کرکٹ کے قوانین

(کوڈ 2000 چوتھا ایڈیشن - 2010)

ترجمہ

محبوب شاہ

فہرست مضامین

صفحہ

The Preamble - The Spirit of Cricket	مقدمہ - کرکٹ کی روح
Law 1 – The players	قانون 1 کھلاڑی
Law 2 – Substitutes and runners;	قانون 2 سبسٹی ٹیوٹس اور رنرز؛
batsman or fielder leaving the field;	بیٹسمین یا فیلڈر کا میدان سے چلے جانا؛
batsman retiring;	بیٹسمین کا ریٹائر ہونا؛
batsman commencing innings	بیٹسمین کا اننگز شروع کرنا
Law 3 – The umpires	قانون 3 امپائرز
Law 4 – The scorers	قانون 4 اسکوررز
Law 5 – The ball	قانون 5 گیند
Law 6 – The bat	قانون 6 بلا
Law 7 – The pitch	قانون 7 پچ
Law 8 – The wickets	قانون 8 وکٹیں
Law 9 – The bowling, popping and	قانون 9 بولنگ، پوپنگ اور ریٹرن
return creases	کریزیں
Law 10 – Preparation and	قانون 10 کھیل کے میدان کی تیاری
maintenance of the playing area	اور نگہداشت
Law 11 – Covering the pitch	قانون 11 پچ ڈھانپنا
Law 12 – Innings	قانون 12 اننگز
Law 13 – The follow-on	قانون 13 فالو آن
Law 14 – Declaration and forfeiture	قانون 14 ڈکلیریشن اور فورفیچر

صفحہ

Law 15 – Intervals	قانون 15 وقفے
Law 16 – Start of play; cessation of play	قانون 16 کھیل کا آغاز؛ کھیل کی موقوفی
Law 17 – Practice on the field	قانون 17 میدان پر پریکٹس
Law 18 – Scoring runs	قانون 18 رنز اسکور کرنا
Law 19 – Boundaries	قانون 19 باؤنڈریاں
Law 20 – Lost ball	قانون 20 لوسٹ بال
Law 21 – The result	قانون 21 نتیجہ
Law 22 – The over	قانون 22 اوور
Law 23 – Dead ball	قانون 23 ڈیڈ بال
Law 24 – No ball	قانون 24 نو بال
Law 25 – Wide ball	قانون 25 وائڈ بال
Law 26 – Bye and Leg bye	قانون 26 بائی اور لیگ بائی
Law 27 – Appeals	قانون 27 اپیلیں
Law 28 – The wicket is down	قانون 28 وکٹ گرتی ہے
Law 29 – Batsman out of his ground	قانون 29 بیٹسمین اپنے احاطے سے باہر
Law 30 – Bowled	قانون 30 بولڈ
Law 31 - Timed out	قانون 31 ٹائمڈ آوٹ
Law 32 – Caught	قانون 32 کاٹ
Law 33 – Handled the ball	قانون 33 ہینڈلڈ دا بال

صفحہ

Law 34 – Hit the ball twice	قانون 34 ہٹ دا بال ٹوائس
Law 35 – Hit wicket	قانون 35 ہٹ وکٹ
Law 36 – Leg before wicket	قانون 35 لیگ بفور وکٹ
Law 37 – Obstructing the field	قانون 37 اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ
Law 38 – Run out	قانون 38 رن آؤٹ
Law 39 – Stumped	قانون 39 اسٹمپڈ
Law 40 – The wicket-keeper	قانون 40 وکٹ کیپر
Law 41 – The fielder	قانون 41 فیلڈر
Law 42 – Fair and unfair play	قانون 42 منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل
Appendix A – Law 8 (The wickets)	اپنڈکس A - قانون 8 (وکٹیں)
Appendix B – Laws 7 (The pitch) and 9 (The bowling, popping and return creases)	اپنڈکس B - قوانین 7 (پچ) اور 9 (بولنگ، پوپنگ اور ریٹرن کریزیں)
Appendix C – Wicket-keeping gloves	اپنڈکس C - وکٹ کیپنگ دستانے
Appendix D – Definitions and explanations of words and phrases not defined in the text.	اپنڈکس D - اُن الفاظ یا محاوروں کی تعریف وتشریح جن کی متن میں وضاحت نہیں کی گئی ہے۔
Appendix E – Law 6 (The bat)	اپنڈکس E - قانون 6 (بلا)

THE LAWS OF CRICKET

۔ کرکٹ کے قوانین

The Preamble - The Spirit of Cricket

مقدمہ - کرکٹ کی روح

کرکٹ ایک ایسا کھیل ہے جس کی بے مثال دلکشی اس حقیقت کی مرہونِ منت ہے کہ اسے نہ صرف قوانین کے دائرے میں رہتے ہوئے بلکہ کھیل کی روح کے مطابق کھیلا جائے۔ ہر وہ عمل جو اس روح کی نفی کرتا ہو کھیل کو مجروح کر دینے کے مترادف ہے۔ منصفانہ کھیل کی روح برقرار رکھنے کی زیادہ ذمہ داری کپتانوں پر عائد ہوتی ہے۔

1.

1۔ دو قوانین ایسے ہیں جو ٹیم کے طرزِ عمل کی ذمہ داری سختی سے کپتان پر عائد کرتے ہیں۔

Responsibility of captains

کپتانوں کی ذمہ داری

کپتان ہمہ وقت یہ یقینی بنانے کے ذمہ دار ہیں کہ کھیل کی روش کھیل کی روح کے مطابق نیز قوانین کے دائرے میں رہے۔

Player's conduct

کھلاڑی کا طرزِ عمل

کسی کھلاڑی کے امپائر کی ہدایات پر عمل نہ کرنے کی صورت میں یا امپائر کے فیصلے پر زبانی یا کسی حرکت کے ذریعے تنقید کرنے یا اظہارِ اختلاف کرنے پر یا ایسا عمومی برتاؤ اختیار کرنے پر جو کھیل کی بدنامی کا سبب بنتا ہو، متعلقہ امپائر اولاً اپنے ساتھی امپائر کو اور کھلاڑی کے کپتان کو معاملے سے آگاہ کرے گا اور آخر الذکر کو کاروائی کرنے کی ہدایت کرے گا۔

2. Fair and unfair play

2۔ منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل

قوانین کی رُو سے منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل کے منصفین صرف امپائرز ہی ہیں۔

امپائرز کسی بھی وقت مداخلت کر سکتے ہیں اور یہ ذمہ داری کپتان کی ہے کہ جہاں ضروری ہو کاروائی کرے۔

3. **The umpires are authorised to intervene in cases of:**	3۔ **امپائرز مندرجہ ذیل صورتوں میں مداخلت کرنے کے مجاز ہیں:**
Time wasting	☆ وقت کا ضیاع
Damaging the pitch	☆ پچ کو نقصان پہنچانا
Dangeraous or unfair bowling	☆ خطرناک یا ناجائز بولنگ
Tampering with the ball	☆ گیند میں دست اندازی
Any other action that they consider to be unfair	☆ کوئی اور ایسا عمل جسے وہ غیر منصفانہ سمجھیں
4. **The Spirit of the Game involves RESPECT for:**	4۔ **کھیل کی روح میں شامل ہے احترام:**
	☆ اپنے مدمقابل کے لیے
	☆ اپنے کپتان اور اپنی ٹیم کے لیے
	☆ امپائروں کے کار منصبی کے لیے
	☆ کھیل اور اُس کی روایتی اقدار کے لیے
5. **It is against the Spirit of the Game:**	5۔ **یہ کھیل کی روح کے منافی ہے:**
	☆ زبانی، کسی حرکت یا اشارے کے ذریعے امپائر کے فیصلے سے اختلاف کرنا
	☆ مدمقابل یا امپائر کے لیے ناشائستہ زبان استعمال کرنا
	☆ بے ایمانی میں ملوث ہونا یا کوئی اور ناخوشگوار حربہ استعمال کرنا، مثال کے طور پر:
	(a) جانتے بوجھتے ہوئے بھی کہ بیٹسمین آؤٹ نہیں ہے اپیل کرنا
	(b) اپیل کرتے ہوئے جارحانہ انداز میں امپائر کی جانب چڑھائی کرنا

(c) مدمقابل کی توجہ ہٹانے کے درپے ہو جانا چاہے زبانی ہو یا مسلسل تالیاں بجا کر پریشانی پیدا کرتے ہوئے یا اپنی ٹیم میں ولولہ و حوصلہ بڑھانے کے بہانے غیر ضروری شور مچاتے ہوئے۔

6. Violence

6۔ زبردستی

کھیل کے میدان میں زبردستی کی کسی کاروائی کے لیے کوئی جگہ نہیں ہے۔

7. Players

7۔ کھلاڑی

کپتان اور امپائر زمل کر کرکٹ میچ کی روش کا آہنگ قائم کرتے ہیں۔ ہر کھلاڑی سے توقع کی جاتی ہے کہ وہ اس میں اہم حصہ ادا کرے گا۔

کرکٹ کے میچ میں حصہ لینے والے کھلاڑیوں، امپائروں اوراسکوررو ں کا تعلق کسی بھی جنس سے ہو سکتا ہے اور اُن پر قوانین کا اطلاق بھی یکساں ہوتا ہے۔ متن میں شروع سے آخر تک جنسِ مذکر کا استعمال خالصتاً اختصار کی غرض سے ہے۔بجز اُس جگہ جہاں خصوصاً اِس کے برعکس بیان کیاگیا ہو، قوانین کی ہر دفعہ اِس طرح پڑھی جائے گی کہ اُس کا اطلاق خواتین اورلڑکیوں پر مَردوں اور لڑکوں کی طرح ہو۔

LAW 1 THE PLAYERS — قانون 1 کھلاڑی

1. Number of players — 1۔ کھلاڑیوں کی تعداد

میچ گیارہ گیارہ کھلاڑیوں کی دو سائڈوں کے مابین کھیلا جاتا ہے، ان ہی میں سے ایک ایک کپتان ہوگا۔

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

2. Nomination of players — 2۔ کھلاڑیوں کی نامزدگی

ہر کپتان، ٹاس سے قبل اپنے کھلاڑیوں کی نامزدگی تحریراً دونوں میں سے کسی ایک امپائر کے حوالے کرے گا۔

نامزدگی کے بعد کوئی کھلاڑی مخالف کپتان کی رضامندی کے بغیر تبدیل نہیں کیا جا سکے گا۔

3. Captain — 3۔ کپتان

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

(a) اگر اُس عرصے کے دوران جب ٹاس ہونا چاہیے کپتان دستیاب نہ ہو تو کھلاڑیوں کی نامزدگی، اگر وہ پہلے نہ ہوگئی ہو، اور ٹاس کے لیے نائب کو ذمہ دار ہونا چاہیے۔ ملاحظہ ہو 2 بالا اور قانون 12.4 (ٹاس)۔

(b) کھلاڑیوں کی نامزدگی کے بعد صرف نامزد کھلاڑی ہی بحیثیت نائب، کپتان کے وہ تمام فرائض اور ذمہ داریاں انجام دے سکے گا جو ان قوانین میں بیان کی گئی ہیں۔

4. Responsibility of captains

4۔ کپتانوں کی ذمہ داری

کپتان ہمہ وقت یہ یقینی بنانے کے ذمہ دار ہیں کہ کھیل کی روش کھیل کی روح اور روایات کے مطابق اور قوانین کے دائرے میں رہے۔ ملاحظہ ہو مقدمہ - کرکٹ کی روح اور قانون 42.1 (منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل - کپتانوں کی ذمہ داری)۔

LAW 2 SUBSTITUTES AND RUNNERS; BATSMAN OR FIELDER LEAVING THE FIELD; BATSMAN RETIRING; BATSMAN COMMENCING INNINGS;

قانون 2 سبسٹی ٹیوٹس اور رنرز؛ بیٹسمین اور فیلڈر کا میدان سے چلے جانا؛ بیٹسمین کا ریٹائر ہونا؛ بیٹسمین کا اننگز شروع کرنا؛

1. Substitutes and runners

1۔ سبسٹی ٹیوٹس اور رنرز

(a) اگر امپائرز مطمئن ہوں کہ کوئی کھلاڑی، کھلاڑیوں کی نامزدگی کے بعد زخمی یا بیمار ہو گیا ہے تو وہ ایسے کھلاڑی کو اجازت دیں گے کہ وہ

(i) میدان میں اپنے فرائض انجام دینے کے لیے ایک سبسٹی ٹیوٹ لے لے۔

(ii) بیٹنگ کرتے وقت ایک رنر لے لے۔

ایسی چوٹ یا بیماری جو کھلاڑیوں کی نامزدگی کے بعد اور کھیل کے خاتمے تک کسی بھی وقت وقوع پذیر ہو، قابل تسلیم ہوگی قطع نظر اس کے کہ کھیل جاری ہو یا نہیں۔

(b) امپائروں کو دیگر کلیتہً قابل قبول وجوہ کی بناء پر میچ کے آغاز یا اُس کے بعد کسی بھی وقت کسی نامزد کھلاڑی کو سبسٹی ٹیوٹ فیلڈر یا بیٹسمین کو رنر دینے کا اختیار ہوگا۔

(c) اگر کوئی کھلاڑی اپنی قمیض، جوتے وغیرہ تبدیل کرنے کا خواہش مند ہو تو ایسا کرنے کے لیے اُسے

میدان سے جانا ہوگا۔ اُس کھلاڑی کے بدلے سبسٹی ٹیوٹ کی اجازت نہیں ہوگی۔

2. Objection to substitutes — 2۔ سبسٹی ٹیوٹوں پر اعتراض

مخالف کپتان کو میدان میں کسی کھلاڑی کے بطور سبسٹی ٹیوٹ فرائض انجام دینے پر اعتراض کا حق نہ ہوگا نہ ہی یہ کہ وہ کس جگہ پر فیلڈ کرے گا۔ تاہم، سبسٹی ٹیوٹ بطور وکٹ کیپر فرائض انجام نہیں دے گا۔ ملاحظہ ہو 3 ذیل۔

3. Restrictions on role of substitutes — 3۔ سبسٹی ٹیوٹوں پر عائد پابندیاں

سبسٹی ٹیوٹ کو بیٹنگ کی، بولنگ کی یا وکٹ کیپر کے فرائض انجام دینے کی اجازت نہیں ہوگی۔ قانون 1.3(b) (کپتان) بھی ملحوظ رکھیں۔

4. A player for whom a substitute has acted — 4۔ کھلاڑی جس کے لیے سبسٹی ٹیوٹ فرائض انجام دے چکا ہو

ایسے نامزد کھلاڑی کو جس کے بدلے سبسٹی ٹیوٹ پہلے ہی فرائض انجام دے چکا ہو بیٹنگ، بولنگ اور فیلڈنگ کی اجازت ہوگی۔

5. Fielder absent or leaving the field — 5۔ غیر حاضر یا میدان سے چلے جانے والا فیلڈر

اگر میچ کے آغاز پر یا اُس کے بعد کسی وقت فیلڈر اپنی سائڈ کے ساتھ میدان میں اترنے سے قاصر رہتا ہے یا کھیل کے کسی سیشن میں میدان سے چلا جاتا ہے تو،

(a) امپائر کو اُس کی غیر موجودگی کے سبب سے آگاہ کیا جائے گا۔

(b) اُس کے بعد وہ کھیل کے کسی سیشن میں بغیر امپائر کی رضامندی کے میدان میں نہیں آئے گا۔ ملاحظہ ہو 6 ذیل۔ امپائر ایسی رضامندی جیسے ہی قابل عمل ہو دے گا۔

(c) اگر وہ 15 منٹ یا اُس سے زیادہ غیر حاضر رہا ہو تو بشرط (i)، (ii) اور (iii) ذیل اُسے بولنگ کی اجازت نہ ہوگی جب تک کہ وہ کھیل کے وقت کا کم از کم اُتنا عرصہ میدان میں نہ رہے جتنا وہ غیر حاضر

تھا۔

(i) غیر حاضری یا غیر حاضری پر عائد ہونے والے وقت کے جرمانے کو نئے دن کے کھیل میں شمار نہیں کیا جائے گا۔

(ii) اگر فالو آن یا فورفیچر کی صورت میں ایک سائڈ متواتر دو اننگز فیلڈ کرتی ہے تو یہ پابندی، بشرط (i) بالا، دوسری اننگز میں جیسا ضروری ہو، جاری رہے گی لیکن بصورت دیگر نئی اننگز پر لاگو نہیں ہو گی۔

(iii) کھیل میں اچانک خلل کی بناء پر ضائع ہونے والا وقت کھیل کے دوبارہ آغاز پر میدان میں آنے والے کسی بھی فیلڈر کے لیے میدان میں گذارا ہوا وقت شمار ہوگا۔ ملاحظہ ہو قانون 15.1 (وقفہ)۔

6. Player returning without permission ‏6۔ بغیر اجازت لوٹنے والا کھلاڑی

اگر کوئی کھلاڑی 5(b) بالا کی خلاف ورزی کرتے ہوئے میدان میں آجاتا ہے اور اُس کا گیند سے جبکہ وہ کھیل میں ہو اتصال ہو جاتا ہے تو،

(a) گیند فوراً ہی ڈیڈ ہو جائے گی اور امپائر بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔ علاوہ ازیں، بیٹسمینوں کے مکمل کردہ رنز بھی اسکور ہونگے بشمول جاری رن بشرطیکہ انھوں نے خلاف ورزی سے پہلے کراس کر لیا ہو۔ وہ گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(b) امپائر دوسرے امپائر کو، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو، بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(c) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائر زباہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

7. Runner ۔7 رنر

بیٹسمین کے لیے رنر کے فرائض انجام دینے والا کھلاڑی بیٹنگ سائیڈ کا ممبر ہوگا اور اگر ممکن ہو تو اُس اننگز میں پہلے ہی بیٹنگ کر چکا ہوگا۔ رنر اُس بیٹسمین کے پہنے ہوئے بیرونی حفاظتی سازوسامان کے مساوی سازوسامان پہنے گا جس کے لیے وہ دوڑ رہا ہے اور بلا لیے ہوئے ہوگا۔

8. Transgression of the Laws by a batsman who has a runner ۔8 رنر لیے ہوئے بیٹسمین کے تئیں قوانین کی خلاف ورزی

(a) بیٹسمین کا رنر قوانین کے تابع ہوتا ہے۔ اُسے بیٹسمین تصور کیا جائے گا ماسوائے جہاں اُس کے کردار کے بارے میں بحیثیت رنر خصوصی دفعات موجود ہوں۔ ملاحظہ ہو 7 بالا اور قانون 29.2 (بیٹسمین کا احاطہ کونسا ہوتا ہے)۔

(b) رنر لیا ہوا بیٹسمین رنر کے قوانین کی خلاف ورزی کے نتیجے میں تمام جرمانے ایسے ہی بھگتے گا جیسے وہ خود خلاف ورزی کا ذمہ دار ہو۔ خاص طور پر وہ رنر کے قوانین 33 (ہینڈلڈ دا بال)، 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ) یا 38 (رن آؤٹ) کے تحت آؤٹ ہونے پر آؤٹ ہو جائے گا۔

(c) جب رنر لیا ہوا بیٹسمین اسٹرائکر ہو تو وہ بذات خود قوانین کے تابع رہتا ہے اور اُن تمام جرمانوں کا مستوجب ٹھہرے گا جن کا قوانین کی کوئی بھی خلاف ورزی تقاضہ کرتی ہو۔

مزید برآں، اگر وہ اپنے احاطہ سے باہر ہو اور فیلڈر کی کسی حرکت کے نتیجے میں وکٹ کیپر کے اینڈ پر جائز طریقے سے وکٹ گرادی جائے تو، باوجود (b) بالا اور قطع نظر نان اسٹرائکر اور رنر کی پوزیشن کے،

(i) قانون (e)38.2 کے باوجود، وہ رن آؤٹ ہوتا ہے ماسوائے جیسا کہ (ii) ذیل میں ہے۔ قانون 38.2 (بیٹسمین رن آؤٹ نہیں) کی دفعات (a)، (b)، (c) اور (d) کا اطلاق ہوگا۔

(ii) وہ اسٹمپڈ آؤٹ ہوتا ہے اگر ڈلیوری نوبال نہ ہو اور وکٹ کیپر کسی اور فیلڈر کی مداخلت کے بغیر جائز طریقے سے وکٹ گرادے۔ تاہم، قانون (a)39.2 (ناٹ آؤٹ اسٹمپڈ) کا اطلاق

ہوگا۔

اگر وہ اس طریقے سے ڈِسمس ہوتا ہے تو وِکٹ گرائے جانے سے پیشتر رنز اور دوسرے بیٹسمین کے مکمل کردہ رنز نامنظور کردیے جائیں گے۔ تاہم، دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز قائم رہیں گے۔ ملاحظہ ہو قانون 18.6 (جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز)۔ نان اسٹرائکر اپنے

اصل اینڈ کو لوٹ جائے گا۔

(d) جب رنر لیا ہوا بیٹسمین اسٹرائکر نہ ہو تو

(i) وہ قوانین 33 (ہینڈلڈ دا بال) اور 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ) کے تابع رہتا ہے مگر بصورت دیگر کھیل سے باہر۔

(ii) وہ اسٹرائکرز اینڈ امپائر کی تاکید پر ایسی جگہ کھڑا ہوگا جہاں وہ کھیل میں مخل نہ ہو۔

(iii) وہ (i) بالا کے باوجود اُس جرمانے کا مستوجب ہوگا جس کا کسی غیر منصفانہ کھیل کے ارتکاب پر قوانین تقاضہ کریں۔

9۔ بیٹسمین کا ریٹائر ہونا — 9. Batsman retiring

بیٹسمین اپنی اننگز کے دوران کسی بھی وقت ریٹائر ہوسکتا ہے لیکن جب گیند ڈیڈ ہو۔ کھیل آگے بڑھانے کی اجازت سے پہلے امپائروں کو بیٹسمین کے ریٹائر ہونے کے سبب سے آگاہ کیا جائے گا۔

(a) اگر بیٹسمین، بیماری، چوٹ یا کسی دوسری ناگزیر وجہ سے ریٹائر ہوتا ہے تو وہ بشرط (c) ذیل، اپنی اننگز دوبارہ شروع کرنے کا حق دار ہے۔ اگر کسی وجہ سے وہ ایسا نہیں کرپاتا تو اُس کی اننگز کا اندراج 'ریٹائرڈ - ناٹ آؤٹ' ہوگا۔

(b) اگر کوئی بیٹسمین (a) بالا کے علاوہ کسی اور وجہ سے ریٹائر ہوتا ہے تو وہ اننگز کا دوبارہ آغاز مخالف کپتان کی رضامندی سے ہی کرسکتا ہے۔ اگر کسی وجہ سے وہ اپنی اننگز کا دوبارہ آغاز نہیں کرپاتا تو اُس کی اننگز کا اندراج 'ریٹائرڈ - آؤٹ' ہوگا۔

(c) اگر ریٹائر ہونے کے بعد کوئی بیٹسمین اپنی اننگز کا دوبارہ آغاز کرتا ہے تو ایسا صرف کسی وکٹ کے گرنے یا کسی اور بیٹسمین کے ریٹائر ہونے پر ہی ہو سکتا ہے۔

10. Commencement of a batsman's innings **10۔ بیٹسمین کی اننگز کا آغاز**

کسی سائڈ کی اننگز کے آغاز کے علاوہ بیٹسمین کی اننگز کا آغاز اُس کے پہلی مرتبہ کھیل کے میدان میں قدم رکھنے پر تصور کیا جائے گا بشرطیکہ ٹائم نہ پکارا گیا ہو۔ اوپننگ بیٹسمینوں کی اننگز اور ٹائم کی پکار کے بعد کھیل کے دوبارہ آغاز پر نئے بیٹسمین کی اننگز کا آغاز پلے کی پکار سے ہوگا۔

LAW 3 THE UMPIRES — قانون 3 امپائرز

1. Appointment and attendance **1۔ تقرری اور حاضری**

میچ سے قبل دو امپائرز، ایک اینڈ کے لیے ایک، کھیل کو قوانین کے مطابق مطلق غیر جانب داری سے کنٹرول کرنے کے لیے مقرر کیے جائیں گے۔ امپائرز ہر روز میچ کے مقررہ آغاز سے کم از کم 45 منٹ قبل میدان پر موجود ہوں گے اور میدان کی انتظامیہ کو رپورٹ کریں گے۔

2. Change of umpire **2۔ امپائر کی تبدیلی**

بجز استثنائی حالات، کوئی امپائر میچ کے دوران تبدیل نہیں کیا جائے گا تاوقتیکہ وہ زخمی یا بیمار نہ ہو گیا ہو۔ اگر امپائر کی تبدیلی ناگزیر ہے تو اُس کا قائم مقام صرف اسٹرائکرز اینڈ امپائر کے فرائض انجام دے گا تاوقتیکہ دونوں کپتان راضی نہ ہو جائیں کہ اُسے بحیثیت امپائر پوری ذمہ داری سنبھال لینی چاہیے۔

3. Agreement with captains **3۔ کپتانوں کے ساتھ تصفیہ**

ٹاس سے قبل امپائرز

(a) کھیل کے اوقات کا پتہ کریں گے اور کپتانوں کے ساتھ تصفیہ کریں گے

(i) میچ میں استعمال ہونے والی گیندوں پر ۔ملاحظہ ہو قانون 5 (گیند)۔

(ii) کھانے کے وقفوں کے اوقات اور دورانیے اور مشروبات کے وقفوں کے اوقات پر ۔ملاحظہ ہو قانون 15 (وقفے)۔

(iii) کھیل کے میدان کی باؤنڈری اور باؤنڈریوں کے لیے تسلیم کیے جانے والے رنز پر ۔ملاحظہ ہو قانون 19 (باؤنڈریاں)۔

(iv) میچ کی روش کو متاثر کرنے والی کھیل کی خصوصی شرائط پر ۔

(b) (ii)، (iii) اور (iv) بالا میں ہوئے تصفیوں سے اسکورروں کو آگاہ کریں گے۔

4. To inform captains and scorers — 4۔ کپتانوں اور اسکورروں کو آگاہ کرنا

ٹاس سے قبل امپائرز آپس میں متفق ہونگے اور دونوں کپتانوں اور دونوں اسکورروں کو آگاہ کریں گے کہ

(i) میچ کے دوران کونسا گھنٹہ یا گھڑی اور اُس کا متبادل استعمال ہوگا۔

(ii) آیا کھیل کے میدان میں واقع کوئی رکاوٹ باؤنڈری تسلیم کی جائے گی یا نہیں ۔ملاحظہ ہو قانون 19 (باؤنڈریاں)۔

5. The wickets, creases and boundaries — 5۔ وکٹیں، کریزیں اور باؤنڈریاں

ٹاس سے قبل اور میچ کے دوران امپائرز اپنا اطمینان کرینگے کہ

(a) وکٹیں صحیح طور پر نصب ہیں ۔ملاحظہ ہو قانون 8 (وکٹیں)۔

(b) کریزوں کے نشانات صحیح لگائے گئے ہیں ۔ملاحظہ ہو قانون 9 (بولنگ، پوپنگ اور ریٹرن کریزیں)۔

(c) کھیل کے میدان کی باؤنڈری قوانین 19.1 (کھیل کے میدان کی باؤنڈری) 19.2 (باؤنڈری معیّن کرنا ۔باؤنڈری کا نشان لگانا) کی ضروریات پوری کرتی ہے ۔

6. Conduct of the game, implements and equipment

6۔ کھیل کی روش، آلات اور سازوسامان

ٹاس سے قبل اور میچ کے دوران امپائرز اپنا اطمینان کرینگے کہ

(a) کھیل کی روش قوانین کے عین مطابق رہے۔

(b) کھیل کے آلات مندرجہ ذیل کے مطابق ہوں

(i) قانون 5 (گیند) کے

(ii) قانون 6 (بلا) کی بظاہر نظر آنے والی ضروریات اور اپنڈکس E کے

(iii) یا تو قوانین 8.2 (اسٹمپس کی جسامت) اور 8.3 (بیلیں) میں سے کسی کے یا اگر برمحل ہو تو

قانون 8.4 (جونیئر کرکٹ) کے

(c) (i) کوئی کھلاڑی ایسا سازوسامان استعمال نہ کرے جس کی اجازت نہ ہو۔ ملاحظہ ہو اپنڈکس D۔

اُس میں حفاظتی ہیلمٹ کی تشریح خاص طور پر ملحوظ رکھیں۔

(ii) وکٹ کیپر کے دستانے قانون 40.2 (دستانے) کے تقاضے پورے کرتے ہوں۔

7. Fair and unfair play

7۔ منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل

منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل کا فیصلہ صرف امپائرز ہی کریں گے۔

8. Fitness for play

8۔ کھیل کے لیے موزونیت

(a) یہ فیصلہ صرف امپائروں نے ہی حل کرنا ہے کہ

کیا کھیل کے لیے میدان، موسم اور روشنی کے حالات

یا استثنائی حالات

ایسے تو نہیں کہ اُن میں کھیل کا جاری رکھنا خطرناک یا نامناسب ہوگا۔

حالات صرف اس بنا پر خطرناک اور نامناسب نہیں سمجھے جائیں گے کہ وہ مثالی نہیں ہیں۔

(b) حالات اس صورت میں خطرناک سمجھے جائیں گے کہ کسی کھلاڑی یا امپائر کی سلامتی کو حقیقی اور پیشگی نظر آنے والا خطرہ ہو۔

(c) اگر سلامتی کو خطرہ نہ ہو لیکن کھیل کو آگے بڑھانا بھی دانشمندی نہ ہو تو حالات نامناسب سمجھے جائیں گے۔

9. Suspension of play in dangerous or unreasonable conditions — 9۔ خطرناک یا نامناسب حالات میں کھیل کا التواء

(a) میدان سے متعلق جملہ حوالاجات میں پچ شامل ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 7.1 (پچ کا رقبہ)۔

(b) اگر کسی بھی وقت امپائرز باہم متفق ہوں کہ میدان، موسم یا روشنی کے حالات یا اور کوئی دیگر حالات خطرناک یا نامناسب ہیں تو وہ کھیل کو فوراً ملتوی کر دیں گے، یا کھیل شروع یا دوبارہ شروع کرنے کی اجازت نہیں دیں گے۔

(c) جب کھیل میں التواء ہو جائے تو یہ امپائروں کی ذمہ داری ہے کہ وہ حالات کی جانچ پڑتال کرتے رہیں۔ وہ بغیر کسی کھلاڑی یا عہدے دار کی ہمراہی کے جتنی دفعہ بھی مناسب ہو معائنے کریں گے۔ جیسے ہی امپائرز باہم متفق ہوں کہ اب حالات کھیل کے لیے خطرناک یا نامناسب نہیں ہیں تو وہ فوراً ہی کھلاڑیوں سے کھیل دوبارہ شروع کرنے کا مطالبہ کرینگے۔

10. Position of umpires — 10۔ امپائروں کے کھڑے ہونے کی جگہ

ہر امپائر ایسی جگہ کھڑا ہوگا جہاں سے وہ ہر اُس عمل کو انتہائی عمدگی سے دیکھ سکے جس پر اُس کا فیصلہ درکار ہو سکتا ہو۔

اس مقصد کے تابع، بولرز اینڈ امپائر ایسی جگہ کھڑا ہوگا جہاں سے وہ نہ تو بولر کے رن اپ 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 کرسکتا ہے، بشرطیکہ وہ

فیلڈنگ سائڈ کے کپتان، اسٹرائکر اور دوسرے امپائر کو ایسا کرنے کے ارادے سے آگاہ کردے۔

11. Umpires changing ends — 11۔ امپائروں کا اینڈ تبدیل کرنا

امپائرز ہر سائڈ کی ایک ایک مکمل اننگز کے بعد اینڈ تبدیل کرینگے۔ ملاحظہ ہو قانون 12.3 (مکمل شدہ اننگز)۔

12. Consultation between umpires — 12۔ امپائروں کے درمیان مشاورت

تمام تر تنازعات کا تصفیہ امپائرز کریں گے۔ جب بھی ضروری ہو امپائرز آپس میں مشورہ کریں گے۔ قانون 27.6 (امپائروں کا باہمی مشورہ) بھی ملاحظہ ہو۔

13. Informing the umpires — 13۔ امپائروں کو مطلع کرنا

قوانین میں شروع سے آخر تک، جہاں بھی امپائروں کو کپتانوں یا دیگر کھلاڑیوں کی جانب سے اطلاع موصول ہوتی ہے تو ایک امپائر کو مطلع کرنا کافی ہوگا اور وہ دوسرے امپائر کو آگاہ کردے گا۔

14. Signals — 14۔ اشارے

(a) امپائرز اشاروں کا مندرجہ ذیل ضابطہ استعمال کرینگے۔

(i) گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے دیے جانے والے اشارے

ڈیڈ بال	- کلائیوں کو کمر سے نیچے ایک سے زیادہ مرتبہ کراس کرتے ہوئے۔
نو بال	- ایک بازو کو اُفقاً پھیلاتے ہوئے۔
آؤٹ	- انگشت شہادت سر سے اوپر اٹھاتے ہوئے۔ (اگر ناٹ آؤٹ ہو تو امپائر ناٹ آؤٹ پکارے گا)
وائڈ	- دونوں بازوؤں کو اُفقاً پھیلاتے ہوئے۔

(ii) جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو بولرز اینڈ امپائر مندرجہ بالا اشارے، ماسوائے آؤٹ کے اشارے کے اسکورروں کو دہرائے گا۔

