original end	48	18.11 بیٹر کا اصل اینڈ کو لوٹنا
18.12 Batter returning to wicket they have	48	18.12 بیٹر کا اُس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا / چھوڑ چکی ہے

left		
18.13 Batters going to an end determined by players	48	18.13 بیٹرز کا کھلاڑیوں کے متعین کردہ اینڈ کو جانا
LAW 19 BOUNDARIES	53	قانون 19 باؤنڈریاں
19.1 Determining the boundary of the field of play	53	19.1 کھیل کے میدان کی باؤنڈری کا تعین کرنا
19.2 Identifying and marking the boundary	53	19.2 باؤنڈری کی شناخت اور نشان زدگی
19.3 Restoring the boundary	53	19.3 باؤنڈری بحال کرنا
19.4 Ball grounded beyond the boundary	53	19.4 گیند کا باؤنڈری سے پرے زمین سے جا لگنا
19.5 Fielder grounded beyond the boundary	53	19.5 کا باؤنڈری سے پرے زمین سے جا لگنا فیلڈر
19.6 Boundary allowances	53	19.6 باؤنڈری الاؤنسز
19.7 Runs scored from boundaries	53	19.7 باؤنڈریوں سے اسکور ہونے والے رنز
19.8 Overthrow or wilful act of fielder	53	19.8 اوور تھرو یا فیلڈر کا دانستہ عمل
LAW 20 DEAD BALL	57	قانون 20 ڈیڈ بال
20.1 Ball is dead	57	20.1 گیند ڈیڈ ہوتی ہے
20.2 Ball finally settled	57	20.2 گیند کا قطعی طور پر ساکن ہو جانا
20.3 Call of Over or Time	57	20.3 اوور یا ٹائم کی کال
20.4 Umpire calling and signalling Dead ball	57	20.4 امپائر کا ڈیڈ بال کال اور سگنل کرنا
20.5 Ball ceases to be dead	57	20.5 گیند کا ڈیڈ ہونا ختم ہو جاتا ہے
20.6 Dead ball not to be revoked	57	20.6 ڈیڈ بال منسوخ نہیں کی جاتی

20.7 Dead ball; ball counting as one of over	57	20.7 ڈیڈ بال؛ گیند کا اوور میں شمار ہونا
LAW 21 NO BALL	60	قانون 21 نو بال
21.1 Mode of delivery	60	21.1 ڈلیوری کا انداز
21.2 Fair delivery – the arm	60	21.2 فیئر ڈلیوری - بازو
21.3 Ball thrown or delivered underarm – action by umpires	60	21.3 تھرو کی گئی یا انڈر آرم ڈلیور کی گئی گیند - امپائروں کی کاروائی
21.4 Bowler throwing towards striker's end before delivery	60	21.4 ڈلیوری سے پہلے بولر کا اسٹرائکر زاینڈ کی جانب تھرو کرنا
21.5 Fair delivery – the feet	60	21.5 فیئر ڈلیوری۔ پیر.
21.6 Bowler breaking wicket in delivering ball	60	21.6 گیند ڈلیور کرتے میں بولر کا وکٹ بریک کر دینا
21.7 Ball bouncing more than once, rolling along the ground or landing off the pitch	60	21.7 گیند کا ایک مرتبہ سے زیادہ اچھلنا، لڑھکنا یا پچ کے باہر ٹپا کھانا
21.8 Ball causing the striker to leave the pitch, or ball coming to rest in front of striker's wicket	60	21.8 گیند کے باعث اسٹرائکر کا پچ چھوڑنا، یا گیند کا اسٹرائکر کی وِکٹ کے آگے آکر ٹھہر جانا
21.9 Fielder intercepting a delivery	60	21.9 فیلڈر کا ڈلیوری میں مزاحم ہونا
21.10 Call of No ball for infringement of other Laws	60	21.10 دیگر قوانین کی خلاف ورزی پر نو بال کی کال
21.11 Revoking a call of No ball	60	21.11 نو بال کی کال منسوخ کرنا
21.12 No ball to override Wide	60	21.12 نو بال کا وائڈ کو رد کرنا