(iii) ذیل میں درج اشارے صرف گیند ڈیڈ ہونے پر اسکوررز کو دیے جائیں گے۔

باؤنڈری 4 - بازو کو پہلو سے پہلو تک لہرا کر سینے کے ساتھ اختتام کرتے ہوئے۔

باؤنڈری 6 - دونوں بازوؤں کو سر سے اوپر اٹھاتے ہوئے۔

بائی - کھلے ہوئے ہاتھ کو سر سے اوپر اٹھاتے ہوئے۔

آخری گھنٹے کے - اٹھی ہوئی کلائی کی جانب دوسرے ہاتھ سے اشارہ کرتے ہوئے۔

کھیل کا آغاز

بیٹنگ سائڈ کو دیے - شانے کو مخالف ہاتھ سے تھپتھپاتے ہوئے۔

گئے 5 پنالٹی رنز

فیلڈنگ سائڈ کو - مخالف شانے پر ایک ہاتھ رکھتے ہوئے۔

دیے گئے 5 پنالٹی رنز

لیگ بائی - اٹھے ہوئے گھٹنے کو ہاتھ سے چھوتے ہوئے۔

نئی گیند - گیند ہاتھ میں تھام کر سر سے اوپر اٹھاتے ہوئے۔

گذشتہ اشارہ - دونوں شانوں کو مخالف ہاتھوں سے چھوتے ہوئے۔

منسوخ کرنا

شارٹ رن - ایک بازو اوپر کی جانب موڑ کر انگلیوں کے سروں سے نزدیک تر شانے کو چھوتے ہوئے۔

یہ تمام اشارے بولرز اینڈ امپائر کو دینے ہوتے ہیں ماسوائے شارٹ رن کے، جو اُس امپائر کو دینا ہوتا ہے جس کے اینڈ پر شارٹ رن واقع ہوتا ہے۔ تاہم، اسکوررز کو شارٹ رن کا حتمی اشارہ دینا اور اندراج کیے جانے والے رنز کی تعداد سے انہیں آگاہ کرنا بولرز اینڈ امپائر کی ذمہ داری ہے۔

(b) کھیل آگے بڑھنے کی اجازت دینے سے پہلے امپائرز، ہر اسکورر کے ہر اشارے کی علیحدہ علیحدہ وصولی

کے اعتراف کا انتظار کریں گے۔

15. Correctness of scores — 15۔ اسکوروں کی درستی

مشتبہ نکات پر امپائروں اور اسکورروں کا آپس میں مشورہ ضروری ہے۔ امپائرز میچ کے شروع سے آخر تک اسکور کیے گئے رنز کی تعداد، گرنے والی وکٹیں اور جہاں برمحل ہو اوور وں کی تعداد کی درستی سے متعلق اپنا اطمینان کرینگے۔ وہ ان پر کم از کم ہر وقفے میں، سوائے مشروبات کے وقفے کے، اور میچ کے اختتام پر اسکورروں کے ساتھ اتفاق کریں گے۔ ملاحظہ ہوں قوانین 4.2 (اسکوروں کی درستی)، 21.8 (نتیجے کی درستی) اور 21.10 (نتیجہ تبدیل نہیں کیا جائے گا)۔

LAW 4 THE SCORERS — قانون 4 اسکوررز

1. Appointment of scorers — 1۔ اسکورروں کی تقرری

تمام اسکور کیے گئے رنز، تمام حاصل کی گئی وکٹیں اور جہاں برمحل ہو، اوور وں کی تعداد ریکارڈ کرنے کے لیے دو اسکوررز مقرر کیے جائیں گے۔

2. Correctness of scores — 2۔ اسکوروں کی درستی

اسکوررز یہ یقینی بنانے کے لیے کہ ان کے ریکارڈز متفق ہیں بار بار پڑتال کرینگے۔ وہ کم از کم ہر وقفے میں، سوائے مشروبات کے وقفے کے، اور میچ کے اختتام پر امپائروں کے ساتھ اسکور کیے گئے رنوں کی تعداد، گرنے والی وکٹوں اور جہاں برمحل ہو اوور وں کی تعداد پر اتفاق کریں گے۔ ملاحظہ ہو قانون 3.15 (اسکوروں کی درستی)۔

3. Acknowledging signals — 3۔ اشاروں کی وصولی کا اعتراف کرنا

اسکوررز، امپائروں کی جانب سے دی گئیں تمام ہدایات اور اشارے قبول کریں گے۔ وہ علیحدہ علیحدہ ہر اشارے کی وصولی کا فوری ہی اعتراف کریں گے۔

LAW 5 THE BALL — قانون 5 گیند

1. Weight and size — 1۔ وزن اور جسامت

گیند، جب نئی ہو تو وزن میں 51/2 اونس/ 155.9 گرام سے کم اور نہ ہی 53/4 اونس/ 163 گرام سے زیادہ ہوگی، اور گھیر کی پیمائش نہ 813/16 انچ/ 22.4 سینٹی میٹر سے کم اور نہ ہی 9 انچ/ 22.9 سینٹی میٹر سے زیادہ ہوگی۔

2. Approval and control of balls — 2۔ گیندوں کی منظوری اور کنٹرول

(a) استعمال ہونے والی تمام گیندیں امپائروں اور کپتانوں کی منظوری کے بعد اس سے قبل امپائروں کے قبضے میں ہونگی اور میچ کے دوران آخر تک اُن کے کنٹرول میں رہیں گی۔

(b) امپائرز ہر وکٹ کے گرنے پر، ہر ایک وقفے کے آغاز پر اور کھیل میں کسی خلل پر زیر استعمال گیند اپنے قبضے میں لے لیں گے۔

3. New ball — 3۔ نئی گیند

اگر اس سے قبل کوئی مختلف سمجھوتہ نہ کر لیا گیا ہو تو دونوں میں سے کوئی بھی کپتان ہر اننگز کے آغاز پر نئی گیند کا مطالبہ کر سکتا ہے۔

4. New ball in match of more than one day's duration — 4۔ ایک دن سے زیادہ مدت کے میچ میں نئی گیند

ایک دن سے زیادہ مدت کے میچ میں زیر استعمال گیند سے اووروں کی مقررہ تعداد پوری کر لینے کے بعد فیلڈنگ سائڈ کا کپتان نئی گیند کا مطالبہ کر سکتا ہے۔ کسی مُلک کے لیے اووروں کی قابل اطلاق تعداد، جس کا فیصلہ متعلقہ ملک میں کرکٹ کی گورننگ باڈی کرے گی، 75 اوورز سے کم نہ ہوگی۔

جب بھی کھیل میں نئی گیند لی جائے تو امپائر دوسرے امپائر کو آگاہ کرے گا اور بیٹسمینوں اور اسکوررروں سے اس کا اظہار کرے گا۔

5. Ball lost or becoming unfit for play — 5۔ گیند گم یا کھیل کے لیے ناموزوں ہو جائے

کھیل کے دوران اگر 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 جو فرسودگی میں سابقہ گیند کی تبدیلی کی ضرورت پڑنے سے پہلے کے مقابلے کی ہو۔ جب گیند تبدیل کی جائے تو امپائر بیٹسمینوں اور فیلڈنگ کپتان کو آگاہ کرے گا۔

6. Specifications — 6۔ تصریحات

1 بالا میں بیان کردہ تصریحات کا اطلاق صرف مردوں کی کرکٹ پر ہوگا۔ باقی پر مندرجہ ذیل تصریحات کا اطلاق ہوگا

(i) خواتین کی کرکٹ

وزن - 415/16 اونس/140 گرام سے 55/16 اونس/151 گرام تک

گھیر - 81/2 انچ/21.0 سینٹی میٹر سے 87/8 انچ/22.5 سینٹی میٹر تک

(ii) جونیئر کرکٹ - 13 سال سے کم

وزن - 411/16 اونس/133 گرام سے 51/16 اونس/144 گرام تک

گھیر - 81/16 انچ/20.5 سینٹی میٹر سے 811/16 انچ/22.0 سینٹی میٹر تک

LAW 6 THE BAT — قانون 6 بلا

1. The bat — 1۔ بلا

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

2. Measurements — 2۔ پیمائش

3 تا 6 ذیل کی تمام دفعات اپنڈکس E میں بیان کردہ پیمائشوں اور بندشوں کے تابع ہیں۔

3. The handle
3۔ ہینڈل

(a) ہینڈل اور بلیڈ کو جوڑنے کی غرض سے ہینڈل کا ایک سرا بلیڈ کے پیچھے بنے ہوئے حصے کے اندر داخل کیا جاتا ہے۔ اس طرح ہینڈل کا بلیڈ سے باہر رہنے والا پورا حصہ ہینڈل کا بالائی حصہ مانا جاتا ہے۔ یہ بلّے کو تھامنے کے لیے ایک سیدھا اور گول ڈنڈا ہوتا ہے۔ ہینڈل کا بقیہ حصہ اُس کا زیریں حصہ ہوتا ہے جو خالصتاً بلیڈ اور ہینڈل کو آپس میں جوڑنے کے لیے استعمال ہوتا ہے۔ یہ بلیڈ کا حصہ نہیں ہوتا لیکن صرف 5 اور 6 ذیل کی تشریح کے لیے، بلیڈ کے حوالاجات جہاں برمحل ہو ہینڈل کے زیریں حصے کا بھی احاطہ کریں گے۔

(b) ہینڈل بنیادی طور پر بید سے اور/یا لکڑی سے بنا ہوا ہونا چاہیے، جہاں ضروری ہو اسے چپکا کر جوڑا جا سکتا ہے اور ڈوری سے بالائی حصے کی اوپر کی جانب بندھائی کی جا سکتی ہے۔

(c) بشرطیکہ 7 ذیل کی خلاف ورزی نہ ہو رہی ہو، محض بالائی حصے کی گرفت کے لیے مناسب سطح مہیا کرنے کی خاطر اسے مادّوں سے ڈھانپا جا سکتا ہے۔ ایسی پوشش ایک اضافہ ہے جو بلّے کا حصہ نہیں ہوتی۔ تاہم، 8 ذیل ملاحظہ کریں۔

(d) (c)4 اور 5 ذیل کے باوجود، شانوں کا کچھ حصہ، جیسا کہ اپنڈکس E میں واضح کیا گیا ہے، ڈھانپنے کی غرض سے ڈوری کی بندھائی اور گرفت کی پوشش دونوں کو بالائی اور نچلے حصوں کے مقام اتصال سے آگے تک بڑھایا جا سکتا ہے۔

4. The blade
4۔ بلیڈ

(a) بلیڈ میں، سوائے ہینڈل کے جیسا کہ اوپر واضح کیا گیا ہے، پورا بلاّ شامل ہے۔ بلیڈ چہرہ، پشت، تلا، پہلوؤں اور شانوں کا حامل ہوتا ہے۔ ملاحظہ کریں اپنڈکس E۔

(b) بلیڈ صرف لکڑی پر مشتمل ہوگا۔

(c) بلیڈ یا ہینڈل کے زیریں حصے میں سے کسی کے اوپر کوئی مادہ لگایا جا سکتا ہے نہ اندر داخل جا سکتا ہے ماسوائے جیسا کہ (d)3 بالا اور 5 اور 6 ذیل میں اجازت ہے، بمع چپکانے والی اشیا کی قلیل مقدار یا چپکنے والی پٹی جو صرف ان مقاصد کو جمانے یا ہینڈل کو بلیڈ کے ساتھ جوڑنے کے لیے استعمال ہوتی

ہیں۔

5. Covering the blade

5۔ بلیڈ ڈھانپنا

تمام بلّوں کے بلیڈ زتجارتی شناخت کے حامل ہو سکتے ہیں۔ٹائپ A اور ٹائپ B کے بلّوں پر اس کے علاوہ کوئی اور پوشش نہیں ہوگی جس کی 6 ذیل میں اجازت ہے۔ٹائپ C بلّوں کے بلیڈ پر کپڑے کی پوشش ہو سکتی ہے۔اس سے 6(d) ذیل میں کی گئی تشریح کے مطابق نمٹا جا سکتا ہے۔

ایسی پوشش بلیڈ سے زائد ہوتی ہے اور بلّے کا حصہ نہیں ہوتی۔تاہم، 8 ذیل ملحوظ رہے۔

6. Protection and repair

6۔ حفاظت اور مرمت

اگر 4 بالا اور 7 ذیل کی خلاف ورزی نہ ہوتی ہو،

(a) محض ان اغراض سے کہ

یا تو (i) بلیڈ کے چہرے کی سطح، پہلوؤں اور شانوں کے نقصان سے حفاظت کے لیے

یا (ii) بلیڈ کو نقصان کے بعد مرمت کے لیے

ان سطحوں پر ایسا مادّہ استعمال کیا جا سکتا ہے جو بلیڈ پر استعمال کے وقت بھی لوچدار ہو اور بعد میں بھی لوچدار رہے۔اس طرح کا مادّہ بلیڈ کی پشت کے کسی حصے تک نہیں بڑھایا جائے گا ماسوائے (ii) بالا کی حالت کے، وہ بھی صرف اس طرح کہ جب اُسے نقصان زدہ جگہ کو ڈھانپنے کے لیے استعمال کیا جائے اور وہ ایک ہی مسلسل لپیٹ کے طور پر بلیڈ کی پشت پر آ جائے۔

(b) سطح کے علاوہ بلیڈ کو نقصان پہنچنے پر مرمت کی غرض سے اُس کے اندر ٹھوس میٹریل داخل کیا جا سکتا ہے۔ علاوہ ازیں، نقصان سے حفاظت کے لیے ٹائپ B اور C میں تلے اور/یا پہلوؤں میں اوپر کی طرف، بلیڈ کے چہرے کے متوازی میٹریل داخل جا سکتا ہے۔جس میٹریل کو داخل کرنے کی اجازت ہے وہ صرف لکڑی ہے بمع چپکانے والی شے کی قلیل ترین ضروری مقدار کے۔

(c) تلے کو نقصان سے بچانے کے لیے بلیڈ کے اُس حصے پر مادّہ لگایا جا سکتا ہے لیکن اسے چہرے کے کسی حصے، پشت یا پہلوؤں تک نہیں بڑھایا جائے گا۔

(d) رطوبت داخل ہونے کے خلاف مدافعت بڑھانے اور/یا لکڑی میں موجود قدرتی داغ دھبے ڈھانپنے

کے لیے بلیڈ کی سطح کا غیر ٹھوس مادّوں کے استعمال سے مداوا کیا جا سکتا ہے۔ ایسے مداوے سے جس کا مقصد قدرتی داغ دھبے ڈھانپ کر یکساں روپ دینے کے علاوہ کچھ نہیں، بلیڈ کی رنگت میں کوئی معنی خیز تبدیلی نہیں آنی چاہیے۔

(a)، (b)، (c) یا (d) بالا میں جن مادّوں کا حوالہ دیا گیا ہے وہ مادّے بلیڈ سے اضافی ہیں اور بلّے کا حصہ نہیں ہوتے۔ تاہم، 8 ذیل ملحوظ رہے۔

7. Damage to the ball — 7۔ گیند کو ضرر

(a) بلّے کا کوئی حصہ، چاہے ڈھکا ہوا ہو یا کھلا ہوا ایسا نہ ہو کہ اس میں مستعمل مٹیریلوں کی تختی اور نہ ہی اُن کی سطح کی ساخت ایسی ہوگی کہ اُن میں سے ایک یا دونوں گیند کو ناقابل قبول ضرر پہنچا سکیں۔

(b) اسی طرح بلّے پر استعمال کیا جانے والا مٹیریل، خواہ کسی وجہ سے استعمال کیا جائے، ایسا نہیں ہوگا کہ گیند کو ناقابل قبول ضرر پہنچا سکے۔

(c) اس قانون کے مقاصد کے لیے، ناقابل قبول ضرر سے مراد گیند کو پہنچنے والی وہ ابتری ہے جو بلّے کی لکڑی کی کھلی سطح سے پہنچنے والی معمول کی شکست و ریخت سے زیادہ ہو۔

8. Contact with the ball — 8۔ گیند سے اتصال

ان قوانین میں،

(a) اگر اس کے برعکس بیان نہ کیا گیا ہو تو بلّے کا حوالہ دلالت کرے گا کہ بیٹسمین نے یا تو بلا ہاتھ میں تھاما ہوا ہے یا ہاتھ میں پہنے ہوئے دستانے میں۔

(b) گیند کا اتصال

یا تو (i) خود بلّے کے ساتھ ہو

یا (ii) بیٹسمین کے بلا تھامے ہوئے ہاتھ کے ساتھ ہو

یا (iii) بیٹسمین کے ہاتھ میں پہنے ہوئے دستانے کے کسی حصے کے ساتھ ہو

یا (iv) اس اضافی مٹیریل کے ساتھ ہو جس کی 3، 5، یا 6 بالا میں اجازت ہے

تو سمجھا جائے گا جیسے گیند بلّے سے لگی یا چھوئی ہو یا اُسے بلّے سے ضرب لگائی گئی ہو۔

LAW 7 THE PITCH
قانون 7 پچ

1. Area of pitch
1۔ پچ کا رقبہ

پچ ،میدان کا وہ مستطیلی رقبہ ہوتا ہے جو لمبائی میں 22 گز/20.12 میٹر اور چوڑائی میں 10 فٹ/3.05 میٹر ہو۔دونوں سروں پر بولنگ کریزوں سے اور اطراف میں دونوں جانب خیالی لکیروں سے اس کی حد بندی اس طرح ہوتی ہے کہ خیالی لکیر کی ہر جانب درمیانی اسٹمپس کے مرکزوں کو ملانے والی لکیر سے 5 فٹ/1.52 میٹر کے فاصلے پر اور اُس کے متوازی ہو۔ملاحظہ ہوں قوانین 8.1 (چوڑائی اور نصب کرنا) اور 9.2 (بولنگ کریز)۔

2. Fitness of the pitch for play
2۔ کھیل کے لیے پچ کی موزونیت

کھیل کے لیے پچ کی موزونیت کا فیصلہ صرف امپائرز کریں گے۔ملاحظہ ہوں قوانین 3.8 (میدان،موسم اور روشنی کی موزونیت) اور 3.9 (میدان،موسم یا روشنی کے ناموافق حالات کے سبب کھیل کا التوا)۔

3. Selection and preparation
3۔ انتخاب اور تیاری

میچ سے پہلے،گراؤنڈ اتھارٹی پچ کے انتخاب اور تیاری کی ذمہ دار ہوگی۔میچ کے دوران اُس کے استعمال اور نگہداشت کو امپائرز کنٹرول کریں گے۔

4. Changing the pitch
4۔ پچ تبدیل کرنا

پچ میچ کے دوران 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۔

5. Non-turf pitches
5۔ نان ٹرف پچیں

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 10.8 (نان ٹرف پچیں)۔

LAW 8 THE WICKETS　　　　　　قانون 8 وکٹیں

1. Width and pitching　　　　　　1۔ چوڑائی اور نصب کرنا

وکٹوں کی دو جوڑیاں ایک دوسرے کے مقابل اور متوازی اس طرح نصب کی جائیں گی کہ دونوں درمیانی اسٹمپوں کے مرکزوں کے درمیان 22 گز/20.12 میٹر کا فاصلہ ہو۔ ہر ایک جوڑی 9 انچ/22.86 سینٹی میٹر چوڑی اور تین چوبی اسٹمپوں پر، جن کی چوٹی پر دو چوبی بیلیں ہوں، مشتمل ہوگی۔ ملاحظہ ہو اپینڈکس A۔

2. Size of stumps　　　　　　2۔ اسٹمپوں کی جسامت

اسٹمپوں کی چوٹیاں کھیل کے لیے موجود سطح سے 28 انچ/71.1 سینٹی میٹر اونچی اور بج۔ بیلز کی جھریوں کے گنبد نما ہوں گی۔ 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 13/8 انچ/3.49 سینٹی میٹر اور زیادہ سے زیادہ 1 1/2 انچ/3.81 سینٹی میٹر ہوگا۔ ملاحظہ ہو اپینڈکس A۔

3. The bails　　　　　　3۔ بیلیں

(a) اسٹمپوں کی چوٹی پر جب بیلیں اپنی جگہ پر ہوں تو وہ،

(i) اسٹمپوں کے اوپر 1/2 انچ/1.27 سینٹی میٹر سے زیادہ ابھری ہوئی نہیں ہونگی۔

(ii) اسٹمپوں کے درمیان اپنی جگہ پر بغیر کھینچا تانی اس طرح ٹھیک بیٹھیں گی کہ اسٹمپوں کی عمودیت میں فرق نہ آئے۔

(b) ہر بیل مندرجہ ذیل تصریحات کے مطابق ہوگی۔ ملاحظہ ہو اپینڈکس A۔

مجموعی لمبائی	4 5/16 انچ/10.95 سینٹی میٹر
بیلن کی لمبائی	2 1/8 انچ/5.40 سینٹی میٹر
بڑا سرا	1 3/8 انچ/3.49 سینٹی میٹر
چھوٹا سرا	1 3/16 انچ/2.06 سینٹی میٹر

4. Junior Cricket — 4۔ جونیئر کرکٹ

جونیئر کرکٹ میں بھی مندرجہ ذیل پیائشوں کے تابع وکٹوں کی ان ہی تعریفوں کا اطلاق ہوگا۔

چوڑائی	8 انچ/ 20.32 سینٹی میٹر
13 سال سے کم بچوں کے لیے نصب ہونے پر فاصلہ	21 گز/ 19.20 میٹر
11 سال سے کم بچوں کے لیے نصب ہونے پر فاصلہ	20 گز/ 18.29 میٹر
9 سال سے کم بچوں کے لیے نصب ہونے پر فاصلہ	18 گز/ 16.46 میٹر
کھیل کے لیے موجود سطح سے اوپر بلندی	27 انچ/ 68.58 سینٹی میٹر
ہر اسٹمپ	
قطر	نہ 11/4 انچ/ 3.18 سینٹی میٹر سے کم نہ 8/1 انچ/ 3.49 سینٹی میٹر سے زیادہ
ہر بیل	
مجموعاً	313/16 انچ/ 9.68 سینٹی میٹر
بیلن	113/16 انچ/ 4.60 سینٹی میٹر
بڑا سرا	11/4 انچ 3.18 سینٹی میٹر
چھوٹا سرا	3/4 انچ/ 1.91 سینٹی میٹر

5. Dispensing with bails — 5۔ بیلیں ترک کرنا

اگر ضروری ہو تو امپائرز بیلوں کا استعمال ترک کرنے پر باہم اتفاق کر سکتے ہیں۔ اگر وہ ایسا کرنے پر متفق ہوں تو بیلوں کا استعمال کسی بھی اینڈ پر نہیں ہوگا۔ جیسے ہی حالات اجازت دیں بیلوں کا استعمال دوبارہ شروع کر دیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 28.4 (بیلیں ترک کرنا)۔

LAW 9 THE BOWLING, POPPING AND RETURN CREASES

قانون 9 بولنگ، پوپنگ اور ریٹرن کریزیں

1. The creases

1۔ کریزیں

ایک بولنگ کریز، ایک پوپنگ کریز اور دو ریٹرن کریزوں کی نشان دہی پچ کے دونوں سروں پر 2، 3 اور 4 ذیل کے مطابق سفید رنگ میں کی جائے گی۔ ملاحظہ ہو اپینڈکس B۔

2. The bowling crease

2۔ بولنگ کریز

بولنگ کریز، جو کہ کریز کے نشان کا پچھلا کنارہ ہوتی ہے، اُس اینڈ پر تینوں اسٹمپوں کے مرکزوں کو آپس میں ملانے والی لکیر ہوگی۔ لمبائی میں یہ 8 فٹ 8 انچ/2.64 میٹر ہوگی اور اُس کے درمیان میں اسٹمپس ہونگے۔

3. The popping crease

3۔ پوپنگ کریز

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 اسٹمپوں کو آپس میں ملانے والی لکیر کے دونوں جانب کم از کم 6 فٹ /1.83 سینٹی میٹر تک لگایا جائے گا اور لمبائی میں یہ لامحدود تصور ہوگی۔

4. The return creases

4۔ ریٹرن کریزیں

ریٹرن کریزیں جو کہ کریزوں کے نشانات کے اندرونی کنارے ہوتی ہیں، پوپنگ کریز سے زاویہ قائمہ پر دونوں درمیانی اسٹمپوں 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 لمبائی میں یہ لامحدود تصور ہوں گی۔

LAW 10 PREPARATION AND MAINTENANCE OF THE PLAYING AREA

قانون 10 کھیل کے میدان کی تیاری اور نگہداشت

1. Rolling

1۔ رول کرنا

میچ کے دوران پچ کو، بجز (a) اور (b) ذیل میں دی گئی اجازت کے، رول نہیں کیا جائے گا۔

(a) Frequency and duration of rolling

(a) رولنگ کا دہراؤ اور دورانیہ

میچ کے دوران بیٹنگ سائڈ کے کپتان کی درخواست پر ہر اننگز کے آغاز پر اور، سوائے میچ کی پہلی اننگز کے، بعد کے ہر دن کھیل شروع ہونے سے پہلے پچ کو رول کیا جا سکتا ہے جس کا دورانیہ 7 منٹ سے زیادہ نہ ہو گا۔ ملاحظہ ہو (d) ذیل۔

(b) Rolling after delayed start

(b) تاخیری آغاز کے بعد رولنگ

مندرجہ بالا میں اجازت دی گئی رولنگ کے علاوہ اگر ٹاس اور میچ کی پہلی اننگز سے قبل کھیل کے آغاز میں تاخیر ہو جاتی ہے تو بیٹنگ سائڈ کا کپتان پچ کو زیادہ سے زیادہ 7 منٹ تک رول کرنے کی درخواست کر سکتا ہے۔ تاہم اگر امپائرز آپس میں متفق ہوں کہ تاخیر کا پچ کی حالت پر کوئی معنی خیز اثر نہیں پڑا تو وہ پچ کو رول کیے جانے کی درخواست مسترد کر دیں گے۔

(c) Choice of rollers

(c) رولرز کا انتخاب

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

(d) Timing of permitted rolling

(d) اجازت شدہ رولنگ کے اوقات

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

(e) Insufficient time to complete rolling **رولنگ مکمل کرنے کے لیے ناکافی وقت** (e)

جس وقت ایک کپتان اپنی اننگز ختم کرنے کا اعلان کرتا ہے، یا اپنی اننگز فورفیٹ کر دیتا ہے، یا فالوآن نافذ کرتا ہے اور پچ کی 7 منٹ رولنگ کے لیے وقت ناکافی ہو، یا کسی اور وجہ سے وقت ناکافی رہے تو پھر بھی بیٹنگ کپتان کو ایسی رولنگ کے لیے اپنا حق استعمال کرنے کی اجازت ہوگی۔ اس کے لیے اننگز کے آغاز میں ہونے والی تاخیر کا وقت، کھیل کے عمومی وقت میں سے نکالا جائے گا۔

2. Clearing debris from the pitch **2۔ پچ پر سے ملبہ صاف کرنا**

(a) پچ پر سے ہر ملبے کو صاف کیا جائے گا

(i) ہر روز کھیل شروع ہونے سے قبل۔ ایسا گھاس کٹائی مکمل ہونے کے بعد اور رولنگ سے قبل 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 ہوگا۔

(ii) اننگز کے درمیان۔ اگر رولنگ ہوتی ہے تو ایسا اُس سے پیشتر ہوگا

(iii) کھانوں کے تمام وقفوں پر۔

(b) (a) بالا میں ملبے کی صفائی جھاڑو کے انداز سے کی جائے گی، ماسوائے جب امپائرز سمجھیں کہ ایسا کرنا پچ کی سطح کے لیے ضرر رساں ہوسکتا ہے۔ ایسی صورت میں اُس حصے سے ملبہ جھاڑو کی بجائے ہاتھ سے صاف کیا جانا چاہیے۔

(c) (a) بالا کے علاوہ، گھاس کٹائی سے قبل اور جب بھی دونوں میں سے کوئی امپائر ضروری سمجھے، پچ پر سے ملبہ بغیر جھاڑو ہاتھ سے صاف کیا جاسکتا ہے۔

3. Mowing **3۔ گھاس کٹائی**

(a) Responsibility for mowing **گھاس کٹائی کی ذمہ داری** (a)

میچ سے قبل کی جانے والی تمام گھاس کٹائیوں کی کلیتاً ذمہ داری گراؤنڈ اتھارٹی کی ہوگی۔

بعد کی تمام گھاس کٹائیاں امپائروں کی زیرنگرانی کی جائیں گی ۔

(b) The pitch and outfield

(b) پچ اور آؤٹ فیلڈ

اس غرض سے کہ میچ میں شروع سے آخر تک میدانی حالات دونوں سائڈز کے لیے ممکنہ حد تک یکساں رہیں،

(i) پچ

(ii) آؤٹ فیلڈ

کی گھاس کٹائی، اگر میدان اور موسم کے حالات اجازت دیں تو میچ کے ہر اُس روز کی جائے گی جس روز کھیل کے انعقاد کی توقع ہو۔

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

(c) Timing of mowing

(c) گھاس کٹائی کا وقت

(i) پچ کی گھاس کٹائی، کسی بھی دن 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، جھاڑو کے بغیر، ہاتھ سے ہٹا لیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو (c)2 بالا۔

(ii) آؤٹ فیلڈ کی گھاس کٹائی کسی بھی دن 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۔

4. Watering the pitch

4۔ پچ پر آبپاشی

میچ کے دوران پچ پر آبپاشی کی اجازت نہیں ہے۔

5. Re-marking creases

5۔ کریزوں کے نشانات دوبارہ تازہ کرنا

جیسے ہی دونوں میں سے کوئی امپائر ضروری سمجھے، کریزوں کے نشانات دوبارہ تازہ کیے جائیں گے۔

6. Maintenance of footholes

6۔ پیروں کے گڑھوں کی نگہداشت

امپائرز یقینی بنائیں گے کہ بولروں اور بیٹسمینوں کے بنائے ہوئے گڑھے، جب بھی کھیل میں سہولت کے لیے ضروری ہو، صاف اور خشک کیے جائیں۔

ایک دن سے زیادہ مدت کے میچوں میں، اگر ضروری ہو تو امپائروں کی اجازت سے ڈلیوری اسٹرائڈ میں بولر کے بنائے ہوئے گڑھے دوبارہ ہموار کیے جائیں گے یا اس مقصد کے لیے جلد پختہ ہو جانے والی بھرائیاں استعمال کی جائیں گی۔

7. Securing of footholds and maintenance of pitch

7۔ کھڑے رہنے کی سطح محفوظ بنانا اور پچ کی نگہداشت

کھیل کے دوران امپائرز، کھلاڑیوں کو لکڑی کے برادے کے استعمال سے اپنے کھڑے رہنے کی سطحوں کو محفوظ بنانے کی اجازت دیں گے بشرطیکہ پچ کو نقصان نہ پہنچنے پائے اور قانون 42 (منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل) کی خلاف ورزی نہ ہوتی ہو۔

8. Non-turf pitches

8۔ نان ٹرف پچیں

جہاں برمحل ہو 1 سے 7 بالا میں درج دفعات کا اطلاق ہوگا۔

LAW 11 COVERING THE PITCH

قانون 11 پچ ڈھانپنا

1. Before the match

1۔ میچ سے قبل

میچ سے قبل کورز کا استعمال گراؤنڈ اتھارٹی کی ذمہ داری ہے جس میں اگر ضرورت ہو تو مکمل طور پر ڈھانپنا بھی شامل ہو سکتا ہے۔ تاہم، گراؤنڈ اتھارٹی کپتانوں کو پچ کا معائنہ اپنے کھلاڑیوں کی نامزدگی سے قبل کرنے کی اور امپائروں کو قوانین 3 (امپائرز)، 7 (پچ)، 8 (وکٹیں)، 9 (بولنگ، پوپنگ اور ریٹرن کریزیں) اور 10 (کھیل کے رقبے کی تیاری اور نگہداشت) میں بیان اپنے فرائض کی انجام دہی کے لیے مناسب سہولت

فراہم کرے گی۔

2. During the match — 2۔ میچ کے دوران

میچ کے دوران پچ کو مکمل طور پر ڈھانپا نہیں جائے گا تاوقتیکہ ضوابط اور ٹاس سے قبل تصفیے میں اس کے برعکس طے نہ کیا گیا ہو۔

3. Covering the bowlers' run ups — 3۔ بولروں کے رن اپس ڈھانپنا

جب بھی ممکن ہو خراب موسم میں بولروں کے رن اپس خشک رکھنے کی غرض سے ڈھانپے جائیں گے۔ تاوقتیکہ 2 بالا کے تحت مکمل ڈھکائی کا تصفیہ نہ ہو گیا ہو، اس طرح استعمال ہونے والے کورز، ہر دو پوپنگ کریزوں کے سامنے 5 فٹ/1.52 میٹر سے زیادہ نہیں پھیلائے جائیں گے۔

4. Removal of covers — 4۔ کورز کا ہٹانا

(a) اگر ٹاس کے بعد رات کو پچ ڈھانپا جاتا ہے تو ہر اس روز جب کھیل ہونے کی توقع ہو صبح جتنی جلد ممکن ہو کورز اسی لمحے ہٹا دیے جائیں گے۔

(b) اگر دن میں خراب موسم سے حفاظت کے لئے کورز استعمال کیے جاتے ہیں یا اگر خراب موسم کی وجہ سے گزشتہ رات پھیلائے گئے کورز کو ہٹانے میں تاخیر ہو جاتی ہے تو انہیں جیسے ہی حالات اجازت دیں بلا تاخیر ہٹا دیا جائے گا۔

LAW 12 INNINGS — قانون 12 اننگز

1. Number of innings — 1۔ اننگز کی تعداد

(a) میچ سے قبل کیے گئے تصفیے کے مطابق میچ ہر سائڈ کی ایک یا دو اننگز کا ہوگا۔

(b) کسی اننگز کو اوور وں کی تعداد یا وقت کی ایک مدت سے محدود کیا جا سکتا ہے۔ اگر ایسا تصفیہ ہو جائے تو

(i) ایک اننگز کے میچ میں ایسے تصفیے کا اطلاق دونوں اننگز پر ہوگا۔

(ii) دو اننگز کے میچ میں ایسے تصفیے کا اطلاق

یا تو ہر سائڈ کی پہلی اننگز پر ہو گا

یا ہر سائڈ کی دوسری اننگز پر

یا ہر سائڈ کی دونوں اننگز پر۔

اگر ایک اننگز یا دو اننگز کے میچوں میں قوانین 21.1 (جیت - دو اننگز کا میچ) یا 21.2 (جیت - ایک اننگز کا میچ) میں سے کسی کا اطلاق نہ ہوتا ہو تو تصفیے میں نتیجہ معیّن کرنے کے اصولوں کو شامل کرنا ضروری ہے۔

2. Alternate innings — 2۔ باری وار اننگز

دو اننگز کے میچ میں ہر سائڈ اپنی اننگز باری باری لے گی ماسوائے ان صورتوں کے جو قانون 13 (فالو آن) یا قانون 14.2 (اننگز کا فورفیچر) میں بیان ہیں۔

3. Completed innings — 3۔ مکمل شدہ اننگز

ایک سائڈ کی اننگز کو مکمل شدہ سمجھا جائے گا اگر

(a) سائڈ پوری آؤٹ ہو جاتی ہے

یا (b) وکٹ کے گرنے پر کرنے کو گیندیں تو مزید باقی ہوں، لیکن اندر آنے کے لئے مزید بیٹسمین دستیاب نہ ہو

یا (c) کپتان اننگز ڈکلیر کر دیتا ہے

یا (d) کپتان اننگز فورفیٹ کر دیتا ہے

یا (e) 1(b) بالا کے تحت تصفیے کی صورت میں،

یا تو (i) اوورز کی مقررہ تعداد پوری کر لی گئی ہو،

یا (ii) مقررہ وقت پورا ہو گیا ہو

جیسا برمحل ہو۔

4. The toss
4۔ ٹاس

کپتان اننگز کے انتخاب کے لیے کھیل کے میدان پر ایک یا دونوں امپائروں کی موجودگی میں میچ کے آغاز کے مقررہ یا دوبارہ مقرر کردہ وقت سے زیادہ سے زیادہ 30 منٹ اور کم سے کم 15 منٹ پہلے ٹاس کریں گے۔ تاہم، قانون 1.3 (کپتان) کی دفعات کو ملحوظ رکھیں۔

5. Decision to be notified
5۔ فیصلے کی اطلاع دینا

ٹاس جیتنے والی سائڈ کا کپتان ٹاس مکمل ہوتے ہی اپنے بیٹنگ یا فیلڈنگ کے فیصلے سے مخالف کپتان اور امپائروں کو مطلع کرے گا۔ ایک مرتبہ اطلاع دے دینے کے بعد فیصلہ تبدیل نہیں کیا جا سکتا۔

LAW 13 THE FOLLOW-ON
قانون 13 فالو آن

1. Lead on first innings
1۔ پہلی اننگز پر سبقت

(a) دو اننگز کے 5 یا زیادہ دنوں کے میچ میں پہلے بیٹنگ کرنے والی سائڈ اگر کم از کم 200 رنز کی سبقت حاصل کر لیتی ہے تو اُسے دوسری سائڈ سے اپنی اننگز کے تعاقب کے مطالبے کا اختیار ہوگا۔

(b) ایسا ہی اختیار دو اننگز سے کم تر دورانیے کے میچوں میں کم سے کم حسب ذیل سبقت پر دستیاب ہوگا۔

(i) 3 یا 4 دنوں کے میچ میں 150 رنز پر؛

(ii) 2 دنوں کے میچ میں 100 رنز پر؛

(iii) 1 دن کے میچ میں 75 رنز پر۔

2. Notification
2۔ اطلاع

کپتان اس اختیار کو استعمال کرنے کے اپنے ارادے سے مخالف کپتان اور امپائروں کو مطلع کرے گا۔ قانون 10.1(e) (رولنگ مکمل کرنے کے لیے ناکافی وقت) کا اطلاق ہوگا۔

3. First day's play lost
3۔ پہلے دن کا کھیل ضائع

اگر ایک سے زیادہ دنوں کی مدت کے میچ کے پہلے دن کھیل نہیں ہو پاتا تو 1 بالا کا اطلاق میچ کے حقیقی آغاز

سے کھیل کے بقایا دنوں کی تعداد کے مطابق ہوگا۔ اس مقصد کے لئے جس دن اولین موقع پر کھیل شروع ہو وہ، قطع نظر اس کے کہ کھیل کس وقت شروع ہوا، کھیل کا پورا دن شمار ہوگا۔

پلے کی پکار کے بعد جیسے ہی پہلا اوور شروع ہو کھیل کا آغاز ہو جائے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 22.2 (اوور کا آغاز)۔

LAW 14 DECLARATION AND FORFEITURE — قانون 14 ڈکلیریشن اور فورفیچر

1. Time of declaratoin — 1۔ ڈکلیریشن کا وقت

بیٹنگ کرنے والی سائڈ کا کپتان اننگز کے دوران کسی بھی وقت، جب گیند ڈیڈ ہو، اپنی اننگز کے خاتمے کا اعلان کر سکتا ہے۔

2. Forfeiture of an innings — 2۔ اننگز کا فورفیچر

کپتان اپنی سائڈ کی دونوں میں سے کوئی بھی اننگز اس کے شروع ہونے سے پہلے کسی بھی وقت فورفیٹ کر سکتا ہے۔ فورفیٹ کر دیے جانے کے بعد اننگز مکمل شدہ اننگز تسلیم ہوگی۔

3. Notification — 3۔ اطلاع

کپتان اننگز ڈکلیر کرنے یا فورفیٹ کرنے کے اپنے فیصلے سے مخالف کپتان اور امپائروں کو مطلع کرے گا۔ قانون 10.1(e) (رولنگ مکمل کرنے کے لئے ناکافی وقت) کا اطلاق ہوگا۔

LAW 15 INTERVALS — قانون 15 وقفے

1. An interval — 1۔ وقفہ

مندرجہ ذیل کو وقفوں کا درجہ حاصل ہوگا۔

(i) کسی بھی دن کے کھیل کے اختتام اور اگلے دن کے کھیل کے آغاز کا درمیانی عرصہ۔

(ii) اننگز کے درمیان کے وقفے۔

(iii) کھانوں کے وقفے۔

(iv) مشروبات کے وقفے۔

(v) کوئی اور متفقہ وقفہ۔

یہ تمام وقفے قانون 2.5 (غیر حاضر یا میدان سے چلے جانے والا فیلڈر) کے مقاصد کے لئے مقررہ وقفے سمجھے جائیں گے۔

2. Agreement of intervals — 2۔ وقفوں کا تصفیہ

(a) ٹاس سے قبل

(i) کھیل کے اوقات مقرر کیے جائیں گے۔

(ii) ماسوائے جیسا کہ (b) ذیل میں ہے، کھانوں کے وقت اور دورانیے کا تصفیہ کیا جائے گا۔

(iii) (v)1 بالا کے تحت کسی اور وقفے کے وقت اور دورانیے کا تصفیہ کیا جائے گا۔

(b) ایک روزہ میچ میں چائے کے وقفے کے لئے کوئی مخصوص وقت مقرر کرنے کا تصفیہ کرنے کی ضرورت نہیں ہے۔ اس کے بجائے اُس وقفے کو دونوں اننگز کے درمیان کر لینے کا تصفیہ کیا جا سکتا ہے۔

(c) جیسا کہ قانون 16.6 (میچ کا آخری گھنٹہ - اوور وں کی تعداد) میں واضح کیا گیا ہے کھیل کے آخری گھنٹے میں مشروبات کے لیے وقفے نہیں کیے جائیں گے۔ اس پابندی کے تابع کپتان اور امپائرز ایسے وقفوں کا، اگر کیے جائیں تو ٹاس سے قبل اور بعد کے ہر دن کے کھیل کے مقررہ آغاز سے کم از کم 10 منٹ پیشتر تصفیہ کریں گے۔ قانون 3.3 (کپتانوں کے ساتھ تصفیہ) بھی ملاحظہ ہو۔

3. Duration of intervals — 3۔ وقفوں کا دورانیہ

(a) کھانے یا چائے کا وقفہ، وقفے سے پیشتر ٹائم کی پکار سے لے کر وقفے کے بعد کھیل کے دوبارہ آغاز پر پلے کی پکار تک (a)2 بالا کے تحت طے کیے گئے دورانیے کا ہوگا۔

(b) اننگز کے درمیان کا وقفہ اننگز کے اختتام اور اگلی اننگز کے آغاز کے لئے پلے کی پکار تک، 10 منٹ کا ہوگا ماسوائے جیسا کہ 4، 6 اور 7 ذیل میں ہے۔

4. **No allowance for interval between innings** ‏4۔ اننگز کے درمیان وقفے کی اجازت نہیں

6 اور 7 ذیل کی دفعات کے علاوہ،

(a) اگر ایک اننگز کسی دن کا کھیل ختم ہونے کے متفقہ وقت کے 10 یا کم منٹ رہنے پر ختم ہوتی ہے تو اُس دن مزید کھیل نہیں ہوگا ۔ اگلے دن کا کھیل شروع ہونے کے وقت میں اننگز کے درمیان 10 منٹ کی بنا ءپر کوئی ردوبدل نہیں ہوگا۔

(b) اگر کپتان 10 یا زیادہ منٹ کے دورانیے کی خلل اندازی کے دوران اننگز ختم کرنے کا اعلان کرتا ہے تو کھیل کے دوبارہ آغاز پر اننگز کے درمیان 10 منٹ کی بناء پر، جو کہ خلل اندازی میں شامل سمجھے جائیں گے، کوئی ایڈجسٹمنٹ نہیں کیا جائے گا۔ قانون (e)10.1 (رولنگ مکمل کرنے کے لیے ناکافی وقت) کا اطلاق ہوگا۔

(c) اگر کپتان مشروبات کے وقفے کے علاوہ کسی اور وقفے کے دوران اپنی اننگز ختم کرنے کا اعلان کرتا ہے تو وقفہ متفقہ دورانیے کا ہوگا اور یہ تصور کیا جائے گا کہ اس میں دو اننگز کے درمیان کے 10 منٹ شامل ہیں۔ قانون (e)10.1 (رولنگ مکمل کرنے کے لیے ناکافی وقت) کا اطلاق ہوگا۔

5. **Changing agreed times for intervals** ‏5۔ وقفوں کے متفقہ اوقات میں ردوبدل کرنا

میچ کے دوران کسی وقت، اگر

میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات یا استثنائی صورت حال 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 3 بالا اور 6، 7، 8 اور (c)9 ذیل کی ضروریات کی خلاف ورزی نہ ہوتی ہو۔

6. **Changing agreed times for lunch interval** ‏6۔ کھانے کے وقفے کے متفقہ وقت میں ردوبدل کرنا

(a) اگر اننگز، 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 ہوگا اور اس میں اننگز کے درمیان کے 10 منٹ شامل سمجھے جائیں گے۔

(b) اگر میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات یا استثنائی صورت حال کی بناء پر کھانے کے متفقہ وقت میں 10 یا کم منٹ رہنے پر رکاوٹ واقع ہو جاتا ہے تو 5 بالا کے باوجود وقفہ فی الفور کرلیا جائے گا۔ یہ متفقہ طوالت کا ہوگا۔ اس وقفے کے خاتمے پر یا حالات کے اجازت دیتے ہی کھیل کا دوبارہ آغاز ہو جائے گا۔

(c) اگر کھلاڑیوں کو کھانے کے متفقہ وقت میں 10 منٹ سے زیادہ رہنے پر کسی بھی وجہ سے میدان سے چلے جانے کی ضرورت پڑ جائے تو کھانا متفقہ وقت پر ہوگا تاوقتیکہ اس میں ردوبدل پر امپائرز اور کپتان سب متفق نہ ہو جائیں۔

7. Changing agreed time for tea interval

7۔ چائے کے وقفے کے متفقہ وقت میں ردوبدل کرنا

(a) (i) اگر ایک اننگز چائے کے متفقہ وقت میں 30 منٹ یا کم رہنے پر ختم ہوتی ہے تو وقفہ فی الفور کرلیا جائے گا۔ یہ متفقہ طوالت کا ہوگا اور اس میں اننگز کے درمیان کے 10 منٹ شامل سمجھے جائیں گے۔

(ii) اگر چائے کے متفقہ وقت میں 30 منٹ رہتے ہوں اور اننگز کے درمیان کا وقفہ پہلے ہی جاری ہو تو 10 منٹ کا وقفہ ختم ہونے پر، اگر حالات اجازت دیں تو کھیل دوبارہ شروع ہو جائے گا۔

(b) (i) اگر میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات یا استثنائی صورت حال کی بناء پر چائے کے متفقہ وقت میں 30 یا کم منٹ رہتے ہوں تو

یا تو چائے کے وقت میں ردوبدل کا تصفیہ جس کی 5 بالا میں اجازت ہے ہو گیا ہو

یا کپتان چائے کے وقفے سے، جیسا کہ 10 ذیل میں اجازت ہے دستبردار ہو جائیں

تو وقفہ فی الفور کرلیا جائے گا۔ یہ متفقہ طوالت کا ہوگا۔ اس وقفے کے خاتمے پر یا حالات کے اجازت دیتے ہی کھیل دوبارہ شروع ہو جائے گا۔

(ii) اگر چائے کے متفقہ وقت میں 30 منٹ رہتے ہوں اور رکاوٹ جاری ہو تو 5 بالا کا اطلاق

ہوگا۔

8. Tea interval - 9 wickets down ‏8۔ چائے کا وقفہ - 9 وکٹیں گری ہوں

یا تو اگر چائے کے وقفے کے متفقہ وقت میں 2 منٹ رہنے پر 9 وکٹیں پہلے ہی گر چکی ہوں

یا ان دو منٹوں میں یا بعد میں کسی وقت چائے کے متفقہ وقت پر جاری اوور کے خاتمے پر، بشمول آخری گیند، نویں وکٹ گر جاتی ہے

تو قانون (b)16.5 (اوور کی تکمیل) کی دفعات کے باوجود چائے، چائے کے ابتدائی متفقہ وقت سے 30 منٹ بعد اُس وقت جاری اوور کے اختتام تک نہیں لی جائے گی، تاوقتیکہ کھلاڑیوں کو کسی سبب کھیل کے میدان سے چلے جانا نہ پڑ جائے یا اننگز پہلے ہی مکمل نہ ہو جائے۔

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

9. Intervals for drinks ‏9۔ مشروبات کے وقفے

(a) اگر کپتان کسی بھی دن مشروبات کے وقفے کرنے پر متفق ہوں تو مشروبات لینے کا اختیار دونوں فریقین کو حاصل ہوگا۔ ہر وقفہ ممکنہ حد تک مختصر رکھا جائے گا اور کسی صورت 5 منٹ سے تجاوز نہیں کرے گا۔

(b) تاوقتیکہ دونوں کپتان مشروبات کے کسی وقفے سے دستبرداری پر متفق نہ ہو گئے ہوں جس کی 10 ذیل میں اجازت ہے، وقفہ متفقہ وقت ہو جانے پر کیا جائے گا۔ تاہم، اگر متفقہ وقت کے 5 منٹ کے اندر اندر وکٹ گر جاتی ہے یا بیٹسمین ریٹائر ہو جاتا ہے تو مشروبات فی الفور لے لئے جائیں گے۔

مشروبات کے اوقات میں کسی اور کمی بیشی کی اجازت نہ ہوگی ماسوائے جیسا کہ (c) ذیل میں مہیا ہے۔

(c) اگر اننگز مشروبات کے متفقہ 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 وقفوں کو از سر نو ترتیب دیں گے۔

10. Agreement to forgo intervals

10۔ وقفوں سے دستبرداری کا تصفیہ

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

جب کھیل جاری ہو تو وکٹ پر موجود بیٹسمین اُس سیشن میں مشروبات کے وقفے سے دستبرداری کے تصفیے میں اپنے کپتان کی قائم مقامی کرسکتے ہیں۔

11. Scorers to be informed

11۔ اسکوررز کو آگاہ کرنا

امپائروں کو یقینی بنانا ہوگا کہ کھیل کے اوقات اور وقفوں کے تمام تصفیوں سے اور اُن میں اس قانون کے تحت کی جانے والی تبدیلیوں سے اسکوررز آگاہ ہوں۔

LAW 16 START OF PLAY; CESSATION OF PLAY

قانون 16 کھیل کا آغاز؛ کھیل کی موقوفی

1. Call of play

1۔ چلے کی پکار

بولرز اینڈ امپائر میچ کے آغاز پر اور کسی وقفے یا خلل اندازی کے بعد کھیل کے دوبارہ شروع ہونے پر چلے پکارے گا۔

2. Call of time

2۔ ٹائم کی پکار

بولرز اینڈ امپائر کسی وقفے یا کھیل میں خلل اندازی سے قبل کھیل کے التوا، اور میچ کے اختتام پر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، ٹائم پکارے گا۔ ملاحظہ ہوں قوانین 23.3 (اوور یا ٹائم کی پکار) اور 27 (اپیلیں)۔

3. Removal of bails

3۔ بیلوں کا ہٹانا

ٹائم کی پکار کے بعد دونوں وکٹوں پر سے بیلیں ہٹالی جائیں گی۔

4. Starting a new over

4۔ نیا اوور شروع کرنا

میچ کے دوران کسی بھی وقت اگلے وقفے یا کھیل کے خاتمے کا متفقہ وقت ہو جانے سے پیشتر اگر امپائر اپنی

معمول کی رفتار سے چلتے ہوئے بولرز اینڈ پر اسٹمپوں کے پیچھے پہنچ جاتا ہے تو ہمیشہ ہی ایک اور اوور شروع کیا جائے گا تاوقتیکہ 5 ذیل میں دیے ہوئے حالات میں وقفہ نہ کیا جانا ہو۔

5. Completition of an over

5۔ اوور کی تکمیل

میچ کے اختتام کے علاوہ،

(a) اگر اوور کے دوران وقفے کا متفقہ وقت ہو جاتا ہے تو وقفہ کرنے سے پہلے اوور مکمل کیا جائے گا ماسوائے جیسا کہ (b) ذیل میں فراہم کیا گیا ہے

(b) جب اگلے وقفے کے متفقہ وقت میں 2 منٹ رہتے ہوں تو وقفہ فی الفور کر لیا جائے گا اگر

یا تو (i) کوئی بیٹسمین ڈسمس کر دیا جاتا ہے یا ریٹائر ہو جاتا ہے

یا (ii) کھلاڑیوں کو میدان سے چلے جانے کی ضرورت پڑ جاتی ہے

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

6. Last hour of match - number of overs

6۔ میچ کا آخری گھنٹہ - اووروں کی تعداد

جب کھیل کے متفقہ اوقات کے مطابق میچ کا آخری گھنٹہ باقی رہ جاتا ہے تو جاری اوور مکمل کیا جائے گا۔ اگلا اوور لازما کیے جانے والے کم از کم 20 اووروں کا پہلا اوور ہوگا، بشرطیکہ نتیجہ پہلے ہی نہ نکل آئے اور کوئی وقفہ یا کھیل میں خلل اندازی نہ ہو جائے۔

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

7. Last hour of match - interruptions of play

7۔ میچ کا آخری گھنٹہ - کھیل میں خلل اندازیاں

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

(a) خلل اندازی کی بناء پر ضائع ہونے والے وقت کا شمار نام کی پکار سے لے کر امپائروں کے طے کردہ

کھیل کے دوبارہ آغاز کے وقت تک ہوتا ہے۔

(b) ہر تین مکمل منٹوں کے ضائع ہونے پر ایک اوور منہا ہوگا۔

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

(d) اگر خلل اندازی پہلے سے جاری ہے اور کھیل کا وقت ختم ہونے میں ایک گھنٹہ باقی رہ جائے تو

(i) صرف اُس لمحے کے بعد ضائع ہونے والا وقت ہی حساب میں شمار ہوگا

(ii) خلل اندازی کے آغاز پر جاری اوور کھیل کے دوبارہ آغاز پر مکمل کیا جائے گا اور اُس کا شمار لازماً کیے جانے والے کم از کم 20 اووروں میں نہیں ہوگا۔

(e) 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۔ دونا مکمل اوورز باہم مل کر کم سے کم کیے جانے والے اووروں میں کا ایک اوور شمار ہوگا۔

8۔ میچ کا آخری گھنٹہ - اننگز کے درمیان وقفے

8. Last hour of match - intervals between innings

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

(a) اگر آخری گھنٹے کے آغاز پر یہ وقفہ پہلے ہی جاری ہے تو نئی اننگز میں کیے جانے والے اووروں کی تعداد معیّن کرنے کے لئے حسابات 7b اور 7c کے مطابق کرنے ہوتے ہیں۔

(b) اگر اننگز کا اختتام آخری گھنٹہ شروع ہونے کے بعد ہوتا ہے تو (c) اور (d) ذیل کے مطابق حساب دو طریقوں سے کیا جائے گا۔ ان دو حسابات سے حاصل ہونے والے اووروں کی بیش تر تعداد نئی اننگز میں کیے جانے والے اووروں کی کم از کم تعداد ہوتی ہے۔

(c) باقی بچ رہنے والے اووروں کی بنیاد پر حساب۔

(i) اننگز کے اختتام پر آخری گھنٹے میں کیے جانے والے کم سے کم اووروں میں سے باقی اووروں کی تعداد نوٹ کر لی جائے گی۔

(ii) اگر یہ سالم عدد نہیں ہے تو اسے اگلے سالم عدد میں تبدیل کر لیا جائے گا۔

(iii) ابھی کیے جانے والے اووروں کی تعداد معیّن کرنے کے لیے حاصل تعداد میں سے وقفے کے تین اوورز منہا کیے جائیں گے۔

(d) باقی بچ رہنے والے وقت کی بنیاد پر حساب۔

(i) اننگز کے اختتام پر، کھیل کے متفقہ خاتمے تک باقی رہنے والا وقت نوٹ کیا جائے گا۔

(ii) کھیل کے لئے باقی رہنے والے وقت کا تعین کرنے کے لیے اس وقت میں سے وقفے کے 10 منٹ منہا کیے جائیں گے۔

(iii) کھیل کیلئے باقی وقت کے ہر 3 مکمل منٹ کے لئے ایک اوور، جمع 3 منٹ کا مزید کوئی حصہ باقی بچے تو اُس کے لیے ایک اور اوور کی بنیاد پر حساب کیا جائے گا۔

9. Conclusion of match — 9۔ میچ کا اختتام

میچ اختتام پذیر ہو جاتا ہے

(a) جیسے ہی قانون 21 (نتیجہ) کی دفعات 1، 2، 3، 4 یا 5(a) کے مطابق نتیجہ حاصل ہو جائے۔

(b) جیسے ہی

(i) آخری گھنٹے میں کیے جانے والے کم سے کم اووروں کی تعداد پوری ہو جائے

اور (ii) کھیل کے اختتام کا متفقہ وقت ہو جائے

بشرطیکہ نتیجہ پہلے ہی نہ نکل آئے۔

(c) قانون 12.1(b) (اننگز کی تعداد) کے تحت تصفیے کی صورت میں، جیسے ہی آخری اننگز قانون 12.3(e) (مکمل شدہ اننگز) کے مطابق مکمل ہو جائے۔

(d) اگر (a) یا (b) یا (c) بالا کے مطابق نتیجہ حاصل ہوئے بغیر کھلاڑی میدان، موسم یا روشنی کے خراب حالات کی وجہ سے یا استثنائی صورت حال میں میدان سے چلے جائیں اور مزید کھیل ممکن نہ ہو۔

10. Completion of last over of match — 10 میچ کے آخری اوور کی تکمیل

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

یا تو (i) نتیجہ حاصل ہو گیا ہو

یا (ii) کھلاڑیوں کو میدان سے چلے جانا پڑ جائے۔ ایسی صورت میں کھیل کا دوبارہ آغاز نہیں ہو گا اور میچ کا اختتام ہو جائے گا ماسوائے قانون 21.9 (سکورنگ میں غلطیاں) کے حالات کے۔

11. Bowler unable to complete an over during last hour of match

11۔ میچ کے آخری گھنٹے کے دوران بولر کا اوور مکمل نہ کر سکنا

اگر میچ کے آخری گھنٹے کے دوران بولر کسی بھی وجہ سے اوور مکمل نہیں کر پاتا تو قانون 22.8 (اوور کے دوران بولر کا معذور ہو جانا یا معطل کر دیا جانا) کا اطلاق ہو گا۔ ایسے اوور کے علیحدہ حصے مل کر کم سے کم کیے جانے والے اوورں کا ایک شمار ہو گا۔

LAW 17 PRACTICE ON THE FIELD

قانون 17 میدان پر پریکٹس

1. Practice on the pitch

1۔ پچ پر پریکٹس

میچ کے کسی دن کسی بھی وقت کسی قسم کی کوئی پریکٹس نہیں کی جائے گی نہ تو پچ پر نہ ہی پچ کے متوازی اور براہ راست متصل ہر دو قطعات میں سے کسی پر، جن کی لمبائی چوڑائی پچ کے برابر ہو گی۔

2. Practice on the rest of the square

2۔ بقیہ اسکوئر پر پریکٹس

میچ کے کسی دن اسکوئر کے کسی اور حصے پر کسی قسم کی کوئی پریکٹس نہیں کی جائے گی ماسوائے کھیل شروع ہونے سے قبل یا اُس دن کا کھیل ختم ہونے کے بعد۔ کھیل کے آغاز سے قبل پریکٹس

(a) اُس دن کا کھیل شروع ہونے کے مقررہ وقت یا دوبارہ مقرر کردہ وقت میں 30 منٹ رہنے کے بعد جاری نہیں رہے گی۔

(b) اگر امپائرز سمجھیں کہ پریکٹس سے اسکوئر کی سطح کو معنی خیز نقصان پہنچے گا تو اجازت نہیں دی جائے گی۔

3. Practice on the outfield

3۔ آؤٹ فیلڈ پر پریکٹس

(a) آؤٹ فیلڈ پر ہر قسم کی پریکٹس کی اجازت ہے

کسی بھی روز اُس روز کا کھیل شروع ہونے سے پہلے اور ختم ہونے کے بعد

یا 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 ہوگی۔ ایسی پریکٹس کھیل شروع یا دوبارہ شروع ہونے کے وقت میں 5 منٹ رہنے کے بعد جاری نہیں رہے گی۔

(b) پلے کی پکار اور ٹائم کی پکار کے دوران

(i) کھیل کے میدان پر کسی قسم کی پریکٹس میں کوئی شریک نہیں ہوگا یہاں تک کہ باؤنڈری کے باہر سے بھی کوئی نہیں، ماسوائے فیلڈروں کے جیسا اپنڈکس D میں معیّن ہے اور وکٹ پر موجود بیٹسمینوں کے۔ اس قانون کی خلاف ورزی کرتے ہوئے جو کھلاڑی شامل ہوگا تو سمجھا جائے گا کہ وہ خود قانون کی خلاف ورزی کا مرتکب ہوا ہے اور 4 ذیل میں سزا کے تابع ہوگا۔

(ii) آؤٹ فیلڈ پر بولنگ یا بیٹنگ پریکٹس نہیں کی جائے گی۔ صرف بازو کا ایکشن استعمال کرتے ہوئے آؤٹ فیلڈ میں کسی کھلاڑی کو گیند کرنا بولنگ پریکٹس نہیں سمجھا جائے گا لیکن (b)(iii) اور (c) ذیل کے تابع ہوگا۔ تاہم اس طرح جان بوجھ کر میدان پر گیند کرانے والا بولر قانون 42.3 (میچ کی گیند - اُس کی حالت تبدیل کرنا) کی خلاف ورزی کا مرتکب ہوتا ہے۔

(iii) (i) اور (ii) بالا میں پابندیوں کے تابع کسی اور پریکٹس کی اجازت ہے،

یا تو وکٹ گرنے پر

یا کھیل میں قانونی سرگرمیوں کے لیے وقفوں کے دوران، جیسے سائٹ اسکرین کو ترتیب دینا۔

(c) (i) وکٹ گرنے پر کی جانے والی پریکٹس اندر آنے والے بیٹسمین کے اسکوئر پر قدم رکھتے ہی ختم کردی جائے گی۔

(ii) کھیل میں دیگر قانونی وقفوں کے دوران کی جانے والی پریکٹس وقفے کا سبب بننے والی کاروائی کے لیے درکار کم سے کم وقت کے بعد جاری نہیں رکھی جائے گی۔

اگر ان پابندیوں کی تعمیل نہیں ہوتی تو امپائرز قانون 42.9 (فیلڈنگ سائڈ کا وقت کو ضائع کرنا) کے طریقہ ہائے کار استعمال کریں گے۔

4. Penalty for contravention — 4۔ خلاف ورزی پر جرمانہ

اگر کوئی کھلاڑی 1، 2، 3(b)(i) یا 3(b)(ii) بالا کی خلاف ورزی کرتا ہے تو اُسے بولنگ کی اجازت اُس وقت تک نہیں دی جائے گی

جب تک کم ازکم ایک گھنٹہ نہ گذر جائے

یا کھیل کے وقت کے کم ازکم 30 منٹ نہ ہو جائیں، ان میں جو بیش تر ہو۔

اگر بولر کی جانب سے خلاف ورزی اوور کے دوران ہوتی ہے تو اُسے وہ اوور مکمل کرنے کی اجازت نہیں ہوگی۔ اوور کوئی ایسا دوسرا بولر مکمل کرے گا جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ کیا ہوگا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہوگی۔

5. Trial run up — 5۔ ٹرائل رن اپ

3 اور 4 بالا کی دفعات کے تابع بولر کو ٹرائل رن اپ کی اجازت ہے۔

LAW 18 SCORING RUNS — قانون 18 رنیں اسکور کرنا

1. A Run — 1۔ رن

اسکور رنوں سے جانچا جائے گا۔ رن اسکور ہوتا ہے جب

(a) گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے کسی بھی وقت بیٹسمین جتنی مرتبہ کراس کرلیں اور ایک اینڈ سے دوسرے اینڈ تک اپنے احاطے کو جالیں۔

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

(c) جرمانے کے رنز دیئے جاتے ہیں۔ ملاحظہ ہو 6 ذیل۔

(d) لوسٹ بال پکاری جاتی ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 20 (لوسٹ بال)۔

2. Run disallowed   2۔ نامنظور رنیں

1بالا کے یا قوانین کی دیگر دفعات کے باوجود رنوں کا اسکور کیا جانا یا جرمانوں کا دیا جانا اُن تمام دفعات کے تابع ہے جن کا اطلاق رن کی نامنظوری یا جرمانے نہ دیے جانے کے لیے ہوتا ہے۔

3. Short runs   3-شارٹ رنیں

(a) بیٹسمین مزید رن کے لئے مڑنے پر اپنا احاطہ جا لینے میں ناکام رہتا ہے تو رن شارٹ ہو جاتا ہے۔

(b) اگرچہ شارٹ رن بعد کے رن کا فاصلہ کم کر دیتا ہے لیکن اگر بعد کا رن مکمل کر لیا جائے تو شارٹ تصور نہیں کیا جائے گا۔ اپنی پوپنگ کریز کے آگے سے اپنے پہلے رن کے لیے روانہ ہونے والا اسٹرائکر بھی بغیر جرمانہ ایسا کر سکتا ہے۔

4. Unintentional short runs   4۔ غیر ارادی شارٹ رنیں

ماسوائے 5 ذیل کے حالات کے،

(a) اگر دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمن شارٹ رن دوڑتا ہے تو متعلقہ امپائر، تاوقتیکہ باؤنڈری نہ ہوگئی ہو، گیند ڈیڈ ہوتے ہی شارٹ رن پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور وہ رن اسکور نہ ہوگا۔

(b) اگر ایک یا دونوں بیٹسمینوں کے شارٹ رن دوڑنے کے بعد باؤنڈری اسکور ہو جاتی ہے تو متعلقہ امپائر شارٹ رننگ کو نظر انداز کر دے گا اور نہ تو شارٹ رن پکارے گا اور نہ ہی اشارہ کرے گا۔

(c) اگر دونوں بیٹسمین ایک ہی رن میں شارٹ دوڑتے ہیں تو یہ ایک ہی شارٹ رن سمجھا جائے گا۔

(d) اگر ایک سے زیادہ رنیں شارٹ ہوں تو (b) اور (c) بالا کے تابع ایسے پکارے گئے کوئی بھی رنز اسکور نہ ہوں گے۔

اگر ایک سے زیادہ رنز شارٹ ہو گئے ہوں تو امپائر اندراج کیے جانے والے رنوں کی تعداد سے اسکورروں کو آگاہ کرے گا۔

5. Deliberate short runs   5۔ بالارادہ شارٹ رنیں

(a) 4بالا کے باوجود، اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ باور کرتا ہے کہ دونوں میں سے کوئی یا دونوں بیٹسمین اُس کے اینڈ پر قصداً شارٹ دوڑتے ہیں تو متعلقہ امپائر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، دوسرے امپائر کو