21.13 Ball not dead	60	21.13 گیند ڈیڈ نہیں ہوتی
21.14 Penalty for a No ball	60	21.14 نوبال کا جرمانہ
21.15 Runs resulting from a No ball– how scored	60	21.15 نوبال کے نتیجے میں حاصل ہونے والے رنز- کیسے اسکور ہونگے
21.16 No ball not to count	60	21.16 نوبال کا شمار نہیں ہو گا
21.17 Out from a No ball	60	21.17 نوبال پر آؤٹ
LAW 22 WIDE BALL	65	قانون22 وائڈ بال
22.1 Judging a Wide	65	22.1وائڈ جانچنا
22.2 Call and signal of Wide ball	65	22.2 وائڈ بال کی کال اور سگنل
22.3 Revoking a call of Wide ball	65	22.3 وائڈ بال کی کال منسوخ کرنا
22.4 Delivery not a Wide	65	22.4 ڈلیوری وائڈ نہیں
22.5 Ball not dead	65	22.5 گیند ڈیڈ نہیں ہوتی
22.6 Penalty for a Wide	65	22.6 وائڈ کا جرمانہ
22.7 Runs resulting from a Wide– how scored	65	22.7 وائڈ کے نتیجے میں حاصل ہونے اے رنز - کیسے اسکور ہونگے
22.8 Wide not to count	65	22.8 وائڈ کا شمار نہیں ہو گا
22.9 Out from a Wide	65	22.9 وائڈ پر آؤٹ
LAW 23 BYES AND LEG BYES	67	قانون 23 بائی اور لیگ بائی
23.1 Byes	67	23.1 بائز
23.2 Leg byes	67	23.2 لیگ بائز

23.3 Leg byes not to be awarded	67	23.3 لیگ بائز نہیں دی جائیں گی
LAW 24 FIELDER'S ABSENCE; SUBSTITUTES	69	قانون 24 فیلڈر کی غیر حاضری؛ سبسٹی ٹیوٹس
24.1 Substitute fielders	69	24.1 سبسٹی ٹیوٹ فیلڈرز
24.2 Fielder absent or leaving the field of play	69	24.2 غیر حاضر یا کھیل کے میدان سے چلے جانے والا/والی فیلڈر
24.3 Penalty time not incurred	69	24.3 پنالٹی ٹائم عائد نہ ہونا
24.4 Player returning without permission	69	24.4 بغیر اجازت لَوٹنے والا/ لَوٹنے والی کھلاڑی
LAW 25 BATTER'S INNINGS; RUNNERS	72	قانون 25 بیٹر کی اننگز؛ رنرز
25.1 Eligibility to act as a batter or runner	72	25.1 بطور بیٹر یا رنر فرائض انجام دینے کی اہلیت
25.2 Commencement of a batter's innings	72	25.2 بیٹر کی اِننگز کا آغاز
25.3 Restriction on batter commencing an innings	72	25.3 بیٹر کے اننگز شروع کرنے پر پابندی
25.4 Batter retiring	72	25.4 بیٹر کا ریٹائر ہونا
25.5 Runners	72	25.5 رنرز
25.6 Dismissal and conduct of a batter and their runner	72	25.6 بیٹر اور اُس کے رنر کا آؤٹ ہونا اور طریق کار
25.7 Restriction on the striker's runner	72	25.7 اسٹرائکر کے / اسٹرائکر کی رنر پر پابندی
25.8 Striker's right to play the ball	72	25.8 اسٹرائکر کا گیند کھیلنے کا حق
LAW 26 PRACTICE ON THE FIELD	76	قانون 26 میدان پر پریکٹس