واقعہ سے آگاہ کرے گا۔تب بولرز اینڈ امپائر

(i) دونوں بیٹسمینوں کوتنبیہ کرے گا کہ یہ دستور غیر منصفانہ ہے اور اظہار کرے گا کہ یہ پہلی اور آخری تنبیہ ہے۔اس تنبیہ کا اطلاق پوری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔امپائر ہر اندر آنے والے بیٹسمین کواس سے آگاہ کرے گا۔

(ii) چاہے کوئی بیٹسمین ڈِسمس ہو یا نہ ہو اُس ڈلیوری پر بیٹنگ سائڈ کو حاصل ہونے والے تمام رنز نامنظور کردے گا ماسوائے جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز کے۔

(iii) بیٹسمینوں کواُن کے اصل اینڈز کولوٹا دے گا۔

(iv) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو، بیٹنگ سائڈ کے کپتان کواس کارروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(v) اندراج کیے جانے والے رنز کی تعداد سے اسکوروں کوآگاہ کرے گا۔

(b) اگر اس اننگز میں کوئی بھی بیٹسمین شارٹ رننگ کا مزید مرتکب ہوتو متعلقہ امپائر جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو دوسرے امپائر کوہونے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا اور a(ii)، (iii) اور (iv) بالا میں ترتیب دیا ہوا طریق کار دہرایا جائے گا۔

علاوہ ازیں، بولرز اینڈ امپائر

(i) فیلڈنگ سائڈ کوجرمانے کے 5 رنز دے گا۔ ملاحظہ ہوقانون 42.17 (پنالٹی رنز)۔

(ii) اسکور کیے جانے والے رنوں سے اسکوروں کوآگاہ کرے گا۔

(iii) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائر باہم ،واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دارکسی گورننگ باڈی کومطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے خلاف ایسی کارروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

6. Runs awarded for penalties — ‏6۔ جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز

جرمانوں کے سبب رنز 5 بالا کے اور قوانین 2.6 (بغیر اجازت لوٹنے والا کھلاڑی)، 24 (نوبال)، 25 (وائڈ بال)، 41.2 (گیند فیلڈ کرنا)، 41.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) اور 42 (منصفانہ اور غیر منصفانہ

کھیل) کے تحت اسکور ہونگے ۔

7. **Runs scored for boundaries** **7 ۔ باؤنڈریوں کے سبب ہونے والے رنز**

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

8. **Runs scored for lost ball** **8۔ لوسٹ بال کے سبب اسکور ہونے والے رنز**

جب قانون 20 (لوسٹ بال) کے تحت لوسٹ بال پکاری جائے تو رنز اسکور ہونگے ۔

9. **Runs scored when a batsman is dismissed** **9۔ بیٹسمین کے ڈِمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز**

جب کوئی بیٹسمین ڈِمس کیا جاتا ہے تو دونوں میں سے کسی سائڈ کو جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز قائم رہیں گے۔ بیٹنگ سائڈ کے اسکور میں کوئی اور رنز نہیں جمع نہیں کیے جائیں گے ماسوائے جیسا کہ ذیل میں ہے۔

اگر بیٹسمین

(a) ہینڈلڈ دا بال ڈِمس ہوتا ہے تو بیٹنگ سائڈ، خلاف ورزی سے قبل مکمل کر لیے رنز بھی اسکور کرے گی ۔

(b) اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ ڈِمس ہوتا ہے تو بیٹنگ سائڈ، خلاف ورزی سے قبل مکمل کر لیے رنز بھی اسکور کرے گی ۔

تاہم، اگر رکاوٹ کیچ ہونے میں مانع ہوئی ہو تو جرمانوں کے علاوہ کوئی اور رنز اسکور نہ ہوں گے۔

(c) رن آؤٹ ڈِمس ہوتا ہے تو بیٹنگ سائڈ، وکٹ گرائے جانے سے قبل مکمل کر لیے رنز بھی اسکور کرے گی ۔

تاہم، اگر رنز لیا ہوا اسٹرائکر خود رن آؤٹ ڈِمس ہوتا ہے تو جرمانوں کے علاوہ کوئی اور رنز اسکور نہیں ہوں گے۔ ملاحظہ ہو قانون 2.8 (رنز لئے ہوئے بیٹسمین کے تئیں قوانین کی خلاف ورزی)۔

10. **Runs scored when the ball becomes dead other than at the fall of a wicket** **10۔ وکٹ گرنے کے علاوہ گیند ڈیڈ ہونے پر اسکور ہونے والے رنز**

جب گیند وکٹ گرنے کے علاوہ کسی اور وجہ سے ڈیڈ ہو جاتی ہے یا امپائر ڈیڈ پکارتا ہے تو تاوقتیکہ قوانین میں

کوئی مخصوص دفعہ اس کے برخلاف نہ ہو،

(a) دونوں میں سے کسی سائڈ کو جرمانے کے سبب دیے گئے رنز اسکور ہونگے ۔تاہم،قوانین 26.3 (لیگ بائز نہیں دی جائیں) اور 41.4 (پنالٹی رنز نہیں دیے جانے) ملحوظ رکھیں۔

(b) علاوہ ازیں، بیٹنگ سائڈ کو ملیں گے

(i) وہ تمام رنز جو واقعہ یا پکار سے قبل بیٹسمینوں نے مکمل کر لیے ہوں

اور (ii) جاری رن اگر واقعہ یا پکار سے قبل بیٹسمینوں نے کراس کر لیا ہو۔تاہم،قوانین 34.4(c) (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر اسکور ہونے والے رنز) اور 42.5(f) (بالارادہ بیٹسمین کا دھیان پھیرنا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) کی دفعات خصوصاً ملحوظ رکھیں۔

11. Batsman returning to original end — 11۔ بیٹسمین کا اصل اینڈ کو لَوٹنا

(a) جب ایک بیٹسمین ڈِسمس کر دیا جائے تو ناٹ آوٹ بیٹسمین اپنے اصل اینڈ کو لَوٹ جائے گا

(i) اگر اسٹرائکر قانون 2.8(c) (رنز لیے ہوئے بیٹسمین کے تئیں قوانین کی خلاف ورزی) کے حالات میں خود رن آوٹ ہو جاتا ہے۔

(ii) 12(a) ذیل کے علاوہ ڈِسمس ہونے کے دیگر تمام طریقوں کے باعث۔

(b) وکٹ گرنے کے علاوہ، بیٹسمین ان صورتوں اور صرف ان صورتوں میں اپنے اصل اینڈز کو لَوٹیں گے،

(i) باونڈری ہو جائے۔

(ii) رنز کسی بھی وجہ سے نامنظور کر دیے جائیں۔

(iii) وکٹ پر موجود بیٹسمین خود قانون 42.5(g) (بالارادہ بیٹسمین کا دھیان پھیرنا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) کے تحت ایسا فیصلہ کر لیں۔

12. Batsman returning to wicket he has left — 12۔ بیٹسمین کا اُس وکٹ کو لَوٹنا جو وہ چھوڑ چکا ہے

(a) جب ایک بیٹسمین ڈِسمس کر دیا جاتا ہے

(i) کاٹ، ہینڈلڈ دا بال یا اوسٹرکٹنگ دا فیلڈ،

(ii) رن آؤٹ، علاوہ جیسا کہ 11(a) بالا میں ہے،

تو ناٹ آؤٹ بیٹسمین اُسی وکٹ کو لوٹ جائے گا جو وہ چھوڑ چکا تھا لیکن صرف اُس صورت میں کہ بیٹسمینوں نے ڈِسمس کا سبب بننے والے واقعہ سے پہلے کراس نہ کرلیا ہو۔

(b) ماسوائے 11(b) بالا کی صورت کے، اگر جاری رن کے دوران گیند وکٹ گرنے کے علاوہ کسی اور وجہ سے بھی ڈیڈ ہوجاتی ہے یا امپائر اسے ڈیڈ پکارتا ہے تو بیٹسمین اپنی وکٹوں کو لوٹ جائیں گے جو انھوں نے چھوڑی تھیں لیکن صرف ایسی صورت میں کہ گیند ڈیڈ ہونے سے پہلے بیٹسمینوں نے کراس نہ کرلیا۔

LAW 19 BOUNDARIES — قانون 19 باؤنڈریاں

1. The boundary of the field of play — 1۔ کھیل کے میدان کی باؤنڈری

(a) ٹاس سے قبل، امپائرز دونوں کپتانوں کے ساتھ کھیل کے میدان کی باؤنڈری پر اتفاق کریں گے۔ اگر ممکن ہو تو باؤنڈری کی پوری وسعت کو نشان زد کیا جائے گا۔

(b) باؤنڈری پر ایسے اتفاق کیا جائے گا کہ کسی سائٹ اسکرین کا کوئی بھی حصہ کھیل کے میدان کے اندر نہیں ہوگا۔

(c) کھیل کے میدان کے اندر کسی رکاوٹ یا فرد کو باؤنڈری نہیں سمجھا جائے گا تاوقتیکہ ایسا کرنے کا فیصلہ امپائرز نے ٹاس سے قبل نہ کرلیا ہو۔ ملاحظہ ہو قانون 3.4 (کپتانوں اور اسکوررز کو آگاہ کرنا)۔

2. Defining the boundary - boundary marking — 2۔ باؤنڈری معیّن کرنا - باؤنڈری کا نشان

(a) جب بھی قابلِ عمل ہو باؤنڈری کو سفید خط کے ذریعے یا رسہ زمین پر لٹا کر ظاہر کیا جائے گا۔

(b) اگر باؤنڈری سفید خط کے ذریعے ظاہر کی جائے تو،

(i) خط کا اندرونی کنارہ باؤنڈری کا کنارہ ہوگا۔

(ii) جھنڈی، کھمبہ یا تختہ جس کا مقصد محض زمین پر لگے ہوئے خط کے وقوع کو نمایاں کرنا ہو، باؤنڈری کے کنارے سے باہر لگایا جائے گا اور بطور خود ان میں سے کوئی نہ تو ظاہر باؤنڈری کی حد شمار ہوگا نہ باؤنڈری کا نشان۔ تاہم (c) ذیل کی دفعات ملحوظ رہیں۔

(c) اگر باؤنڈری کو ظاہر کرنے کے لیے ٹھوس شے استعمال کی جاتی ہے تو باؤنڈری کا کنارہ تشکیل دینے کے لیے اُس شے کا کنارہ یا خط ہونا چاہیے۔

(i) رسّے کی صورت میں، جس میں زمین پر لیٹی ہوئی دیگر گول اشیاء شامل ہیں، رسّے کے انتہائی اندرونی کنارے پر لمبائی کی سمت نقاط کو آپس میں ملانے والا خط باؤنڈری کا کنارہ ہوگا۔

(ii) باڑھ جس میں زمین سے متصل اسی طرح کی دوسری شے شامل ہے لیکن جس کی زمین سے اوپر ابھری ہوئی سطح چپٹی ہو تو باؤنڈری کا کنارہ، باڑھ کا بنیادی خط ہوگا۔

(d) اگر باؤنڈری (b) یا (c) بالا کے مطابق معیّن نہیں ہے تو ٹاس سے پہلے امپائروں اور کپتانوں کو متفق ہونا ہوگا کہ باؤنڈری کا کنارہ کونسا ہوگا۔ جہاں کہیں باؤنڈری کے کسی حصے پر طبعی نشان نہ ہو تو باؤنڈری کا کنارہ وہ خیالی خط مستقیم ہوگا جو باؤنڈری کے کنارے کے دو قریب ترین نشان زدہ مقامات کو آپس میں ملائے۔

(e) اگر باؤنڈری ظاہر کرنے کے لئے استعمال ہونے والی ٹھوس شے کسی وجہ سے کھیل کے دوران درہم برہم ہو جائے تو اگر ممکن ہو تو اُسے گیند ڈیڈ ہوتے ہی اپنی اصلی جگہ پر واپس رکھ دیا جائے گا۔ اگر ایسا ممکن نہ ہو تو

(i) اگر باڑھ کا کوئی حصہ یا کوئی اور نشان کھیل کے میدان کے اندر آ جائے تو اُس حصے کو گیند کے ڈیڈ ہوتے ہی کھیل کے میدان پرے سے ہٹا دیا جائے گا۔

(ii) وہ خط جس پر ابتداً باڑھ یا نشان کی بنیاد واقع تھی باؤنڈری کے کنارے کا تعین کرے گا۔

3. Scoring a boundary — 3۔ باؤنڈری اسکور ہونا

(a) باؤنڈری اسکور ہوگی اور بولرز اینڈ امپائر اُس کا اشارہ کرے گا کہ جب گیند کھیل میں ہو اور اُس کی دانست میں،

(i) گیند باؤنڈری سے چھو جاتی ہے یا باؤنڈری کے پرے زمین پر جا لگتی ہے۔

(ii) فیلڈر اپنے جسم کے کسی حصے سے گیند کے اتصال کے ساتھ باؤنڈری کو چھو لیتا ہے یا باؤنڈری کے پرے اپنے جسم کا کوئی حصہ زمین پر لگا دیتا ہے۔

(b) 'باؤنڈری کو چھو لیتا ہے' یا 'باؤنڈری کو چھوتے ہوئے' محاوروں کا مطلب ہوگا اتصال

(i) باؤنڈری کے کنارے کے ساتھ جیسا کہ 2 بالا میں واضح کیا گیا ہے

یا (ii) کھیل کے میدان کے اندر ایسے فرد یا رکاوٹ کے ساتھ جسے ٹاس سے قبل امپائروں نے باؤنڈری معین کر دیا ہو۔

(c) 'باؤنڈری کے پرے زمین پر جا لگتی ہے' محاورے کا مطلب ہوگا اتصال

(i) باؤنڈری کو ظاہر کرنے والے خط یا ٹھوس شے کے کسی حصے کے ساتھ ماسوائے اُس کے باؤنڈری والے کنارے کے

یا (ii) باؤنڈری کے کنارے سے باہر زمین کے ساتھ

یا (iii) کسی ایسی شے کے ساتھ جو باؤنڈری کے کنارے سے پرے زمین سے متصل ہو۔

4. Ball beyond the boundary — 4۔ گیند باؤنڈری کے پرے

باؤنڈری پار کر جانے کے بعد گیند کو قانون 32 (کاٹ) کی دفعات کے تابع کیچ کیا جا سکتا ہے یا فیلڈ کیا جا سکتا ہے بشرطیکہ

(i) گیند کا اولین اتصال فیلڈر سے ایسے ہو کہ اُس کے جسم کا کوئی حصہ میدان کے اندر اندر زمین سے لگا ہو یا گیند چھونے سے قبل اُس کا زمین سے حتمی اتصال باؤنڈری کے اندر ہو۔

(ii) کیچ کرنے کے عمل کے دوران یا فیلڈ کرتے ہوئے کسی بھی وقت نہ تو گیند نہ ہی گیند کے اتصال کے ساتھ کوئی فیلڈر باؤنڈری چھوئے یا اس کے پار زمین سے لگے۔

کیچ کرنے یا گیند فیلڈ کرنے کا عمل اُس وقت سے شروع ہوتا ہے جب گیند کا اتصال پہلی مرتبہ فیلڈر کے جسم کے کسی حصے سے ہوتا ہے اور اُس وقت ختم ہوتا ہے جب فیلڈر گیند پر اور اپنی نقل و حرکت پر مکمل قابو پا لیتا ہے اور اُس کے جسم کا کوئی حصہ باؤنڈری کو نہیں چھوتا یا اُس کے پرے زمین سے نہیں لگتا۔

5. Runs allowed for boundaries — 5۔ باؤنڈریوں کے لیے منظور کیے جانے والے رنز

(a) ٹاس سے قبل، امپائرز دونوں کپتانوں کے ساتھ باؤنڈریوں کے لئے منظور رنوں پر اتفاق کریں گے۔ باؤنڈریوں کے رنوں کا فیصلہ کرتے وقت امپائرز اور کپتان میدان پر رائج رسم و رواج سے رہنمائی حاصل کریں گے۔

(b) تاوقتیکہ (a) بالا کے تحت مختلف اتفاق نہ ہو گیا ہو باؤنڈریوں کے لیے منظور رنز، اگر گیند اسٹرائکر کی لگائی ضرب سے باؤنڈری کے پرے جا گرے تو 6 ہونگے ورنہ 4۔ باؤنڈریوں کے لیے منظور ان رنوں کا اطلاق تب بھی ہوگا چاہے گیند فیلڈر کو پہلے ہی کیوں نہ چھو چکی ہو۔ ملاحظہ ہو (c) ذیل بھی۔

(c) گیند باؤنڈری کے پرے گری تسلیم کی جائے گی اور 6 رنز اسکور ہونگے اگر فیلڈر

(i) جب گیند کیچ کرلیتا ہے اور باؤنڈری کو اپنے جسم کے کسی حصے سے چھولیتا ہے یا جسم کا کوئی حصہ باؤنڈری کے پرے زمین پر لگا دیتا ہے۔

(ii) گیند کیچ کرلیتا ہے اور بعد میں باؤنڈری کو چھولیتا ہے یا گیند کو لے جاتے ہوئے لیکن کیچ مکمل کرنے سے پہلے جسم کا کوئی حصہ باؤنڈری کے پرے زمین پر لگا دیتا ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 32 (کاٹ)۔

6. Runs scored — 6۔ اسکور ہونے والے رنز

جب باؤنڈری اسکور ہوتی ہے تو،

(a) دونوں میں سے کسی سائڈ کو دیے جانے والے پنالٹی رنز اسکور ہوں گے۔

(b) علاوہ ازیں بیٹنگ سائڈ کو، ماسوائے 7 ذیل کے حالات کے، جو بھی ان میں بیش تر ہو دیا جائے گا۔

(i) باؤنڈری کے لیے منظور رنز

(ii) رنز جو بیٹسمینوں نے مکمل کر لئے ہوں بمع جاری رن اگر انھوں نے کراس باؤنڈری اسکور ہونے سے پہلے کرلیا ہو۔

(c) جب (ii) بالا میں رنز باؤنڈری کے لیے منظور رنز سے تجاوز کر جائیں تو قانون 18.12

(بیٹسمین کا اُس وکٹ کو واپس آنا جو وہ چھوڑ چکا ہے) کے مقاصد کے لیے باؤنڈری کو اُن سے تبدیل کر دیا جائے گا۔

7۔ اوور تھرو یا فیلڈر کا دانستہ عمل — 7. Overthrow or wilful act of fielder

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

(i) دونوں میں سے کسی سائڈ کو دیے جانے والے پنالٹی رنز

اور (ii) باؤنڈری کے لیے منظور رنز

اور (iii) رنز جو بیٹسمینوں نے مکمل کر لئے ہوں بمع جاری رن اگر انھوں نے کراس تھرو یا عمل سے پہلے کر لیا ہو۔

قانون 18.12(b) (بیٹسمین کا اُس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا ہے) کا اطلاق تھرو یا عمل کے لمحے سے ہو گا۔

قانون 20 لوسٹ بال — LAW 20 LOST BALL

1۔ فیلڈر کا لوسٹ بال پکارنا — 1. Fielder to call lost ball

اگر کھیل میں ہوتے ہوئے گیند ڈھونڈی نہ جا سکے یا بازیاب نہ ہو سکے تو کوئی بھی فیلڈر لوسٹ بال پکار سکتا ہے۔تب گیند ڈیڈ ہو جائے گی۔

ملاحظہ ہو قانون 23.1 (گیند ڈیڈ ہوتی ہے)۔قانون 18.12(b) (بیٹسمین کا اس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا ہے) کا اطلاق پکار کے لمحے سے ہوگا۔

2۔ گیند کا تبدیل کیا جانا — 2. Ball to be replaced

امپائرز گیند کو ایسی گیند سے تبدیل کریں گے جو فرسودگی میں گم ہو جانے یا بازیاب نہ ہونے والی گیند کی فرسودگی کے مقابلے کی ہو۔ملاحظہ ہو قانون 5.5 (گیند گم یا کھیل کے لئے ناموزوں ہو جائے)۔

3. Runs scored

3۔ اسکور ہونے والے رنز

(a) دونوں میں سے کسی سائڈ کو پنالٹی کے سبب دیے گئے رنز اسکور ہونگے ۔

(b) علاوہ ازیں بیٹنگ سائڈ کو دیے جائیں گے

یا تو (i) رنز جو بیٹسمینوں نے مکمل کر لئے ہوں بمع جاری رن اگر انھوں نے کراس پکار سے پہلے کرلیا ہو،

یا (ii) 6 رنز،

جو بھی بیش تر ہو۔

اگر گیند کو بلّے کی ضرب لگی ہو تو یہ اسٹرائکر کے کھاتے میں، ورنہ بائز، لیگ بائز، نوبالز یا وائڈز کے ٹوٹل میں، جیسی بھی کیفیت ہو شامل کر دیے جائیں گے۔

LAW 21 THE RESULT

قانون 21 نتیجہ

1. A win - two innings match

1۔ جیت - دو اننگز کا میچ

وہ سائڈ میچ جیت لے گی جو مخالف سائڈ کی دونوں مکمل اننگز میں اسکور کیے گئے رنز سے زیادہ ٹوٹل اسکور کر لے۔ ملاحظہ ہو قانون 12.3 (مکمل شدہ اننگز)۔ 6 ذیل بھی ملحوظ رہے۔

2. A win - one innings match

2۔ جیت - ایک اننگز کا میچ

وہ سائڈ میچ جیت لے گی جو مخالف سائڈ کی ایک مکمل اننگز میں اسکور کیے گئے رنز سے زیادہ ٹوٹل اسکور اپنی ایک اننگز میں کر لے۔ ملاحظہ ہو قانون 12.3 (مکمل شدہ اننگز)۔ 6 ذیل بھی ملحوظ رہے۔

3. Umpires awarding a match

3۔ امپاروں کا میچ ایوارڈ کرنا

قانون 12.1(b) (اننگز کی تعداد) کے تحت کسی بھی تصفیے کے باوجود،

(a) وہ سائڈ میچ ہار جائے گی جو

یا تو (i) شکست تسلیم کر لیتی ہے

یا (ii) امپاروں کی دانست میں کھیلنے سے انکار کر دیتی ہے

تو امپائرز میچ دوسری سائڈ کو ایوارڈ کر دیں گے۔

(b) اگر کوئی امپائر سمجھتا ہے کہ کسی کھلاڑی یا کھلاڑیوں کی کوئی حرکت کسی سائڈ کے کھیل سے انکار کی ایک صورت ہوسکتی ہے تو دونوں امپائرز باہم اُس حرکت کی وجہ دریافت کریں گے۔ اس کے بعد اگر وہ باہم فیصلہ کرتے ہیں کہ یہ حرکت واقعی اُس سائڈ کے کھیل سے انکار کی ہی ایک صورت ہے تو وہ اُس سائڈ کے کپتان کو اس سے آگاہ کریں گے۔ اگر کپتان اُسی موقف پر قائم رہتا ہے تو امپائرز (a) بالا کے مطابق میچ ایوارڈ کر دیں گے۔

(c) اگر (b) بالا میں بیان حرکت کا واقعہ کھیل شروع ہونے کے بعد پیش آتا ہے اور کھیل سے انکار کے مترادف نہیں ہے تو،

(i) کھیل کا جو وقت ضائع ہوا اُس کا شمار، قانون 15.5 (وقفوں کے متفقہ اوقات میں ردوبدل) کے تابع اُس حرکت سے شروع ہو کر کھیل کے دوبارہ آغاز تک ہوگا۔

(ii) اُس دن کے اختتام کھیل کا وقت اُسی قدر بڑھا دیا جائے گا۔ قانون 3.9 (خطرناک یا نامناسب حالات میں کھیل کا التوا) کا اطلاق ہوگا۔

(iii) اگر قابل اطلاق ہو تو محض اس وقت کی بناء پر کھیل کے آخری گھنٹے سے اوورز منہا نہیں کیے جائیں گے۔

4. Matches in which there is an agreement under Law 12.1(b)

4۔ جن میچوں میں قانون 12.1(b) کے تحت تصفیہ ہوا ہو

ہر ایسے میچ کے لیے جس میں قانون 12.1(b) (اننگز کی تعداد) کے تحت تصفیہ موجود ہو، نتیجے کا تعین 1، 2 یا 3 بالا میں سے کسی طریقے سے نہ ہونے کی صورت میں نتیجہ اُس تصفیے کے مطابق ہوگا۔

5. All other matches - A Tie or Draw

5۔ باقی دیگر میچ ۔ ٹائی یا ڈرا

(a) ٹائی

جب کھیل کے اختتام پر اسکور برابر ہوں تو میچ کا نتیجہ ٹائی ہوگا لیکن صرف اُس صورت میں کہ آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ نے اپنی اننگز مکمل کر لی ہو۔

(b) ڈرا

میچ جس کا اختتام، جیسا کہ قانون 16.9 (میچ کا اختتام) میں واضح کیا گیا ہے، 1، 2، یا 3 بالا میں سے کسی بھی انداز میں فیصلہ ہوئے بغیر ہو جائے تو وہ ڈرا شمار ہوگا۔

6. Winning hit or extras

6۔ فتح کن ہٹ یا ایکسٹراز

(a) میچ کا نتیجہ، جیسا کہ 1، 2، 3، 4 یا 5(a) بالا میں واضح کیا گیا ہے، نکلتے ہی اُس کا اختتام ہو جاتا ہے۔ اُس کے بعد ماسوائے جیسا کہ قانون 42.17(b) میں ہے، جو کچھ بھی پیش آئے میچ کا حصہ نہیں سمجھا جائے گا۔ 9 ذیل بھی ملحوظ رہے۔

(b) آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ کو جیت کے لئے اتنے رنز اسکور کرنے ہونگے کہ اُس کے رنوں کا ٹوٹل کیچ مکمل ہونے سے یا کیچ میں رکاوٹ سے پہلے، جس کی بناء پر اسٹرائکر ڈمس ہو سکتا ہو، بیٹسمینوں کے مکمل کر لیے گئے رنز شامل کیے بغیر کافی ہو۔

(c) اگر جیت کے لیے درکار رنز بیٹسمینوں کے مکمل کر لینے سے پہلے باؤنڈری اسکور ہو جائے تو باؤنڈری کا پورا الاؤنس بیٹنگ سائڈ کے ٹوٹل میں جمع کر دیا جائے گا اور بلے سے ضرب کی صورت میں اسٹرائکر کے اسکور میں۔

7. Statement of result

7۔ نتیجے کا بیان

اگر آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ اپنی تمام وکٹیں گنوائے بغیر میچ جیت جاتی ہے تو نتیجہ وکٹوں کی جیت سے بیان ہوگا 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 تمام وکٹیں 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 ہوگا۔

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

اگر میچ کا فیصلہ کسی سائڈ کے شکست تسلیم کر لینے یا کھیل سے انکار کی بناء پر ہوتا ہے تو نتیجہ، حسبِ کیفیت، میچ کنسیڈیڈ یا میچ ایوارڈیڈ کے بیان سے ہوگا۔

8. Correctness of result
8۔ نتیجے کی درستی

اسکوروں کی درستی سے متعلق ہر فیصلہ امپائروں کی ذمہ داری ہوگا۔ ملاحظہ ہو قانون 3.15 (اسکوروں کی درستی)۔

9. Mistakes in scoring
9۔ اسکورنگ میں غلطیاں

اگر امپائروں اور کھلاڑیوں کے اس یقین کے تحت میدان سے جانے کے بعد کہ میچ کا اختتام ہو چکا ہے امپائرز منکشف کریں کہ اسکورنگ میں غلطی واقع ہوگئی ہے جو نتیجے کو متاثر کرتی ہے تو وہ 10 ذیل کے تابع مندرجہ ذیل طریقہ کار اختیار کریں گے۔

(a) اگر کھلاڑی جب میدان سے جائیں تو آخر میں بیٹنگ کرنے والی سائڈ نے اپنی اننگز مکمل نہ کی ہو اور

یا تو (i) آخری گھنٹے میں کیے جانے والے اوورز پورے نہ ہو گئے ہوں

یا (ii) اختتام کھیل کا یا اختتام اننگز کا متفقہ وقت پورا نہ ہو گیا ہو

تو تاوقتیکہ ایک سائڈ اپنی شکست تسلیم نہ کرلے امپائرز میچ دوبارہ آغاز کرنے کا حکم دیں گے۔

تب، تاوقتیکہ نتیجہ پہلے نہ آجائے اور اگر حالات اجازت دیں تو کھیل مجوزہ اووروں کی تعداد پوری ہونے تک یا اختتام کھیل کا وقت ہونے تک یا اننگز کے لیے مختص وقت پورا ہونے تک حسب کیفیت جاری رہے گا۔ اووروں کی تعداد اور باقی رہنے والے وقت کا حساب وہی ہوگا جو کھیل کے مفروضہ اختتام پر ٹائم کی پکار کے وقت تھا۔ اُس لمحے سے کھیل کے دوبارہ آغاز تک کے درمیانی وقت کو شمار میں نہیں لایا جائے گا۔

(b) اگر، ٹائم کی اس پکار 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 اسکوروں میں اور نتیجے میں ضروری تصحیح سے آگاہ کریں گے۔

10. Result not to be changed
10۔ نتیجہ تبدیل نہیں کیا جائے گا

میچ کے اختتام پر ایک دفعہ جب اسکوروں کی درستی پر امپائرز اسکورروں کے ساتھ متفق ہو جائیں تو اُس کے بعد نتیجے میں تبدیلی نہیں کی جاسکتی۔ ملاحظہ ہوں قوانین 3.15 (اسکوروں کی درستی) اور 4.2 (اسکوروں کی درستی)۔

LAW 22 THE OVER — قانون 22 اوور

1. Number of balls — 1۔ گیندوں کی تعداد

گیند کو ہر وکٹ سے باری باری 6 گیندوں کے اووروں میں بول کیا جائے گا۔

2. Start of an over — 2۔ اوور کا آغاز

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

3. Validity of balls — 3۔ گیندوں کی باضابطگی

(a) گیند جب تک ڈلیور نہ کی جائے اوور کی 6 گیندوں میں اُس کا شمار نہیں ہوگا حالانکہ گیند ڈلیور کیے بغیر بیٹسمین ڈِمس کیا جا سکتا ہے جیسا کہ قانون 42.15 (ڈلیوری سے پیشتر بولر کی نان اسٹرائکر کو رن آوٹ کرنے کی کوشش) میں ہے، یا کوئی اور واقعہ پیش آ سکتا ہے۔

(b) بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند اوور کی 6 گیندوں میں شمار نہیں ہوگی

(i) اگر قبل اس کے کہ اسٹرائکر کو اسے کھیلنے کا موقع ملتا وہ ڈیڈ پکاری جائے یا اُسے ڈیڈ تصور کیا جاتا ہو۔ ملاحظہ ہو قانون 23.6 (ڈیڈ بال؛ گیند کا اوور میں شمار ہونا)۔

(ii) اگر اُسے قانون 23.4(b)(vi) (امپائر کا ڈیڈ بال پکارنا اور اشارہ کرنا) کے حالات میں ڈیڈ پکارا گیا ہو۔ قانون 23.4(b)(v) کی خصوصی دفعات بھی ملحوظ رہیں۔

(iii) اگر یہ نو بال ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 24 (نو بال)۔

(iv) اگر یہ وائڈ ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 25 (وائڈ بال)۔

(v) جب بیٹنگ سائڈ کو قوانین 2.6 (بغیر اجازت لوٹنے والا کھلاڑی)، 41.2 (گیند فیلڈ کرنا)، 42.4 (اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی بالارادہ کوشش) یا 42.5 (بالارادہ بیٹسمین کا دھیان پھیرنا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) میں سے کسی کے تحت 5 پنالٹی رنز دیے جائیں۔

(c) (a) اور (b) بالا میں درج ڈلیوریوں کے علاوہ ہر گیند باضابطہ تسلیم ہوگی۔ صرف باضابطہ گیندیں ہی اوور کی 6 گیندیں شمار ہونگی۔

4. Call of an over
4۔ اوور کی پکار

جیسے ہی 6 باضابطہ گیندیں بول کر لی جائیں اور جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو امپائر وکٹ چھوڑنے سے پیشتر اوور پکارے گا۔ قانون 23.3 (اوور یا ٹائم کی پکار) بھی ملاحظہ ہو۔

5. Umpire miscounting
5۔ امپائر کی غلط شماری

(a) اگر امپائر باضابطہ گیندوں کی تعداد کا شمار غلط کر لیتا ہے تو اوور جیسا اس نے شمار کیا قائم رہے گا۔

(b) اگر امپائر غلط شماری کرتے ہوئے 6 باضابطہ گیندیں ہو جانے کے بعد اوور جاری رکھتا ہے تو وہ بعد میں جیسے ہی کسی ڈلیوری کے بعد گیند ڈیڈ ہو جائے اوور پکار سکتا ہے چاہے وہ ڈلیوری باضابطہ گیند نہ بھی ہو۔

6. Bowler changing ends
6۔ بولر کا اینڈ تبدیل کرنا

بولر کو حسب خواہش اینڈ تبدیل کرنے کی اجازت ہوگی بشرطیکہ وہ اس اننگز میں نہ تو دو اوور متواتر کرے گا اور نہ ہی دو متواتر اوورں کے کوئی حصے۔

7. Finishing an over
7۔ اوور پورا کرنا

(a) اننگز کے اختتام کے علاوہ، بولر جاری اوور کو پورا کرے گا تاوقتیکہ وہ معذور نہ ہو جائے یا کسی قانون کے تحت معطل نہ کر دیا جائے۔

(b) اگر اننگز کے اختتام کے علاوہ اوور کسی بھی وجہ سے وقفے یا خلل اندازی کے آغاز پر نا تمام چھوڑ دیا جاتا ہے تو اسے کھیل کے دوبارہ آغاز پر مکمل کیا جائے گا۔

8. Bowler incapacitated or suspended during an over
8۔ اوور کے دوران بولر کا معذور ہو جانا یا معطل کر دیا جانا

اگر بولر کسی بھی وجہ سے اوور کی پہلی گیند بول کرنے کے لئے دوڑتے ہوئے معذور ہو جاتا ہے یا اوور کے دوران معذور ہو جاتا ہے یا معطل کر دیا جاتا ہے تو امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ کوئی دوسرا بولر اُس اینڈ سے اوور مکمل کرے گا بشرطیکہ اُس اننگز میں وہ نہ تو دو اوورز متواتر کرے گا نہ ہی دو متواتر اوورں کے کوئی حصے۔

LAW 23 DEAD BALL | قانون 23 ڈیڈ بال

1. Ball is dead | 1۔ گیند ڈیڈ ہوتی ہے

(a) گیند ڈیڈ ہو جاتی ہے جب

(i) وہ وکٹ کیپر یا بولر کے ہاتھوں میں قطعی طور پر ساکن ہو جائے۔

(ii) باؤنڈری اسکور ہو جائے۔ ملاحظہ ہو قانون 19.3 (باؤنڈری اسکور کرنا)۔

(iii) بیٹسمین ڈسمس ہو جائے۔ گیند بیٹسمین کے ڈسمس ہونے کا سبب بننے والے واقعہ کے لمحے سے ڈیڈ تصور کی جائے گی۔

(iv) چاہے کھیلی گئی ہو یا نہیں وہ بیٹسمین کے بلّے اور جسم کے درمیان یا اس کے لباس یا سازوسامان کے آئٹموں کے درمیان پھنس جائے۔

(v) چاہے کھیلی گئی ہو یا نہیں وہ بیٹسمین کے لباس یا سازوسامان میں یا امپائر کے لباس میں ٹِک جائے۔

(vi) وہ فیلڈر کے پہنے ہوئے حفاظتی ہیلمٹ میں ٹِک جائے۔

(vii) قوانین 2.6 (بغیر اجازت لوٹنے والا کھلاڑی) یا 41.2 (گیند فیلڈ کرنا) میں سے کسی کے تحت پنالٹی رنز دیے جائیں۔ گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(viii) قانون 41.3 ((فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) کی خلاف ورزی ہوئے۔

(ix) لوسٹ بال پکاری جائے۔ ملاحظہ ہو قانون 20 (لوسٹ بال)۔

(b) گینداس وقت ڈیڈ سمجھی جائے گی جب بولرز اینڈ امپائر پر واضح ہو جائے کہ فیلڈنگ سائڈ اور وکٹ پر موجود دونوں بیٹسمینوں نے یہ باور کرنا کہ گیند کھیل میں ہے ترک کر دیا ہو۔

2. Ball finally settled | 2۔ گیند کا قطعی طور پر ساکن ہو جانا

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

3. Call of Over or Time | 3۔ اوور یا ٹائم کی پکار

نہ تو 1 بالا اور نہ ہی 4 ذیل کے تحت اوور (قانون 22.4 ملاحظہ ہو) یا ٹائم (قانون 16.2 ملاحظہ ہو) اُس

وقت تک نہیں پکارا جائے گا جب تک گیند ڈیڈ نہ ہو جائے۔

4. Umpire calling and signalling Dead ball — 4۔ امپائر کا ڈیڈ بال پکارنا اور اشارہ کرنا

(a) جب 1 بالا کے تحت گیند ڈیڈ ہو جاتی ہے تو بولرز اینڈ امپائر، اگر کھلاڑیوں کو آگاہ کرنا ضروری ہو تو ڈیڈ بال پکار سکتا ہے۔

(b) دونوں میں سے کوئی بھی امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا جب

(i) اُسے غیر منصفانہ کھیل کی صورت میں مداخلت کرنا ہو۔

(ii) کسی کھلاڑی یا امپائر کو ضرب شدید پیش آ جائے۔

(iii) وہ مشورے کی غرض سے اپنی عمومی جگہ چھوڑے۔

(iv) اسٹرائکر کے گیند کو کھیلنے کا موقع ملنے سے پیشتر اُس کے وکٹ پر سے ایک یا دونوں بیلیں گر جائیں۔

(v) اسٹرائکر گیند کی ڈلیوری کے لیے تیار نہ، گیند ڈلیور کر دی جائے اور وہ اُسے کھیلنے کی کوشش نہ کرے۔ اگر امپائر اسٹرائکر کے تیار نہ رہنے کے سبب کی معقولیت سے مطمئن ہو تو وہ گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(vi) کسی شور سے یا نقل و حرکت سے یا کسی اور طریقے سے اسٹرائکر کی توجہ ڈلیوری وصول کرنے کی تیاری کرتے ہوئے یا وصول کرتے میں مضطرب کر دی جائے۔ اس کا اطلاق تب بھی ہوگا چاہے اضطراب کا ماخذ کھیل کے اندر ہو یا باہر۔ (vii) ذیل بھی ملحوظ رہے۔
گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(vii) جب قوانین 42.4 (اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی بالارادہ کوشش) یا 42.5 (بالارادہ بیٹسمین کا دھیان پھیرنا یا اس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) میں سے کسی کی خلاف ورزی میں جان بوجھ کر دھیان پھیرنے کی کوشش کا واقعہ پیش آئے۔ گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(viii) بولر گیند کو ڈلیوری سے پیشتر اتفاقاً گرا دے۔

(ix) گیند کسی بھی وجہ سے بولر کے ہاتھ سے نہ نکلے، ماسوائے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے سے

پیشتر نان اسٹرائکر کو آؤٹ کرنے کوشش کے۔ملاحظہ ہو قانون 42.15 (ڈلیوری سے پیشتر بولر کی نان اسٹرائکر کو رن آؤٹ کرنے کی کوشش)۔

(x) اُسے متذکرہ بالا میں نہ شامل کسی اور قانون کے تحت ایسا کرنے کی ضرورت پڑ جائے۔

5. Ball ceases to be dead — 5 گیند کا ڈیڈ ہونا ختم ہو جاتا ہے

جیسے ہی بولر اپنا رن اپ یا اگر رن اپ نہ ہو، بولنگ ایکشن شروع کرتا ہے تو گیند کا ڈیڈ ہو جانا ختم ہو جاتا ہے یعنی یہ کھیل میں آ جاتی ہے۔

6. Dead ball; ball counting as one of over — 6۔ ڈیڈ بال؛ گیند کا اوور میں شمار ہونا

(a) جب ایسی گیند جو ڈلیور کی گئی ہو ڈیڈ پکاری جائے یا اسے ڈیڈ سمجھا جانا ہو تو (b) ذیل کے علاوہ،

(i) اسٹرائکر کو کھیلنے کا موقع نہ ہو تو گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(ii) اسٹرائکر کو کھیلنے کا موقع ہونے پر، تاوقتیکہ نو بال یا وائڈ نہ پکاری جائے، باضابطہ گیند ہوتی ہے، ماسوائے 4(b)(vi) بالا اور قوانین 2.6 (بغیر اجازت لوٹنے والا کھلاڑی)، 41.2 (گیند فیلڈ کرنا)، 42.4 (اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی بالارادہ کوشش) اور 42.5 (بالارادہ بیٹسمین کا دھیان پھیرنا یا اُس کے لیے رکاوٹ پیدا کرنا) کے حالات کے۔

(b) 4(b)(v) بالا میں گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی جب تک کہ اُسے کھیلنے کی کوشش نہ کرنا اور اُسے کھیلنے کے لیے تیار نہ رہنے کا موزوں جواز کی دونوں شرائط پوری نہ ہوتی ہوں۔ بصورت دیگر ڈلیوری باضابطہ گیند ہوگی۔

LAW 24 NO BALL — قانون 24 نو بال

1. Mode of deleivery — 1۔ ڈلیوری کا انداز

(a) امپائر بولر کا ارادہ دریافت کرے گا کہ آیا وہ دائیں بازو سے گیند کرنا چاہتا ہے یا بائیں بازو سے، اوور دا وکٹ یا راؤنڈ دا وکٹ اور اُس سے اسٹرائکر کو آگاہ کرے گا۔

اگر بولر اپنے ڈلیوری کے انداز میں تبدیلی سے امپائر کو آگاہ کرنے میں ناکام رہتا ہے تو یہ غیر منصفانہ ہے۔اس صورت میں امپائر نوبال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

(b) میچ سے قبل کیے جانے والے خصوصی تصفیے کے بغیر انڈر آرم بولنگ کی اجازت نہ ہوگی۔

2. Fair delivery - the arm

2۔ منصفانہ ڈلیوری - بازو

بازو کی بابت ڈلیوری منصفانہ ہونے کے لئے گیند کو تھرو نہیں کیا جانا چاہیے۔ملاحظہ ہو 3 ذیل۔

اگرچہ ڈلیوری منصفانہ ہونے کا تعین کرنا اصل ذمہ داری اسٹرائیکرز اینڈ امپائر کی ہے، تاہم یہ قانون بولرز اینڈ امپائر کو، اگر وہ سمجھے کہ گیند تھرو کی گئی ہے نوبال پکارنے اور اشارہ کرنے سے منع نہیں کرتا۔

(a) اگر دونوں میں سے کسی بھی امپائر کی دانست میں گیند تھرو کی گئی ہے تو وہ نوبال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو دوسرے امپائر کو پکار کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

تب، بولرز اینڈ امپائر

(i) بولر کو خبردار کرے گا۔یہ خبرداری پوری اننگز کے دوران قابل اطلاق رہے گی۔

(ii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(iii) وکٹ پر موجود بیٹسمینوں کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(b) اگر اس خبرداری کے بعد دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھتا ہے کہ اُس اننگز میں وہی بولر کوئی ڈلیوری مزید تھرو کرتا ہے تو (a) بالا میں ترتیب دیا گیا طریق کار، بولر پر یہ ظاہر کرتے ہوئے کہ یہ آخری تنبیہ ہے دہرایا جائے گا۔

اس تنبیہ کا اطلاق بھی پوری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔

(c) اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھتا ہے کہ اُس اننگز میں وہی بولر کوئی ڈلیوری مزید تھرو کرتا ہے تو وہ نوبال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو دوسرے امپائر کو پکار کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

تب بولرز اینڈ امپائر

(i) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو ہدایت کرے گا کہ وہ بولر کو فی الفور معطل کرے۔اوور، اگر قابل

اطلاق ہوتو ایک ایسا بولر مکمل کرے گا جس نے نہ تو پچھلا اوور یا اُس کا کوئی حصہ کیا ہوگا اور نہ اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہوگی۔

اس طرح معطل کیا جانے والا بولر اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ نہیں کرے گا۔

(ii) وکٹ پر موجود بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو وقوعہ سے آگاہ کرے گا۔

(d) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائر زباہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

3. Definition of fair delivery - the arm — 3۔ منصفانہ ڈلیوری کی تعریف ۔ بازو

بازو کی بابت وہ گیند منصفانہ طور پر ڈلیور کی گئی سمجھی جائے گی جسے کرتے ہوئے ڈلیوری سوئنگ میں ایک مرتبہ بولر کا بازو شانے کے برابر پہنچ جانے پر کہنی کا جوڑ اُس مقام سے لے کر گیند کے ہاتھ سے نکلنے تک جزوی یا مکمل طور پر سیدھا نہ ہو۔ یہ تعریف ڈلیوری سوئنگ میں بولر کے کلائی کو لچکانے یا گھمانے سے منع نہیں کرتی۔

4. Bowler throwing towards striker's end before delivery — 4۔ ڈلیوری سے پیشتر بولر کا اسٹرائکرز اینڈ کی جانب تھرو کرنا

اگر بولر اپنے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے سے پیشتر گیند اسٹرائکرز اینڈ کی جانب تھرو کرتا ہے تو دونوں میں سے کوئی بھی امپائر نو بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 42.16(بیٹسمینوں کا رن اُچکنا)۔تاہم 2 بالا میں بیان خبرداری، آگاہ کرنا، آخری تنبیہ، بولر کے خلاف چارہ جوئی اور رپورٹ کے طریق کار کا اطلاق نہیں ہوگا۔

5. Fair delivery - the feet — 5۔ منصفانہ ڈلیوری ۔ پیر

پیروں کی بابت ڈلیوری کا منصفانہ ہونے کے لئے ڈلیوری اسٹرائڈ میں

(a) بولر کا پچھلا پیر اُس ریٹرن کریز کے اندر اندر اور بغیر اُسے چھوئے زمین پر پڑنا چاہیے جس پر ڈلیوری کے ظاہر کردہ انداز کی نسبت سے اُس کا تعلق بنتا ہو۔

(b) بولر کا اگلا پیر یا اُس کا کچھ حصہ چاہے زمین سے لگا ہوا ہو یا اٹھا ہو اپڑنا چاہیے

(i) دونوں درمیانی اسٹمپوں کو ملانے والی خیالی لکیر کے اُسی جانب جو(a) بالا میں بیان ریٹرن کریز کی ہو

اور (ii) پوپنگ کریز کے پیچھے۔

اگر بولرز اینڈ امپائر ان تینوں شرائط کے پورا ہونے سے مطمئن نہ ہو تو نوبال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

6. Ball bouncing more than twice or rolling along the ground — **6۔ گیند کا دو سے زیادہ مرتبہ اچھلنا یا زمین پر لڑھکنا**

بولر کے اینڈ پر امپائر نوبال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اگر ایک ایسی گیند جسے وہ ڈلیوری ہوئی سمجھتا ہو اور جو اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے پہلے ہی نہ چھوگئی ہو،

یا تو (i) دو سے زیادہ مرتبہ اچھلتی ہے

یا (ii) زمین پر لڑھکتی ہے

پیشتر اس کے کہ وہ پوپنگ کریز کو پہنچے ۔

7. Ball coming to rest in front of striker's wicket — **7۔ اسٹرائکر کی وکٹ کے آگے آ کر گیند کا ٹھہر جانا**

اگر بولر کی ڈلیوری کی ہوئی گیند اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے چھوئے بغیر اُس کے وکٹ کی لکیر کے آگے آ کر ٹھہر جاتی ہے تو امپائر نوبال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور فوراً ہی ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

8. Call of No ball for infringement of other Laws — **8 ۔ دیگر قوانین کی خلاف ورزی پر نوبال کی پکار**

اوپر والے موقعوں کے علاوہ نوبال کا پکارا جانا اور اشارہ کیا جانا مندرجہ ذیل قوانین کا بھی تقاضا ہے ۔

قانون 40.3 ۔ وکٹ کیپر کی جگہ

قانون 41.5 ۔ آن سائڈ فیلڈروں پر پابندی

قانون 41.6 ۔ فیلڈروں کو پچ پر تجاوز نہیں کرنا

قانون 42.6 ۔ خطرناک اور ناجائز بولنگ

قانون 42.7 - خطرناک اور ناجائز بولنگ - امپائر کی کاروائی

قانون 42.8 - ہائی فل ٹوچڈ گیندیں ارادتاً بول کرنا

9. Revoking a call of No ball — **9۔ نوبال کی پکار منسوخ کرنا**

اگر کسی وجہ سے بولر کے ہاتھ سے گیند نہیں نکلتی تو امپائر اپنی نوبال کی پکار منسوخ کر دے گا۔

10. No ball to over-ride Wide — **10۔ نوبال کو وائڈ پر ترجیح**

نوبال کی پکار کو وائڈ بال کی پکار پر ہمیشہ ترجیح حاصل ہوگی۔ ملاحظہ ہوں قوانین 25.1 (وائڈ جانچنا) اور 25.3 (وائڈ بال کی پکار اور اشارہ)

11. Ball not dead — **11۔ گیند ڈیڈ نہیں ہوتی**

نوبال کی پکار پر گیند ڈیڈ نہیں ہو جاتی۔

12. Penalty for a No ball — **12۔ نوبال کا جرمانہ**

نوبال کی پکار پر فوراً ہی ایک رن کا جرمانہ دیا جائے گا۔ تاوقتیکہ پکار منسوخ نہ کر دی جائے یہ جرمانہ قائم رہے گا چاہے بیٹسمین ڈسمس ہی ہو جائے۔ یہ دیگر تمام اسکور ہونے والے رنوں، باؤنڈری الاؤنس اور جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنوں کے علاوہ ہوگا۔

13. Runs resulting from a No ball - how scored — **13۔ نوبال کے نتیجے میں حاصل ہونے والے رنز - کیسے اسکور ہونگے**

نوبال کے ایک رن کا جرمانہ نوبال ایکسٹرا کے طور پر اسکور ہوگا۔ اگر دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو دیگر جرمانوں کے رنز دیئے گئے ہیں تو وہ رنز، جیسا کہ قانون 42.17 (پنالٹی رنز) میں بیان ہے اسکور ہونگے۔ بیٹسمینوں کے مکمل کر لئے گئے رنز یا باؤنڈری الاؤنس، گیند کو بلے کی ضرب لگنے کی صورت میں اسٹرائکر کے کھاتے میں جائیں گے ورنہ وہ بھی نوبال ایکسٹراز کے طور پر اسکور ہونگے۔

5 پنالٹی رنوں کے علاوہ نوبال کے نتیجے میں حاصل ہونے والے تمام رنز چاہے نوبال ایکسٹراز ہوں یا اسٹرائکر کے کھاتے میں جمع کیے گئے ہوں بولر کے ذمہ لکھے جائیں گے۔

14. No ball not to count — **14۔ نوبال کا شمار نہیں ہوگا**

نوبال کا شمار اوور میں نہیں ہوگا۔ ملاحظہ ہو قانون 22.3 (گیندوں کی باضابطگی)۔

15. Out from a No ball | 15۔ نوبال سے آؤٹ

جب نوبال پکاری گئی ہو تو دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمین ماسوائے قوانین 33 (ہینڈلڈ دا بال)، 34 (ہٹ دا بال ٹوائس)، 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ) یا 38 (رن آؤٹ) کے کسی اور قانون کے تحت آؤٹ نہیں ہوگا۔

LAW 25 WIDE BALL | قانون 25 وائڈ بال

1. Judging a Wide | 1۔ وائڈ جانچنا

(a) اگر بولر ایک ایسی گیند کرے جو نوبال نہ ہو اور امپائر کی دانست میں اسٹرائکر کے دُور سے، جہاں پر وہ ہے، گذر جائے بلکہ اگر وہ اپنی عمومی گارڈ پوزیشن پر کھڑا ہوتا تب بھی گذر جاتی تو امپائر اسے (b) ذیل کی تعریف کے مطابق وائڈ قرار دے گا۔

(b) وہ گیند اسٹرائکر کے دُور سے گزری ہوئی سمجھی جائے گی جو اسٹرائکر کی پہنچ سے اتنی باہر ہو کہ وہ نارمل کرکٹ اسٹروک کے ذریعے اُسے ضرب لگانے پر قادر نہ ہو۔

2. Delivery not a Wide | 2۔ ڈلیوری وائڈ نہیں

امپائر ایسی ڈلیوری کو وائڈ قرار نہیں دے گا جسے

(a) اسٹرائکر حرکت کرتے ہوئے اگر،

یا تو (i) گیند کو اپنے سے دُور جیسا کہ (b)1 بالا میں واضح کیا گیا ہے گذارنے کا سبب بنے

یا (ii) گیند کو اپنی اتنی پہنچ میں لے آئے کہ وہ اُسے نارمل کرکٹ اسٹروک کے ذریعہ اپنے بلّے سے ضرب لگانے پر قادر ہو جائے۔

(b) اگر گیند اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے چھو جائے۔

3. Call and signal of Wide ball | 3۔ وائڈ بال کی پکار اور اشارہ

(a) اگر امپائر کسی ڈلیوری کو وائڈ قرار دیتا ہے تو جیسے ہی گیند اسٹرائکر کے وکٹ سے گذر جائے وہ وائڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ اگر چہ گیند کو اسٹرائکر کے وکٹ سے گذرنے سے پیشتر وائڈ قرار نہیں

دیا جا سکتا تاہم، اُسے وائڈ ڈیلیوری کے لمحے سے ہی سمجھا جائے گا۔

(b) وائڈ کی پکار کے بعد گیند کے اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے کسی اتصال کی صورت میں امپائر وائڈ بال کی پکار منسوخ کردے گا۔

(c) اگر ڈیلیوری نوبال پکاری جاتی ہے تو امپائر وائڈ بال کی پکار منسوخ کردے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 24.10 (نوبال کو وائڈ پر ترجیح)۔

4. Ball not dead — 4۔ گیند ڈیڈ نہیں ہوتی

وائڈ بال کی پکار پر گیند ڈیڈ نہیں ہوجاتی۔

5. Penalty for a Wide — 5۔ وائڈ کا جرمانہ

وائڈ کی پکار پر فوراً ہی ایک رن کا جرمانہ ہوجاتا ہے۔ تاوقتیکہ پکار منسوخ نہ کردی جائے (ملاحظہ ہو 3(b) اور (c) بالا، یہ جرمانہ قائم رہے گا چاہے بیٹسمین ڈِسمس ہی ہوجائے اور یہ اسکور کیے گئے تمام رنز، باؤنڈری الاؤنس یا دیگر جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز کے علاوہ ہوگا۔

6. Runs resulting from a Wide - how scored — 6۔ وائڈ کے نتیجے میں حاصل ہونے والے رنز - کیسے اسکور ہونگے

وہ تمام رنز جو بیٹسمینوں نے مکمل کر لئے ہوں یا باؤنڈری الاؤنس، بمع وائڈ کے جرمانے کے، بطور وائڈ بالز اسکور ہونگے۔ 5 پنالٹی رنوں کے علاوہ وائڈ سے حاصل ہونے والے تمام رنز بولر کے ذمہ لکھے جائیں گے۔

7. Wide not to count — 7۔ وائڈ کا شمار نہیں ہوگا

وائڈ کا شمار اوور میں نہیں ہوگا۔ ملاحظہ ہو قانون 22.3 (گیندوں کی باضابطگی)۔

8. Out from a Wide — 8۔ وائڈ سے آؤٹ

جب وائڈ بال پکاری گئی ہو تو دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمین، ماسوائے قوانین 33 (ہینڈلڈ دا بال)، 35 (ہٹ وکٹ)، 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ)، 38 (رن آؤٹ) یا 39 (اسٹمپڈ) کے کسی اور قانون کے تحت آؤٹ نہیں ہوگا۔

LAW 26 BYE AND LEG BYE

قانون 26 بائی اور لیگ بائی

Byes 1.

1۔ بائز

اگر بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند جسے نوبال یا وائڈ نہ پکارا گیا ہو اسٹرائکر کے پاس سے اُس کے بلّے یا جسم کو چھوئے بغیر گذر جائے تو اُس ڈلیوری پر بیٹسمینوں کے مکمل شدہ رنز یا باؤنڈری الاؤنس بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں بطور بائز جمع کیے جائیں گے۔

2. Leg byes

2۔ لیگ بائز

(a) اگر بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند اولاً اسٹرائکر کے جسم سے لگ جاتی ہے تو رنز صرف اُس صورت میں اسکور ہونگے جب امپائر مطمئن ہو کہ اسٹرائکر نے

یا تو (i) گیند کو اپنے بلّے سے کھیلنے کی کوشش کی

یا (ii) گیند کی ضرب سے بچنے کی کوشش کی۔

(b) اگر امپائر مطمئن ہو کہ ان میں سے ایک شرط بھی پوری ہوگئی ہے تو رنز ذیل کے مطابق اسکور ہونگے۔

(i) اگر

یا تو بعد میں اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے اتصال نہ ہوا ہو،

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

تو بیٹسمینوں کے مکمل کردہ رنز یا باؤنڈری کے رنز، بعد میں اتصال پر اُس کے حساب میں، ورنہ بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں، درج کیے جائیں گے، جیسا کہ (c) ذیل میں ہے۔

(ii) اگر اسٹرائکر جان بوجھ کر قانونی ضرب دوسری مرتبہ لگاتا ہے تو قوانین 34.3 (قانون 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 اسکور ہونے والے رنز) کا اطلاق ہوگا۔

(c) اگر (b)(i) بالا میں رنز اسٹرائکر کے حساب میں نہ جمع ہوں تو

(i) ڈلیوری نوبال نہ ہونے کی صورت میں لیگ بائز اسکور ہونگے۔

(ii) اگر نوبال پکاری گئی ہے تو نوبال کی پنالٹی سمیت نوبال ایکسٹراز اسکور ہونگے۔

3. Leg byes not to be awarded
3۔ لیگ بائز نہیں دی جائیں

اگر امپائر سمجھتا ہے کہ 2(a) بالا کے حالات میں (i) اور (ii) میں سے کوئی بھی شرط پوری نہیں ہوئی ہے تو لیگ بائز نہیں دی جائیں گی۔ بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں اُس ڈلیوری سے حاصل ہونے والے کوئی رنز جمع نہیں ہونگے ماسوائے، اگر قابل اطلاق ہوتو، نوبال کے جرمانے کے ایک رن کے۔ مزید برآں، بیٹنگ سائڈ کو اُس ڈلیوری پر وجود میں آنے والے کوئی اور جرمانے نہیں دیئے جائیں گے۔ مندرجہ ذیل طریق کار اختیار کیا جائے گا۔

(a) اگر رن لینے کی کوشش نہیں کی جاتی لیکن گیند باؤنڈری کو پہنچ جاتی ہے تو امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور باؤنڈری نامنظور کر دے گا۔

(b) اگر رنز لینے کی کوشش کی جاتی ہے اور اگر

(i) کوئی بیٹسمین ڈِسمس نہیں ہوتا اور گیند دیگر کسی وجہ سے ڈیڈ نہیں ہو جاتی تو جیسے ہی ایک رن مکمل ہو جائے یا گیند باؤنڈری کو پہنچ جائے امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ رن یا باؤنڈری نامنظور کر دی جائے گی۔ بیٹسمین اپنے اصل اینڈز کو لوٹ جائیں گے۔

(ii) ایک رن کے مکمل ہونے یا گیند کے باؤنڈری کو پہنچنے سے پیشتر اگر بیٹسمین ڈِسمس ہو جاتا ہے یا گیند کسی اور وجہ سے ڈیڈ ہو جاتی ہے تو قوانین کی تمام دفعات کا اطلاق ہوگا، ماسوائے اس کے کہ بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں کوئی رنز یا جرمانے جمع نہیں کیے جائیں گے بجز اگر قابل اطلاق ہوتو نوبال کے جرمانے کے۔

LAW 27 THE APPEALS
قانون 27 اپیلیں

1. Umpire not to give batsman out without an appeal
1۔ امپائر بغیر اپیل بیٹسمین کو آؤٹ نہیں دے گا

دونوں میں سے کوئی بھی امپائر بیٹسمین کو آؤٹ نہیں دے گا چاہے وہ قوانین کے تحت آؤٹ ہی ہو، تاوقتیکہ

کوئی فیلڈر اپیل نہ کرے۔ یہ صورت حال بیٹسمین کو کسی بھی قانون کے تحت آؤٹ ہونے پر بغیر اپیل وکٹ چھوڑ دینے سے منع نہیں کرتی۔ تاہم 7 ذیل کی دفعات ملحوظ رہیں۔

2. Batsman dismissed ۔2 بیٹسمین ڈسمس ہوتا ہے

بیٹسمین ڈسمس ہوتا ہے اگر

یا تو (a) اپیل ہونے پر امپائر اُسے آؤٹ دے دے

یا (b) وہ کسی بھی قانون کے تحت آؤٹ ہونے پر اپنی وکٹ چھوڑ دے جیسا کہ 1 بالا میں ہے۔

3. Timing of appeals ۔3 اپیلوں کا وقت

اپیل کے باضابطہ ہونے کے لئے ضروری ہے کہ اپیل گیند ڈلیور کرنے کے لئے بولر کے رن اپ سے پہلے اور اگر رن اپ نہیں ہے تو اگلی گیند کے لیے اُس کا بولنگ ایکشن شروع ہونے سے پہلے نیز ٹائم پکارے جانے سے پیشتر کی جائے۔

اوور کی پکار کی بناء پر اگلے اوور کے آغاز سے پیشتر کی گئی اپیل باطل نہیں ہو جاتی بشرطیکہ ٹائم نہ پکارا گیا ہو۔ ملاحظہ ہوں قوانین 16.2 (ٹائم کی پکار) اور 22.2 (اوور کا آغاز)۔

4. Appeal "How's That?" ۔4 " ہاؤز دیٹ؟ " اپیل

ایک ہی اپیل "ہاؤز دیٹ؟" آؤٹ ہونے کے تمام طریقوں کے لئے کافی ہے۔

5. Answering appeals ۔5 اپیلوں کا جواب دینا

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

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

جب کسی بیٹسمین کو ناٹ آؤٹ دیا جا چکا ہو تو دونوں میں سے کوئی امپائر 3 بالا کے مطابق کی گئی اپیل کا جواب دے سکتا ہے بشرطیکہ وہ کسی مزید معاملے پر کی جائے اور اُس امپائر کے دائرہ اختیار میں ہو۔

6. Consultation by umpires | 6۔ امپائروں کا باہمی مشورہ

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

7. Batsman leaving his wicket under a misapprehension | 7۔ بیٹسمین کا غلط فہمی کے تحت اپنی وکٹ چھوڑنا

اگر دونوں میں سے کوئی امپائر مطمئن ہو کہ بیٹسمین آؤٹ دیے بغیر اس غلط فہمی کے تحت کہ وہ آؤٹ ہے اپنی وکٹ چھوڑ دیتا ہے تو وہ مداخلت کرے گا۔ مداخلت کرنے والا امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا تا کہ فیلڈنگ سائڈ کسی مزید کاروائی سے مانع رہے اور بیٹسمین کو واپس بلا لے گا۔

8. Withdrawal of an appeal | 8۔ اپیل سے دستبرداری

فیلڈنگ سائڈ کا کپتان اپیل سے صرف اُس امپائر کی رضامندی حاصل کر لینے پر ہی دستبردار ہو سکتا ہے جس کے دائرہ اختیار میں اپیل آتی ہو۔ اُسے آؤٹ ہونے والے بیٹسمین کے کھیل کا میدان چھوڑنے سے پیشتر ایسا کر لینا چاہیے۔ اگر ایسی رضامندی دے دی جاتی ہے تو متعلقہ امپائر اپنا فیصلہ، اگر قابل اطلاق ہو تو منسوخ کر دے گا اور بیٹسمین کو واپس بلا لے گا۔

9. Umpire's decision | 9۔ امپائر کا فیصلہ

امپائر اپنا فیصلہ تبدیل کر سکتا ہے بشرطیکہ یہ تبدیلی فوراً کر لی جائے۔ بصورت دیگر، امپائر نے ایک مرتبہ جو فیصلہ دے دیا ہو وہ قطعی ہوتا ہے۔

LAW 28 THE WICKET IS DOWN | قانون 28 وکٹ گرتی ہے

1. Wicket put down | 1۔ وکٹ گرائی جاتی ہے

(a) وکٹ ایسے گرتی ہے کہ ایک بیل اسٹمپوں کی چوٹی پر سے مکمل طور پر ہٹا دی جائے یا اسٹمپ زمین سے

اکھاڑ دی جائے

(i) گیند سے

یا (ii) اسٹرائکر کے بلّے سے جو اُس نے ہاتھ میں تھاما ہوا ہو یا ہاتھ میں تھامے ہوئے بلّے کے کسی حصے سے۔

یا (iii) قانون 6.8(a) کی دفعات کے باوجود، اسٹرائکر کے گرتے ہوئے بلّے سے جو اُس نے ہاتھ سے چھوڑ دیا ہو یا اُس کے بلّے سے علیحدہ ہو جانے والے کسی حصے سے۔

یا (iv) اسٹرائکر کے جسم سے یا اُس کے لباس یا سازوسامان کے کسی حصے سے جو اُس کے جسم سے علیحدہ ہو گیا ہو۔

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

اسی طریقے سے اگر فیلڈر اسٹمپ کھینچ کر زمین سے اکھاڑ لیتا ہے تو بھی وکٹ گر جاتی ہے۔

(b) بیل کا خلل چاہے عارضی ہو یا نہیں اُس کے اسٹمپ کی چوٹی پر سے مکمل ہٹاؤ کے مترادف نہ ہوگا لیکن اگر بیل گرتے میں دو اسٹمپوں کے درمیان ٹِک جائے تو اُسے مکمل ہٹاؤ سمجھا جائے گا۔

2۔ ایک بیل غائب — 2. One bail off

اگر ایک بیل ہی ہوئی ہو تو وکٹ گرانے کے مقصد کے لئے یہی کافی ہوگا کہ بچی ہوئی بیل کو ہٹا دیا جائے یا تینوں میں سے کوئی ایک اسٹمپ ضرب لگا کر یا کھینچ کر زمین سے 1 بالا میں بیان کردہ کسی بھی طریقے سے اکھاڑ دی جائے۔

3۔ وکٹ کو دوبارہ مرتب کرنا — 3. Remaking the wicket

اگر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے وکٹ توڑ دی جائے یا گرا دی جائے تو امپائر اُسے دوبارہ مرتب نہیں کرے گا تاوقتیکہ گیند ڈیڈ نہ ہو جائے۔ ملاحظہ ہو قانون 23 (ڈیڈ بال)۔ تاہم کوئی فیلڈر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے

(i) اسٹمپوں کی چوٹی پر ایک یا دونوں بیلیں واپس رکھ سکتا ہے۔

(ii) ایک یا زیادہ اسٹمپیں اُسی جگہ واپس زمین میں لگا سکتا ہے جہاں اصلاً وکٹ کھڑی تھی۔

4. Dispensing with bails — 4۔ بیلیں ترک کرنا

اگر امپائرز قانون 8.5 (بیلیں ترک کرنا) کے مطابق بیلیں ترک کرنے پر متفق ہو جاتے ہیں تو یہ فیصلہ کہ وکٹ گری یا نہیں متعلقہ امپائر کو کرنا ہوتا ہے۔

(a) بیلوں کے بغیر کھیلنے کا فیصلہ ہو جانے کے بعد اگر متعلقہ امپائر مطمئن ہو کہ وکٹ کو گیند کی، اسٹرائکر کے بلّے کی، جسم یا اس کے لباس یا سازو سامان کے کسی آئٹم کی، جیسا کہ 1(a)(ii)، (iii) یا (iv) بالا میں ہے ضرب لگی یا فیلڈر نے 1(a) بالا میں سے کسی طریقے سے وکٹ گرائی تو وکٹ گرگئی سمجھی جائے گی۔

(b) اگر وکٹ پہلے ہی توڑ دی یا گرا دی گئی ہو تو زمین میں اپنی جگہ پر لگی ہوئی اسٹمپ یا اسٹمپوں پر (a) بالا کا اطلاق ہوگا۔ کوئی فیلڈر وکٹ گرانے کا موقع حاصل کرنے کے لیے ایک یا زیادہ اسٹمپوں کو دوبارہ اپنی جگہ پر 3 بالا کے مطابق واپس لگا سکتا ہے۔

LAW 29 BATSMAN OUT OF HIS GROUND — قانون 29 بیٹسمین اپنے احاطے سے باہر

1. When out of his ground — 1۔ اپنے احاطے سے کب باہر

(a) بیٹسمین اپنے احاطے سے باہر سمجھا جائے گا تاوقتیکہ اس کا بلّا یا اُس کے جسم کا کچھ حصہ اُس اینڈ پر پوپنگ کریز کے پیچھے زمین پر لگا ہوا نہ ہو۔

(b) (a) بالا کے باوجود اگر دوڑتا ہوا بیٹسمین پوپنگ کریز کے پیچھے اپنے پیر کا کچھ حصہ زمین سے لگا دے اور اُسی اینڈ پر وکٹ کی طرف یا اُس سے بھی آگے اپنی دوڑ جاری رکھے تو بعد میں اُس کے آگے کی طرف جاری زور حرکت کے دوران اُس کے جسم اور بلّے کا زمین سے اتصال مکمل طور پر ختم ہو جائے تو بھی اُسے اپنے احاطہ سے باہر ہونا نہیں سمجھا جائے گا۔

2. Which is a batsman's ground — 2۔ بیٹسمین کا احاطہ کون سا ہوتا ہے

(a) اگر صرف ایک بیٹسمین اپنے احاطے کے اندر ہے تو

(i) یہ اُس کا احاطہ ہوتا ہے

(ii) یہ اُس ہی کا احاطہ رہتا ہے چاہے بعد میں وہاں دوسرا بیٹسمین اُس سے آن ملے۔

(b) اگر دونوں بیٹسمین ایک ہی احاطے میں موجود ہوں اور بعد میں اُن میں سے ایک اُسے چھوڑ دے تو (a)(i) بالا کا اطلاق ہوتا ہے۔

(c) اگر کوئی بیٹسمین کسی احاطے میں نہیں ہے تو وہ احاطہ اُس بیٹسمین کا ہوتا ہے جو اُس سے نزدیک تر ہو یا اگر دونوں بیٹسمین بالکل برابر ہوں تو اُس کا ہوتا ہے جس نے دوسرے کے برابر آنے سے فوراً پیشتر اُسے چھوڑا ہو۔

(d) اگر ایک احاطہ کسی ایک بیٹسمین کا ہے تو، تاوقتیکہ رنر لیا ہوا سٹرائکر موجود نہ ہو دوسرا احاطہ دوسرے بیٹسمین کا ہوتا ہے قطع نظر اُس کی پوزیشن کے۔

(e) جب رنر لیا ہوا بیٹسمین سٹرائکر ہو تو اُس کا احاطہ ہمیشہ وکٹ کیپر کے اینڈ والا ہوتا ہے۔ تاہم، (a)، (b)، (c) اور (d) بالا کا اطلاق پھر بھی ہوگا مگر صرف رنر اور نان سٹرائکر پر تاکہ اُس احاطے کا بھی یا تو نان سٹرائکر سے یا رنر سے، جیسی بھی صورت ہو تعلق قائم ہو جائے۔

3. Position of non-striker — 3۔ نان سٹرائکر کی جگہ

نان سٹرائکر جب بھی بولر کے اینڈ پر کھڑا ہوا ہے اُس وکٹ کی مخالف سمت کھڑا ہونا چاہیے جہاں سے گیند ڈلیور کی جا رہی ہو تاوقتیکہ اس کے برعکس کرنے کی درخواست امپائر منظور نہ کرلے۔

LAW 30 BOWLED — قانون 30 بولڈ

1. Out Bowled — 1۔ بولڈ آؤٹ

(a) اگر سٹرائکر کی وکٹ بولر کی ڈلیور کی ہوئی گیند سے جو نو بال نہ ہو گرا دی جائے تو وہ بولڈ ہو جائے گا چاہے اُس سے پیشتر گیند اُس کے بلّے یا جسم سے چھو گئی ہو۔

(b) (a) بالا کے باوجود وہ بولڈ آؤٹ نہیں ہوگا اگر وکٹ کو لگنے سے پیشتر گیند کا کسی دوسرے کھلاڑی یا

امپائر سے اتصال ہوگیا ہو۔تا ہم وہ قوانین 33(ہینڈلڈ دا بال)، 37(اوبسٹر کٹنگ دا فیلڈ)، 38(رن آؤٹ) اور 39(اسٹمپڈ) کے تابع رہے گا۔

2. Bowled to take precedence — 2۔ بولڈ کو سبقت ہے

اگر وکٹ جیسا کہ 1 بالا میں ہے گرادی جائے تو اسٹرائکر بولڈ آؤٹ ہی ہوتا ہے چاہے اُس کے خلاف کسی اور طریقے سے ڈِسمس ہونے کا فیصلہ بھی حق بجانب ہو۔

LAW 31 TIMED OUT — قانون 31 ٹائمڈ آؤٹ

1. Out Timed out — 1۔ آؤٹ ٹائمڈ آؤٹ

(a) وکٹ گرنے یا بیٹسمین کے ریٹائر ہونے کے بعد، اندر آنے والے بیٹسمین کو، اگر ٹائم نہ پکارا گیا ہو تو بیٹسمین کے ڈِسمس یا ریٹائر ہونے سے 3 منٹ کے اندر اندر خود گارڈ لینے کے لئے یا اپنے ساتھی کے اگلی گیند وصول کرنے کے لئے تیار حالت میں رہنا چاہیے۔ اگر یہ احتیاج پوری نہیں ہوتی تو اندر آنے والا بیٹسمین ٹائمڈ آؤٹ، آؤٹ ہو جائے گا۔

(b) طویل تاخیر کی صورت میں جس میں کوئی بیٹسمین وکٹ پر نہیں آتا، امپائرز قانون 21.3 (امپائروں کا میچ ایوارڈ کرنا) کا طریق کار اختیار کریں گے۔ اُس قانون کے مقاصد کیلئے یہ تسلیم کیا جائے گا کہ کاروائی کا آغاز اوپر حوالا دیے گئے 3 منٹ کے خاتمے پر ہوا۔

2. Bowler does not get credit — 2۔ بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا

بولر کو وِکٹ کا کریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 32 CAUGHT
قانون 32 کاٹ

1. Out Caught
1۔ کاٹ آؤٹ

اگر بولر کی ڈلیوری 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 چھو لے اور بعد میں کوئی فیلڈر اُسے زمین پر لگنے سے پیشتر جائز کیچ کے طور پر قابو کر لے تو اسٹرائکر کاٹ آؤٹ ہوتا ہے۔

2. Caught to take precedence
2۔ کاٹ کو سبقت ہے

اگر 1 بالا کی شرائط پوری ہو جاتی ہیں اور اسٹرائکر بولڈ آؤٹ نہیں ہوتا تو وہ کاٹ آؤٹ ہو جائے گا چاہے دونوں میں سے کسی بھی بیٹسمین کے خلاف کسی اور طریقہ سے ڈِسمس ہونے کا فیصلہ بھی حق بجانب ہو۔

3. A fair catch
3۔ جائز کیچ

کیچ جائز طور پر کیا گیا سمجھا جائے گا اگر

(a) کیچ کرنے کے تمام عمل کے دوران

(i) گیند سے اتصال کے ساتھ فیلڈر کھیل کے میدان کے اندر رہے۔ ملاحظہ ہو 4 ذیل۔

(ii) گیند کا کسی بھی وقت باؤنڈری کے پرے زمین سے لگی ہوئی کسی چیز سے اتصال نہ ہو۔

کیچ کرنے کا عمل اُس وقت سے شروع ہوگا جب گیند ہوا میں ہو اور فیلڈر کے جسم کے کسی حصے سے، علاوہ حفاظتی ہیلمٹ، اُس کا اتصال ہو جائے، اور اُس وقت ختم ہوگا جب وہ گیند اور خود اپنی نقل و حرکت دونوں پر مکمل قابو حاصل کر لے۔

(b) گیند کیچ کرنے والے کے جسم کی گرفت میں آ جائے یا اتفاقاً اُس کے لباس میں یا صرف وکٹ کیپر کی صورت میں اس کے پیڈز میں ٹِک جائے۔ تاہم، اگر گیند فیلڈر کی پہنی ہوئی حفاظتی ہیلمٹ میں ٹِک جاتی ہے تو یہ جائز کیچ نہیں ہے۔ ملاحظہ ہو قانون 23 (ڈیڈ بال)۔

(c) گیند زمین کو نہیں چھوتی چاہے کیچ وجود میں لاتے ہوئے گیند تھاما ہوا ہاتھ زمین سے چھو جائے۔

(d) فیلڈر اسٹرائکر کی قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند کو کیچ کر لے مگر صرف ایسے کہ پہلی مرتبہ اسٹرائک کیے جانے کے بعد سے گیند نے زمین کو نہ چھوا ہو۔

(e) فیلڈر گیند کو امپائر، کسی اور فیلڈر یا دوسرے بیٹسمین سے چھو جانے کے بعد کیچ کر لیتا ہے۔

تاہم، اگر پہلے گیند فیلڈر کے پہنی ہوئی حفاظتی ہیلمٹ سے چھو جائے تو یہ جائز کیچ نہیں ہوتا۔ گیند پھر بھی کھیل میں رہے گی۔

(f) فیلڈر ہوا میں گیند کو باؤنڈری عبور کرنے کے بعد کیچ کر لیتا ہے بشرطیکہ

(i) گیند کے اتصال کے ساتھ کسی بھی وقت اُس کے جسم کا کوئی حصہ باؤنڈری سے چھوئے نہ اُس سے پرے زمین سے لگے۔

(ii) گیند باؤنڈری کی دوسری طرف زمین سے نہ جا لگی ہو۔ ملاحظہ ہو قانون (19.3 باؤنڈری اسکور ہونا)۔

قانون 19.4 (گیند باؤنڈری کے پرے) بھی ملحوظ رہے۔

(g) گیند باؤنڈری کے اندر کسی رکاوٹ سے لگ کر کیچ کر لی جاتی ہے بشرطیکہ امپائروں نے اس سے قبل رکاوٹ کو باؤنڈری معیّن نہ کیا ہو۔

4. Fielder within the field of play — ۔4 فیلڈر کھیل کے میدان کے اندر اندر

(a) اگر کوئی فیلڈر باؤنڈری کو اپنے جسم کے کسی حصے سے چھو لے یا اپنے جسم کا کوئی حصہ باؤنڈری کے پرے زمین سے لگا دے تو وہ کھیل کے میدان کے اندر نہیں رہتا۔ ملاحظہ ہو قانون 19.3 (باؤنڈری اسکور ہونا)۔

(b) 6 رنز اسکور ہونگے اگر

(i) فیلڈر جب گیند کیچ کرتا ہے اور اُس کے جسم کا کوئی حصہ باؤنڈری کو چھو لیتا ہے یا باؤنڈری کے پرے زمین سے لگ جاتا ہے۔

(ii) فیلڈر گیند کو کیچ کر لیتا ہے اور بعد میں باؤنڈری چھو لیتا ہے یا اپنے جسم کا کوئی حصہ گیند کو لے جاتے ہوئے مگر کیچ مکمل ہونے سے پیشتر باؤنڈری کے پرے زمین سے لگا دیتا ہے۔

ملاحظہ ہوں قوانین 19.3 (باؤنڈری اسکور ہونا) اور 19.5 (باؤنڈریوں کے لیے منظور کیے جانے والے رنز)۔

5. No runs to be scored

۵۔ رنز اسکور نہیں ہونے

اگر اسٹرائیکر کاٹ ڈِسمس ہو جاتا ہے تو اُس ڈلیوری پر کیچ ہونے سے پیشتر بیٹسمینوں کے مکمل کر لیے گئے رنز اسکور نہیں ہونگے، لیکن دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز قائم رہیں گے۔ قانون 18.12 (بیٹسمین کا اُس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا ہے) کا اطلاق کیچ مکمل ہونے کے لمحے سے ہوگا۔

LAW 33 HANDLED THE BALL

قانون 33 ہینڈلڈ دا بال

1. Out Handled the ball

۱۔ ہینڈلڈ دا بال آؤٹ

(a) دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمین اگر بالارادہ گیند کو جب کہ وہ کھیل میں ہو بلا نہ تھامے ہوئے ہاتھ یا ہاتھوں سے چھوئے گا تو ہینڈلڈ دا بال آؤٹ ہو جائے گا بجز اس کے کہ وہ کسی فیلڈر کی رضامندی سے ایسا کرے۔

(b) اگر دونوں میں سے کوئی بیٹسمین گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے اور کسی فیلڈر کی رضامندی کے بغیر گیند کسی فیلڈر کو لوٹانے کے لیے بلا نہ تھامے ہوئے ہاتھ یا ہاتھوں کو استعمال کرتا ہے تو وہ اس قانون کے تحت آؤٹ ہوتا ہے۔

2. Not out Handled the ball

۲۔ ہینڈلڈ دا بال ناٹ آؤٹ

1(a) بالا کے باوجود اگر کوئی بیٹسمین گیند کو چوٹ سے بچنے کے لئے ہاتھ لگالیتا ہے تو وہ اس قانون کے تحت آؤٹ نہیں ہوگا۔

3. Runs scored

۳۔ اسکور ہونے والے رنز

اگر دونوں میں سے کوئی بیٹسمین ہینڈلڈ دا بال ڈِسمس ہوتا ہے تو خلاف ورزی سے پیشتر بیٹسمینوں کے مکمل کر لئے گئے رنز اسکور ہونگے بشمول دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنوں کے۔ ملاحظہ ہوں قوانین 18.6 (جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز) اور 18.9 (بیٹسمین کے

ڈیمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز)۔

4. Bowler does not get credit — 4۔ بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا

بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 34 HIT THE BALL TWICE — قانون 34 ہٹ دا بال ٹوائس

1. Out Hit the ball twice — 1۔ ہٹ دا بال ٹوائس آؤٹ

(a) اسٹرائکر ہٹ دا بال ٹوائس آؤٹ ہوتا ہے اگر کھیل میں ہوتے ہوئے گیند اس کے جسم کے کسی حصے سے لگ جائے یا بلّے سے اسٹرائک کی جائے اور وہ فیلڈر کے چھو لینے سے پیشتر اُسے بالارادہ اپنے بلّے یا جسم سے، بلّا نہ تھامے ہوئے ہاتھ کے علاوہ، دوبارہ اسٹرائک کرتا ہے ماسوائے محض اپنی وکٹ کے تحفظ کی غرض سے۔ ملاحظہ ہو ذیل 3 اور قوانین 33 (ہینڈلڈ دا بال) اور 37 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ)۔

(b) اس قانون کے مقصد کے لئے 'اسٹرائک کیا جانا' یا 'لگنا' میں گیند کا اسٹرائکر کے جسم سے اتصال شامل ہے۔

2. Not out Hit the ball twice — 2۔ ہٹ دا بال ٹوائس آؤٹ نہیں

(a) 1 بالا کے باوجود اس قانون کے تحت اسٹرائکر آؤٹ نہیں ہوگا اگر

(i) وہ کسی فیلڈر کو لوٹانے کے لئے گیند کو دوسری مرتبہ یا بعد میں ضرب لگاتا ہے۔ تاہم قانون 37.4 (فیلڈر کو گیند لوٹانا) کی دفعات ملحوظ رہیں۔

(ii) وہ گیند کو فیلڈر کے چھو لینے کے بعد بالارادہ اسٹرائک کرتا ہے۔ تاہم قانون 37.1 (اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ) کی دفعات ملحوظ رکھیں۔

3. Ball lawfully struck more than once — 3۔ قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند

اسٹرائکر محض اپنے وکٹ کے تحفظ کی غرض سے قانونی طور پر گیند کو فیلڈر کے چھو لینے سے پیشتر اپنے بلّے یا جسم کے کسی حصے سے، علاوہ بلّا نہ تھامے ہوئے ہاتھ کے، ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کر سکتا ہے۔

اس دفعہ کے باوجود، وہ اپنے وکٹ کے دفاع میں گیند کے کیچ کیے جانے میں گیند کو ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کر کے مانع نہیں ہوسکتا۔ ملاحظہ ہو قانون 37.3 (گیند کے کیچ ہونے میں رکاوٹ ڈالنا)۔

4. Runs scored from ball lawfully struck more than once

4- قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر اسکور ہونے والے رنز

جب گیند قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی جاتی ہے، جیسا کہ 3 بالا میں اجازت ہے تو یہ تعین کرنے کے لئے کہ آیا رنز کی اجازت دی جاتی ہے اور اگر دی جاتی ہے تو اُن کا اندراج کیسے ہونا ہے، صرف اولین اسٹرائک کو ہی پیشِ نظر رکھنا ہوتا ہے۔

(a) اگر اولین اسٹرائک پر امپائر مطمئن ہے کہ

یا تو (i) گیند پہلے بلّے کو لگی

یا (ii) اسٹرائکر نے گیند کو اپنے بلّے سے کھیلنے کی کوشش کی

یا (iii) اسٹرائکر نے گیند کی ضرب سے محفوظ رہنے کی کوشش کی،

تو بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں قابلِ اطلاق جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز جمع کیے جائیں گے۔

(b) علاوہ ازیں، اگر (a) بالا کی شرائط پوری ہو جاتی ہیں تو اوورتھرو اور صرف اوورتھرو کے نتیجے میں بیٹسمینوں کے مکمل کر لئے گئے رنز یا باؤنڈری اسکور ہوگی۔ اولین ضرب بلّے سے ہونے کی صورت میں وہ رنز اسٹرائکر کے کھاتے میں جمع کر دیے جائیں گے۔ اگر اولین ضرب اسٹرائکر کے جسم پر تھی تو وہ لیگ بائز یا نو بال ایکسٹراز جیسا بھی حسبِ حال ہو اسکور ہونگے۔ ملاحظہ ہو قانون 26.2 (لیگ بائز)۔

(c) اگر (a) بالا کی شرائط پوری ہوتی ہوں اور بیٹسمینوں کے دوڑ شروع کرنے کے بعد مگر ایک رن مکمل ہونے سے پیشتر اوورتھرو نہیں ہوتی ہے تو،

(i) صرف وہ رنز جو بعد میں مکمل کیے گئے یا باؤنڈری اسکور ہوگی۔ اس دفعہ اور (iii) ذیل کے مقاصد کے لئے پہلا رن بطور مکمل رن صرف اور صرف اُس صورت میں شمار ہوگا جب تھرو سے پہلے بیٹسمینوں نے کراس نہ کیا ہو،

(ii) اگر ان حالات میں اوورتھرو سے گیند باؤنڈری کو چلی جاتی ہے تو باوجود قانون 19.7 (اوورتھرو یا فیلڈر کا دانستہ عمل) کی دفعات کے صرف باؤنڈری الاؤنس ہی اسکور ہوگا۔

(iii) اگر کسی مزید اوورتھرو کے نتیجے میں گیند باؤنڈری کو چلی جاتی ہے تو اولین تھرو کے بعد اور اس آخری تھرو سے پیشتر بیٹسمینوں کے مکمل کر لئے گئے رنز باؤنڈری الاؤنس میں شامل کر دیے جائیں گے۔ پہلی تھرو پر جاری رن صرف بیٹسمینوں کے اُس لمحے کراس نہ کرنے پر مکمل رن شمار ہوگا۔ آخری تھرو پر جاری رن کا شمار بطور مکمل رن صرف اُس صورت میں ہوگا کہ بیٹسمینوں نے اُس لمحے کراس پہلے ہی کر لیا ہو۔ قانون 18.12 (بیٹسمین کا اُس وکٹ کو لوٹنا جو وہ چھوڑ چکا ہے) کا اطلاق آخری تھرو کے لمحے سے ہوگا۔

(d) اگر امپائر کی رائے میں (a) بالا کی کوئی بھی شرط پوری نہ ہوئی ہو تو چاہے اوورتھرو ہوتی ہے یا نہیں بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں اُس ڈلیوری پر کوئی رنز جمع نہیں کیے جائیں گے ماسوائے، اگر قابل اطلاق ہو تو نوبال کے جرمانے کے ایک رن کے۔ اس کے سوا، بیٹنگ سائڈ کو جرمانوں کے سبب کوئی اور رنز نہیں دیے جائیں گے۔

5. Ball lawfully struck more than once - action by the umpire

5۔ قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند - امپائر کی کاروائی

اگر یا تو 4(d) بالا کے حالات میں یا اوورتھرو نہ ہونے کے سبب رنز نہیں دیے جانے، اور

(a) اگر رن لینے کی کوشش نہیں کی جاتی لیکن گیند باؤنڈری کو پہنچ جاتی ہے تو امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور باؤنڈری نامنظور کر دے گا۔

(b) اگر بیٹسمین دوڑتے ہیں اور

(i) دونوں میں سے کوئی بیٹسمین ڈِسمس نہیں ہوتا اور گیند کسی اور وجہ سے ڈیڈ نہیں ہو جاتی تو امپائر رن کے مکمل ہوتے ہی یا گیند کے باؤنڈری کو پہنچنے پر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ رن یا باؤنڈری نامنظور کر دی جائے گی۔ بیٹسمین اپنے اصل اینڈز کو لوٹ جائیں گے۔

(ii) بیٹسمین ڈِسمس ہو جاتا ہے یا اگر گیند ایک رن مکمل ہونے یا باؤنڈری کو پہنچنے سے پہلے کسی اور

سبب ڈیڈ ہو جاتی ہے تو قوانین کی تمام دفعات کا اطلاق ہوگا، بجز بیٹنگ سائڈ کو ملنے والے جرمانوں کے جو 4(a) یا 4(b) کے مطابق، حسب کیفیت دیے جائیں گے۔

6. Bowler does not get credit — **6۔ بولر کو کریڈٹ نہیں ملتا**

بولر کو وکٹ کا کریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 35 HIT WICKET — قانون 35 ہٹ وکٹ

1. Out Hit wicket — **1۔ ہٹ وکٹ آؤٹ**

(a) اگر بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے کے بعد اور جبکہ گیند کھیل میں ہو اسٹرائکر کی وکٹ اس کا بلا یا جسم لگنے سے گر جاتی ہے جیسا کہ قانون 28.1(a)(ii) اور (iii) (وکٹ گرائی جاتی ہے) میں واضح کیا گیا ہے تو اسٹرائکر ہٹ وکٹ آؤٹ ہوتا ہے

یا تو (i) اپنے کسی ایسے عمل کے دوران جو وہ ڈلیوری وصول کرنے کی تیاری میں یا وصول کرتے ہوئے اختیار کرتا ہے،

یا (ii) گیند کو کھیلنے یا گیند پر کھیلنے کے فوراً بعد اپنے پہلے رن کے لئے روانہ ہوتے ہوئے،

یا (iii) اگر وہ گیند کو کھیلنے کی کوشش نہیں کرتا، اپنے پہلے رن کے لئے روانہ ہوتے ہوئے بشرطیکہ امپائر کی دانست میں ایسا اسٹرائکر کے گیند کو کھیلنے کا موقع حاصل ہونے کے فوراً بعد ہو،

یا (iv) قانون 34.3 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند) کی دفعات کے دائرے میں اپنے وکٹ کو محفوظ رکھنے کی غرض سے قانونی طور پر دوسرا یا مزید اسٹروک لگاتے ہوئے۔

(b) اگر بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے سے پہلے اسٹرائکر قانون 28.1(a)(ii) اور (iii) (وکٹ گرائی جاتی ہے) میں بیان کردہ کسی بھی طریقے سے اپنی وکٹ گرا لیتا ہے تو دونوں میں سے کوئی امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

2. Not out Hit wicket
2۔ ہٹ وکٹ آؤٹ نہیں

باوجود 1 بالا، اس قانون کے تحت اسٹرائکر 1 بالا میں حوالا دیے ہوئے کسی بھی طریقے سے وکٹ گرائے جانے پر آؤٹ نہیں ہوتا اگر

(a) ایسا ڈلیوری وصول کرتے میں اُس کے کسی عمل کو مکمل کر لینے کے بعد واقع ہو علاوہ وہ جیسا کہ 1(a)(ii)، (iii) اور (iv) بالا میں ہے۔

(b) ایسا اس کے دوڑنے کے عمل کے دوران واقع ہو علاوہ وہ پہلے رن کے لئے فوراً روانہ ہونے کے۔

(c) ایسا اُس وقت پیش آئے جب وہ رن آؤٹ یا اسٹمپڈ ہونے سے بچنے کی کوشش کر رہا ہو۔

(d) ایسا اُس وقت پیش آئے جب وہ کسی بھی وقت تھروان سے بچنے کی کوشش کر رہا ہو۔

(e) بولر ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے کے بعد گیند ڈلیور نہ کرے۔ اس صورت میں دونوں میں سے کوئی امپائر فی الفور ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 23.3 (امپائر کا ڈیڈ بال پکارنا اور اشارہ کرنا)۔

(f) ڈلیوری نو بال ہو۔

LAW 36 LEG BEFORE WICKET
قانون 36 لیگ بفور وکٹ

1. Out LBW
1۔ ایل بی ڈبلیو آؤٹ

ذیل میں ترتیب دیے گئے حالات میں اسٹرائکر ایل بی ڈبلیو آؤٹ ہوتا ہے۔

(a) بولر گیند ڈلیور کرتا ہے جو نو بال نہ ہو

اور (b) اگر گیند جس میں ٹل بیچ حائل نہ ہوا گیا ہو، وکٹ اور وکٹ کے مابین سیدھ میں یا اسٹرائکر کی وکٹ کی آف سائڈ پر پڑتی ہے

اور (c) اسٹرائکر ایسی گیند میں جو پہلے اس کے بلّے سے نہ چھوئی ہو اپنے جسم کے کسی حصے کے ساتھ یا تو ٹل بیچ یا زمین پر پڑنے کے بعد حائل ہوتا ہے

اور (d) نقطہ اتصال چاہے بیلوں کی سطح سے اوپر ہی کیوں نہ ہو

یا تو (i) وکٹ اور وکٹ کے مابین ہے

یا (ii) اگر اسٹرائکر نے گیند کو اپنے بلّے سے کھیلنے کی حقیقی کوشش نہ کی ہو، یا تو وکٹ اور وکٹ کے مابین یا آف اسٹمپ کی لائن سے باہر ہو

اور (e) مزاحمت نہ ہوتی تو گیند وکٹ سے ٹکراتی۔

2 Interception of the ball — 2۔ گیند کی راہ میں مزاحمت

(a) 1 بالا میں (c)، (d) اور (e) نکات کا اندازہ کرنے میں صرف اولین مزاحمت کو ہی ملحوظ رکھا جاتا ہے۔

(b) 1 بالا میں (e) نکتے کا اندازہ کرنے میں یہ فرض کرلیا جاتا ہے کہ مزاحمت سے پیشتر گیند کی راہ مزاحمت کے بعد بھی جاری رہتی قطع نظر اس کے کہ بعد میں گیند زمین پر پڑتی یا نہیں۔

3. Off side of wicket — 3۔ وکٹ کی آف سائڈ

اسٹرائکر کی وکٹ کی آف سائڈ کا تعین اُس ڈلیوری کے لئے گیند کے کھیل میں آنے کے لمحے اسٹرائکر کے اسٹانس سے کیا جائے گا۔ ملاحظہ ہو اپنڈکس D۔

LAW 37 OBSTRUCTING THE FIELD — قانون 37 اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ

1. Out Obstructing the field — 1۔ اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ

اگر دونوں میں سے کوئی بیٹسمین زبانی یا عمل سے فیلڈنگ سائڈ کے لئے بالا رادہ رکاوٹ پیدا کرتا ہے یا اُس کا دھیان پھیرتا ہے تو اوبسٹرکٹنگ دا فیلڈ آؤٹ ہو جائے گا۔

مزید بر آں، گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے اگر دونوں میں سے کوئی بیٹسمین بالا رادہ اور بغیر فیلڈر کی رضامندی کے گیند کو فیلڈر کے چھو لینے کے بعد اپنے بلّے یا جسم سے، بلّا نہ تھامے ہوئے ہاتھ کے علاوہ، اسٹرائک کرتا ہے تو اسے رکاوٹ سمجھا جائے گا۔ چاہے فیلڈنگ سائڈ کو کوئی نقصان پہنچے یا نہ پہنچے اس کا اطلاق

پھر بھی ہوگا۔ ملاحظہ ہو 4 ذیل۔

2. Accidental obstruction — 2۔ اتفاقی رکاوٹ

دونوں میں سے کوئی بھی امپائر یہ فیصلہ کرنے کا مجاز ہے کہ آیا رکاوٹ یا دھیان پھیرنا بالارادہ ہے یا نہیں۔ اگر اُسے شک ہو تو وہ دوسرے امپائر سے مشورہ کرے گا۔

3. Obstructing a ball from being caught — 3۔ گیند کے کیچ ہونے میں رکاوٹ ڈالنا

دونوں میں کسی بیٹسمین کے بالارادہ رکاوٹ یا دھیان پھیرنے کے باعث گیند کے کیچ کیے جانے میں مانع ہونے پر اسٹرائکر آؤٹ ہوگا۔

اس کا اطلاق تب بھی ہوگا اگر اسٹرائکر قانون 34.3 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند) کی دفعات کے تحت قانونی طور پر اپنی وکٹ کو محفوظ رکھنے کے لئے رکاوٹ پیدا کرتا ہے۔

4. Returning the ball to a fielder — 4۔ فیلڈر کو گیند لوٹانا

دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمین اور اسٹرائکنگ دا فیلڈ آؤٹ ہوتا ہے اگر وہ فیلڈر کی رضامندی کے بغیر اور جبکہ گیند کھیل میں ہو اُسے کسی فیلڈر کو لوٹانے کے لئے اپنے بلّے یا جسم کا، بلاّ نہ تھامے ہوئے ہاتھ کے علاوہ، استعمال کرتا ہے۔

5. Runs scored — 5۔ اسکور ہونے والے رنز

اگر دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمین اور اسٹرائکنگ دا فیلڈ ڈمس ہوتا ہے تو خلاف ورزی سے پیشتر بیٹسمینوں کے مکمل کر لیے گئے رنز، بشمول دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز اسکور ہونگے۔ ملاحظہ ہوں قوانین 18.6 (جرمانوں کے سبب دیے دانے والے رنز) اور 18.9 (بیٹسمین کے ڈمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز)۔

تاہم، اگر رکاوٹ کیچ کیے جانے میں مانع ہوتی ہو تو خلاف ورزی سے پیشتر بیٹسمینوں کے مکمل کر لیے گئے رنز اسکور نہیں ہونگے، لیکن گیند ڈیڈ ہونے پر دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز قائم رہیں گے۔

6. Bowler does not get credit

6۔ بولرکوکریڈٹ نہیں ملتا۔

بولرکووکٹ کاکریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 38 RUN OUT

قانون 38 رن آؤٹ

1. Out Run out

1۔ رن آؤٹ آؤٹ

(a) دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمین رن آؤٹ ہوتا ہے، ماسوائے جیسا کہ 2 ذیل میں ہے، اگر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے

(i) وہ اپنے احاطے سے باہر ہو

اور (ii) فیلڈر کے عمل کے نتیجے میں جائز طریقے سے اُس کی وکٹ گرا دی جائے۔

(b) (a) بالا کا اطلاق نو بال پکارے جانے پر بھی ہوگا اور قطع نظر اس کے بھی کہ رن لینے کی کوشش کی جاری ہویا نہیں، ماسوائے (e)2 ذیل کے حالات کے۔

2. Batsman not Run out

2۔ بیٹسمین رن آؤٹ نہیں

1 بالا کے باوجود بیٹسمین رن آؤٹ آؤٹ نہیں ہوتا اگر

(a) وہ اپنے احاطے میں رہا ہو اور بعد میں چوٹ سے بچنے کے لئے اُسے چھوڑ دے اور وکٹ گرا دی جائے۔