26.1 Practice on the pitch or the rest of the square	76	26.1 پچ یا اسکوئر کے بقیہ حصے پر پریکٹس
26.2 Practice on the outfield	76	26.2 آؤٹ فیلڈ پر پریکٹس
26.3 Trial run-up	76	26.3 ٹرائل رن اپ
26.4 Penalties for contravention	76	26.4 قانون کی خلاف ورزی پر جرمانے
LAW 27 THE WICKET-KEEPER	78	قانون 27 وِکٹ کیپر
27.1 Protective equipment	78	27.1 حفاظتی ساز و سامان
27.2 Gloves	78	27.2 دستانے
27.3 Position of wicket-keeper	78	27.3 وکٹ کیپر کی جگہ
27.4 Movement by wicket-keeper	78	27.4 وِکٹ کیپر کی نقل و حرکت
27.5 Restriction on actions of wicket-keeper	78	27.5 وِکٹ کیپر کے اعمال پر پابندی
27.6 Interference with wicket-keeper by striker	78	27.6 وکٹ کیپر کی راہ میں اسٹرائکر کی مزاحمت
LAW 28 THE FIELDER	80	قانون 28 فیلڈر
28.1 Protective equipment	80	28.1 حفاظتی ساز و سامان
28.2 Fielding the ball	80	28.2 گیند فیلڈ کرنا
28.3 Protective helmets belonging to the fielding side	80	28.3 فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں
28.4 Limitation of on side fielders	80	28.4 آن سائڈ فیلڈروں پر پابندی
28.5 Fielders not to encroach on pitch	80	28.5 فیلڈروں کو پچ پر تجاوز نہیں کرنا

28.6 Movement by any fielder other than the wicket-keeper	80	28.6 وکٹ کیپر کے علاوہ کسی اور فیلڈر کی نقل و حرکت
LAW 29 THE WICKET IS BROKEN	83	قانون 29 وِکٹ بریک ہوتی ہے
29.1 The wicket is broken	83	29.1 وِکٹ بریک ہوتی ہے
29.2 Breaking the wicket fairly	83	29.2 فیئر طریقے سے وِکٹ بریک کرنا
29.3 One bail off	83	29.3 ایک بیل جگہ سے غائب
29.4 Remaking wicket	83	29.4 وِکٹ کو دوبارہ مرتب کرنا
29.5 Dispensing with bails	83	29.5 بیلز ترک کرنا
LAW 30 BATTER OUT OF THEIR GROUND	85	قانون 30 بیٹر کا اپنے احاطے سے باہر ہونا
30.1 When out of their ground	85	30.1 اپنے احاطے سے کب باہر
30.2 Which is a batter's ground	85	30.2 بیٹر کا احاطہ کون سا ہوتا ہے
30.3 Position of non-striker	85	30.3 نان- اسٹرائکر کی جگہ
LAW 31 APPEALS	86	قانون 31 اپیلیں
31.1 Umpire not to give batter out without an appeal	86	31.1 امپائر بغیر اپیل بیٹر کو آؤٹ نہیں دے گا / نہیں دے گی
31.2 Batter dismissed	86	31.2 بیٹر کا ڈِسمس کیا جانا
31.3 Timing of appeals	86	31.3 اپیلوں کا وقت
31.4 Appeal "How's That?"	86	" 31.4 ہاؤز دیٹ؟' اپیل
31.5 Answering appeals	86	31.5 اپیلوں کا جواب دینا

31.6 Consultation by umpires	86	31.6 امپائروں کا آپس میں مشورہ
31.7 Batter leaving the wicket under a misapprehension	86	31.7 بیٹر کا غلط فہمی کے تحت اپنی وکٹ چھوڑ دینا
31.8 Withdrawal of an appeal	86	31.8 اپیل واپس لینا
LAW 32 BOWLED	87	قانون 32 بولڈ
32.1 Out Bowled	87	32.1 بولڈ آؤٹ
32.2 Bowled to take precedence	87	32.2 بولڈ کو سبقت حاصل ہے
LAW 33 CAUGHT	89	قانون 33 کاٹ
33.1 Out Caught	89	33.1 کاٹ آؤٹ
33.2 A fair catch	89	33.2 فیئر کیچ
33.3 Making a catch	89	33.3 کیچ عمل میں لانا
33.4 No runs to be scored	89	33.4 رنز اسکور نہیں ہونگے
33.5 Caught to take precedence	89	33.5 کاٹ کو سبقت حاصل ہے
LAW 34 HIT THE BALL TWICE	91	قانون 34 ہِٹ دا بال ٹوائس
34.1 Out Hit the ball twice	91	34.1 ہِٹ دا بال ٹوائس آؤٹ
34.2 Not out Hit the ball twice	91	34.2 ہِٹ دا بال ٹوائس ناٹ آؤٹ
34.3 Ball lawfully struck more than once	91	34.3 قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند
34.4 Runs permitted from ball lawfully struck more than once	91	34.4 قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر رنز کی اجازت
34.5 Bowler does not get credit	91	34.5 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا

LAW 35 HIT WICKET	93	**قانون 35 ہِٹ وِکٹ**
35.1 Out Hit wicket	93	35.1 ہِٹ وِکٹ آؤٹ
35.2 Not out Hit wicket	93	35.2 ہِٹ وِکٹ آؤٹ نہیں
35.3 Runs scored	93	35.3 اسکور ہونے والے رنز
LAW 36 LEG BEFORE WICKET	95	**قانون 36 لیگ.بیفور وِکٹ**
36.1 Out LBW	95	36.1 ایل بی ڈبلیو آؤٹ
36.2 Interception of the ball	95	36.2 گیند کی راہ میں مزاحمت
36.3 Off side of wicket	95	36.3وِکٹ کی آف سائڈ
LAW 37 OBSTRUCTING THE FIELD	96	**قانون 37 اوبسٹرکٹنگ دافیلڈ**
37.1 Out Obstructing the field	96	37.1 اوبسٹرکٹنگ دافیلڈ آؤٹ
37.2 Not out Obstructing the field	96	37.2اوبسٹرکٹنگ دافیلڈ ناٹ آؤٹ
37.3 Obstructing a ball from being caught	96	37.3 گیند کے کیچ کیے جانے میں رکاوٹ ڈالنا
37.4 Returning the ball to a fielder	96	37.4 فیلڈر کو گیند لوٹانا
37.5 Runs scored	96	37.5 اسکور ہونے والے رنز
37.6 Bowler does not get credit	96	37.6 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا۔
LAW 38 RUN OUT	98	**قانون 38 رن آؤٹ**
38.1 Out Run out	98	**38.1 رن آؤٹ آؤٹ**
38.2 Batter not out Run out	98	**38.2 بیٹر رن آؤٹ آؤٹ نہیں**
38.3 Non-striker leaving their ground early	98	**38.3نان- اسٹرائکر کا اپنا احاطہ وقت سے پہلے چھوڑ دینا**
38.4 Which batter is out	98	**38.4 کونسا بیٹر/ کونسی بیٹر آؤٹ ہے**

38.5 Runs scored	98	38.5 اسکور ہونے والے رنز
38.6 Bowler does not get credit	98	38.6 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا
LAW 39 STUMPED	101	قانون 39 اسٹمپڈ
39.1 Out Stumped	101	39.1 اسٹمپڈ آؤٹ
39.2 Ball rebounding from wicket-keeper's person	101	39.2 گیند کا وِکٹ کیپر کے جسم سے ٹکرا کر پلٹنا
39.3 Not out Stumped	101	39.3 اسٹمپڈ آؤٹ نہیں
39.4 Runs scored	101	39.4 اسکور ہونے والے رنز
LAW 40 TIMED OUT	102	قانون 40 ٹائمڈ آؤٹ
40.1 Out Timed out	102	40.1 ٹائمڈ آؤٹ آؤٹ
40.2 Bowler does not get credit	102	40.2 بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا
LAW 41 UNFAIR PLAY	103	قانون 41 اَن فیئر پلے
41.1 Fair and unfair play – responsibility of captains	103	41.1 فیئر اور اَن فیئر پلے - کپتانوں کی ذمہ داری
41.2 Unfair actions	103	41.2 اَن فیئر ایکشنز
41.3 The match ball – changing its condition	103	41.3 میچ کی گیند - اُس کی حالت تبدیل کرنا
41.4 Deliberate attempt to distract or obstruct striker	103	41.4
41.5 Deliberate distraction, deception or obstruction of batter	103	41.5 جان بوجھ کر بیٹر کا دھیان پھیرنا، جھانسا دینا یا رکاوٹ پیدا کرنا

41.6 Bowling of dangerous and unfair short deliveries	103	41.6 خطرناک اور اَن فیئر شارٹ ڈلیوریاں بول کرنا
41.7 Bowling of dangerous and unfair non-landing deliveries	103	41.7 بغیر ٹپے کی خطرناک اور اَن فیئر ڈلیوریاں بول کرنا
41.8 Bowling of deliberate front-foot No ball	103	41.8 جان بوجھ کر اگلے پیر کی نو بال کرنا
41.9 Time wasting by the fielding side	103	41.9 فیلڈنگ سائڈ کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا
41.10 Batter wasting time	103	41.10 بیٹر کی جانب سے وقت ضائع کیا جانا
41.11 The protected area	103	41.11 پروٹیکٹڈ ایریا
41.12 Fielder damaging the pitch	103	41.12 فیلڈر کا پچ کو نقصان پہنچانا
41.13 Bowler running on protected area	103	41.13 بولر کا پروٹیکٹڈ ایریا میں چلے آنا
41.14 Batter damaging the pitch	103	41.14 بیٹر کا پچ کو نقصان پہنچانا
41.15 Striker in protected area	103	41.15 اسٹرائکر پروٹیکٹڈ ایریا کے اندر
41.16 Batters stealing a run	103	41.16 بیٹرز کا رن اُچکنا
41.17 Penalty runs	103	41.17 پنالٹی رنز
LAW 42 PLAYERS' CONDUCT	117	قانون 42 کھلاڑیوں کا طرز عمل
42.1 Unacceptable conduct	117	42.1 ناقابل قبول طرز عمل
42.2 Level 1 offences and action by umpires	117	42.2 لیول 1 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی
42.3 Level 2 offences and action by umpires	117	42.3 لیول 2 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی
42.4 Level 3 offences and action by umpires	117	42.4 لیول 3 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی
42.5 Level 4 offences and action by umpires	117	42.5 لیول 4 خلاف ورزیاں اور امپائروں کی کاروائی

42.6 Captain refusing to remove a player from the field	117	42.6 کپتان کا کھلاڑی کو میدان سے ہٹانے سے انکار
42.7 Additional points relating to Level 3 and Level 4 offences	117	42.7 لیول 3 اور لیول 4 خلاف ورزیوں سے متعلق اضافی نکات
APPENDIX A DEFINITIONS AND EXPLANATIONS OF WORDS OR PHRASES NOT DEFINED IN THE TEXT	123	ضمیمہ A اُن الفاظ یا محاورات کی تعریف اور تشریح جن کی متن میں وضاحت نہیں کی گئی
A.1 The match	123	A.1 میچ
A.2 Implements and equipment	123	A.2 آلات اور ساز و سامان
A.3 The playing area	123	A.3 کھیل کا ایریا
A.4 Positioning	123	A.4 جگہیں
A.5 Umpires	123	A.5 امپائرز
A.6 Batters	123	A.6 بیٹرز
A.7 Fielders	123	A.7 فیلڈرز
A.8 Substitutes, Replacements and Runners	123	A.8 سبسٹی ٹیوٹس، ریپلیسمنٹس اور رنرز
A.9 Bowlers	123	A.9 بولرز
A.10 The ball	123	A.10 گیند
A.11 Runs	123	A.11 رنز
A.12 The person	123	A.12 جسم
A.13 Off side/on side; in front of/behind	123	A.13 آف سائڈ / آن سائڈ؛ پوپنگ کریز کے آگے / پوپنگ

the popping crease		کریز کے پیچھے
APPENDIX B THE BAT (LAW 5)	134	ضمیمہ B بلّا (قانون 5)
B.1 General guidance	134	B.1 عمومی رہنمائی
B.2 Specifications for the handle	134	B.2 ہینڈل کی تصریحات
B.3 Specifications for the blade	134	B.3 بلیڈ کی تصریحات
B.4 Protection and repair	134	B.4 حفاظت اور مرمت
B.5 Toe and side inserts	134	B.5 تلے اور پہلوؤں میں بھرائیاں
B.6 Commercial identifications	134	B.6 تجارتی شناختیں
B.7 Type D Bats	134	B.7 ٹائپ D بلّے
B.8 Bat Gauge	134	B.8 بیٹ گیج
APPENDIX C) The Pitch (Law 6) and The Creases (Law 7)	139	ضمیمہ C پچ (قانون 6) اور کریزیں (قانون 7)
Diagram	139	خاکہ
APPENDIX D LAW 8 (THE WICKETS)	140	ضمیمہ D قانون 8 (وِکٹیں)
Diagram	140	خاکہ
APPENDIX E WICKET-KEEPING GLOVES Diagram	141	ضمیمہ E وِکٹ-کیپنگ گلوز خاکہ

---☆☆☆☆☆---