قانون (b)29.1 (اپنے احاطے سے کب باہر) کی دفعات بھی ملحوظ رہیں۔

(b) بولر کے ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے کے بعد کوئی فیلڈر وکٹ گرائے جانے سے پیشتر گیند کو چھولے۔

(c) گیند اسٹرائکر کے کھیل لینے یا اُس کے جسم سے لگنے کے بعد براہ راست فیلڈر کی پہنی ہوئی حفاظتی ہیلمٹ سے بغیر اُس فیلڈر یا کسی دوسرے فیلڈر سے مزید اتصال کے پلٹ کر وکٹ سے ٹکراتی

ہے۔تا ہم، گیند کھیل میں رہتی ہے اور اگر بعد میں وکٹ گرادی جائے تو دونوں میں سے کوئی بھی بیٹسمین 1بالا کے حالات میں رن آؤٹ ہوسکتا ہے۔

(d) وہ اسٹمپڈ آؤٹ ہوجاتا ہے۔ملاحظہ ہوقانون(b) 39.1 (اسٹمپڈ آؤٹ)۔

(e) نوبال پکاری گئی ہو

اور (i) وہ اپنے احاطے سے باہر ہورن لینے کی کوشش نہ کرتے ہوئے

اور (ii) وکٹ کیپر کسی دوسرے فیلڈر کی مداخلت کے بغیر جائز طریقے سے وکٹ گرادے۔

3۔ کونسا بیٹسمین آؤٹ ہے — 3. Which batsman is out

1بالا کے حالات میں وہ بیٹسمین آؤٹ ہوتا ہے جس کا احاطہ اُس اینڈ پر ہوجس پر وکٹ گرائی جائے۔
ملاحظہ ہوں قوانین 2.8 (رنر لئے ہوئے بیٹسمین کے تئیں قوانین کی خلاف ورزی) اور 29.2 (بیٹسمین کا احاطہ کون سا ہوتا ہے)۔

4۔ اسکور ہونے والے رنز — 4. Runs scored

اگر دونوں میں سے کوئی بیٹسمین رن آؤٹ ڈِمس ہو جاتا ہےتو وکٹ گرنے کےوقت جاری رن اسکور نہ ہوگا لیکن بیٹسمینوں کے مکمل کر لیے گئے رنز قائم رہیں گےبشمول دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کوجرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز۔ملاحظہ ہوں قوانین 18.6 (جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز) اور 18.9 (بیٹسمین کے ڈِمس کیے جانے پر اسکور ہونے والے رنز)۔

تا ہم ،اگر رنر لیا ہوااسٹرائکر بذات خود رن آؤٹ ڈِمس ہو جاتا ہےتو ڈِمس ہونے سے پیشتر رنر اور دوسرے بیٹسمین کے مکمل کر لیے گئے رنز اسکور نہیں ہونگے،لیکن دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کوجرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز قائم رہیں گے۔ملاحظہ ہو قانون 2.8 (رنر لئے ہوئے بیٹسمین کے تئیں قوانین کی خلاف ورزی)۔

5۔ بولرکوکریڈٹ نہیں ملتا — 5. Bowler does not get credit

بولرکووکٹ کا کریڈٹ نہیں ملتا۔

LAW 39 STUMPED

قانون 39 اسٹمپڈ

1. Out Stumped

1۔ اسٹمپڈ آؤٹ

(a) اسٹرائکر اسٹمپڈ آؤٹ ہوتا ہے، ماسوائے جیسا کہ 3 ذیل میں ہے، اگر

(i) گیند ڈلیوری کی جاتی ہے جو نو بال نہ ہو

اور (ii) وہ اپنے احاطے سے باہر ہو، علاوہ جیسا کہ 3 ذیل میں ہے

اور (iii) اُس نے رن لینے کو کوشش نہ کی ہو

اور (iv) وکٹ کیپر کسی اور فیلڈرر کی مداخلت کے بغیر اس کا وکٹ گرا دے۔ تاہم قوانین 2.8 (رنر لیے ہوئے بیٹسمین کے تئیں قوانین کی خلاف ورزی) اور 40.3 (وکٹ کیپر کی جگہ) ملحوظ رہیں۔

(b) اگر (a) بالا کی تمام شرائط پوری ہوتی ہوں تو اسٹرائکر اسٹمپڈ آؤٹ ہوتا ہے چاہے رن آؤٹ کا فیصلہ بھی حق بجانب ہو۔

2. Ball rebounding from wicket-keeper's person

2۔ گیند کا وکٹ کیپر کے جسم سے ٹکرا کر پلٹنا

(a) اگر وکٹ گیند سے ذیل کے حالات میں گرائی جاتی ہے تو یہ سمجھا جائے گا کہ اُسے وکٹ کیپر نے گرایا ہے، اگر گیند

(i) وکٹ کیپر کے جسم کے کسی حصے یا ساز و سامان سے ٹکرا کر، ماسوائے حفاظتی ہیلمٹ کے، اسٹمپوں پر پلٹ آتی ہے

یا (ii) وکٹ کیپر ٹھوکر لگا کر یا پھینک کر اسٹمپوں پر مار دیتا ہے۔

(b) اگر گیند وکٹ کیپر کی پہنی ہوئی حفاظتی ہیلمٹ سے چھو جائے تو پھر بھی کھیل میں رہتی ہے لیکن اسٹرائکر اسٹمپڈ آؤٹ نہیں ہوگا۔ تاہم، اگر بعد میں گیند کا کسی فیلڈر سے اتصال ہو جاتا ہے تو اسٹرائکر ان حالات میں رن آؤٹ ہونے کا مستوجب ہے۔ تاہم 3 ذیل ملحوظ رکھیں۔

3. Not out Stumped

3۔ اسٹمپڈ آؤٹ نہیں

(a) 1 بالا کے باوجود، اگر چوٹ سے بچنے کے لیے اسٹرائکر اپنا احاطہ چھوڑ دے تو وہ اسٹمپڈ آؤٹ نہیں ہوگا۔

(b) اگر اسٹرائکر اسٹمپڈ آؤٹ نہیں ہے تو قانون 38 (رن آؤٹ) کی شرائط پوری ہونے پر رن آؤٹ ہو

جائے گا ماسوائے قانون (e)38.2 کے حالات کے۔

LAW 40 THE WICKET-KEEPER
قانون 40 وکٹ کیپر

1. Protective equipment
1۔ حفاظتی ساز و سامان

وکٹ کیپر ہی واحد ایسا فیلڈر ہے جسے دستانے اور بیرونی لیگ گارڈز پہننے کی اجازت ہے۔ اگر وہ ایسا کرتا ہے تو قانون 41.2 (گیند فیلڈ کرنا) کے مقاصد کے لئے یہ چیزیں اُس کے جسم کا حصہ سمجھی جائیں گی۔ اگر اُس کی حرکات اور کھڑے ہونے کی جگہ سے امپائروں پر یہ عیاں ہو جائے کہ وہ بحیثیت وکٹ کیپر اپنے فرائض انجام دینے کا اہل نہیں رہے گا تو وہ یہ حق اور قوانین 32.3 (جائز کیچ)، 39 (اسٹمپڈ)، 41.1 (حفاظتی ساز و سامان)، 41.5 (آن سائڈ فیلڈرز پر پابندی) اور 41.6 (فیلڈرز کو پچ پر تجاوز نہیں کرنا) کے مقاصد کے لیے وکٹ کیپر تسلیم کیے جانے کا حق بھی ساقط کر لیتا ہے۔

2. Gloves
2۔ دستانے

اگر وکٹ کیپر، جیسا کہ 1 بالا میں اجازت ہے دستانے پہنتا ہے تو اُن کی انگلیوں کے درمیان کوئی مغزی نہیں ہوگی بجز انگشت شہادت اور انگوٹھے کو ملانے کی غرض سے جس کے لئے مغزی سہارے کے طور پر لگائی جا سکتی ہے۔ اگر مغزی لگائی جائے تو وہ

(a) بے لچک میٹریل کا ایسا ابھرا ہوا ٹکڑا ہوگا جس کے ساتھ اگر چہ کہ استر کا میٹریل تو جڑا ہو لیکن اور کوئی مضبوطیاں یا پلیٹیں نہیں ہونگی۔

(b) اس طرح کہ مغزی کا اوپری کنارہ

(i) انگشت شہادت اور انگوٹھے کے اوپری سروں کو ملانے والے خط مستقیم سے زیادہ ابھرا ہوا نہ ہو۔

(ii) جب دستانہ پہنے ہوئے ہاتھ کا انگوٹھا پوری طرح کھلا ہو تو مغزی تنی ہوئی ہو۔

3. Position of wicket-keeper
3۔ وکٹ کیپر کی جگہ

وکٹ کیپر، گیند کے کھیل میں آنے کے لمحے سے اسٹرائکر کے اینڈ پر وکٹ کے کلیتاً پیچھے رہے گا جب تک کہ

(a) بولر کی ڈلیوری کی ہوئی گیند

یا تو (i) اسٹرائکر کے بلّے یا جسم کو نہ چھولے

یا (ii) اسٹرائکر کے اینڈ پر وکٹ سے نہ گزر جائے

یا (b) اسٹرائکر رن لینے کی کوشش نہ کرے۔

وکٹ کیپر کے اس قانون کی خلاف ورزی کی صورت میں اسٹرائکرز اینڈ امپائر گیند کے ڈلیور ہونے کے بعد جس قدر جلد ممکن ہو نوبال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

4. Movement by wicket-keeper — 4۔ وکٹ کیپر کی نقل وحرکت

اگر وکٹ کے پیچھے کھڑا ہوا وکٹ کیپر گیند کے کھیل میں آنے کے بعد اور اُس کے اسٹرائکر تک پہنچنے سے پیشتر وکٹ کی طرف معنی خیز نقل وحرکت کرے تو یہ ناجائز ہے۔ وکٹ کیپر کی اس ناجائز نقل وحرکت پر دونوں میں سے کوئی امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

اگر وکٹ کیپر سلو ڈلیوری کے لئے چند قدم آگے بڑھ جاتا ہے تو یہ ناجائز نقل وحرکت نہیں سمجھی جائے گی۔

5. Restriction on actions of wicket-keeper — 5۔ وکٹ کیپر کی حرکات پر پابندی

اگر دونوں میں سے کسی امپائر کی دانست میں وکٹ کیپر اسٹرائکر کے گیند کو کھیلنے اور اپنی وکٹ کی حفاظت کرنے کے حق میں مزاحم ہوتا ہے تو قانون 23.4(b) (vi) (امپائر کا ڈیڈ بال پکارنا اور اشارہ کرنا) کا اطلاق ہوگا۔

تاہم، اگر دونوں میں سے کسی امپائر کی دانست میں وکٹ کیپر کی مزاحمت بالارادہ تھی تو قانون 42.4 (اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی بالارادہ کوشش) کا اطلاق بھی ہوگا۔

6. Interference with wicket-keeper by striker — 6۔ اسٹرائکر کی وکٹ کیپر کے ساتھ مزاحمت

اگر اسٹرائکر، گیند کھیلتے میں یا اپنے وکٹ کے قانونی دفاع میں وکٹ کیپر کی راہ میں مزاحم ہو جاتا ہے تو وہ آؤٹ نہیں ہوگا ماسوائے جیسا کہ قانون 37.3 (گیند کے کیچ ہونے میں رکاوٹ ڈالنا) میں فراہم کیا گیا ہے۔

LAW 41 THE FIELDER

قانون 41 فیلڈر

1. Protective equipment

1۔ حفاظتی سازوسامان

وکٹ کیپر کےعلاوہ کسی اورفیلڈر کودستانے یا بیرونی لیگ گارڈز پہنے کی اجازت نہیں ہوگی ۔علاوہ ازیں، ہاتھ یا انگلیوں کی حفاظت کے لئے کوئی چیز صرف امپائروں کی رضامندی سے ہی پہنی جاسکتی ہے ۔

2. Fielding the ball

2۔ گیند فیلڈ کرنا

فیلڈر اپنے جسم کے کسی بھی حصے سے گیند کو فیلڈ کرسکتا ہے لیکن اگر گیند کے کھیل میں ہوتے ہوئے وہ اسے کسی اورطرح فیلڈ کرے گا،

(a) تو گیند فوراً ہی ڈیڈ ہوجائے گی،

(b) اور امپائر

(i) بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔

(ii) نوبال یا وائڈ کا جرمانہ قائم رہے گا۔علاوہ ازیں،بیٹسمینوں کے مکمل کردہ رنز بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں جمع کیے جائیں گے بشمول جاری رن اگر خلاف ورزی سے پہلے بیٹسمینوں نے کراس کرلیا ہو۔

(iii) دوسرے امپائر کو اور فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(iv) بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(c) گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی ۔

(d) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اورمیچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ انہیں کپتان اور متعلقہ کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے ۔

3. Protective helmets belonging to the fielding side

3۔ فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں

جب فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں استعمال میں نہ ہوں اور سطح کے اوپر رکھی جائیں تو وہ میدان پر صرف وکٹ کیپر کے پیچھے اسٹمپوں کی دونوں جوڑیوں کی سیدھ میں رکھی جانی چاہئیں ۔ اگر فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹ میدان کے اندر رکھی ہوئی ہو اور گیند کھیل میں ہوتے ہوئے اس سے ٹکرا جائے تو گیند ڈیڈ ہو جائے گی اور بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دیے جائیں گے بمع نوبال یا وائڈ کے جرمانے کے، اگر قابل اطلاق ہو۔

علاوہ ازیں، گیند کے حفاظتی ہیلمٹ کو لگنے سے پہلے بیٹسمینوں کے مکمل کردہ رنز بھی اسکور ہونگے ، بشمول جاری رن اگر بیٹسمینوں نے گیند کے حفاظتی ہیلمٹ کو لگنے سے پہلے کراس کر لیا ہو۔ ملاحظہ ہو قانون 18.10 (وکٹ گرنے کے علاوہ گیند ڈیڈ ہونے پر اسکور ہونے والے رنز)۔

4. Penalty runs not to be awarded

4۔ پنالٹی رنز نہیں دیے جانے

2 اور 3 بالا کے باوجود اگر بولر کی ڈلیوری کی ہوئی گیند اولاً اسٹرائکر کے جسم سے ٹکراتی ہے اور اگر امپائر کی دانست میں اسٹرائکر نے

نہ تو (i) گیند کو اپنے بلّے سے کھیلنے کی کوشش کی ہو

نہ ہی (ii) گیند کی چوٹ سے بچنے کی کوشش کی ہو،

تو نہ تو 5 پنالٹی رنز دیے جائیں گے اور نہ ہی دیگر رنز یا جرمانے بیٹنگ سائڈ کے کھاتے میں جمع کیے جائیں گے بجز اگر قابل اطلاق ہو تو نوبال کے جرمانے کے۔

اگر رنز بنانے کی کوشش کی جاتی ہے تو امپائر کو قانون 26.3 (لیگ بائز نہیں دی جائیں) میں ترتیب دیا ہوا طریق کار اختیار کرنا ہوگا۔

5. Limitation of on side fielders

5۔ آن سائڈ فیلڈروں پر پابندی

بولر کی ڈلیوری کے لمحے آن سائڈ پر پوپنگ کریز کے پیچھے وکٹ کیپر کے علاوہ دو سے زائد فیلڈرز نہیں ہونگے ۔ فیلڈر، پوپنگ کریز کے پیچھے سمجھا جائے گا جبتک اُس کا پورا جسم چاہے زمین پر 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 اسٹرائکرز اینڈ امپائر نوبال پکارے گا اور

اشارہ کرے گا۔

6. Fielders not to encroach on the pitch ۔6 فیلڈروں کو پچ پر تجاوز نہیں کرنا

جب گیند کھیل میں ہو اور جب تک کہ اسٹرائکر کے بلّے یا جسم سے اُس کا اتصال نہ ہوگیا ہو یا اسٹرائکر کے بلّے سے گذر نہ گئی ہو، بولر کے علاوہ کوئی دوسرا فیلڈر اپنے جسم کا کوئی حصہ نہ تو پچ پر لگائے گا اور نہ ہی اُس کے اوپر دراز کرے گا۔

وکٹ 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 نو بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ تاہم قانون 40.3 (وکٹ کیپر کی جگہ) ملحوظ رہے۔

7. Movement by fielders ۔7 فیلڈروں کی نقل و حرکت

گیند کے کھیل میں آنے کے بعد اور اُس کے اسٹرائکر تک پہنچنے سے پیشتر کسی بھی فیلڈر کی کوئی بھی معنی خیز نقل و حرکت ناجائز ہے۔ ایسی ناجائز نقل و حرکت کی صورت میں دونوں میں سے کوئی بھی امپائر ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ قانون 42.4 (اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی بالارادہ کوشش) کی دفعات بھی ملحوظ رہیں۔

8. Definition of significant movement ۔8 معنی خیز نقل و حرکت کی تعریف

(a) کلوز فیلڈروں کے لئے اپنے اسٹانس یا کھڑے ہونے کی جگہ میں اسٹرائکر کے حوالے سے تھوڑی بہت ایڈجسٹمنٹ کے علاوہ ہر نقل و حرکت معنی خیز ہے۔

(b) آؤٹ فیلڈ میں فیلڈروں کو اسٹرائکر یا اسٹرائکر کی وکٹ کی جانب حرکت کرنے کی اجازت ہے بشرطیکہ 5 بالا کی خلاف ورزی نہ ہو۔ خفیف نقل و حرکت کے علاوہ سیدھ سے ہٹنا یا اسٹرائکر سے پرے چلے جانا معنی خیز نقل و حرکت سمجھی جائے گی۔

(c) وکٹ کیپر کی نقل و حرکت پر پابندیوں کے بارے میں قانون 40.4 (وکٹ کیپر کی نقل و حرکت) ملاحظہ ہو۔

LAW 42 FAIR AND UNFAIR PLAY — قانون 42 منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل

1. Fair and unfair play - responsibility of captains — ‎1۔ منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل - کپتانوں کی ذمہ داری

یہ ذمہ داری کپتانوں پر عائد ہوتی ہے کہ وہ، جیسا کہ مقدمہ - کرکٹ کی روح' میں واضح کیا گیا ہے یہ یقینی بنائیں کہ کھیل کی روش کھیل کی روح اور روایات کے مطابق نیز قوانین کے دائرے میں رہے۔

2. Fair and unfair play - responsibility of umpires — ‎2۔ منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل - امپائرز کی ذمہ داری

منصفانہ اور غیر منصفانہ کھیل کے منصفین صرف امپائرز ہی ہونگے۔ اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھتا ہے کہ کوئی حرکت جس کا قانون احاطہ نہیں کرتا غیر منصفانہ ہے تو وہ بغیر اپیل مداخلت کرے گا اور اگر گیند کھیل میں ہے تو ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور 18 ذیل میں دیا گیا ضابطہ مکمل کرے گا۔ بصورت دیگر، امپائرز بغیر اپیل کھیل کی پیش رفت میں مخل نہیں ہونگے جب تک قوانین ایسا کرنے کا تقاضہ نہ کریں۔

3. The match bal - changing its condition — ‎3۔ میچ کی گیند - اُس کی حالت تبدیل کرنا

(a) کوئی بھی فیلڈر

(i) گیند کو پالش کرسکتا ہے بشرطیکہ کوئی مصنوعی مادہ استعمال نہ کیا جائے اور یہ کہ ایسی پالش سے وقت نہ ضائع ہوتا ہو۔

(ii) امپائر کی نگرانی میں گیند پر سے مٹی ہٹا سکتا ہے۔

(iii) گیلی گیند کو کپڑے کے پارچے پر خشک کرسکتا ہے۔

(b) کسی کا کسی بھی سبب گیند کو زمین پر رگڑنا، سیونوں یا گیند کی سطح میں دخل اندازی کرنا، کوئی اوزار استعمال کرنا یا دیگر کوئی بھی ایسی حرکت کرنا جو گیند کی حالت تبدیل کرنے کے لئے بظاہر موزوں ہو ناجائز ہے، ماسوائے جس کی اجازت (a) بالا میں ہے۔

(c) امپائرز گیند کے بار بار اور غیر معیّن معائنے کرتے رہیں گے۔

(d) اگر امپائرز باہم متفق ہوں کہ گیند کی حالت میں ابتری اُس کے جھیلے ہوئے استعمال کی مطابقت سے بیش تر ہے تو وہ یہ سمجھیں گے کہ اس قانون کی خلاف ورزی ہوئی ہے۔ وہ

(i) گیند فی الفور تبدیل کردیں گے ۔متبادل گیند کا فیصلہ امپائرز کو کرنا ہوگا۔ یہ اُن کی دانست میں فرسودگی میں سابقہ گیند کی خلاف ورزی سے فوراً پیشتر جھیلی ہوئی فرسودگی کے مقابے کی ہوگی۔

علاوہ ازیں ،بولرز اینڈ امپائر

(ii) بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔

(iii) بیٹسمینوں کو آگاہ کرے گا کہ گیند تبدیل کر دی گئی ہے۔

(iv) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو آگاہ کرے گا کہ کاروائی کا سبب گیند میں ناجائز دخل اندازی تھی ۔

(v) جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(vi) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم ،واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

(e) اگر دونوں امپائرز باہم متفق ہوں کہ اُس اننگز میں مزید واقعہ گیند کی حالت میں ابتری اُس کے جھیلے ہوئے استعمال کی مطابقت سے زیادہ ہونے کا پیش آیا ہے تو وہ

(i) d(i)، (ii) اور (iii) بالا میں بیان طریق کار دہرائیں گے ۔

علاوہ ازیں بولرز اینڈ امپائر

(ii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو انجام دی گئی کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا اور ہدایت کرے گا کہ وہ فوراً پیشتر ڈیلور کرنے والی گیند کے بولر کو فی الفور معطل کرے۔اس طرح معطل کیے گئے بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ گیند کرنے کی اجازت نہ ہوگی ۔

اگر قابل اطلاق ہو تو اوور کوئی دوسرا بولر مکمل کرے گا، جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ کیا ہوگا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہوگی۔

(iii) جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(iv) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم ،مزید واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور ٹیم کے

خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

4. Deliberate attempt to distract striker — 4۔ اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی بالارادہ کوشش

کسی بھی فیلڈر کے لیے یہ ناجائز ہے کہ وہ اسٹرائکر کا دھیان پھیرنے کی بالارادہ کوشش کرے جبکہ وہ ڈلیوری وصول کرنے کی تیاری کر رہا ہو یا وصول کر رہا ہو۔

(a) اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھے کہ فیلڈر کی کوئی حرکت ایسی ہی ایک کوشش ہے تو پہلے ہی موقع پر وہ فوراً ہی ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور دوسرے امپائر کو پکار کے سبب سے آگاہ کرے گا۔ بولرز اینڈ امپائر

(i) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو تنبیہ کرے گا کہ یہ حرکت ناجائز ہے اور اظہار کرے گا کہ یہ پہلی اور آخری تنبیہ ہے۔

(ii) بیٹسمینوں کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

اُس ڈلیوری پر کوئی بیٹسمین ڈِسمس نہیں ہوگا۔ گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(b) اگر اُس اننگز میں فیلڈر کی جانب سے ایسی بالارادہ کوشش مزید کرنے کا واقعہ پیش آتا ہے تو (a) بالا میں ترتیب دیئے گئے طریق ہائے کار کا، ماسوائے تنبیہ، اطلاق ہوگا۔ علاوہ ازیں، بولرز اینڈ امپائر

(i) بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔

(ii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(iii) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

5. Deliberate distraction or obstruction of batsman — 5۔ بالارادہ بیٹسمین کا دھیان پھیرنا یا اُس کے لئے رکاوٹ پیدا کرنا

4 بالا کے علاوہ کسی فیلڈر کے لیے جائز نہیں کہ وہ اسٹرائکر کے گیند وصول کر لینے کے بعد کسی بھی بیٹسمین

کا زبانی یا عمل سے دھیان پھیرنے یا اُس کے لئے رکاوٹ پیدا کرنے کی ارادتاً کوشش کرے۔

(a) یہ فیصلہ کہ دھیان پھیرنا یا رکاوٹ ڈالنا ارادتاً ہے یا نہیں دونوں میں سے کوئی بھی امپائر کرسکتا ہے۔

(b) اگر دونوں میں سے کوئی امپائر سمجھتا ہے کہ کسی فیلڈر نے ارادتاً دھیان پھیرا ہے یا رکاوٹ پیدا کی ہے یا ایسی کوشش کی ہے تو وہ فوراً ہی ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور دوسرے امپائر کو پکار کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(c) اُس ڈلیوری سے کوئی بیٹسمین ڈِسمس نہیں ہوگا۔

علاوہ ازیں

(d) بولرز اینڈ امپائر

(i) بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔

(ii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(e) گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

(f) خلاف ورزی سے پہلے بیٹسمینوں کے مکمل کردہ رنز اسکور ہونگے بشمول دونوں میں سے کسی بھی سائڈ کو جرمانوں کے سبب دیے جانے والے رنز کے۔ علاوہ ازیں، جاری رن بھی اسکور ہوگا چاہے پکار کے لمحے بیٹسمینوں نے کراس کرلیا ہو یا نہیں۔

(g) وکٹ پر موجود بیٹسمین فیصلہ کریں گے کہ ان میں سے کون اگلی ڈلیوری کا سامنا کرے گا۔

(h) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ انہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

6. Dangerous and unfair bowling — 6۔ خطرناک اور ناجائز بولنگ

(a) Bowling of fast short pitched balls — (a) فاسٹ شارٹ پچڈ گیندیں کرنا

(i) فاسٹ شارٹ پچڈ گیندیں کرنا خطرناک اور ناجائز ہے اگر بولرز اینڈ امپائر یہ سمجھتا ہے کہ ایسی گیندیں

اپنے تو اتر سے اور اپنی لینگتھ، اونچائی اور سمت کے لحاظ سے اسٹرائکر کو قطع نظر اس کے کہ اُس نے حفاظتی سازوسامان پہنا ہوا ہے جسمانی گزند پہنچانے کے لئے بظاہر موزوں ہیں۔ اسٹرائکر کی نسبتی مہارت کو ملحوظ رکھا جائے گا۔

(ii) ایسی ڈلیوری جو ٹپہ کھانے کے بعد پوپنگ کریز پر سیدھے قد کھڑے اسٹرائکر کے سر کی اونچائی سے اوپر گذرتی ہے یا گذر جاتی چاہے اُس سے جسمانی گزند پہنچنے کا اندیشہ نہ بھی ہو تو وہ دونوں صورتوں میں یعنی جب امپائر یہ غور کر رہا ہو کہ آیا فاسٹ شارٹ پچڈ گیندیں کرنا خطرناک اور ناجائز ہو گیا ہے اور اُس کے ایسا فیصلہ کر لینے کے بعد (i) بالا کے زمرے میں آنے والی بولنگ شمار ہو گی۔ ایسی ہر ڈلیوری پر امپائر نو بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

(b) Bowling of high full pitched balls — (b) ہائی فُل پچڈ گیندیں کرنا

(i) کوئی ڈلیوری ماسوائے سلو ڈلیوری کے جو بغیر ٹپہ کھائے پوپنگ کریز پر سیدھے قد کھڑے اسٹرائکر کی کمر کی اونچائی سے اوپر گذرتی ہے یا گذر جاتی چاہے وہ اسٹرائکر کو جسمانی گزند پہنچانے کے لئے بظاہر موزوں ہو یا نہ ہو خطرناک اور ناجائز تصور ہو گی۔

(ii) سلو ڈلیوری جو بغیر ٹپہ کھائے پوپنگ کریز پر سیدھے قد کھڑے اسٹرائکر کے شانے کی اونچائی سے اوپر گذرتی ہے یا گذر جاتی چاہے وہ اسٹرائکر کو جسمانی گزند پہنچانے کے لئے بظاہر موزوں ہو یا نہ ہو، خطرناک اور ناجائز تصور ہو گی۔

7. Dangerous and unfair bowling - action by the umpire — 7۔ خطرناک اور ناجائز بولنگ - امپائر کی کاروائی

(a) جیسے ہی بولرز اینڈ امپائر یہ فیصلہ کرتا ہے کہ 6(a) بالا کے تحت فاسٹ شارٹ پچڈ گیندیں کرانا خطرناک اور ناجائز ہو گیا ہے یا ماسوائے 8 ذیل کے 6(b) بالا میں کی گئی تعریف کے مطابق خطرناک اور ناجائز بولنگ کا کوئی واقعہ ہو گیا ہے تو وہ نو بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔ جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو وہ بولر کو خبردار کرے گا، دوسرے امپائر کو، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور بیٹسمینوں کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔ اس خبرداری کا اطلاق ساری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔

(b) اگر اُس اننگز میں ایسی خطرناک اور ناجائز بولنگ کا کوئی مزید موقع اُسی بولر کی جانب سے آتا ہے تو

امپائر مندرجہ بالا طریق کار دہرائے گا اور بولر سے اظہار کرے گا کہ یہ آخری تنبیہ ہے۔
اس تنبیہ کا اطلاق ساری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔

(c) اگر اُس اننگز میں اُسی بولر کی جانب سے مزید اعادہ ہوتا ہے تو امپائر نو بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا اور

(i) جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو کپتان کو ہدایت کرے گا کہ وہ بولر کو فی الفور معطل کرے اور دوسرے امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔
اس طرح معطل کیے گئے بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہ ہوگی۔
اگر قابل اطلاق ہو تو اوور کوئی دوسرا بولر مکمل کرے گا جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ کیا ہوگا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہوگی۔

علاوہ ازیں وہ

(ii) وقوعہ کی روداد سے بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو آگاہ کرے گا۔

(iii) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور بولر کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

8. Deliberate bowling of high full pitched balls ہائی فل پچڈ گیندیں ارادتاً -8

اگر امپائر سمجھتا ہے کہ بولر نے ہائی فل پچڈ گیند جو 6(b) بالا میں تصریح کے مطابق خطرناک اور ناجائز ہے، ارادتاً کی ہے تو 7 بالا میں معیّن خبرداری اور تنبیہ سے صرف نظر کر لیا جائے گا۔ امپائر

(a) (i) نو بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

(ii) جب گیند ڈیڈ ہو جائے کپتان کو ہدایت کرے گا کہ وہ بولر کو فی الفور معطل کرے۔
اس طرح معطل کیے گئے بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہوگی۔
اگر قابل اطلاق ہو تو اوور کوئی دوسرا بولر مکمل کرے گا، جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ کیا

ہوگا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہوگی۔

(iii) دوسرے امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(b) وقوعہ کی روداد سے بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو مطلع کرے گا۔

(c) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور بولر کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

9. Time wasting by the fielding side — 9۔ فیلڈنگ سائڈ کا وقت کو ضائع کرنا

کسی فیلڈر کا وقت کو ضائع کرنا ناجائز ہے۔

(a) اگر دونوں میں سے کوئی امپائر یہ سمجھتا ہے کہ کسی اوور کی پیش رفت غیر ضروری طور پر سست ہے یا فیلڈنگ سائڈ کے کپتان یا کسی فیلڈر کے تئیں کسی بھی طریقے سے وقت ضائع کیا جارہا ہے تو پہلے ہی موقع پر متعلقہ امپائر

(i) اگر گیند کھیل میں ہو تو ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

(ii) دوسرے امپائر کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(b) تب بولرز اینڈ امپائر

(i) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو تنبیہ کرے گا یہ اظہار کرتے ہوئے کہ یہ پہلی اور آخری تنبیہ ہے۔

(ii) بیٹسمینوں کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(c) اگر دونوں میں سے کوئی امپائر سمجھے کہ اُس اننگز میں کسی فیلڈر نے مزید وقت ضائع کیا ہے تو وہ

(i) اگر گیند کھیل میں ہو تو ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

(ii) دوسرے امپائر کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

بولرز اینڈ امپائر

(iii) یا تو اگر وقت کا ضیاع اوور کے دوران نہیں ہوا ہے تو بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا اور فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

یا اگر وقت کا ضیاع اوور کے دوران ہوا ہے تو فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو ہدایت کرے گا کہ وہ بولر کو فی الفور معطل کرے۔ اس طرح معطل کیے گئے بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہوگی۔

اگر قابل اطلاق ہو تو اوور کوئی دوسرا بولر مکمل کرے گا جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ کیا ہوگا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہوگی۔

(iv) بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(v) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

10. Batsman wasting time — 10۔ بیٹسمین کا وقت کو ضائع کرنا

بیٹسمین کے لئے وقت ضائع کرنا ناجائز ہے۔ عمومی حالات میں جیسے ہی بولر رن اپ کے لئے تیار ہو، اسٹرائکر کو اسٹرائک لینے کے لئے تیار رہنا چاہیے۔

(a) اگر دونوں میں سے کوئی بیٹسمین اس 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 پیشتر یا گیند ڈیڈ ہو جانے پر، جو برمحل ہو، امپائر

(i) دونوں بیٹسمینوں کو تنبیہ کرے گا اور اظہار کرے گا کہ یہ پہلی اور آخری تنبیہ ہے۔ اس تنبیہ کا اطلاق ساری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔ امپائر ہر اندر آنے والے بیٹسمین کو اس سے آگاہ کرے گا۔

(ii) دوسرے امپائر کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(iii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(b) اگر اُس اننگز میں کوئی بھی بیٹسمین مزید وقت ضائع کرتا ہے تو امپائر مناسب وقت پر جبکہ گیند ڈیڈ ہو

(i) فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔

(ii) دوسرے امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(iii) دوسرے بیٹسمین کو، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(iv) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ انہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے اور اگر برمحل ہو تو متعلقہ ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

11. Damaging the pitch - area to be protected

11۔ پچ کو نقصان پہنچانا - علاقہ جسے تحفظ دینا ہے

(a) تمام کھلاڑیوں پر لازم ہے کہ وہ پچ کو غیر ضروری نقصان پہنچانے سے گریز کریں۔ وہ کھلاڑی پچ کو نااہل اجتناب نقصان پہنچانے کا مرتکب ہو رہا ہوگا جس کی پچ کے اوپر موجودگی کی دونوں میں سے کسی امپائر کی نظر میں کوئی معقول وجہ نہ ہو۔

پچ کو ارادتاً نقصان پہنچانا ناجائز ہے۔

(b) پچ کے اُس علاقے کی جسے 'محفوظ علاقہ' سے منسوب کیا جاتا ہے، تعریف یہ ہے کہ یہ ایک ایسا علاقہ ہے جو مشتمل ہوگا ایک ایسی مستطیل پر جس کی حد بندی سروں پر ہر دو پوپنگ کریزوں کے متوازی اور ان سے 5 فٹ/1.52 میٹر آگے اور اطراف میں خیالی لکیروں سے ہوگی، اطراف کی ہر ایک خیالی لکیر دونوں درمیانی اسٹمپوں کے مرکزوں کو ملانے والی لکیر کے متوازی اور اس سے 1، 1 فٹ/ 30.48 سینٹی میٹر کے فاصلے پر ہوگی۔

12. Bowler running on the protected area after delivering the ball

12۔ گیند ڈلیور کرنے کے بعد بولر کا محفوظ علاقے میں چلے آنا

(a) اگر بولر یا تو گیند ڈلیور کرنے کے بعد یا اگر وہ گیند چھوڑنے سے قاصر رہے اپنے ڈلیوری سوئنگ اور

ڈلیوری اسٹرائڈ مکمل کرنے کے بعد محفوظ علاقے میں چلا آتا ہے تو وہ اس قانون کی خلاف ورزی کا مرتکب ہوگا۔ ملاحظہ ہوں 11 بالا، قانون 23.4(viii) (امپائر کا ڈیڈ بال پکارنا اور اشارہ کرنا) اور اپنڈکس D۔

(b) اگر جیسا کہ (a) بالا میں واضح ہے، بولر اس قانون کی خلاف ورزی کرتا ہے تو پہلے ہی موقع پر، جب گیند ڈیڈ ہو جائے تو امپائر

(i) بولر کو خبردار کرے گا اور دوسرے امپائر کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

اس خبرداری کا اطلاق ساری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔

(ii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور بیٹسمینوں کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(c) اگر اُس اننگز میں وہی بولر اس قانون کی دوبارہ خلاف ورزی کرتا ہے تو مندرجہ بالا طریق کار دہرائے گا یہ اظہار کرتے ہوئے کہ یہ آخری تنبیہ ہے۔ اس تنبیہ کا اطلاق بھی ساری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔

(d) اگر اُس اننگز میں وہی بولر اس قانون کی تیسری مرتبہ خلاف ورزی کرتا ہے تو امپائر

(i) جب گیند ڈیڈ ہو جائے فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو ہدایت کرے گا کہ وہ بولر کو فی الفور معطل کرے۔

اس طرح معطل کیے گئے بولر کو اُس اننگز میں دوبارہ بولنگ کی اجازت نہیں ہوگی۔

اگر قابل اطلاق ہو تو اوور کوئی دوسرا بولر مکمل کرے گا جس نے نہ تو پچھلے اوور کا کوئی حصہ کیا ہوگا اور نہ ہی اُسے اگلے اوور کا کوئی حصہ کرنے کی اجازت ہوگی۔

(ii) دوسرے امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(iii)، بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(iv) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو

اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور بولر کے خلاف
ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

13. Fielder damaging the pitch — 13۔ فیلڈر کا پچ کو نقصان پہنچانا

(a) اگر کوئی فیلڈر پچ کو ممکن الاجتناب نقصان، علاوہ (a) 12 بالا پہنچاتا ہے تو امپائر پہلے ہی موقع پر خلاف ورزی دیکھتے ہوئے، جب گیند ڈیڈ ہوجائے، دوسرے امپائر کو آگاہ کرے گا۔ تب بولرز اینڈ امپائر

(i) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو خبردار کرے گا اور اظہار کرے گا کہ یہ پہلی اور آخری تنبیہ ہے۔ اس تنبیہ کا اطلاق ساری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔

(ii) بیٹسمینوں کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(b) اگر اُس اننگز میں کوئی فیلڈر پچ کو ممکن الاجتناب نقصان پہنچانے کا مزید موقع دیتا ہے تو امپائر خلاف ورزی دیکھتے ہی، جب گیند ڈیڈ ہوجائے، دوسرے امپائر کو آگاہ کرے گا۔ تب بولرز اینڈ امپائر

(i) بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔

علاوہ ازیں وہ

(ii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اِس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(iii) بیٹسمینوں کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(iv) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

14. Batsman damaging the pitch — 14۔ بیٹسمین کا پچ کو نقصان پہنچانا

(a) اگر دونوں میں سے کوئی بیٹسمین پچ کو ممکن الاجتناب نقصان پہنچاتا ہے تو امپائر پہلے ہی موقع پر خلاف ورزی دیکھتے ہوئے، جب گیند ڈیڈ ہوجائے دوسرے امپائر کو واقعہ سے آگاہ کرے گا۔ تب بولرز اینڈ امپائر

(i) دونوں بیٹسمینوں کو تنبیہ کرے گا کہ یہ دستور غیر منصفانہ ہے اور اظہار کرے گا کہ یہ پہلی اور آخری تنبیہ ہے۔ اس تنبیہ کا اطلاق ساری اننگز کے دوران جاری رہے گا۔ امپائر ہر اندر آنے والے بیٹسمین کو اس سے آگاہ کرے گا۔

(ii) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(b) اگر اُس اننگز میں کوئی بھی بیٹسمین پچ کو ممکن الاجتناب نقصان پہنچانے کا مزید موقع دیتا ہے تو امپائر خلاف ورزی دیکھتے ہوئے، جب گیند ڈیڈ ہو جائے، دوسرے امپائر کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔ تب بولرز اینڈ امپائر

(i) اُس ڈلیوری سے بیٹنگ سائڈ کو حاصل ہونے والے تمام رنیں بجز نو بال یا وائڈ کے جرمانے کے اگر قابل اطلاق ہو، نامنظور کر دے گا۔

(ii) علاوہ ازیں، فیلڈنگ سائڈ کو 5 پینالٹی رنز دے گا۔

(iii) بیٹسمینوں کو اپنے اصل اینڈز کو لوٹا دے گا۔

(iv) فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابل عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو پیش آنے والے واقعہ سے آگاہ کرے گا۔

(c) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ انہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑی یا کھلاڑیوں کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

15. Bowler attempting to run out non-striker before delivery

15۔ ڈلیوری سے پیشتر بولر کی نان اسٹرائکر کو رن آؤٹ کرنے کوشش

ڈلیوری اسٹرائڈ میں داخل ہونے سے پیشتر، بولر کو نان اسٹرائکر کو رن آؤٹ کی کوشش کرنے کی اجازت ہے۔ کوشش چاہے کامیاب ہو یا نہ ہو گیند اوور میں شمار نہیں ہوگی۔

اگر بولر نان اسٹرائکر کو رن آؤٹ کرنے کی کوشش میں ناکام رہتا ہے تو امپائر جتنی جلد ممکن ہو ڈیڈ بال پکارے گا

اور اشارہ کرے گا۔

16. Batsmen stealing a run — 16۔ بیٹسمینوں کا رن اُچکنا

بولر کے رن اپ کے دوران بیٹسمینوں کی رن اُچکنے کی کوشش کرنا ناجائز ہے۔تاوقتیکہ بولر دونوں میں سے کسی بیٹسمین کو رن آؤٹ کرنے کی کوشش نہ کرے - ملاحظہ ہو 15 بالا اور قانون 24.4 (ڈلیوری سے پیشتر بولر کا اسٹرائکر کے اینڈ کی جانب تھرو کرنا)-امپائر

(i) ایسی کسی کوشش میں جیسے ہی بیٹسمین کراس کریں ڈیڈ بال پکارے گا اور اشارہ کرے گا۔

(ii) دوسرے امپائر کو اس کاروائی کے سبب سے آگاہ کرے گا۔

(iii) بیٹسمینوں کو اُن کے اصل اینڈز کو لوٹا دے گا۔

(iv) فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دے گا۔

(v) بیٹسمینوں کو، فیلڈنگ سائڈ کے کپتان کو اور جیسے ہی قابلِ عمل ہو بیٹنگ سائڈ کے کپتان کو اس کاروائی سے آگاہ کرے گا۔

(vi) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو دونوں امپائرز باہم، واقعہ کی روداد سے فیلڈنگ سائڈ کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان اور کھلاڑیوں کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

17. Penalty runs — 17۔ پنالٹی رنز

(a) جب دونوں میں سے کسی سائڈ کو پنالٹی رنز دیئے جاتے ہیں تو امپائر گیند ڈیڈ ہونے پر اسکوررز کو پنالٹی رنوں کا اشارہ کرے گا۔ ملاحظہ ہو قانون 3.14 (اشارے)۔

(b) قانون 21.6 (فتح گن ہٹ یا ایکسٹراز) کی دفعات کے باوجود ہر اُس صورت میں جہاں قوانین تقاضا کرتے ہیں پنالٹی رنز دیئے جائیں گے۔

تاہم، ملحوظ رہے کہ قوانین 26.3 (لیگ بائز نہیں دی جائیں)، 34.4 (قانونی طور پر ایک سے زیادہ مرتبہ اسٹرائک کی گئی گیند پر اسکور ہونے والے رنز) اور قانون 41.4 (جرمانے کے رنز نہیں دیئے جانے) کے تحت پنالٹی رنز دیئے جانے پر پابندیوں کا اطلاق ہوگا۔

(c) جب قوانین 2.6 (بغیر اجازت لوٹنے والا کھلاڑی) 41.2 (گیند فیلڈ کرنا)، یا 41.3 (فیلڈنگ سائڈ کی حفاظتی ہیلمٹیں) میں سے کسی کے تحت یا 3، 4، 5، 9 یا 13 بالا کے تحت بیٹنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دیے جاتے ہیں تو

(i) وہ رنز پنالٹی ایکسٹراز کے طور پر اسکور ہونگے اور دیگر جرمانوں کے علاوہ ہونگے۔

(ii) وہ گیند ڈیڈ ہونے پر دیے جاتے ہیں اور وہ نہ تو فوراً پیشتر والی ڈلیوری اور نہ ہی فوراً بعد کی ڈلیوری سے حاصل ہونے والے رنز سمجھے جائیں گے اور اُن ڈلیوریوں سے حاصل ہونیوالے رنوں کے علاوہ ہونگے۔

(iii) بیٹسمین محض 5 پنالٹی رنوں کی بناء پر اینڈز تبدیل نہیں کریں گے۔

(d) جب قانون (b)18.5 (بالارادہ شارٹ رنز) کے تحت یا 10،14 یا 16 بالا کے تحت فیلڈنگ سائڈ کو 5 پنالٹی رنز دیے جاتے ہیں تو وہ اُس سائڈ کی تازہ ترین مکمل شدہ اننگز کے رنوں کے ٹوٹل میں بطور پنالٹی ایکسٹراز شامل کیے جائیں گے۔ اگر فیلڈنگ سائڈ نے اننگز مکمل نہ کی ہو تو 5 پنالٹی ایکسٹراز اُس کی اگلی اننگز کے اسکور میں شامل کیے جائیں گے۔

18. Players' conduct — 18۔ کھلاڑیوں کا طرز عمل

اگر کھیل کی روح کی خلاف ورزی ہوتی ہے

یا تو ایسے ناجائز عمل کی صورت میں جس کا 2 بالا کے تحت قوانین احاطہ نہیں کرتے،

یا کوئی کھلاڑی

یا تو امپائر کی ہدایات کی تعمیل نہ کرے

یا زبانی یا عمل سے اُس کے فیصلوں پر تنقید کرے

یا اظہار اختلاف کرے

یا عموماً ایسا رویہ اختیار کرے جو کھیل کی بدنامی کا باعث بن سکتا ہو

تو متعلقہ امپائر معاملے کی روداد سے فوراً ہی دوسرے امپائر کو آگاہ کرے گا۔

تب دونوں امپائرز باہم

(i) کھلاڑی کے کپتان کو واقعہ سے آگاہ کریں گے یہ ہدایت کرتے ہوئے کہ وہ کاروائی کرے۔

(ii) اُسے خلاف ورزی کی شدت سے آگاہ کریں گے اور بتائیں گے کہ اس کی رپورٹ اعلیٰ حاکم مجاز سے کی جائے گی۔

(iii) میچ کے بعد جیسے ہی ممکن ہو واقعہ کی روداد سے کھلاڑی کی ٹیم کی انتظامیہ کو اور میچ کی ذمہ دار کسی گورننگ باڈی کو مطلع کریں گے کہ اُنہیں متعلقہ کپتان، کھلاڑی یا کھلاڑیوں اور اگر برمحل ہو تو ٹیم کے خلاف ایسی کاروائی کرنا ہوگی جسے مناسب سمجھا جائے۔

Law 8 (The wickets) — قانون 8 (وکٹس)

B

B اپنڈکس

Laws 7 (The pitch) and 9 (The bowling, popping and return creases)

قوانین 7 (پچ) اور 9 (بولنگ، پوپنگ اور ریٹرن کریزیں)

اپنڈکس C

C

قانون 40.2 (دستانے)

Gloves)

ان خاکوں سے مطلب واضح ہوتا ہے کہ وکٹ کیپنگ دستانوں میں:

- انگلیوں کے درمیان مغزی نہ ہو
- انگلی اور انگوٹھے کے درمیان بے لچک میٹیریل کا اکہرا ٹکڑا سہارے کے لیے استعمال کیا جا سکتا ہے
- اور جب دستانہ پہنے ہوئے ہاتھ کے انگوٹھے کو پوری طرح کھولا جائے تو اوپری کنارہ تنا ہوا اور انگشت شہادت اور انگوٹھے کے اوپری سروں کو ملانے والے خط مستقیم سے زیادہ ابھرا ہوا نہ ہو

اپنڈکس D

DEFINITIONS AND EXPLANATIONS OF WORDS OR PHRASES NOT DEFINED IN THE TEXT

ان الفاظ یا محاوروں کی تعریف اور تشریح جن کی متن میں وضاحت نہیں کی گئی ہے

The toss

ٹاس

اننگز کے انتخاب کے لیے ہوتا ہے۔

Before the toss

ٹاس سے قبل

میچ شروع ہونے کے متوقع دن سے کسی بھی وقت پہلے یا ایک روزہ میچ کی صورت میں جس دن وہ میچ کھیلا جاتا ہے۔

Before the match

میچ سے قبل

کسی بھی وقت ٹاس سے پہلے، صرف اُس دن تک محدود نہیں جس دن ٹاس ہوتا ہے۔

During the match

میچ کے دوران

ٹاس کے بعد سے میچ کے خاتمے تک چاہے کھیل جاری رہتا ہو یا نہیں۔

Conduct of the game

کھیل کی روش

اس میں شامل ہے میچ سے متعلق میچ کے کسی دن کسی وقت کیا جانے والا کوئی عمل۔

Implements of the game

کھیل کے اوزار

بلا، گیند، اسٹمپیں اور بیلیں کھیل کے اوزار ہیں۔

The field of play

کھیل کا میدان

باؤنڈری کے کنارے سے گھرا ہوا علاقہ۔

The square

اسکوئر

کھیل کے میدان کا خصوصی طور پر تیار کیا گیا رقبہ جس میں میچ کا پچ واقع ہوتا ہے۔

The outfield — **آوٹ فیلڈ**

کھیل کے میدان کا وہ حصہ جو اسکوئر اور باؤنڈری کے کنارے کے درمیان ہوتا ہے۔

Inside edge — **اندرونی کنارہ**

قریب تر وکٹ کی طرف والا کنارہ۔

Behind — **پیچھے**

اسٹمپس اور کریزوں کے حوالے سے پچ کے دوسرے سرے پر اسٹمپس اور کریزوں سے پرے کی طرف۔
اس کے برعکس 'آگے' سے مراد ہے دوسرے سرے پر اسٹمپس اور کریزوں کے نزدیک تر والی طرف۔
جس جگہ اسٹرائکر بولر سے ڈلیوری وصول کرنے کے لیے کھڑا ہوتا ہے محض شناخت کی خاطر اسٹرائکرز اینڈ کہلاتا ہے، اگرچہ بعد میں وہ بغیر پابندی کسی جگہ جاسکتا ہے۔ اس تعلق سے کھیل کے میدان کا نصف حصہ اسٹرائکرز اینڈ اور دوسرا نصف حصہ بولرز اینڈ ہوتا ہے۔ بیٹسمین کی اُس اینڈ پر وکٹ کے تعلق سے پوزیشن کے حوالے سے اسٹرائکر اینڈ کو وکٹ کیپرز اینڈ بھی کہا جاتا ہے۔

In front of the line of the striker's wicket — **اسٹرائکر کے وکٹ کی لائن کے سامنے**

کھیل کے میدان میں اسٹرائکرز اینڈ پر اسٹمپس کو سامنے کے رخ سے ملاتی ہوئی خیالی لکیر کے آگے کا علاقہ۔
یہ خیالی لکیر دونوں سمتوں میں باؤنڈری تک وسیع سمجھی جائے گی۔

Behind the wicket — **وکٹ کے پیچھے**

کھیل کے میدان میں ہر ایک 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۔

Behind the wickt-keeper — **وکٹ کیپر کے پیچھے**

اسٹرائکر اینڈ پر وکٹ کے پیچھے، جیسا کہ اوپر واضح کیا گیا ہے، لیکن اسٹمپس کی دونوں جوڑیوں کی سیدھ میں اور وکٹ کیپر کے مقابلے میں اسٹمپس سے زیادہ پرے۔

A batsman's ground — **بیٹسمین کا احاطہ**

پچ کے ہر دو اینڈز پر پوپنگ کریز کے پیچھے کھیل کے میدان کا پورا علاقہ اُس اینڈ پر بیٹسمین کا احاطہ ہوتا

ہے۔

اصل اینڈ — **Original end**

وہ اینڈ جس پر بیٹسمین اُس ڈلیوری کے لیے گیند کے کھیل میں آتے وقت موجود تھا۔

وکٹ جو وہ چھوڑ چکا ہو — **Wicket he has left**

اُس اینڈ کا وکٹ جس پر بیٹسمین جاری رن شروع ہوتے وقت تھا۔

آف سائڈ/ آن سائڈ — **Off side/on side**

خاکہ دیکھیں

اوور دا وکٹ /راؤنڈ دا وکٹ — **Over the wicket/ round the wicket**

جب بولر وکٹ اور ریٹرن کریز کے درمیان رن اپ لیتا ہے اور وکٹ اُس کے بول کرنے والے بازو کی طرف ہو تو وہ اوور دا وکٹ بولنگ کر رہا ہوتا ہے۔ اگر ریٹرن کریز اُس کے بولنگ والے بازو کی طرف ہو تو وہ راؤنڈ دا وکٹ بولنگ کر رہا ہوتا ہے۔

Umpire **امپائر**

جہاں کہیں **امپائر** کا اپنے طور پر ذکر ہوتا ہے تو اس کا مطلب ہمیشہ **بولرز** اینڈ امپائر ہوتا ہے، پھر بھی بسا اوقات یہ بھر پور 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۔ ورنہ وسیع تر بیان سے اظہار ہو جاتا ہے کہ دونوں میں سے خصوصاً کون سے امپائر سے مراد ہے۔

Umpires together agree **امپائرز باہمی رضامند ہوں**

ایسے فیصلے جو امپائروں نے، کھلاڑیوں سے بے تعلق ہو کر، آپس میں کرنے ہیں۔

Fielding side **فیلڈنگ سائڈ**

وہ سائڈ جو اُس وقت فیلڈ کر رہی ہو چاہے کھیل جاری ہو یا نہیں۔

Member of the fielding side **فیلڈنگ سائڈ کا ممبر**

ایسا کھلاڑی جسے فیلڈنگ سائڈ کے کپتان نے نامزد کیا ہو، یا نامزد کھلاڑی کا مجاز متبادل۔

Fielder **فیلڈر**

کھیل کے میدان پر اُن 11 یا کم کھلاڑیوں میں سے کوئی ایک جو باہم مل کر فیلڈنگ سائڈ ترتیب دیتے ہیں۔ اس تعریف میں نہ صرف بولر
اور وکٹ کیپر دونوں شامل ہیں بلکہ کھیل کے میدان پر قانونی طور پر موجود کھلاڑیوں اور نامزد غیر حاضر کھلاڑیوں کے بدلے فیلڈنگ کرنے
والے قانونی سبسٹی ٹیوٹس بھی شامل ہیں۔ اس تعریف سے کھیل کے میدان سے غیر حاضر کوئی نامزد کھلاڑی یا ایسا کھلاڑی جو کھیل کے میدان
سے غیر حاضر رہا ہو لیکن اُس نے واپس لوٹنے کے لیے امپائر سے اجازت نہ لی ہو، خارج ہے۔
ایسا کھلاڑی جو بحیثیت فیلڈر اپنے فرائض انجام دینے کے دوران مختصراً باؤنڈری سے باہر چلا جاتا ہے تو وہ کھیل کے میدان سے غیر حاضر نہیں
سمجھا جائے گا اور نہ ہی قانون 2.5 (غیر حاضر یا میدان سے چلے جانے والا فیلڈر) کے مقاصد کیلئے اُسے

کھیل کا میدان چھوڑ کر چلے جانے والا کھلاڑی سمجھا جائے گا۔

ڈلیوری سوئنگ **Delivery swing**

بولر کے بازو کی وہ حرکت جس کے دوران وہ عموماً طور پر ڈلیور کرنے کے لیے گیند چھوڑتا ہے۔

ڈلیوری اسٹرائڈ **Delivery stride**

جس کے دوران ڈلیوری سوئنگ وجود میں آتی ہے چاہے گیند ہاتھ سے چھوڑی جائے یا نہیں۔ یہ اُس وقت شروع ہوتی ہے جب اُس اسٹرائڈ کے لیے بولر کا پچھلا پیر زمین پر لگتا ہے اور اُس وقت ختم ہوتی ہے جب اُسی اسٹرائڈ میں اُس کا اگلا قدم زمین پر لگتا ہے۔

گیند کا اسٹرائک کیا جانا/ گیند اسٹرائک کرنا **The ball is struck/strikes the ball**

جب تک کہ خصوصی طور پر اس کے علاوہ وضاحت نہ کی گئی ہو اس سے مراد ہے 'گیند کا بلے سے اسٹرئک کیا جانا / 'گیند کو بلے سے اسٹرائک کرنا'۔

ٹکرا کر براہِ راست لَوٹ آنا/ براہِ راست اسٹرائک کرنا **Rebounds directly/strikes directly**

یہ اور اسی طرح کے دوسرے محاوروں سے مراد ہے 'کسی فیلڈر سے اتصال ہوئے بغیر' لیکن زمین سے اتصال اس سے خارج ہے۔

بیرونی حفاظتی سازوسامان **External protective equipment**

بیرونی ضربوں سے محفوظ رہنے کے لیے پہنی ہوئی پوشاک کا کوئی بھی ظاہری آئٹم۔

بیٹسمین 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 ماسوائے وکٹ کیپر کے، جس کے لیے وکٹ کیپنگ پیڈز اور دستانوں کی بھی اجازت ہے۔

حفاظتی ہیلمٹ **A protective helmet**

سخت مادّے سے بنا ایسا سرپوش جسے سر کی، چہرے کی یا دونوں کی حفاظت کی غرض سے بنایا گیا ہو۔

Clothing **لباس**

کھلاڑی کی ہر وہ پہنی ہوئی شے جو بیرونی حفاظتی سازوسامان کے زمرے میں نہیں آتی، بشمول عینک اور زیورات، لباس کے زمرے میں آتی ہے چاہے اس نے حفاظت کی غرض سے پوشاک کے کچھ نظر نہ آنے والے آئٹم بھی پہنے ہوئے ہوں۔ بلا جو بیٹسمین نے لیا ہوا ہو لباس کی اس تعریف میں نہیں آتا۔

The bat **بلا**

مندرجہ ذیل کو بلّے کے حصے سمجھا جاتا ہے

- خود بلا مکمل طور پر
- بلّے کو تھامے ہوئے ہاتھ (یا ہاتھوں) میں پہنا ہوا دستانہ (یا دستانے) مکمل طور پر۔
- بلّے کو تھاما ہوا ہاتھ (یا دونوں ہاتھ)، اگر بیٹسمین نے اُس ہاتھ (یا ہاتھوں) میں دستانہ نہیں پہن رکھا ہو۔

Hand **ہاتھ**

بیٹسمین یا وکٹ کیپر کے لیے ہاتھ میں شامل ہے ہاتھ اور ہاتھ میں پہنا ہوا دستانہ مکمل طور پر۔

Held in batsman's hand **بیٹسمین کے ہاتھ میں تھاما ہوا**

بیٹسمین کے ہاتھ، یا ہاتھ میں پہنے ہوئے دستانے اور بلّے کے کسی حصے سے اتصال کو ہاتھ میں تھامے ہوئے بلّے سے تعبیر کیا جائے گا۔

Equipment **سازوسامان**

بیٹسمین کے سازوسامان میں اس کا بلا، جیسا کہ اوپر واضح کیا گیا ہے بمع اُس بیرونی حفاظتی سازوسامان کے شامل ہے جو اُس نے پہنا ہو

ہو۔ فیلڈر کا سازوسامان وہ بیرونی حفاظتی سازوسامان ہے جو اُس نے پہنا ہوا ہو۔

Person **جسم**

کھلاڑی کا طبعی (گوشت و پوست کا) جسم بمع پہنے ہوئے لباس یا قانونی حفاظتی سازوسامان اُس کا جسم ہوتا ہے، بجز بیٹسمین کی صورت میں اُس کے بلّے کے۔

بلا نہ تھاما ہوا ہاتھ چاہے اُس میں دستانہ پہنا ہوا ہو یا نہیں بیٹسمین کے جسم کا حصہ ہوتا ہے۔

کھلاڑی کے لباس یا ساز و سامان کا کوئی آئٹم اُس وقت تک اُس کے جسم کا حصہ نہیں ہوتا جب تک وہ جسم سے منسلک نہ ہو۔

بیٹسمین کے لیے نہ پہنا ہوا دستانہ اگر ہاتھ میں پکڑا ہوا ہو تو اُس کے جسم کا حصہ ہوتا ہے۔

فیلڈر کے لیے لباس یا ساز و سامان کا کوئی آئٹم جو اُس نے ہاتھ یا ہاتھوں میں تھاما ہوا ہے اُس کے جسم کا حصہ نہیں ہوتا۔

APPENDIX E - THE BAT: LAW 6 — اپنڈکس E-بلا: قانون 6

All Law references are to sections of Law 6 — **تمام قانونی حوالے قانون 6 کی دفعات کے حوالے سے متعلق ہیں**

Categories of bat — بلّے کی اقسام

ٹائپ A، B اور C بلّوں کی وہ اقسام ہیں جو قانون 6 کی 1 تا 8 شقوں سے مطابقت رکھتی ہیں۔ جو بلّے ان تینوں میں سے کسی ٹائپ کی خصوصیات نہیں رکھتے انہیں قوانین تسلیم نہیں کرتے۔ ٹائپ A بلّے کسی بھی سطح پر استعمال کیے جاسکتے ہیں۔ ٹائپ B یا C اور دیگر بلّے صرف ایک خاص سطح یا اس سے نچلی سطح پر، جس کا تعین متعلقہ ملک کی کرکٹ گورننگ باڈی کرے، استعمال کیے جاسکتے ہیں۔

The blade — بلیڈ

بلیڈ کا چہرہ اُس کی ضرب لگانے کی اصل قوت ہے۔ متضاد سطح اُس کی پشت ہوتی ہے۔ شانے، پہلو اور تلا بقیہ سطحیں ہیں جو چہرے اور پشت کو علیحدہ کرتی ہیں۔ 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۔

دونوں شانوں کو ایک جوڑی مانتے ہوئے ان کی متضاد سطح تلا ہوتی ہے۔

پہلو، بلیڈ کی دونوں جانب تلے اور شانوں کے درمیان بلیڈ کے باقی ماندہ حصے لمبائی کی جانب ہوتے ہیں۔

Adhesives — جوڑنے والے ماڈے

جوڑنے والے ماڈوں کی، اول تا آخر، اجازت ہے لیکن ان کا استعمال صرف لازمی ہونے کی صورت میں ہوگا اور وہ بھی انتہائی قلیل مقدار میں۔

Materials in handle — ہینڈل میں ماڈے

ہینڈل کے کل حجم کے تناسب سے ٹائپ A اور B میں بید بکری یا دوڑی کے علاوہ استعمال ہونے والے ماڈے دسواں حصہ اور ٹائپ C میں پانچواں حصہ ہونے چاہئیں۔ ایسے ماڈے ہینڈل کے نچلے حصے میں 3.25 انچ/8.26 سینٹی میٹر سے زیادہ آگے بڑھے ہوئے نہیں ہونے چاہئیں۔

Binding and covering of handle — ہینڈل کی بندھائی اور پوشش

ہینڈل کے بالائی اور زیریں حصوں کے جوڑسے آگے تسلسل کی اجازت ہے، جو 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 گرفت کو ڈھانپنے کے لیے۔

Length and width — لمبائی اور چوڑائی

(a) بلّے کی مجموعی لمبائی، ہینڈل کا نچلا حصہ لگائے جانے کے بعد، 38 انچ/96.5 سینٹی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گی۔

(b) بلّے کا چوڑے سے چوڑا حصہ 4.25 انچ/10.08 سینٹی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گا۔

(c) معیّنہ موٹائی سے تجاوز نہ کرنے والی پوشش، مرمتی مواد اور تلے کے محافظ جن کے استعمال کی اجازت ہے مندرجہ بالا پیمائشوں کے علاوہ ہو سکتے ہیں۔

Length of handle — ہینڈل کی لمبائی

سائز 6 یا کم کے بلّوں کو چھوڑ کر، ہینڈل، بلّے کی مجموعی لمبائی کے 52% سے تجاوز نہیں کرے گا۔

Covering of blade — بلیڈ کی پوشش

ٹائپ C بلّوں کے لیے کپڑے کی جس پوشش کی اجازت ہے اس کی موٹائی، جیسا کہ قانون (d)6.6 میں بے ٹریٹمنٹ سے پہلے 0.012 انچ/ 0.3 ملی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گی۔

بلیڈ کی حفاظت اور مرمت — Protection and repair of blade

قانون (a)6.6 میں جس مادّے کی اجازت ہے اس کی موٹائی 0.04 انچ/1 ملی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گی۔ قانون (a)(ii)6.6 میں، مرمتی مواد بلیڈ کی لمبائی کی سمت نقصان زدہ حصے کی حدود کی کسی جانب 0.79 انچ/2 سینٹی میٹر سے تجاوز نہیں کرے گا۔ جہاں مرمتی مواد ایک دوسرے کو ڈھانکتے ہوئے بطور مسلسل بندھائی استعمال کیا جائے تو اس کی موٹائی 0.04 انچ/1 ملی میٹر کی زیادہ سے زیادہ حد سے تجاوز نہیں کرے گی۔

قانون (d)6.6 میں، غیر ٹھوس میٹریل کے استعمال کی جو خشک ہونے پر 0.004 انچ/0.1 ملی میٹر سے موٹی سخت تہ بنائے اجازت نہیں ہے۔

تلے اور پہلوؤں کی ٹھونسنیں — Toe and side inserts

استعمال کی جانے والی لکڑی کی موٹائی 0.3 انچ/0.89 سینٹی میٹر سے تجاوز نہیں کرنی چاہیے۔ تلے کی ٹھونسائی کسی مقام پر تلے سے بلیڈ کی اوپری جانب 2.5 انچ/6.35 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں بڑھائی جائے گی۔

پہلوؤں کی کوئی ٹھونسائی کنارے سے بلیڈ کی ایک طرف سے دوسری طرف کسی مقام پر 1 انچ/2.54 سینٹی میٹر سے زیادہ نہیں بڑھائی جائے گی۔

تلے کی حفاظت — Toe protection

بلیڈ کے تلے پر لگائے جانے والے حفاظتی میٹریل کی زیادہ سے زیادہ موٹائی 0.12 انچ/3 ملی میٹر ہے۔

تجارتی شناختیں — Commercial identifications

ان شناختوں کی موٹائی 0.008 انچ/0.2 ملی میٹر سے زیادہ نہیں ہوگی۔ بلیڈ کی پشت پر یہ سطح کا 50 فی صد سے زیادہ نہیں ڈھانپیں گی۔ بلیڈ کے چہرے پر انہیں اوپری 9 انچ کے اندر محدود رکھا جائے گا جس کی پیمائش گرفت کے زیریں حصے سے کی جائے گی۔

☆ ☆☆☆ ☆☆☆ ☆☆☆ ☆

© MCC 2010